

MASARYKOVA UNIVERZITA BRNO

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Katedra sociální pedagogiky



Virtuální a reálný svět hráčů počítačových her

Bakalářská práce

BRNO 2011

Vedoucí bakalářské práce:
Mgr. Lenka Gulová, Ph.D.

Vypracovala:
Martina Kolářková

Bibliografický záznam

KOLÁČKOVÁ, Martina. *Virtuální a reálný svět hráčů počítačových her: bakalářská práce*. Brno: Masarykova univerzita, Fakulta pedagogická, Katedra sociální pedagogiky, 2011. 95 listů, 4 příl. Vedoucí bakalářské práce Mgr. Lenka Gulová, Ph.D.

Anotace

Bakalářská práce poskytuje vhled do pozitivních i negativních stránek hraní počítačových her.

V teoretické části jsou rozebírány závislosti na ne hazardních hrách. Jsou zde uvedeny možné komplikace přílišného hraní her, které se mohou projevit v oblasti zdravotní, sociální a pracovní. Pozornost je věnována také podstatě, příčinám, příznakům a postupu při léčbě závislosti. Jsou zde uvedeny základní pojmy a definice.

Část je věnována profesionálnímu a amatérskému hraní počítačových her, kde je popsáno několik zajímavostí a informací ze světa profesionálních hráčů a jejich životů, k nimž se laik či rodič těžko dostane. Práce nabízí pozitivní a kladný vhled do světa hráčů, snaží se ukázat klady, nikoli pouze zápory, možnosti rozvoje různých schopností hráčů a jejich použití v běžném dospělém a pracovním životě.

V empirické části práce jsou v rámci kvalitativního výzkumu metodou otevřeného kódování analyzovány rozhovory s profesionálními hráči počítačových her a dopad hraní her na jejich životy. Cílem výzkumu je získat informace o profesionální stránce her, kdy mladí lidé nehrají hry od dětství jen pro vyplnění volného času, ale pro získání finančních odměn, cen, pro získání zkušeností s komunikací, vedením týmu lidí, strategického myšlení a jiných schopností a dovedností. Práce se snaží ukázat, že hraní her přináší mnoho kladů, ze kterých mohou děti a mládež těžit i do budoucna. Informanti uvádějí příčiny, důvody a následky hraní her na profesionální úrovni a zmiňují se o kladech a negativech této činnosti ve svých životech.

Klíčová slova

Počítačové hry, progaming, internet, on line hry, závislost, komunikace, sociální kontakt, počítač, druhý život, profesionální hráčství

Annotation

This thesis tries to give an insight into the positive and negative sides of playing computer games.

In the theoretical part, we analyse addictions to non-gaming games. The possible complications of excessive playing are mentioned. These can manifest themselves in health, social as well as job-related spheres of life. Attention is also paid to the nature, cause and symptoms of an addiction as well as to the process of curing it. We also list the basic concepts and definitions.

In the part describing both professional and amateur gaming, we offer some interesting information from the world and lives of professional players, which is otherwise hard to obtain for most parents and people not involved in the gaming world. The paper shows both advantages and disadvantages of such a life, the possible development of various abilities and skills and their use in everyday working life.

In the empirical part of the paper, we use the open-coding method of qualitative research as a means of analysing both interviews with professional players and the influence gaming has had on their lives.

The aim of this paper is to find some information about the professional side of gaming by young people for whom it is a way to get financial rewards, prizes, experience in communication, teamleadership, strategic thinking and other skills. The paper tries to show the possible positive future effects of gaming for young people. The informants mention causes, reasons and consequences of gaming on professional level as well as its positive and negative effects on their lives.

Keywords

Computer games, progaming, internet, on line games, addiction, communications, socialcontact, computer, second live, professional gaming

Prohlášení

Tímto prohlašuji, že jsem na své bakalářské práci „*Virtuální a reálný svět hráčů počítačových her*“ pracovala samostatně a veškeré použité zdroje jsem uvedla v závěru práce.

V Brně, dne 30. 11. 2011

.....

Martina Kolářková

Poděkování

Mé poděkování patří Mgr. Lence Gulové, Ph.D. za cenné rady a pomoc při psaní bakalářské práce. Dále pak děkuji Lukáši Pleskotovi, majiteli největšího herního portálu PLAYzone.cz za spolupráci a poskytnutí informací do bakalářské práce. Děkuji svým přátelům a rodině za trpělivost a podporu.

OBSAH

ÚVOD.....	9
1. POČÍTAČOVÉ HRY A ZÁVISLOST	11
1.1 Definice závislosti na počítačových hrách	11
1.2 Podstata závislosti na počítačových hrách	12
1.3 Příčiny závislosti na počítačových hrách.....	14
1.4 Rizika a příznaky závislosti na počítačových hrách	15
1.5 Proces léčby závislosti na počítačových hrách	17
1.6 Preventivní opatření před závislosti na počítačových hrách	18
2. POČÍTAČOVÉ HRY A JEJICH DOPAD NA JEDINCE	21
2.1 Počítačové hry a zdraví	21
2.2 Počítačové hry a sociální život	23
2.3 Počítačové hry a profesní život.....	23
3. PROGAMING.....	24
3.1 Nově objevený živočišný druh – hráč počítačových her na poli amatérském a profesionálním	24
3.2 Profil hráče počítačových her	26
3.3 Příběh z praxe aneb od hráče k podnikateli	30
3.4 Systém pořádání turnajů	30
3.5 Výběr hráčů a týmu na turnaje	31
3.6 Skupinové tréninky hráčů	31
3.7 Možnost získání finančních či hmotných odměn.....	32
EMPIRICKÁ ČÁST	33
4. VÝZKUMNÉ ŠETŘENÍ	33
4.1 Výzkumný cíl	33
4.2 Zvolený typ výzkumu a jeho použití	34
4.3 Výběr výzkumného vzorku.....	34
4.4 Shrnutí informací o výzkumném vzorku	35
4.5 Představení informantů	36

5. ANALÝZA DAT	37
5.1 Otevřené kódování	37
5.2 Otevřené kódování a kategorizace	38
INTERPRETACE ZJIŠTĚNÝCH DAT	66
ZÁVĚR.....	71
RESUMÉ	73
SUMMARY	73
POUŽITÉ ZDROJE	74
PŘÍLOHY.....	77

Úvod

Doba, ve které žijeme, by se dala nazvat doba elektronická. Moderní výpočetní technologie, technologický pokrok, technické vynálezy vidíme denně všude kolem nás. Výpočetní technika se stala nedílnou součástí našich životů. Počítače potřebujeme každým dnem, ať už je to ve škole, v zaměstnání či doma. Vyhledáváme na nich informace, pomáhají nám se vzdělávat a také nám umožňují bavit se. Díky počítačům si můžeme splnit sny, uskutečnit vše co chceme, díky virtuální realitě, která je tak pohodlná, anonymní a můžeme žít svůj druhý život – ten lepší.

Hranice mezi počítačem jako zálibou a koníčkem a počítačem jako cestě k závislosti je velmi tenká, a u každého jedince různorodá. Projevem závislosti je nervozita, nesoustředěnost, příznaky se ovšem u jedinců projevují individuálně. Počítače a počítačové hry jsou neodmyslitelnou částí našich životů a díky nezastavitelnému technologickému pokroku se dá předpokládat, že v budoucnosti se budou jen zlepšovat a zdokonalovat. Je tedy na místě položit si následující otázky. Jsou počítačové hry opravdu škodlivé? Nelze je vymazat z našich životů, můžeme z nich tedy vytěžit pozitiva a zkušenosti?

Jsem přesvědčena, že počítačové hry mají velkou budoucnost a mají nespočet kladných dopadů na člověka. Tato tematika není příliš rozkrytá a literatury, která by poukazovala na pozitiva, mnoho není. Na dané téma jsem přečetla několik publikací, ze kterých jsem získala dojem, že se věnují spíše stránce negativní a berou počítačové hry a jedince trávící čas u her jako špatné. Dlouhé sezení u počítačových her má bezpochyby hodně negativních vlivů, o nichž jsem přečetla mnohé. Chtěla jsem tedy naopak od negativních informací představit pozitivní. Ze zkušenosti vím, že lidé jsou obecně informováni pouze o záporech, ale velmi málo z nich je schopno říci pozitiva.

Za cíl bakalářské práce jsem si stanovila poukázat zejména na pozitiva a klady hraní počítačových her a představit svět profesionálních a amatérských hráčů počítačových her.

V teoretické části práce uvádím informace ohledně závislosti na počítačových hrách od příčin po léčbu. Pozornost věnuji pozitivním dopadům počítačových her na jedince a rozlišení mezi závislostí a zálibou ve hrách. Zmiňuji nejen negativa, ale především pozitiva.

V empirické části práce jsem dělala rozhovory s profesionálními a amatérskými hráči počítačových her. Zvolení informanti se již svému koníčku nevěnují

na ligové úrovni. Díky tomu byly jejich výpovědi více relevantní, protože s odstupem času nahlíží na problematiku střízlivěji. Především mě zajímá, jestli jim hraní počítačových her dalo něco do života, co lze zúročit, například nějaké dovednosti či schopnosti. Dále jsem se zaměřila na to, zda hraní ovlivnilo výsledky ve škole, vztahy s rodiči nebo přáteli. Zjišťovala jsem také, jestli hráči mají i jiné koníčky, zda sportují či jaké mají přátele. Zvolila jsem kvalitativní metodologii kvůli možnosti získání podrobných informací ze života hráčů počítačových her.

1. Počítačové hry a závislost

1.1 Definice závislosti na počítačových hrách

Ohledně možné závislosti na počítačových hrách bylo provedeno několik výzkumů, které se svými závěry odlišují, nelze tedy říci, že závislost na počítačových hrách opravdu vzniká. Odborníci si svými názory na dané téma navzájem odporují.

Mezinárodní statistická klasifikace nemocí a přidružených zdravotních problémů nezahrnuje “závislost na počítačových hrách” do psychických poruch. Tento jev můžeme kategorizovat do poruchy MKN10 F 63.0 patologické hráčství.

Psycholog Petr Růžička (2001) odborník v oblasti psychoterapie hovoří o závislosti pouze tehdy, jestliže to co děláme, ať už pracujeme s počítačem nebo konzumujeme alkohol, přináší negativní důsledky v oblasti rodinné, pracovní, zdravotní a trestně právní.

Závislost lze definovat jako vztah mezi subjektem a předmětem závislosti. Vzniká opakujícím se kontaktem s předmětem, kontakt se stupňuje, je intenzivní a délka trvání se zvyšuje. O patologické závislosti hovoříme tehdy, pokud chování jedince ovlivňuje jak jeho samotného, tak i jeho okolí. Jedinec má nekontrolovatelné nutkání a neohlíží se na okolnosti. Uvědomuje si následky svého chování, ale nedokáže přestat a pokračuje dál.

Závislost může být i v kladném smyslu. O zdravé závislosti můžeme hovořit například ve spojení se sportem či jiné aktivitě vykonávané jedincem, která nepůsobí žádné problémy jemu samotnému, nepřináší zdravotní ani sociální problémy a nezasahuje do života okolí jedince.

Hraní počítačových her přináší jednu z dostupných možností, jak utéct z reálného života, zapomenout na problémy v oblasti rodinné, sociální, pracovní a prožít jinde a dle svých představ svůj virtuální druhý život. Ve hře se může stát jedinec vlivnou, úspěšnou osobou, kterou v reálném životě nemůže být. Vytvoří si například své město, osobu s dovednostmi, které v reálném životě sám nemá, nebo se stane členem úspěšného klanu a ostatní hráči jej znají a obdivují. Virtuální herní svět má svá pravidla stejně jako reálný, jsou jen poněkud jednodušší, proto jim jedinec lépe rozumí a lépe se jim přizpůsobí.

Základem závislosti na počítačových hrách je nuda, touha po přátelích, úspěchu, vytvoření si lepšího světa. Hráč se snaží být nejlepší v dané hře a mezi svými soupeři,

když se to ovšem nedaří, stres z neúspěchu a psychická nestabilita jsou podobné, jako u závažných problémů v reálném životě.

Zbyněk Mlčoch uvádí na svých webových stránkách tyto teze.¹

Jedinec nadměrně užívající počítač jej nevypíná. Veškerý čas tráví u počítače, kde konzumuje i jídlo. Věnuje-li se jedinec aktivitám ve volném čase, ukončuje je dříve kvůli práci na počítači, není schopen se soustředit na jinou činnost a vykonávat ji kvalitně. Trpí nutkavými myšlenkami, které se týkají počítače, jsou nervózní, neklidní, nechťejí si přiznat závislost, jejich vztahy s rodinou jsou narušené. Tito jedinci často ztrácí pojem o čase, když tráví čas u počítače. Nevnímají tok hodin, noc a den, čas jim utíká mnohem rychleji. Osoby často ztrácí sociální kontakty a uzavírají se sami do sebe, schovávají se před reálným životem do světa her.

1.2 Podstata závislosti na počítačových hrách

Jako na každý problém, mají i na závislost na počítačových hrách odborníci různé názory. Je těžké rozhodnout, které tvrzení je to správné.

Přední odborník Petr Růžička na otázku týkající se závislosti odpovídá: „*O závislosti lze tedy mluvit tehdy, pakliže to, co dělám ... mi přináší těžkosti v některé z následujících čtyř oblastí a já v tom pokračuji přes zjevné negativní dopady.*”²

Naproti tomu mnozí odborníci zastávají názor, že závislost na internetu v pravém slova smyslu nevzniká.

Vratislav Pokorný a jeho kolegové ve své publikaci tvrdí že, závislími se můžeme stát prakticky na čemkoli. (Pokorný, 2002).

David Šmahel zabývající se psychologii a internetem na Masarykově univerzitě zastává názor, že: „*Mnoho psychologů se domnívá, že závislost na internetu jako diagnostická kategorie neexistuje, a já s nimi souhlasím.*“ (in Eva Vlčková, 2008).³

Názor Šmahela doplňuje Lukáš Blinka, taktéž odborník na psychologii a internet: „*Většina lidí, kteří mají znaky závislostního chování na internetu, splňují zároveň diagnostická kritéria pro jiné poruchy – zejména depresi nebo poruchy*

¹MLČOCH, MUDr. Zbyněk . [Http://www.zbynekmlcoch.cz](http://www.zbynekmlcoch.cz) [online]. 2011 [cit. 2011-10-23]. Jak poznat závislost na počítači, internetu, počítačových hrách - příznaky, projevy. Dostupné z WWW: <<http://www.zbynekmlcoch.cz/informace/texty/pocitace-internet/jak-poznat-zavislost-na-pocitaci-internetu-pocitacovych-hrach-priznaky-projevy>>

² (MONDSCHNEIN , Pavel. [Http://www.aktip.cz](http://www.aktip.cz) [online]. 2001 [cit. 2011-10-08]. Dostupné z WWW: <http://www.aktip.cz/cs/publikace/z-tisku/zavislost-na-pocitacich-ocima-odbornika.html>).

³<http://www.adiktologie.cz/>[online]. 2008[cit. 2011-10-10]. Nesnesitelná přitažlivost internetu - Centrum adiktologie. Dostupné z WWW: <<http://www.adiktologie.cz/articles/detail/60/1363/Nesnesiteln%C3%A1-přítazlivost-internetu>>

osobnosti. Používání internetu, byť nadměrné, není z tohoto pohledu o nic víc problematické než sledování televize.“ (in Eva Vlčková, 2008).⁴

Důvody, proč jsou hry natolik atraktivní pro mládež a děti:

- ✓ hry jsou dostupné
- ✓ mají jasná a pochopitelná pravidla
- ✓ virtuální svět je zjednodušený
- ✓ možnost vyzkoušet si různé životní situace
- ✓ nevyžadují specifické sociální či fyzické schopnosti a dovednosti
- ✓ možnost hrát různé role, ztotožnit se se svojí postavou, únik z reálného světa
- ✓ umožňují vykonávat činnosti, které nejsou běžné v reálném světě, případně jsou společensky sankcionované
- ✓ pocit moci a možnosti vyhrávat

(Pokorný a kolektiv, 2002)

Osoby toužící po hře mají silné puzení hrát, jsou roztěkané, nesoustředěné, nervózní a hraní her jim pomáhá zvládat stresové situace.

⁴[http://http://www.adiktologie.cz/\[online\]](http://http://www.adiktologie.cz/[online]), 2008[cit. 2011-10-10]. Nesnesitelná přitažlivost internetu - Centrum adiktologie. Dostupné z WWW: <<http://www.adiktologie.cz/cz/articles/detail/60/1363/Nesnesitelná-přítazlivost-internetu>>

1.3 Příčiny závislosti na počítačových hrách

“Byl to pro nás útek od reality a pomáhalo nám to stát se někým jiným, aspoň na chvíli utéct ze stereotypu školního a rodinného života.”

Výrok jednoho mého informanta dobře uvádí následující kapitolu. Důvodů, proč jedinci propadnou počítačové hře, je mnoho. Pro hráče v úryvku byl hlavní důvod útek z běžného reálného života, chtěl se stát “někým jiným”. Autor, který měl v rodině problémy a chtěl od nich utéct, zvolil jednoduchou cestu, přisedl k počítači.

Příčin, které děti vedou k uzavření se do svého druhého života, je mnoho. U menších dětí to může být nedostatek času ze strany rodičů. Pro dnešní rodiče je pohodlné posadit dítě za počítač, ať se samo zabaví. Děti si najdou mnoho různých her a nových virtuálních přátel, s nimiž dohání chybějící komunikaci, které se jim ze strany rodičů dostává málo.

Rodiče však často netuší, co může počítač způsobit jejich dětem. Jsou málo informovaní o negativních, ale i pozitivních dopadech, a ve spěchu je ani nenapadne se o tomto tématu informovat, mnozí to považují za zbytečné. Dítě u svých kamarádů vidí, že hrají hry na počítači, a chtělo by také. I to je možná další příčina. Kamarádi se baví o hře ve škole, hrají společně a dítě chce zapadnout, tak začne hrát taktéž. Počítače a počítačové hry jsou součástí běžného života. Novinky z herního světa může dítě vidět v televizi a v jiných masmédiích. Hry jsou velmi realistické díky rozsáhlým grafickým možnostem a lákají tak dítě do nového, druhého života. Pokud jsou v rodině špatné poměry, výchovné problémy nebo například neúplná rodina, může dítě hledat únik od těchto problémů v druhém, virtuálním životě.

Není ovšem pravidlem, že pouze děti, které trpí nějakými problémy, začnou nadměrně užívat počítač. Ten mohou používat i děti z bezproblémových rodin. Dítě se například může pouze nudit, chce si dokázat samo pro sebe, že bude ve hře dobré, chce si zlepšit sebevědomí nebo touží po nových kamarádech. Je velmi snadné usednout za počítač, zapnout graficky dokonalou hru a stát se hrdinou. Je to velké lákadlo, které je dostupné. Pokud má dítě kamarády, kteří již počítačovou hru hrají, a jsou v ní úspěšní a vybudovali si v herním světě “své jméno”, je tato motivace velmi silná, dítě chce být také “někdo”.

1.4 Rizika a příznaky závislosti na počítačových hrách

Abychom rozpoznali, kdy se u dítěte jedná o závislost na počítačové hře a kdy jde jen o občasnou zábavu, můžeme rozlišit a poznat různorodé příznaky, které by mohly směřovat k závislosti na počítačové hře. Děti a mládež většinou odmlouvají rodičům, neplní jejich požadavky, nerespektují prakticky nic, co rodič řekne. Touha po hře je natolik velká, že hráči nejsou schopni soustředit se na nic jiného, než na hru.

Díky následujícím bodům, může rodič odhalit možnou závislost u dítěte.

- ✓ Ztráta ostatních zájmů - hraní je pro hráče nejdůležitější činnost, proto se jím i v myšlenkách neustále zabývá. Když právě nehraje, má nepřekonatelné nutkání hrát a podřizuje tomu své každodenní chování.
- ✓ Hra jako ventil k zapomínání na problémy - postižený už nehraje jen pro zábavu, ale používá hru, aby se zbavil negativních emocí a frustrace a aby zapomněl na své každodenní problémy.
- ✓ Posouvání prahu tolerance - chorobně závislému hráči už nestačí běžné hraní. Aby měl ze hry příjemné pocity, musí hrát stále intenzivněji. Herní časy se tak pořád prodlužují a obsah her je stále extrémnější.
- ✓ Abstinenční příznaky - když postižený nemá možnost hrát nebo nemůže hrát dost dlouho, objevují se u něj abstinenční příznaky. Je nervózní, podrážděný, někdy se může dokonce třást a nadměrně potit.
- ✓ Ztráta kontroly - závislý hráč už nedokáže sám kontrolovat a dodržovat časová omezení herní doby.
- ✓ Recidiva - pokusy přestat hrát nebo hraní omezit se nedaří.
- ✓ Dopad na běžný život - škola, kamarádi, zájmy a práce ztrácejí význam ve srovnání se hrou. To působí další psychické potíže a spory s okolím.⁵

Další pohled na rizika popisuje Vratislav Pokorný, který uvádí hlavní rizika v několika hlavních oblastech. (Pokorný, 2002)

- ✓ Oblast fyzická – nedostatečný pohyb, sedavý styl života přináší různé pohybové omezení, vliv na vývoj svalů, zátěž zraku, menší obratnost.

⁵<http://www.bezpecne-online.cz> [online]. 2011 [cit. 2011-10-08]. Závislosti. Dostupné z WWW: <<http://www.bezpecne-online.cz/pro-ucitele-a-rodice/teenageri-a-hry/zavislosti/194-3/hlavni-priznaky-zavislosti-na-pocitacovych-hrach>>

- ✓ Agresivita a násilí – násilí je zde spojováno se smíchem a pocitem výhry nad spoluhráčem.
- ✓ Sociální vývoj – jednostranná zájmová aktivita vede ke snížené schopnosti navazování sociálních kontaktů a rozvoji vztahů s vrstevníky. Komunikace se případně omezuje pouze na téma her.
- ✓ Únik z reality – může vést ke stírání rozdílů mezi samotným hráčem a postavou hráče ve hře. Herní svět je pro hráče srozumitelnější než reálný a hráč tak může lépe plnit své stanovené cíle a potřeby, které v reálném životě postrádá.

Podle Mezinárodní statistické klasifikace nemocí a přidružených zdravotních problémů (MKN-10) F 63.0 můžeme patologické hráčství popsat následovně. Patologické hráčství spočívá v opakovaných epizodách hráčství, které dominují v životě jedince. Jedinec dává přednost hrám před vlastními hodnotami, závazky, zaměstnáním, rodinou. Jedinci trpí nutkavou potřebou hrát, jejich myšlenky a představy se upírají pouze na hru.

Podle mého názoru je hranice mezi závislostí v pravém slova smyslu a velkou oblibou ve svém koníčku – hraní, velmi úzká. Z rozhovoru hráčů v empirické části vyplývá, že jejich nadměrné sezení u počítače závislostí nebylo, ačkoli by se to tak mohlo na první pohled jevit. U dobrého sportovce očekáváme, že se bude tréninkům věnovat často a sport dělat v takové míře, aby v něm byl úspěšný. To stejné lze očekávat u e-sportovců, jak jsou hráči nazýváni, aby jejich výkony byly kvalitní a mohli hrát počítačové hry na úrovni. Je třeba tomu věnovat čas u počítače. Je rozdílné, pokud u počítače tráví nadměrné množství času malé dítě, které se potýká s vnitřním či vnějším problémem (rozvod rodičů, zvyšování si sebevědomí) či adolescent, který nadměrným trávením u počítače chce dosáhnout například přijetí do herního klanu, který je úspěšný. Rodiče by se tak měli informovat u svých dětí na podrobnosti, proč vůbec hrají, s kým a za jakým účelem. Pokud mají ambice a hra jim jde, není třeba je výrazně omezovat, pouze co se zdravotní stránky týče, je třeba korigovat čas strávený u počítače. Pokud bude dítě úspěšně hrát tenis nebo šachy, také ho nebudou rodiče příliš omezovat, bude-li se čas věnovaný koníčku zvyšovat.

1.5 Proces léčby závislosti na počítačových hrách

Pokud u jedince propukne závislost, je třeba, aby rodiče kontrolovali dítě a všímali si příznaků. Pokud naznaží, že jejich potomek tráví veškerý čas u počítače a rezignoval na okolní život a povinnosti, je třeba, aby jej rodiče, případně přátelé, na problém upozornili. Pokud běžné postupy rodičů nezabírají, je možné se obrátit na pedagogicko psychologickou poradnu. Léčba závislosti na počítačových hrách se může podobat například léčbě závislosti na hracích automatech či alkoholu. Hráči se případně mohou léčit i na specializovaných klinikách.

Petr Růžička se v rozhovoru s Pavlem Mondscheinem zmiňuje o průběhu léčby, o jaký typ léčby jde, nebo zda není závislosti pouhým symptomem: „...*Lze je ale rozdělit na dva základní směry - režimovou léčbu a psychoterapeutickou léčbu. Já sám preferuji spíše onu psychoterapeutickou a vycházím z toho, že hraní - ať již na automatech nebo na počítači - je jen symptom něčeho dalšího. Když se na mne například obrátí rodiče takto závislých dětí - a to bývá nejčastější případ - bývá to většinou o tom, že něco v té rodině není tak docela v pořádku. Nemusí se ale pokaždé jednat jen o rodinu, ale třeba i o nějaký traumatizující zážitek ze školy apod.*“ (in Pavel Mondschein, 2001)

Na léčbu patologických závislostí se využívá kognitivně behaviorální terapie⁶. Tato terapie je časově omezená a má krátké trvání. Terapeut se zaměřuje na konkrétní problémy, stanoví se konkrétní cíle. Jedinec se učí jak zvládat situace. Jako u každé závislosti je potřeba dbát na to, aby jedinec nepřišel do styku s počítačem, aby nedošlo k recidivě. Což v dnešním moderním světě, kde jsou počítače v rodinách, zaměstnáních i různých volno časových centrech, je velmi složité.

⁶Vychází z předpokladu, že u většiny psychických problémů dojde ke zlepšení tím, že se identifikují a změní chybné a porušené představy, myšlenky a chování. Tato terapie učí lidi rozpoznávat a změnit nezdravé zvyky v myšlení, což se pak pozitivně odrazí v jejich chování.

1.6 Preventivní opatření před závislostí na počítačových hrách

Jako pro každou jinou závislost lze uplatnit určité zásady prevence. Zejména rodiče by měli dbát na to, co jejich děti dělají a měli by jejich práci s počítačem kontrolovat. Pokud rodiče nejsou informováni, mohou navštívit pedagogicko psychologickou poradnu, kde jim rádi pomohou a poradí.

Pedagogicko psychologická poradna v Brně uvádí několik bodů kterých si všímat, abychom předešli možné závislosti na počítačových hrách.

Sledujte, jaké hry děti hrají. Uvědomte si, že hry mají i **kladné stránky**, některé umožňují rozvíjet **logiku, postřeh, schopnost orientace ve složité situaci, koordinaci očí a rukou, koncentraci, plánování, řešení problémů** a další schopnosti. Důležitý je výběr her.

Hrajte hry spolu s dítětem a potom si o nich povídejte - pomáháte tak rozlišovat fikci od reality. Stanovte striktní limity, kdy může dítě hrát a kdy ne. Zjistěte, zda dítě hraním počítačových her neutíká od nějakých problémů. V průběhu hraní ved'te dítě k tomu, aby si po určité době (př. po hodině) udělalo přestávku, během ní o hře mluvte. Podporujte dítě v jiných zájmech. Předcházejte tomu, aby se dítě nudilo a posilujte zdravé sebevědomí dítěte.⁷

Každý rodič by měl své dítě hlídat, ať už dělá cokoli. Je vhodné si stanovit přiměřená pravidla ve spojitosti s prací na počítači. Dítě by mělo mít jasná pravidla i v učení, domácích povinnostech, ale také v zálibách. Ta je potom třeba dodržovat a snažit se neustupovat v režimu. Měl by se stanovit čas, který může dítě trávit na počítači, a tento čas kontrolovat a dodržovat. Pokud má dítě počítač ve svém pokoji, je třeba jej chodit kontrolovat nebo počítač přestěhovat do společné místnosti s rodiči. Je na místě také sledovat náhlé zhoršení prospěchu, případně zanedbanou docházku, změnu chování, omezení styku s kamarády a úbytek zájmu o koníčky. Pokud by se tyto znaky v chování dítěte objevily, rodiče by měli v první řadě zjistit, zda je problém opravdu v počítači a o hrách si s dítětem promluvit.

Dle mého názoru by bylo vhodné ještě před zákazem počítače dítě vyslechnout, nechat si ukázat, jakou hru hraje, zda ji hraje samo nebo s dalšími lidmi, získat informace o ostatních hráčích. Dítě získá alespoň pocit, že jeho rodiče zajímá, co dělá. V empirické části informant Dmitry (*Dmt/3/2011*) zmiňuje, že rodiče viděli fotku svého

⁷Pedagogicko-psychologická poradna Brno. [Http://www.poradenskecentrum.cz](http://www.poradenskecentrum.cz) [online]. 2011 [cit. 2011-10-08]. Poradenství. Dostupné z WWW: <<http://www.poradenskecentrum.cz/pocitacova-zavislost.php>>.

syna s pohárem a začali se vyptávat, za co pohár vyhrál, hráč jim řekl příběh, a k jeho překvapení, to rodiče zajímalo. Nakonec měli radost, že jejich dítě dosáhlo toho, co chtělo.

Rodiče by měli vysvětlit dítěti důvody proč, omezí nebo úplně zakážou počítač, vysvětlit mu všechny možné důsledky, ale také zmínit, že chápou, že ho tento nový koníček může bavit. Rodiče by měli také věnovat dětem dostatek času a učit děti, jak využívat svůj volný čas. V dnešní době ovšem velká část rodičů nemá tolik času, aby se dětem mohli věnovat a mnohdy ani nemohou sledovat, co jejich dítě zrovna dělá na počítači.

Jako jedno z mnoha možných preventivních opatření může sloužit škola. Na školách jsou různé programy, které děti učí o škodlivosti přílišného hraní počítačových her, mnohdy pomohou i prezentace jejich vrstevníků, případně na školách působící metodici prevence.

Stejnou míru efektivit zastupují i volnočasové programy při školách. Jde například o školní družiny, různé kroužky nabízené školami, případně jinými institucemi poskytující volnočasové aktivity od ručních prací, přes sportovní aktivity až po chovatelské kroužky.

Pokud se rodičům podaří zajistit primární preventivní opatření a dítě přesto tráví veškerý čas u počítače, je nabídnuta sekundární prevence, která je určena pro děti, které používají počítač nad snesitelnou míru, ale jejich stav ještě nezpůsobil vážnější problémy. K tomuto preventivnímu bodu slouží například pedagogicko psychologické poradny, kde mohou odborníci poskytnout rodičům rady, jak správně motivovat dítě, aby nemělo nutkání sedět u počítače, jak lépe zvládnout primární prevenci a jak vrátit život dítěte do původních kolejí. Je třeba rodiče naučit, jak správně rozpoznat problém u dítěte.

Karel Nešpor ve své publikaci „Jak zlepšit sebeovládání“⁸ uvádí 26 cest, jak přemoci závislost na internetu, které by rodičům mohly pomoci zvládnout situaci. (viz. *Příloha 2*) Za nejdůležitější považují několik rad. Uvědomte si rizika, darujte počítač známému, zprotivte si internet, vymezte si čas, který strávíte na počítači. Uvolněte zápestí a páteř po práci s počítačem, zakažte si na pár dní počítač, smích je důležitý, vyhněte se alkoholu a drogám. Relaxujte, zhluboka dýchejte a vyhněte se stresu.

⁸NEŠPOR, Karel. <http://drnespor.eu/> [online]. 2011 [cit. 2011-10-23]. Překonávání závislostí, zvládání stresu. Dostupné z WWW: <<http://drnespor.eu/addictcz.html>>

Pokud rodiče u dítěte nezaznamenali a nezajistili nápravu, je třeba zastavit zhoršování závislosti. Je možné využít terapeutickou léčbu, pokusit se změnit jeho postoje, motivovat ho k jiným činnostem, dát mu příklad jiných, závislých jedinců.

2. Počítačové hry a jejich dopad na jedince

Následky působení počítačových her se liší u každého jedince. Závislý si často svůj problém neuvědomuje. Rodina, přátelé, případně kolegové si mohou všimnout změn, upozornit jej a případně mu nabídnout pomoc. Závislost neovlivňuje pouze jeho samotného, ale i jeho okolí a rodinu.

Negativní dopady jsou nejen na zdraví, ale problém vnímají i rodinní příslušníci. Má-li člověk děti, netráví s nimi tolik času, nemá čas usměrňovat jejich výchovu. Děti vidí, že rodič sedí neustále u počítače a má to na ně negativní dopad i do budoucna. Soukromý život taktéž velmi negativně ovlivňují počítačové hry, které jedinec hraje. Tito lidé se věnují jen sami sobě a hrám, nemají čas na partnera, přestávají komunikovat s přáteli, přestávají provozovat sportovní koníčky. Veškerý čas věnují počítači. Závislé osoby mají problém hovořit o běžných věcech, chtějí mluvit pouze o hrách nebo výpočetní technice. Karel Nešpor v publikaci Počítače a zdraví (1999) rozdělil základní působení závislosti. Například zdravotní, sociální nebo pracovní.

2.1 Počítačové hry a zdraví

Zdravotní potíže jsou u osob nadměrně využívající počítač obvyklé. Sedavá poloha, dlouhodobé sledování monitoru a dlouhodobé držení myši mohou mít zdravotní následky nejen u hráčů počítačových her, ale u všech, kteří pracují například v kanceláři. Lidé málo provozují sportovní aktivity. Zdravotní rizika dobře popisuje doktor Nešpor.

Nešpor ve své knize Počítače a zdraví (1999) a Jiří Zlatuška, Počítače a zdravotní rizika (1994) uvádějí důležitá zdravotní rizika.

Bolesti hlavy jsou běžným projevem dlouhodobého sledování monitoru, bolest hlavy způsobená přetěžováním očí je velmi častá. Důležité je dbát na pitný režim, lidé zabraní do počítače často opomíjejí pít a jsou dehydratováni. Kvůli nadměrnému používání klávesnice může dojít k tzv. double crush čili dvojitému tlaku, který poškodí zápěstí. Velmi velkou pozornost věnují očím. Oči jsou při práci s počítačem zatěžovány, může dojít k slzení, škrábání, pálení, zarudnutí spojivek, může se objevit rozostřené vidění. Lidé nosící brýle by neměli při práci na počítači na brýle zapomínat.

Nedílnou součástí nadměrného trávení času u počítače jsou také poruchy příjmu potravy. Obezita ale i podvýživa jsou možná rizika. Hráči počítačových her často

užívají sluchátka, díky nimž může dojít k poškození sluchu. Může dojít k poškození zápěstí z nadměrného užívání myši, lidé mohou trpět i syndromem karpálního tunelu.⁹ Zápěstí je velmi přetěžovaná část, kterou postihuje i zánět šlach a šlachového pouzdra. Dlouhodobé setrvání v jedné pozici může dojít k otlakům a otokům, které jsou pak citlivé na dotek, ruce mohou být znecitlivěné. Stejně může dojít ke stažení svalů tzv. spasmatům.

Nejen osoby trávící nadměrně času u počítače, by měli dbát na pravidla, která budou šetřit jejich zdraví. Velmi velké procento mládeže a pracujících osob tráví pracovní dobu u počítače, v kancelářích nebo u svých přenosných počítačů. Důležité je správné sezení a dobře zvolená židle. Záda by měla být rovná a opřená. Nohy by měly směřovat rovně dolů. Díky několika hodinovému sezení se občas i tato správná poloha stává nepohodlnou a je třeba si přesehnout nebo nohy zkřížit.

Staré monitory oči unavují mnohem více jako dnešní moderní obrazovky. Monitor by neměl být přesvětlený a příliš kontrastní. Vzdálenost mezi monitorem a zrakem by měla být zhruba na délku naší paže. Dlouhodobé držení myši zatěžuje zápěstí a svaly dlaně.

Zdravotní obtíže jako jedny z mála potvrzují i výroky informantů v empirické části. Všichni informanti se aktivně věnují několika sportovním aktivitám, aby zamezili zdravotním obtížím. Informant Milan přímo zmínil, že: „Vzhledem k mému sedavému stylu života si trůfám tvrdit, že sportovat musím.“ (Mln/132011)

⁹Mezi příznaky patří oslabená citlivost, mravenčení, pálení, trnutí a bolesti prstů rukou, které často bolí i v klidovém stavu

2.2 Počítačové hry a sociální život

Jedinci, kteří hrají hry ze zájmu, vědí, že je třeba udržovat sociální kontakty. Je třeba komunikovat s lidmi v jejich okolí, trávit čas s přáteli. Pokud ovšem dotyčný spadne do závislosti, jeho okruh přátel se uzavírá pouze na virtuální přátele. Komunikace se u závislého omezuje na různé zkratky příslušné pro hry a díky nim se dorozumívá se spoluhráči.

V sociální oblasti je důležité stanovit si priority, vytyčit si body, které jsou opravdu důležité. Lidé by měli udržovat sociální vztahy a pracovat na nich. Najít si přátele, se kterými budou trávit čas, chodit na výlety, sportovat. Komunikace je v této oblasti velmi důležitá. Informanti se v empirické části práce shodli, že kontakty je důležité udržovat a snaží se o osobní kontakt se svými přáteli, jezdí na společné dovolené, tráví společně čas. (Špn,Dmt,Frk,Mln,Pcz/8/2011/)

2.3 Počítačové hry a profesní život

Není-li člověk závislý, mohou mu dovednosti a zkušenosti získané při hraní her v pracovním životě pomoci. Například efektivní komunikace, strategické myšlení, logické uvažování, práce v týmu. Taková osoba není výkonnostně znevýhodněna. U závislého mohou nastat například problémy s docházkou, kvalitou odvedené práce. Závislý člověk může být v práci nebo ve škole ospalý, unavený nebo ve stresu.

3. Progaming

3.1 Nově objevený živočišný druh – hráč počítačových her na poli amatérském a profesionálním

Každý z nás si je v určité míře vědom negativních důsledků nadměrného trávení času u počítače a her. V teoretické části jsem uvedla, jaká jsou rizika, příznaky, příčiny a možnosti léčby závislosti na počítačových hrách. Odborníci nejsou shodného názoru, zda vůbec může vzniknout závislost na počítačových hrách, faktem zůstává, že nadužívání čehokoliv přináší negativní důsledky. V momentě, kdy se chování a konání jedince začne dotýkat nejen jeho samotného, ale bude ovlivňovat i jeho okolí a rodinu, mluvíme o patologické závislosti.

Počítače a počítačové hry jsou součástí běžného života a s rozmachem technologií a produkce stále nových her lze očekávat, že jejich užívání poroste. Podívala jsem se na tuto problematiku nejen ze strany záporů, ale hlavně ze strany pozitiv a možných přínosů do reálného života.

Hraje-li vaše dítě počítačové hry, můžete mimo zásady uvedené v teoretické části dítě hlídat pomocí následujícího návodu¹⁰.

Hry mohou být pro každou věkovou skupinu. Zkuste se zapojit do hraní s vaším dítětem, nechte si hru od něj vysvětlit, tím hru důkladně poznáte. Každá hra je vytvořena pro určitou věkovou skupinu. Dbejte na to, zda vaše dítě hraje hru odpovídající jeho věku. Máte-li malé děti, kontrolujte, aby virtuální svět, ve kterém se nachází, korespondoval s reálným světem. Pokud dítě hraje, zajistěte mu dobře osvětlené prostředí. Hra má schopnost hráče vtáhnout do svého světa a zapomínat na čas. Dbejte na to, aby si dělalo přestávky. Poučte dítě o nebezpečnosti internetového světa, osvětlete mu rizika, jaké mohou nastat, když hraje s někým, koho nevidí. Hry jsou hlavně zábava, avšak to neznamená, že obsah nemůže být naučný. Na trhu je škála her, které mohou děti inspirovat, vzdělávat a pobízet v reálném světě.

Pokud se dítě dopracuje až k amatérskému či profesionálnímu hraní her, otevírají se mu různé možnosti. Jedinec může hrát v týmu nebo jako jednotlivce. Amatérská a profesionální liga zahrnuje několik různých her od každého druhu. Střílečky, strategie, sportovní hry. Většinou se jedná o hry hrané online s více hráči.

¹⁰<http://www.gamepark.cz/> [online]. 2010 [cit. 2011-10-10]. Intel: Už víme, jak vypadá český hráč počítačových her. Dostupné z WWW: <http://www.gamepark.cz/intel_uz_vime_jak_vypada_cesky_hrac_pocitacovych_her_457510.htm>.

Jedinci se se svým týmem mohou účastnit různých soutěží, případně se dostat až do reprezentačních týmů České republiky. Mezi nejznámější herní turnaje u nás patří meziphernové¹¹ turnaje. Dále je to největší a neočekávanější turnaj roku pro všechny hráče a to Mistrovství České republiky v počítačových hrách. Na závěrečný turnaj se kvalifikovalo téměř 200 účastníků v různých hrách, kteří si rozdělili více než čtvrt milionu korun v cenách. Jejich soupeření sledovalo v přímých přenosech internetové televize PLAYzone TV¹² celkem 118 tisíc diváků.

Dalším nejznámějším turnajem je WGT - World GameMasters Tournament¹³. Vítězný tým v určité hře pojede do zahraničí reprezentovat Českou republiku ve WGT. Hraje-li hráč profesionální ligu, může si přijít i na nemalé peníze a hodnotné ceny. V České republice se přímo hraním na plný úvazek nikdo neživí, nicméně v zahraničí je to běžná záležitost. Nejlepší herní klany jako jsou například eSuba, nEophyte si za první místo ve WGT přišli na 40 000 Kč + 5x základní deska k počítači¹⁴.

¹¹ Turnaje pořádané v hernách v příslušných městech

¹² Internetová televize portálu playzone, přenášející přímé přenosy z turnajů

¹³ celosvětový turnaj v počítačových hrách

¹⁴ <http://www.novinky.cz> [online]. 2006 [cit. 2011-10-10]. On-line hry: České finále turnaje WGT. Dostupné z WWW: <<http://www.novinky.cz/internet-a-pc/102105-on-line-hry-ceske-finale-turnaje-wgt.html>>

3.2 Profil hráče počítačových her

Český hráč není jedinec zavřený doma, bez přátel a koníčků. Průzkum na téma jaký je vlastně český hráč provedl portál www.gamepark.cz, jeden z největších herních portálů, kde se nachází různé recenze, výzkumy, ale i novinky ze světa her a samotné hry, ve spolupráci se společností Intel¹⁵. Průzkumu se zúčastnilo téměř 6 000 jedinců a trval dva měsíce. Portál [gamepark.cz](http://www.gamepark.cz) je jedním z největších herních portálů, kde mohou návštěvníci nalézt mnoho her, recenzí a článků o hrách, ale i různé rozhovory a výzkumy s odborníky na internet a problematiku hráčství.

Tabulka číslo 1 - Počátek

Od kolika let hraješ počítačové hry?	Odpovědělo hráčů
Od 5 a méně	387
Od 6-10	1522
Od 11-12	852
Od 13-14	464
Od 15-16	180
Od 17-19	53
Od 20-25	46
Od 26 a více	44
Hry nehraji	5

Zdroj:<http://www.gamepark.cz>

Z rozhovorů hráčů v empirické části vyplývá, že se s počítačem a hrou setkali již na základní škole. Počet hráčů 1522 ve věkové kategorii 6-10 let v tabulce to dokazuje. Věková kategorie odpovídá prvnímu stupni základní školy. Z těchto informací lze usuzovat, že se počet hráčů bude v budoucnu zvyšovat, protože každá základní škola pracuje na modernizaci svých technologií a vybavují školy počítačovými učebnami.

¹⁵Firma Intel Corporation je největším světovým výrobcem polovodičových obvodů a dalších zařízení, především výrobcí procesorů do počítačů

Tabulka číslo 2 - Čtení

Čteš tištěná média (noviny, časopisy)?	Odpovědělo hráčů
Ano	1314
Ne	229
Občas	1550
Velmi málo	460

Zdroj:<http://www.gamepark.cz>

Dalo by se předpokládat, že hráči počítačových her budou čerpat informace a zprávy pouze z elektronických novin a časopisů, tabulka ale dokazuje opak. Hráči čtou i tištěná média, šetření sice neuvádí, zda se jedná o zábavné časopisy nebo zpravodajské deníky, ale počet hráčů pro odpověď „ano“ je 1314 a „občas“ 1550 je pozitivní.

Tabulka číslo 3 - Věk

Kolik ti je let?	Odpovědělo hráčů
Méně než 10	4
10 až 12	91
13 až 15	751
16 až 17	904
18 až 20	974
21 až 25	550
26 až 30	134
31 až 40	114
41 a více	31

Zdroj:<http://www.gamepark.cz>

Tabulka zjišťující věk hráčů dokazuje, že hry hrají všechny věkové skupiny, nejenom děti a dospívající, nepočetnější věková skupina 18 až 20 let čítá 974 hráčů. Hry hrají i dospělé osoby, v tabulce můžeme vidět kategorii zastoupení věkové kategorie 31 až 40 let v počtu 114 hráčů a dokonce věková kategorie 41 let a více v počtu 31 hráčů. Do budoucna se dá počítat, že tyto věkové skupiny budou mít více hráčů.

Tabulka číslo 4 - Přátelé

Viděl/a jsi všechny své kamarády na živo, nebo udržuješ i pouze virtuální vztahy bez přátelství?	Odpovědělo hráčů
Všechny jsem viděl/a na živo	714
Většinu z nich znám osobně, některé pouze virtuálně	1238
Přibližně třetinu přátel znám pouze virtuálně	128
Je to tak půl napůl	147
Většinu kámošů znám pouze přes net	60
Mám pouze virtuální přátele	13

Zdroj:<http://www.gamepark.cz>

O jedincích trávících nadměrný čas u počítače panuje často mylná představa, že nemají žádné přátele, ztrácejí sociální kontakt a jsou samotáři. Informanti v empirické části uvádí, že přátel mají mnoho a s většinou se znají, běžně setkávají, plánují výlety a jejich kontakty jsou pravidelné. Z tabulky zjišťující otázku ohledně přátelství vyplývá, že hráči své přátele znají osobně, některé pouze virtuálně. Pouze virtuální vztahy udržuje jen 13 hráčů z 2300 dotazovaných.

Tabulka číslo 5 - Motivy

Co tě na hraní her přitahuje?	Odpovědělo hráčů
Zábava	911
Adrenalin	123
Možnost na chvíli zmizet z reality	387
Ve hře jsem silný a nejlepší bojovník na světě	72
Relax	304
Vymazlená grafika	74
Vlastně ani nevím	55
Něco jiného	41

Zdroj:<http://www.gamepark.cz>

V rozhovorech s mými informanty se jako základní důvod, proč hrají počítačové hry, objevila zábava, relax, útek z reality. Tyto body jsou uvedeny i v tabulce v největší míře zastoupení. Dokládá tak výroky mých informantů.

Výsledky výzkumu portálu www.gamepark.cz, že se jedinci setkali s počítačem a hrou již na základní škole, jsou shodné s výroky mých informantů. Výsledky průzkumu potvrzuje i psycholog Jiří Šimonek a dodává: „*Děti zařadily počítač mezi své hračky a stal se pro ně nedílnou součástí jejich života, stejně jako pro každého z nás. Mají tedy možnost si hrát na vojáky a bitvy ve virtuálním prostředí, které jim dává více volnosti, a nehrají si s předměty přímo v ruce a reálném světě. To samé ale platí pro práci s počítačem všeobecně,*“¹⁶

Výzkum i mnou provedený rozhovor vyvrací tvrzení, že hráč je samotář, má úzké sociální kontakty, nejví zájem o koníčky a jeho mysl směřuje pouze k počítačovým hrám.

Sociolog Petr Soukup z Univerzity Karlovi dodává: „*Obecně platí, že činností spojených s počítačem a internetem se účastní lidé, kteří jsou v kontaktu s lidmi a mají více aktivit než ostatní,*“¹⁷

U hráče je třeba pozorovat právě další aktivity, kterými hraní obohacuje. Hraní samo o sobě, může být prospěšné a jedinec se může rozvíjet ve svém koníčku. Pokud dítě tráví veškerý čas hraním na kytaru, jízdou na kole, hraním fotbalu, nezahrneme jedince mezi závislé. Jiří Šimonek se vyjadřuje k závislosti následovně: „*Dá se s určitostí říct, že na čemkoli, co děláme, často vzniká aktivní psychická závislost. Jen tak se můžeme v dané oblasti rozvíjet. Do formy patologické závislosti jich nedojde více než třeba lidí závislých na čokoládě, hamburgerch a kole.*“¹⁸

Pokud někdo aktivně jezdí například na kole, lyžuje, lze o něm tvrdit, že je aktivní sportovec. Totéž lze tvrdit o hráčích, jen se nazývají e-sportovci. Jako každý sport, který je třeba poznat, seznámit se s jeho pravidly, riziky, negativy, ale i pozitivy, by bylo vhodné stejně přistupovat i k e-sportovcům a získat co nejvíce informací o jejich aktivitě.

¹⁶ <http://www.gamepark.cz/> [online]. 2010 [cit. 2011-10-10]. Intel: Už víme, jak vypadá český hráč počítačových her. Dostupné z WWW: <http://www.gamepark.cz/intel_uz_vime_jak_vypada_cesky_hrac_pocitacovych_her_457510.htm>.

¹⁷ <http://www.gamepark.cz/> [online]. 2010 [cit. 2011-10-10]. Intel: Už víme, jak vypadá český hráč počítačových her. Dostupné z WWW: <http://www.gamepark.cz/intel_uz_vime_jak_vypada_cesky_hrac_pocitacovych_her_457510.htm>.

¹⁸ <http://www.gamepark.cz/> [online]. 2010 [cit. 2011-10-10]. Intel: Už víme, jak vypadá český hráč počítačových her. Dostupné z WWW: <http://www.gamepark.cz/intel_uz_vime_jak_vypada_cesky_hrac_pocitacovych_her_457510.htm>.

3.3 Příběh z praxe aneb od hráče k podnikateli

V České republice je několik portálů zabývajících se hraním počítačových her a pořádáním menších či větších turnajů. Největším poskytovatelem, pořadatelem a zajišťovatelem herních akcí a turnajů je portál PLAYzone.cz, založený Lukášem Pleskotem, který začínal jako malý hráč počítačových her, od hraní her se dostal k profesionálnímu hraní her, založil si svůj vlastní herní server, kde hrálo pár přátel, postupem času se herní komunita zvětšovala, až Lukáš Pleskot založil svoji vlastní firmu a stal se majitelem a provozovatelem uznávaného herního portálu. Nyní se organizačně stará o chod webu, organizaci všech turnajů, pořádá Mistrovství České republiky v počítačových hrách a podílí se na mnoha různých herních zahraničních akcích. Je hrdým otcem dvou dcer, které podporuje při přirozeném učení se s počítačem. V dětství si všichni neinformovaní lidé v okolí a rodiče mysleli, že ztrácí čas u počítače a spadá do závislosti. Ovšem je tomu naopak, rodiče jsou často málo informováni o možnostech herního světa a jejich negativní reakce vůči svým dětem vzniká mnohdy zbytečně. Ve své firmě zaměstnává několik podobných hráčů, jako byl on, kteří se díky hraní her a času strávenému u počítače, naučili mnoha dovednostem v oblasti výpočetní techniky, programování, grafickému designu, tvorbě webových stránek až po organizace velkých herních turnajů. Díky tomu získali také zaměstnání či brigádu podle svých představ.

3.4 Systém pořádání turnajů

Každý víkend se pořádají mezihernové LAN¹⁹ párty. Tyto turnaje jsou pořádány v síti počítačových heren v České republice a na Slovensku.

Plánování je jedna z nejdůležitějších částí při organizaci mezihernových turnajů, protože se mohou ve stejných termínech konat konkurenční akce, zahraniční akce a jiné. Také je třeba zvažovat rozplánování her, aby nešly po sobě, měly periodicitu i vůči konkurenci a hráči tak neměli problém s výdaji na těchto akcích. Několik dní před turnajem je třeba závazně potvrdit svoji registraci k turnaji. Díky finálnímu potvrzení organizátoři získají konečný počet hráčů.

Dalším krokem je vytvoření herního systému turnaje, stanovení počtu zúčastněných týmů, jejich rozdělení do herních skupin a aktualizace stránek o

¹⁹Local Area Network, česky LAN, lokální síť, místní síť, propojení několika počítačů pomocí sítě

mezihernových turnajích. Dále je třeba věnovat část propagaci akce, například vydání novin, výrobě bannerů, emailingu²⁰, posílání soukromých zpráv a public relations na partnerských webech.

3.5 Výběr hráčů a týmu na turnaje

Týmy, potažmo hráč samotný se online zaregistruje do určité herny v daném městě, potvrdí svou účast a dostaví se na místo konání, kde uhradí registrační poplatek, který byl stanoven pro Českou republiku na 220 Kč, pro Slovenskou republiku pak 8 € na hráče. Platí, že hráč má k dispozici svůj počítač během celého turnaje.

Do turnajů se mohou registrovat hráči v jakémkoli věku. U hráčů mladších osmnácti let pořadatel požaduje písemně potvrzený souhlas rodičů s účastí na mezihernových akcích, hmotnou zodpovědnost (viz. *Příloha 1*) atd. Organizátoři herních turnajů dodržují úmluvu Pan-European Game Information (PEGI), tedy limitace her věkem, což znamená, že hráči, který nedosahuje minimální věkové hranice pro danou hru, nebude umožněna účast na turnaji. Věk hráčů se obvykle pohybuje mezi šestnácti až třiceti lety.

3.6 Skupinové tréninky hráčů

Tréninky hráčů jsou individuální záležitost. Každý jednotlivec trénuje dle svého uvážení. Hráči, kteří hrají v týmu, nikoli jako jednotlivci, musejí častěji společně trénovat nejen samotnou hru, ale také efektivní komunikaci, protože při hře se používá mnoho různých zkratk a herních názvů. Nacvičují různé situace, strategie, určují pozice v týmu. Doba tréninku před důležitými turnaji je čtyři až sedm hodin denně. Hraje-li někdo na vysoké úrovni, například i za zahraniční týmy, doba tréninků může být vyšší.

²⁰ Hromadné posílání emailů

3.7 Možnost získání finančních či hmotných odměn

V současné době profesionální hráči za vítězství získávají například finanční obnosy, hlavními cenami jsou často také různé hodnotné ceny, které do turnajů a soutěží věnují sponzoři. Každý tým, který se kvalifikuje na MČR a je úspěšný, má svého sponzora. Sponzoři jsou většinou z informačně technologického segmentu, často jsou to velké firmy, které vyrábí počítačové komponenty či příslušenství. Firmy se tak mohou prostřednictvím sponzorovaných týmů zviditelnit například tím, že jim poskytnou týmová trička s logem sponzora. Touto cílenou reklamou mohou získat další odběratele svých produktů. Díky sponzorským příspěvkům mohou týmy cestovat na různé zahraniční akce herního typu a jiné světové progamingové²¹ soutěže.

Herní sezóna trvá od září do června, během níž týmy sbírají body do klasifikace MČR, počet získaných bodů slouží zároveň jako žebříček úspěšnosti týmů a hráčů. Z tohoto žebříčku postoupí většinou osm nebo šestnáct hráčů na finále MČR. Následně je třeba zajistit dostatečný počet sponzorů, jimž je představen plán propagace, kde je popsáno, co dostane jako vizibilitu²² a co je od něj naopak požadováno (finanční prostředky a ceny pro výherce). Sponzorské společnosti většinou chtějí prezentovat svůj nejnovější produkt. Vítězové získávají různé počítačové komponenty a příslušenství, obvykle grafické karty, klávesnice, myši, sluchátka, nebo finanční odměnu.

²¹ profesionální svět online her

²² propagační plán, předmět, který zviditelní sponzora

EMPIRICKÁ ČÁST

4. Výzkumné šetření

4.1 Výzkumný cíl

Na základě strachu, obav a paniky jedné známé, že její syn propadá počítačům, že skončí v léčebně a nic z něj nebude, jsem se rozhodla přiblížit svět hráčů počítačových her laikům, rodičům, učitelům a všem, kteří o tomto tématu nejsou zcela informováni a nevidí svět her zevnitř. Dnešní doba je zcela jiná než doba před dvaceti lety, kdy herní a počítačový svět nebyl tak rozvinutý. Dnes sice máme různou literaturu, která se touto problematikou zabývá, i přesto rodiče a další veřejnost nezná klady herního světa. Ano, tak jak je všeobecně známo, tato kategorie má i svá negativa, ale mnoho lidí si není vědomo nebo nezná její pozitiva. Mojí cílovou skupinou se tak stali hráči počítačových her na poli nejen amatérském, ale hlavně profesionálním. Oslovila jsem tedy pět jedinců, kteří mají s herním světem mnohé zkušenosti.

Jsem si vědoma, že pět osob nemusí pro někoho být reprezentativní vzorek a tedy tvrzení hráčů validní, nicméně jsem se snažila během podrobného rozhovoru s hráči získat co nejvíce informací i o ostatních hráčích.

Snažila jsem se získat takové hráče, kteří již mají svoji herní kariéru více méně za sebou, aby jejich úsudek nebyl zkreslen aktivním herním životem. Díky tomu mohou poskytnout validní informace, které jsou podloženy časovým odstupem.

Očekávala jsem, že se ve výzkumu dostanu i k negativním stránkám herního světa, kterými se ale zabývá mnoho lidí, nicméně jsem chtěla poukázat zejména na ta pozitiva, která běžný laik nevidí. Negativa jsem předpokládala ve zdravotní a sociální oblasti. Cílem této práce ovšem je ukázat pozitiva herního světa a světa profesionálních a amatérských hráčů s důrazem na možnosti vlastního rozvoje, získání zkušeností a dovedností do života.

Hlavní otázka pro výzkum: **Jak vnímají svět počítačových her profesionální hráči, v čem shledávají pozitiva a negativa ve vztahu k sobě samému a okolí?**

4.2 Zvolený typ výzkumu a jeho použití

Jako výzkumnou metodu jsem zvolila kvalitativní výzkum pomocí narativních rozhovorů a to hlavně díky detailním informacím, jež jsem mohla od osob získat. Metoda kvalitativního výzkumu pomocí rozhovorů se k mému tématu, jak předpokládám, hodí nejlépe, jelikož umožňuje vytvoření vlastních otázek přímo na konkrétní téma. Otázky jsem směřovala na vznik a průběh touhy k hraní her, na negativa a pozitiva, na možnosti získání různých schopností použitelných v dalším i pracovním životě, na akceptaci her rodiči, přáteli a kamarády a možnosti ovlivnění těchto vztahů kvůli hrám. „*Záměrem výzkumníka provádějícího kvalitativní výzkum je za pomoci celé řady postupů a metod rozkrýt a reprezentovat to, jak lidé chápou, prožívají a vytvářejí sociální realitu.*“ (Švaříček a kolektiv, 2007, s. 17). Metoda záměrného výběru informantů, nebo například v mém případě, metoda Snow Ball²³ (sněhová koule), je velmi vhodná pro můj výzkum. Kvalitativní výzkum se povětšinou realizuje v prostředí, na které je informant zvyklý, cítí se v prostředí dobře, a nic tedy nenarušuje průběh rozhovoru.

Tato metoda směřuje k validitě, jelikož reliabilita by byla pro můj výzkum nepřesná pro malý počet respondentů. Rozhovory se zaznamenávají na médium, z něhož pak lze rozhovory přepsat metodou doslovné transkripce do textové formy.

4.3 Výběr výzkumného vzorku

Stanovila jsem si různá kritéria před tvorbou rozhovoru, které jsem potřebovala pro výběr jedinců. Díky kontaktu na prvního informanta, jsem získala kontakt na druhého informanta, a takto se to opakovalo až k získání posledního informanta. Díky metodě Snow Ball jsem tedy získala všechny, které jsem potřebovala pro svůj rozhovor.

Na pohlaví jsem nekladla důraz, už jen kvůli tomu, že v herním odvětví se mnoho žen nevyskytuje. Chtěla jsem takové jedince, kteří již nehrají tak aktivně, aby jejich úsudky a názory nebyly aktuálně ovlivňovány jejich herním životem. Požadovala jsem, aby jejich věk byl nad dvacet dva let a každý měl nějaké zaměstnání, případně rodinu. Na přání některých svých informantů uvádím přezdívky, které si zvolili kvůli zachování anonymity. Pro přehled a zjištění, kdo jsou vlastně hráči počítačových her, uvádím u každého z nich krátké shrnutí jejich životopisu a kódové označení.

²³Výzkumná metoda, nabalování, jedna osoba dá doporučení na druhou, druhá na třetí apod.

4.4 Shrnutí informací o výzkumném vzorku

HRÁČ	Kód	VĚK	VZDĚLÁNÍ	ZAMĚŠTNÁNÍ
Informant Štěpán	Špn	23 let	Univerzita Pardubice, obor teleinformatika	Brigádnická činnost – provozní koupaliště
Informant PetrikCZ	Pcz	32 let	SOU Obchodní v Pardubicích - podnikání v oboru obchodu a služeb	Strategický nákupčí v nadnárodní firmě
Informant Milan	Mln	23 let	Univerzita Pardubice, obor informatika	Freelancer drupal developer ²⁴ , internetový specialista
Informant František	Frk	25 let	Vyšší odborná škola lesnická	Brigádnická činnost – hledání zaměstnání
Informant Dmitry	Dmt	25let	Vysoká škola ekonomická v Praze	Obchodní manažer v energetické společnosti

Tabulka číslo 6, kategorizace informantů

²⁴ Vývojář Drupal. Drupal je softwarový systém pro správu obsahu Umožňuje tvorbu internetových časopisů, blogů, internetových obchodů a jiných komplexních systémů. Je naprogramován v jazyce PHP

4.5 Představení informantů

Štěpán má 23 let a pochází z Pardubic. Studuje na Univerzitě Pardubice obor teleinformatika. Vysokoškolský titul je pro něj velmi důležitý. Dříve studoval v Brně Vysoké učení technické, ale z finančních důvodů školu změnil. Mezi jeho koníčky patří squash, přátelé, posezení v čajovnách, občas navštíví restauraci a bar. Pracuje jako provozní koupaliště, a přivydělává si na turnajích v počítačových hrách. Říká o sobě, že je introvertní melancholik a perfekcionista s důrazem na tradice a rodinu. Rodina je pro něj nejdůležitější a díky ní je tím, kým je.

PetrikCZ má 32 let a pochází z Pardubic. Vystudoval Střední odborné učiliště obchodní v Pardubicích. Přiznává, že vyšší vzdělání nemá, protože ho doma nikdo „nehonil“ na vysokou školu. Nyní pracuje jako strategický nákupčí v nadnárodní společnosti s komunikací v anglickém jazyce. Vyzkoušel mnoho různých pozic od skladníka, přes logistika až po projektového manažera než našel práci, která mu vyhovuje. Do budoucna by rád podnikal na vlastní zodpovědnost. Nyní je jeho hlavní prioritou rodina, je totiž hrdým otcem dvou dětí, kterým se věnuje naplno.

Milan má 23 let a pochází z malé vesničky Slatiňany u Pardubic. Nyní studuje Univerzitu Pardubice obor informatika. Pracuje jako freelancer drupal developer, vývojář softwarového systému pro správu obsahu webových stránek, časopisů, blogů, internetových obchodů, vše se týká programování. Jeho druhým povoláním je internetový specialista. Svou práci má rád, a říká, že díky hraní her se k takové práci dostal. Ve volném čase jezdí na in-line bruslích, chodí do fitness centra a často navštěvuje kino.

František má 25 let, vystudoval Vyšší odbornou školu lesnickou v Trutnově, zkoušel studovat Vysokou školu v Olomouci, kterou bohužel nedokončil. Vystřídal mnoho povolání, nyní se věnuje pouze brigádnickým činnostem a hledá zaměstnání. Říká o sobě, že jeho největší prioritou je spokojený život jeho budoucí rodiny. Jeho velkým koníčkem jsou vlastní psi a občas si ještě zahraje oblíbenou hru.

Dmitry má 25 let, studuje Vysokou školu ekonomickou v Praze a reprezentuje školu ve fotbale. Pracuje jako obchodní manažer v energetické společnosti. Mezi jeho koníčky patří počítačové hry, fotbal, kolektivní sporty. Přiznává, že rád spí. Mezi hlavní priority patří společnost, kterou má rád. Říká, že celý život hraje fotbal a hokej a uznává společné cíle. V životě chce dosáhnout svobody.

5. Analýza dat

5.1 Otevřené kódování

Co je to vlastně otevřené kódování? Tuto otázku dobře popisuje definice autorů Strausse a Corbinové, „*Otevřené kódování je část výzkumu, která se zabývá označováním a kategorizací pojmů pomocí pečlivého studia údajů.*“ (Strauss A., Corbinová J., 1999, s. 43).

Data jsem zpracovávala pomocí tabulkového editoru Microsoft Excel. Svá získaná data a informace od informantů jsem kodovala postupně řádek po řádku. Dle získaných dat a významů pojmů jsem 17 kategorií, které jsem doplnila o vlastnosti a dimenzionální rozsah. Názvy kategorií jsem většinou odvozovala od výroků informantů, aby nedošlo k deformaci myšlenek informantů, chtěla jsem tak zachovat co největší procento autentičnosti údajů. (Miovský, 2006).

5.2 Otevřené kódování a kategorizace

Základní škola aneb první setkání s počítačem a akčními hrami.

Herní svět jako cesta ke splnění snů a přání.

Hra versus škola a rodiče aneb hra vítězí.

Zase máš za pět? Týden bez počítače!

Přátelé, kteří již hráli, mě k hraní her přivedli.

Lidé, kteří nehrají, mě nechápou.

Chci hrát na vysoké profesionální úrovni.

Hraní jako zabiják přátelství.

Partnerský vztah a hraní, aneb dávám přednost partnerce.

Hraní jako učení se reálnému životu.

Vítězství aneb opojné pocity z vrcholového hraní.

Knihy? Je to něco z papíru.

Sedavý styl života jako nový sport.

Hraní her zlepšilo mé schopnosti a dovednosti.

Nelituji času stráveného u her.

Hraní her jako vzdělávací prvek.

„Zářivá“ budoucnost herního odvětví aneb hra jako dostupný, pohodlný koníček.

Kategorie č. 1 Základní škola aneb první setkání s počítačem a akčními hrami.

Základní škola, aneb první setkání s počítačem a akčními hrami.	
Vlastnost	Dimenzionální rozsah
V době docházky na ZŠ	Obvyklé
Prostřednictvím kamarádů	Časté
Prostřednictvím rodičů	Počáteční
Ve školním prostředí	Zásadní
Akční hry	Žádané

Hry provází člověka od dětství až po dospělost. V dnešní době je mnoho her určených nejen pro děti, ale také hry určené přímo pro dospělé. Každý z nás někdy v životě vyzkoušel nějakou hru, pamatujeme si, jaká byla naše nejoblíbenější a kdy jsme si ji zahráli poprvé.

První kategorie obsahuje vzpomínky informantů na to, kdy se poprvé setkali s první hrou a počítačem, jaké to byly hry a zda je na hře něco uchvátilo.

Informanti vzpomínají na první setkání s počítačovou hrou. Z pěti informantů čtyři shodně odpověděli, že první setkání s počítačovou hrou bylo na základní škole, jeden informant neuvedl základní školu, ale pouze věk, který odpovídá věkovému rozmezí základní školy. Zmiňují, jaký typ her je nejvíce zaujal.

„Moje první setkání s počítačem, jako herním strojem bylo na ZŠ v posledním ročníku. Posléze jako většina hráčů v internetových kavárnách....“ (Špn/1/2011)

„Úplně první setkání jsem zažil někdy ve čtvrté třídě základky, u mámy v práci...Pamatuju si, že jsem hrát takové pseudo 3D bludiště.... další zásadní krok byl v šesté třídě na základce, když jsme my, kluci část třídy, v hodině technického vyučování namísto stloukání podložek pod hrnce poprvé vkročili do počítačové učebny....“ (Pcz/1/2011)

„...dlouhou dobu jsme se se spolužáky ze základky scházeli a hráli offline FPS²⁵ s válečnou tematikou.... Na co si ale pamatuji velmi dobře je moje první setkání s online FPS hrou Counter Strike 1.6²⁶. Bylo to jednoho odpoledne u mého spolužáka, bylo mi myslím 15 let a hra mě tolik zaujala, že ještě ten den jsem seděl na stejném herním serveru jako spolužák a hráli jsme proti sobě....“ (Mln/1/2011)

„Bylo mi nějakých 8-9 let a chodil jsem ke kamarádovi hrát na staré Deltě²⁷ Saboteura²⁸....“ (Frk/1/2011)

„Ou, to je velmi těžká otázka, protože si nepamatuju, kdy to přesně bylo, no někdy na základce, ale vím jistě, že první hru kterou jsem nějak víc hrál, byla Prince of Persia²⁹, byl to takový panáček, který měl do 60min zachránit princeznu od zlého Vizíra Jaffara....“ (Dmt/1/2011)

Kategorie č. 2 Herní svět jako cesta ke splnění snů a přání

Herní svět jako cesta ke splnění snů a přání.	
Vlastnost	Dimenzionální rozsah
Útěk z reality	Vítaný
Nadšení z PC	Veliké
Zaujetí pro hru	Značné
Šance něčeho dosáhnout, stát se vzorem	Vzrušující
Hry jako prostředek plnění přání	Osvobozující
Spolupráce, vzájemná komunikace	Důležitá
Hra jako prostředek být nejlepší	Uchvacující

Způsob **relaxu** a **útěkem z reality** by se daly nazvat názory informantů. Ve výpovědích informantů se často objevuje tvrzení, že prostřednictvím hraní her se mohou stát někým jiným, zapomenout na reálný svět, plnit si svá dětská přání, přání vyhrát, být

²⁵First-person shooter, v češtině střílečka z pohledu první osoby

²⁶Nejúspěšnější FPS hra na principu dvou týmů proti sobě, teroristi a policisti

²⁷Počítač z roku 1982. Počítač měl klávesnici se čtyřiceti tlačítky z gumy a v Československu se pro něj vžilo označení „gumák“.

²⁸Hlavní hrdina - sabotér - se snaží dostat do skladu, aby zde našel disketu se jmény šéfů podsvětí.

²⁹Jednoduchá hra, princ překonává různé překážky a nástrahy

úspěšný. Všichni inforfanti mají pozitivní pocit, který jim hraní her přineslo. Každý z nás by někdy chtěl dosáhnout nedosažitelného, stát se někým významným. Z rozhovoru hráčů vyplývá, že cesta k těmto snům je skrze herní prostřední velmi snadná a uspokojující.

„Byl to pro nás útek od reality a pomáhalo nám to stát se někým jiným, aspoň na chvíli utéct ze stereotypu školního a rodinného života...Bylo to něco Nového, něco, kde se člověk mohl stát někým jiným, něco kde cítil, že má šanci dosáhnout na vrchol. Tady při malém počtu hráčů jste měli opravdu šanci stát se někým extra, někým ke komu budou ostatní vzhlížet jako k jejich vzoru....“ (Špn/2/2011)

„Ten nejpodstatnější zlom přišel ve chvíli, kdy nám pan ředitel přinesl do PC učebny první skutečné PC z dnešního pohledu...Na tu dobu nepředstavitelné dělo a na něm uchvacující 3D hra Wolfenstein³⁰ s promakanými zvuky z PC speakeru....Pro mě jsou hry a především 3D³¹ hry v podstatě ztělesněním mých dětských přání a představ o naprosté svobodě. Dělat si co chci, jak chci, kdy a kde chci a to bez vlivu na reálný svět....“ (Pcz/2/2011)

„Obecně na hraní se mi líbila grafika, zpracování přírody a různé pohledy v různých herních fázích, to mluvím o oněch válečných FPS hrách, ale také třeba o leteckých simulátorech. Na Counter Strike 1.6 mě nejvíce zaujal element týmu. To, že hráči spolu hrají, komunikují, spolupracují ...“ (Mln/2/2011)

„Byl to výborný relax, hráli moji kamarádi a další kamarády jsem si právě díky hraní našel.“ (Frk/2/2011)

„...Uchvátila mě komunikace, pohodlnost a touha k vítězství, konečně když se dalo hrát online a soupeřit a být nejlepší. Zjednodušeně sportovní chuť vyhrávat. Výrok: „Není důležité vyhrát, ale zúčastnit se!“ vymyslel „druhý.“ (Dmt/2/2011)

³⁰ Jedná se o jednu z prvních známějších 3D akčních her z „vlastního pohledu.

³¹ Trojrozměrné hry - objem

Hra versus škola a rodiče, aneb hra vítězí.	
Vlastnost	Dimenzionální rozsah
Dobré známky	Vyžadované
Podpora ze strany rodičů	Minimální
Tolerance ze strany rodičů	Počáteční
Porozumění ze strany rodičů	Narušené
Vlastní řízení času	Osvobozující

Děláme-li něco často a pořádně, může se stát, že se to děje na úkor jiných, důležitých věcí. Děti a mladí lidé mají různé koníčky a svůj čas tráví mnoha způsoby, ať už je to sport, nebo věnují čas kamarádům, návštěvám restaurací či posedávání v parku. Každá tato činnost může ovlivnit jejich vztahy s rodiči či školní prospěšnost. Obsahem této kategorie jsou vzpomínky, ve kterých hráči popisují, jaké byly jejich vztahy s rodiči a jak na jejich hraní rodiče reagovali.

Informanti shodně uvádějí, že se jejich rodiče těžko potýkali s jejich hraním, rodiče je nepodporovali. Dva lidé uvádí, že rodiče vyžadovali dobré známky ve škole, když byl problém, zakazovali jim hrát. Každý z nich ale našel určitý způsob, jak hru hrát i přes zákazy rodičů.

„... Pokud bylo ve škole vše ok, a neměli jsme trénink, tak jsem si většinou třeba na 2 hodiny maximálně, došel s klukama vyblbnout do herny.... Rodiče mě v dřívějších dobách vůbec nepodporovali. Přišlo jim to jako vyhazování času, jako věc, která mi je k ničemu.... Díky hraní her jsem si dokonce zlepšoval angličtinu. A hlavně, šlo mi to ve škole líp. Neboť jsem věděl, že když ve škole budou dobré známky, budu mít doma klid, budu se moci více soustředit na to hraní...“ (Špn/3/2011)

Informant uvádí, že si díky hraní her zlepšil anglický jazyk a díky motivaci k hraní her se zlepšil ve škole, rodiče mu pak dovolovali hrát.

„Nejprve jen těch pár minut při hodinách technického vyučování ve škole, potom jsem občas chodil s kamarádem do kanceláře jeho táty v nemocnici a později hlavně u něj doma, když si ten „vysloužilý“ nemocniční počítač odkoupili domů.... Když jsem chodil do třetí třídy základky, naši se rozvedli a žil jsem doma jen s mámou. Určitě věděla, že chodím hrát ke kamarádovi na počítač a občas měla připomínky, abychom taky dělali něco jiného, než vysedávali u PC. O nějaké podpoře nemůže být řeč spíš o toleranci.“ (Pcz/3/2011)

„ Má „herní kariéra“ začala až někdy v patnácti letech. Měl jsem ještě to pěkné dětství, kdy počítačů nebylo mnoho a raději jsme pobíhali venku. Mamka mi říkala, ať tolik nehraju, že bych se měl radši věnovat jiným věcem, ale u toho to končilo.... Byl jsem pánem svého času, sám jsem si rozhodl kdy hrát a kdy ne....“ (Mln/3/2011)

„Jak kdy, ale když to vezmu průměrně, tak asi každý druhý den. Někdy jsem nehrál třeba 14dní vůbec a někdy jsem u toho seděl od rána do večera prakticky denně. ... Rodiče mě nepodporovali, naopak když se jim nelíbily výsledky ve škole nebo doma nebylo hotovo, co mělo být, přišly zákazy.“ (Frk/3/2011)

„Jak jsem říkal, bylo to tabu i teď na to koukají hodně divně, ale úspěch se dostavil, jednou mně viděli rodiče někde na fotce, jak držím pohár, a říkali, cos to proboha vyhrál. Tak jsem vyprávěl příběh, a co bylo strašně divné, zajímalo je to. Po nějaké době jsem se jich zeptal, jak na to koukají, stále to je tabu, ale měli radost, že jejich dítě dosáhlo toho, co chtělo. Prý to má každý rodič.“ (Dmt/3/2011)

Z výroku informanta vyplývá, že postupem času si rodiče zvykli na to, že jejich dítě hraje počítačové hry, a díky úspěchu v herním světě je zajímalo, jak se k poháru vlastně dostal. Zřejmě díky tomu, že si své dítě vyslechli a pochopili, že díky hře jejich syn je úspěšný v tom, co ho baví, možná právě proto, že dali prostor vyprávění o herním světě, začali koníček svého syna **akceptovat**.

Zase máš za pět? Týden bez počítače!	
Vlastnost	Dimenzionální rozsah
Zákaz her ze strany rodičů	Opakující se
Narušení školní docházky	Ojedinelé
Zhoršení známek ve škole	Časté

Domnívám se, že každý rodič má své motivační tajemství, aby jejich dítě chodilo poctivě do školy a mělo dobré známky. Škola a známky jsou prioritou a je třeba pro to něco udělat. Rodiče informantů zakazovali hry a počítač, když dítě přineslo špatné známky. Informanti zmiňují, zda se v jejich herním období zhoršil prospěch ve škole nebo zda školu zameškávali

Tři hráči přiznávají, že jejich hraní ovlivnilo školní úspěšnost, dva hráči tvrdí, že školní docházka a známky zůstaly neovlivněny.

„... Do školy jsem chodil a dokonce jsem tam neměl žádné problémy. Je pravda, že jsem se neučil tak moc, jak bych asi měl, ale to nemělo žádné dočinění s hraním, to jsem prostě já. Proč se učit, když už všechno vím. Ale hraní školu ovlivnilo opravdu minimálně.“ (Špn/4/2011)

Informant uznává, že hraní her **ovlivnilo** učení se do školy alespoň v malé míře.

„... Už právě proto, že jsem neměl vlastní PC a možná i s ním bych neměl takovou volnost, protože máma byla dost přísná. ... Všechno se odehrávalo v mezích běžného volna, takže víkendy, nebo prázdniny a zásadně bez účasti rodičů, což možnosti značně omezovalo. ...“ (Pcz/4/2011)

Hráč sděluje, že docházka do školy zůstala neovlivněna.

„Pokud se něco dělá naplno, musí to podle mě ovlivnit jiné věci v životě. U mě to učení bylo určitě. Ale nebylo to nikdy tak, že bych kvůli hraní nesplnil podmínky postupu do dalšího ročníku. Dokonce v době maturity jsem odehrál asi nejvíc zápasů

v týdnu. Přece jen mě učení nikdy moc neuchvátilo. ... Docházku do školy hraní nikdy neovlivnilo, v tom jsem byl striktní. ...“ (Mln/4/2011)

Informant uznává, že jeho hraní **ovlivnilo** známky ve škole při maturitě, na docházku však působení nemělo.

„Docházku myslím až na VŠ, ale učení určitě už na gymplu. Pamatuju si, že mi naši počítač zakazovali a já když jsem šel druhý den do školy, počkal jsem, až půjdou rodiče spát a pustil jsem si tenkrát Warcraft 2³² a vypíнал jsem to okolo páté ráno, než vstávali rodiče do práce. Pořádně jsem začal až v půlce svaťáku a to byl asi nejzazší termín, abych vůbec odmaturoval.“ (Frk/4/2011)

Osoba uvádí, že kvůli hře hrál dokonce v noci, když rodiče spali a jeho učení do školy hraní **ovlivnilo**.

„Když se na to tak podívám, musím říct, že ano. Nejsem člověk, který se furt šprtal, ale měl jsem vždy dobré známky, jen co jsem začal hrát, tak už pro mě dobrá známka byla i 3, což předtím nepřipadalo v úvahu....“ (Dmt/4/2011)

Informant přiznává zhoršení známek ve škole, když začal hrát, ale docházka do školy zůstala **neovlivněna**.

³²MMORPG (Massive(ly)-Multiplayer Online Role-Playing Game) je počítačová hra na hrdiny o více hráčích (tzv. Multiplayer) Hráč těží zlato a dřevo a za ně v budovách staví vojenské jednotky. Těmi zkoumá mapu, bojuje s nepřítelem o přístup ke zlatým dolům, snaží se mu způsobit ztráty, zničit budovy nebo pracovní jednotky. Stavbou dalších budov a vynalézáním objevů získává hráč možnost stavět pokročilejší typy jednotek, nebo jednotky získají další schopnosti.

Přátelé, kteří již hráli, mě k hraní her přivedli.	
Vlastnost	Dimenzionální rozsah
Hrající kamarádi z okolí	Velmi častí
Hrající kamarádi virtuální	Žádoucí
Týmová hra	Nepostradatelná
Touha stát se členem týmu	Velká

Pokud chceme být dobří v něčem, co děláme, je potřeba tomu obětovat čas a úsilí. Každá činnost, má-li se dělat pořádně, potřebuje nějaké oběti proto, aby se dostavily pozitivní výsledky naší píle. V této kategorii hráči uvádějí, jaký postup mělo jejich hraní od začátků až po poloprofesionální a profesionální herní život.

Informanti se shodují, že hrálo hodně přátel v jejich okolí. Lze říct, že se všichni informanti shodli, že hry hráli s přáteli, s kterými se již znali, například ze školy nebo z místa bydliště. Pouze jeden informant uvedl, že ho ke hraní dovedl jeho kamarád, z čehož usuzuji, že předtím žádné další hráče neznal.

„Při úplných začátcích to bylo přibližně 15 lidí z blízkého okolí. Hlavně kamarádi ve třídě, a v nižším ročníku ...“ (Špn/5/2011)

„V mém okolí se vždy všechno prožívalo týmově. Výjimkou nejsou ani počítače a hry. V počátcích 3D hraní u nás, které jsem prakticky zažil od začátku, ani jiná možnost nebyla, než se stát součástí herní komunity...“ (Pcz/5/2011)

„Na střední škole jsem potkal několik kamarádů, se kterými jsem se znal z online světa, většina spolužáků ale hrála offline. Vrstevníci v místě, kde jsem bydlel, také moc nehráli. S těmi jsme se věnovali jiným koníčkům. Protože jsem se ale udržoval v okolí hráčů, dá se říct, že lidé v mém okolí hráli....“ (Mln/5/2011)

„Ano, prakticky téměř všichni, kteří měli na čem. S kamarády jsme pořádali malé domácí LAN party třeba pro 10 lidí a hráli tam všechno, co se dalo.“
(Frk/5/2011)

„Neřekl bych, že hodně, ale dostačující množství lidí na to, abych to začal praktikovat. Dotáhl, mně jeden můj kamarád, který pořád hraje, jen ho baví něco jiného, on hraje stejnou hru jen pro zábavu. ...“ (Dmt/5/2011)

Kategorie č. 6 Lidé, kteří nehrají, mě nechápou.

Lidé, kteří nehrají, mě nechápou.	
Vlastnost	Dimenzionální rozsah
Počáteční reakce rodičů	Negativní, zakazující
Dosažené zlepšení díky hrám (angličtina)	Přesvědčivé
Hraní jako aktivita	Vytrvalé
Hraní jako náplň volného času	Příležitostné
Posun hráčů mezi trvalou aktivitou a naplněním volného času	Znatelný
Čas bez her	Možný

Počítačové hry jako koníček jsou v dnešní době málo akceptované. Hráči her se týkají s názory, že je to ztráta času, a že jej mají věnovat účelnějším věcem. Pro hráče je hra stejně hodnotný koníček jako například sport, hra na hudební nástroj a další. Těžko lidem ve svém okolí tento názor vysvětlují. Lidé potřebují čas, aby hraní her dokázali **přijmout a tolerovat**.

Výroky hráčů sdělují, jak se na jejich herní život a hry dívalo okolí. Všichni shodně uvádějí, že reakce okolí byly ze začátku negativní, setkali se s nepochopením. Postupem času docházelo k **akceptaci a toleranci**.

„... Ze začátku se spíše nadávalo, neustále se řešilo, jestli nezanedbávám školu, sport. Prostě klasická doba, kdy rodiče chtěli a měli mít přehled, co jejich syn dělá, a snažili se ho vychovávat podobně, jako byli oni sami v dobách před x lety. ... Ale postupem času, když rodiče viděli, že mě to baví, a že se díky hraní zdokonaluju v angličtině, že i občas někam vyjedu, a že mám nové přátele. Tak prostě uznali, že asi nemá cenu se o tom už hádat. ...“ (Špn/6/2011)

„Určitě, jak už jsem zmiňoval, mé okolí se rozdělilo na dva tábory z původní jedné party příležitostných hráčů na ty, které to baví pořád a ty které to úplně pustilo. Obecně se dá říct, že z počátečního velkého nadšení je z toho u všech jen takový doplněk aktivit pro volný čas.“ (Pcz/6/2011)

„... Lidé, kteří byli skeptičtí, jimi zůstali a naopak. Pokud bych do hraní zahrnul i konzole typu Wii³³, tak tam vidím neustálý posun a rozšiřování mezi lidmi. Je to ale naprosto odlišný typ hraní.“ (Mln/6/2011)

„Postoj ke hrám se změnil. Tak nějak si to sedlo a i rodiče mi to začali tolerovat. I když by určitě byli radši, kdybych nehrál vůbec, ale právě když jsem si udělal místo hraní pauzu na psy, tak je to přesvědčilo o tom, že dokážu být i bez toho.“ (Frk/6/2011)

„... Je to mince o dvou stranách, na jednu stranu hrající dítě s rozumem je něco jiného než psychicky narušené dítě, bohužel se to nedá vysledovat, jaké dítě je jaké. ... Ano, mění se to i v mém okolí, ale nemyslím si, že jen v tom dobrém směru na všem se dá najít i něco dobrého i špatného. ...“ (Dmt/6/2011)

³³herní konzole, která reaguje s objekty jak namířením na obrazovku, tak pohybem ve volném prostoru – a to ve všech osách (dopředu/dozadu, nahoru/dolu, doprava/doleva), hráč se aktivně hýbe a pohyb vidí na obrazovce televize

Chci hrát na vysoké profesionální úrovni.	
Vlastnost	Dimenzionální rozsah
Hra v reprezentačním týmu	Naplňující
Síla neomezeného internetu	Značná
Touha zvítězit, vyhrát ceny	Maximální
Hrát před zraky stovek diváků	Fascinující

Hráče zaujal profesionální herní svět. Hrát ligové turnaje před stovkami fanoušků, dostávat ocenění a být známý v herním světě je pro hráče velké lákadlo a důkaz jejich hráčské kvality.

Z následujících výpovědí se dozvíme, kdy a kde se hráči dostali k progamingu, tedy k profesionálnímu hernímu online světu. Někteří hráči hráli i za zahraniční týmy, což je v herním světě považováno za velký úspěch. Dva hráči zmiňují dokonce národní i mezinárodní turnaje.

„Moje první setkání s částečným progamingem bylo v dobách, kdy můj tým přestoupil do organizace nesoucí název BURNING. Tato Francouzská organizace, opřená o spolupráci s různými výrobci počítačů a hostingovými³⁴ společnostmi nám platila větší výdaje spojené s turnajem....V současné době reprezentuju českou organizaci Esuba.intel³⁵. Esuba je považována za monopol na poli českého progamingu.“ (Špn/7/2011)

Z výroku lze usuzovat, že když je hráč dobrý, lze si hraním i něco přivydělat a seznámit se se zahraničními týmy hráčů. Hráč se od svých mladých let propracoval až do nejlepšího českého týmu.

„Z pohledu méj hráčské historie vlastně nedávno. Nevím přesně, ale možná tak sedm-osm let zpátky. Prostě v době kdy jsem si konečně i já pořídil neomezený internet a začal vychutnávat jeho výhody.“ (Pcz/7/2011)

³⁴služba na internet, která vám umožní mít své vlastní WWW stránky

³⁵eSuba, aktuálně patří mezi absolutní špičku mezi českými progamingovými multiklany. Tým disponuje i svým vlastním filmovým studiem, eSuba je také vlastníkem 2 internetových obchodů

„Za mou první zkušenost s progamingem bych považoval web NSL³⁶, to bylo asi před pěti lety, v roce 2006, nějak tak, data si moc nepamatuji. Týmové hraní, žebříčky týmů, ceny pro vítěze. Opravdový progaming byly ale Invex cupy, turnaje pořádané na brněnském výstavišti, kde se sešlo několik nejlepších československých týmů a před zraky stovek návštěvníků si to rozdali o titul mistra.“ (Mln/7/2011)

„Prakticky okolo mých devatenácti, kdy jsem hrál CSko³⁷ už nějakou dobu a zjistil jsem, že mimo public serverů³⁸ se dá hrát i v klanu a klany mezi sebou soupeří v ligách. Začal jsem se tomu věnovat, hledal si herní vzory a tak nějak jsem progamingu propadl.“ (Frk/7/2011)

„...v roce 2005 kdy jsem ještě aktivně hrál fotbal, viděl jsem v telce jak je někde turnaj a jak tam je asi milion lidí kolem, miloval jsem tuhle atmosféru, vždy mně popoháněla dopředu, tak jsem si řekl wow, to je paráda.“ (Dmt/7/2011)

Kategorie č. 8 Hraní jako zabiják přátelství.

Hraní jako zabiják přátelství.	
Vlastnost	Dimenzionální rozsah
Získávání přátel	Snadné, časté
Přátelé, kteří hrají	Podporující
Přátelé, kteří nehrají	Nechápající, akceptující
Osobní kontakt, společné trávení času	Trvajících, opakujících se, oblíbený

Domnívám se, že každý z nás někdy ztratil přítele nebo kamaráda. Mezilidské vztahy jsou složité, přátelství ničí například pomluvy, žárlivost, nedostatek času, odlišné zájmy. Každý má právo na svoji zábavu, své zájmy. V této kategorii se informanti vyjadřují ke svým vztahům s přáteli.

³⁶NSL-zkratka non steam league, v překladu amatérská liga bez použití herního účtu v programu steam, přes který hráči hrají profesionální ligu.

³⁷Zkratka hry Counter Strike 1.6.

³⁸Hrací servery určené pro širokou veřejnost

Čtyři osoby se shodují, že se jejich přátelé dělí na dva tábory - na ty, kteří hry **podporují**, případně je hrají, a na ty, kteří hry **nepodporují** a nehrají je. Pouze jeden informant neuvedl, že se jeho přátelé rozdělili na dvě skupiny. Čtyři osoby také uvádějí, že přátelé z herního světa znají osobně, jezdí s nimi na výlety nebo jinak **společně tráví čas**.

„Přátelé, jako lidi, který nikdy nehráli hry se akorát zeptají, jak se daří, kde jsem byl, co jsem vyhrál a tím to končí.... Při hraní jsem poznal opravdu mnoho lidí. S drtivou většinou z nich mám kladný vztah a i po tom co se naše cesty rozešly, si píšeme, navštěvujeme a vždy se těším, kdy se zase sejdem. ...“ (Špn/8/2011)

„V průběhu let se mí přátelé prakticky rozdělili na ty, kteří hrají víceméně pravidelně - pokud mají čas a na ty které hry vůbec nezajímají. Celkem pochopitelně trochu negativní postoj zaujala ženská část a především holky. ...při progamingu vznikne ze spoluhráčů taková trochu rodina, občas se vídáme a nebavíme se jen o hrách. Je to asi stejné jako kdekoliv jinde, kde je vícero lidí tak často a intenzivně spolu. Možná by se progamingové hraní mělo přirovnávat k adrenalinovým sportům, protože má podle mě spoustu společných znaků....“ (Pcz/8/2011)

„...mám hodně přátel z herního světa, tedy ano, mí přátelé hrají také...v začátcích jsem hledal týmy, které spolu komunikují jen online, to mě ale časem omrzelo a když jsem poznal kluky z Chrudimi a okolí, zjistil jsem, že z hraní může být víc – přátelství. Pokec, pivo, dovolená, to je pěkná přidaná hodnota, kterou ale mnoho hráčů třeba nikdy nepozná. ...“ (Mln/8/2011)

„Hodně přátel hraje taky a ti co nehrají, tak to přehlíží a jen málo z nich nechápe, jak můžu u „panáčků“ prosedět půl dne.... Klan, který jsem vedl, byl založen právě na osobním kontaktu a společných akcích. Ať už šlo o LAN party, posezení u piva nebo i jednu společnou dovolenou v Adršpachu....“ (Frk/8/2011)

„...mám dva typy přátel, první, co to odsuzují a říkají, že to je pro děti a druhý typ, který zase se furt ptá, tak co, jak Vám to jde, ale nehrají to... mám jednoho hodně dobrého kamaráda, se kterým chodím téměř pravidelně běhat. Popravdě hraju dostatečně dlouho a většinu scény znám i osobně....“ (Dmt/8/2011)

Partnerský vztah nebo hra, aneb dávám přednost partnerce.	
Vlastnost	Dimenzionální rozsah
Vztah hráče vůči partnerce	Prioritní
Vztah partnerky vůči hráči	Smíření
Nalezení kompromisu	Oboustranné
Hádky	Očekávané

Hry ovlivňují partnerské vztahy. I hráči her chtějí mít partnera. Bohužel díky času, který tráví u počítače, vznikají mezi jimi a partnerkou rozepře. Partnerka často nemá pochopení pro koníček svého přítele, hráč často podřizuje čas tréninkům ve hře. Jako v každém běžném vztahu je třeba tolerance a akceptace obou partnerů. Přítelkyně pochopila, že hraní her je stejný koníček pro přítele, jako je třeba nakupování koníček pro ni, který muži příliš neoceňují.

Z výroků hráčů vyplývá, že jejich přítelkyně hraní braly neutrálně, hráči se snažili o **nalezení kompromisu z obou stran**, aby trávili čas s přítelkyní ale i se svým koníčkem, hrou.

„... Ale hraní nikdy neovlivnilo mé vztahy. Pokud jsem byl v období s přítelkyní, tak jsem si dokázal udělat takový časový harmonogram, který vycházel vstříc všem. ... Brala to jako můj koníček. Ona taky ráda nakupuje a mám ji to nějak vyčítat nebo něco podobně?...“ (Špn/9/2011)

„... Občas se to bez hádky neobešlo, ale určitě to nikdy nebyl důvod rozchodu, nebo nějakých zásadních problémů. ... Vlastně celé progamingové období jsem prožil se svou budoucí manželkou a určitě je to i zásluha její tolerance, že se to povedlo skloubit s partnerským životem.... Musí to prostě fungovat z obou stran, jako v každém jiném vztahu.“ (Pcz/9/2011)

„ ... Je to o nalezení kompromisu. Znáám i vztahy, kdy hrají oba partneři a jsou dobří, ale těch moc není. Zpravidla to dopadá tak, že si hráč uvědomí, že s klávesnicí se neožení....“ (Mln/9/2011)

„Všechny přítelkyně to braly v pohodě nebo si aspoň nestěžovaly. Když jsem hrál, snažil jsem se jim to pak nějak vynahrazovat.“ (Frk/9/2011)

„ ... Pak jsem začal hrát právě Counter Strike Source, prvně to problém nebyl, ale postupem času to začal být hodně velký problém, takže existenční věci a hádky byly na denním pořádku. Jak se dostavil první úspěch a ona se seznámila s kámoši, kteří to hrají a zjistila, že to nejsou děti, tak se umoudřila a už je to lepší...“ (Dmt/9/2011)

Kategorie č. 10 Hraní jako učení se reálnému životu.

Hraní jako učení se reálnému životu.	
Vlastnost	Dimenzionální rozsah
Schopnost vedení skupiny lidí	Motivující, bezproblémové
Odolnost vůči stresu	Veliká
Komunikační schopnosti	Zlepšující se
Využití schopností v budoucím povolání	Možné, vítané
Dopad her na reálný život	Pozitivní

V této kategorii jsem se zaměřila na to, zda lze virtuální herní svět propojit s reálným světem. Zda si mohou hráči odnést ze světa her nějaký um do běžného života, který by jim byl nápomocen a mohli jej běžně používat. Herní a reálný svět se mohou prolínat. Z herního světa lze těžit kladné dovednosti a schopnosti.

Informanti shodně uvádí, že v běžném životě lze využít **komunikaci**. Dalšími dovednostmi je **vedení skupiny osob, řešení konfliktů, odolnost vůči stresu**.

„... Když se podívám na svoji roli v týmu, tak bych ji definoval jako kapitán a psycholog v jedné osobě. ... Tato role mě baví a věřím, že zkušenosti nabrané z vedení tohoto pěti členného týmu mohu a budu využívat v budoucím povolání. ... V práci taky máte pod sebou většinou tým lidí, kteří mají něco dokázat. Musíte jim udávat směr, kterým se má vyvíjet jejich práce, správným a vhodným výběrem slov je donutit k nejlepším možným výsledkům atd. ...“ (Špn/10/2011)

„... Určitě to nutí člověka k rychlejší reakcím a úsudkům. Možná i větší odolnost vůči stresu. ...“ (Pcz/10/2011)

„Já jsem se naučil efektivní online komunikaci, práci s počítačem, rozmyšlení věcí dopředu. Do reálného života se dá přenést komunikace. ...“ (Mln/10/2011)

„... Díky vedení klanu mám pocit, že není problém vést kdekoliv (i v zaměstnání) skupinu lidí. ...“ (Frk/10/2011)

„Takže týmová hra, komunikace, pracovitost, řešení konfliktů, to všechno můžeme pozorovat i v reálném světě. ...“ (Dmt/10/2011)

Kategorie č. 11 Vítězství aneb opojné pocity z vrcholového hraní.

Vítězství aneb opojné pocity z vrcholového hraní.	
Vlastnost	Dimenzionální rozsah
Hráčské domácí i mezinárodní úspěchy	Ceněné
Uspět na zahraniční herní scéně	Velmi těžké
Konkurence mezi hráči	Citelná
Návrat na první příčky	Velmi těžký
Pocity z vítězství, hraní před lidmi	Opojně
Přátelství špičkových hráčů	Vytrácející se
Vrcholové hraní	Velmi náročné, obětující se
Radost ze hry	Trvalá

Lidé, kteří se věnují svému koníčku na vrcholové úrovni, pochopitelně chtějí, aby se jejich snažení zúročilo na případném turnaji v podobě vítězství. Pocity z toho, že něco děláte a jste za to oceněni, a dostanete se do povědomí svých fanoušků, jsou nepopsatelné. I hráči her usilují o vítězství v turnajích, chtějí „být vidět“ a chtějí mít respekt a dobré jméno v herním světě.

V kategorii informanti uvádějí své herní úspěchy, čeho dosáhli díky hraní, jaké mají další ambice. Tři hráči uvádějí, že vždy se najde někdo lepší a nelze se držet na vrchních příčkách neustále. Dva hráči zmiňují, že se zúčastnili několika zahraničních i tuzemských turnajů.

„... Snažím se, aby se celý můj tým na tu hru vždy těšil, abych je nenutil tu hru hrát, ale aby chtěli. Protože hlava je v počítačových hrách 60% úspěchu. ... Reprezentoval jsem ČR na evropském turnaji, účastnil jsem se turnaje ve Francii, Dánsku. Co se týče úspěchu na české scéně, tak tam se daří podstatně lépe. 7x vítěz celonárodního mezihernového turnaje, 1. místo národní PZ liga³⁹, 2. místo na mistrovství Slovenské republiky, 2. místo na mistrovství České republiky, 2. místo WGT⁴⁰ atd. ... “ (Špn/11/2011)

Díky hraní se mohl hráč podívat do zahraničních zemí, poznat tak jinou kulturu, vyhrál několik prestižních cen. Jak zmiňuji v teoretické části, získal tím mnoho hodnotných cen či finančních odměn. V herním světě získal prestiž a „dobré“ jméno.

„Balancování na hranici amatérské a první ligy v CSku. Bylo to fajn, ale jak říká jeden můj kamarád, vždycky se najde někdo lepší. Po nějakém čase si to asi uvědomí každý a tak se buď musí prodrat výš, nebo to vzdát. Největší ambicí profi hráče je samozřejmě žít se tím, to ale na mé úrovni nehrozí, takže mi zbyla jen ta radost ze hry. ...“ (Pcz/11/2011)

„Dříve mi přišli hráči více přátelští, teď když se pohybuji ve vyšším hraní, kde se hraje o ceny a trofeje se to trochu vytrácí. ... Vzhledem k mé práci, koníčkům a dalšímu si už v hraní ambice nekladu, už dlouho se hraní nevěnuji a dostat se zpátky na vrchol by bylo velmi náročné. ...“ (Mln/11/2011)

„... Pochopitelně jsem chtěl, aby náš klan byl jednou nejlepší, ale zůstal jsem při zemi, protože bylo hodně daleko lepších hráčů, kteří tomu obětovali víc. Nakonec jsem byl spokojen s tím, že mám okolo sebe partu fajn lidí a i teď když si dojdou zastřílet, tak to občas padá jako zamlada. “ (Frk/11/2011)

³⁹Ligové turnaje pořádané portálem Playzone.cz

⁴⁰WGT – World game tournament, jeden z největších herních turnajů na světě

„Vyhrál jsem s týmem hodně turnajů v republice a zúčastnil jsem se turnajů v zahraničí, miluju atmosféru, kdy tebe povzbuzuje hlediště, fandí ti, jsou to právě nezapomenutelné pocity z lan akcí, proto to hrajeme, nás to baví ukazovat se, bavit lidí svou hrou, ale musí to mít svoji kvalitu. ...“ (Dmt/11/2011)

Kategorie č. 12 Knihy? Je to něco z papíru.

Knihy? Je to něco z papíru.	
Vlastnost	Dimenzionální rozsah
Čtení vybraných titulů	Ze zájmu, pozitivní
Čtení jako zdroj informací	Vyskytující se
Přednost jiných koníčků před knihami	Častá
Čas jako prostředek k pochopení her jako koníčku	Velmi významný
Čas jako zabiják sportovních aktivit	Citelný

Čtení je velmi přínosné pro mozek člověka, slovní zásobu, představivost a další. Myslím si, že čtení malým dětem je velmi prospěšné pro vývoj jejich slovní zásoby a fantazie, stejně tak si myslím, že je důležité číst i v adolescenci a prakticky po celý život.

V kategorii zjišťují, zda vůbec informanti čtou, nebo se věnují pouze digitálnímu světu. Tři lidé shodně uvádějí, že **rádi čtou sci-fi literaturu** a další knihy. Čtyři osoby se shodují, že knihy **čtou jen ze zájmu**. Jeden informant projevil negativní vztah ke čtení.

„Čtení je moje Nemesis. Od mládí byl vztah ke knížkám roven nule. Čtení jako tak mě prostě nebavilo, nebaví. Číst budu až v důchodu, tak jsem rozhodl a tak to bude (smích).“ (Špn/12/2011)

„Čtu čím dál méně a trochu mě to mrzí, ale čas není nafukovací. Hry mají u mě před čtením přednost, ale i tak občas nějakou zvládnou...Nejsem skalní fanda sci-fi, snažím se jen přečíst všechno, co mě nějak zaujme. Loni jsem například přelouskal i

Bohatý a chudý táta od Roberta Kiyosakiho, abych si vštípil základy finanční gramotnosti. ...“ (Pcz/12/2011)

„Ve volnějších obdobích jsem čas na čtení měl, mám přečtené všechny knihy Harryho Pottera a v pozdější době jsem přečetl několik knih od Paula Coelho. Čtení mě nikdy moc nebralo, ale tyto knihy mě zaujaly. Teď mám na stole rozečtenou knihu „Myslete velkoryse“. A v kuchyni se často potěším s Velkou evropskou kuchařkou.“ (Mln/12/2011)

„Čas jsem měl a četl jsem hodně okolo CSka⁴¹, ale pokud jde o knížky, tak jen to co jsem měl povinně nebo co mě vyloženě zaujalo. Tak to mám i teď.“ (Frk/12/2011)

„ ... Jinak rád čtu vojenskou literaturu, historickou, a sci-fi prostě výmysly lidstva....Naposled jsem přečetl trilogii World of warcraft od Knaaka, bylo to super počteníčko, doporučuji. Ve smyšleném světě spisovatel učí čtenáře co je dobré a co je zlé, ale asi k tomu je potřeba taktéž dospět.“ (Dmt/12/2011)

Kategorie č. 13 Sedavý styl života jako nový sport.

Sedavý styl života jako nový sport.	
Vlastnost	Dimenzionální rozsah
Čas jako zabiják sportovních aktivit	Citelný
Sport jako záliba	Přirozená
Sport jako kompenzace sedavého života	Nutná
Potřeba sportovat s někým	Velká
Dosažení zlepšení díky hrám (angličtina)	Přesvědčivé

Sport a pohyb je bezpochyby důležitý a prospěšný pro naše tělo. Dlouhodobé sezení může vést k mnohým zdravotním problémům. Dlouhodobé sezení u počítače má za následek několik možných problémů, které popisuji v teoretické části. Nejčastější zdravotní potíže jsou spojené s páteří, zápěstím a očima.

⁴¹Zkratka hry Counter Strike 1.6. nejznámější on line střílečky

Informanti si uvědomují, že jejich sedavý styl života není zcela v pořádku a snaží se jej korigovat pomocí různých sportovních činností. Shodně vypovídají, že **vykonávají určitý sport**, jako například squash, jízda na kole, fitness centrum a další.

„... Co se sportu týče, tak na něj si čas taky najdu. Snažím se chodit s otcem na squash, protože s ním to má největší grády. ... Squash asi hraji nejvíce ze všech sportů, dříve jsem hrál ještě hokejbal, ale ten byl časově daleko více náročnější. Squash je rychlovka a člověk se u toho vypotí, že by jeden nevěřil.“ (Špn/13/2011)

„Rád bych víc jezdil na kole a chodil střílet ze vzduchovky, ale času je fakt málo. ... Kdyby bylo víc času, určitě bych chodil i plavat, nebo jezdit na in-linech. ...“ (Pcz/13/2011)

„Vzhledem k mému sedavému stylu života si troufám tvrdit, že sportovat musím. Ano, in-line bruslím, chodím do fitness, čas od času i na obyčejnou procházku. ...“ (Mln/13/2011)

„... Sport jsem taky podřídil prakticky jenom psům. Chodím s nimi běhat, jezdím na kole a chodíme dogtreky⁴². Dřív jsem chodil hrát fotbal, hokej, do posilovny atd., ale co jsem se přestěhoval do Prahy, tak jsem se k ničemu z toho už nevrátil, i když určitě bych rád, až bude čas a bude s kým.“ (Frk/13/2011)

„Tuto otázku jsem čekal, ano miluju sport, chodím běhat, rád hraju fotbal, hokej, všechny míčové sporty. ... Plánuju letos vyzkoušet si skydiving, to je simulace skoku padákem, miluju moto sporty, rád řídím jak auto, tak i motorku, a nebál bych se i okruhu, taký občas chodím na motokáry, prostě sport mi není cizí, to rozhodně ne.“ (Dmt/13/2011)

Z výpovědi informanta vyplývá, že věnuje hodně času sportovním aktivitám, uvědomuje si tak, že by mohl mít případné potíže kvůli častému sezení u her.

⁴²Dog-trekking je extrémní kynologickým vytrvalostním sportem, při němž jsou překonávány mimořádné vzdálenosti v časovém limitu

Kategorie č. 14. Hraní her zlepšilo mé schopnosti a dovednosti.

Hraní her zlepšilo mé schopnosti a dovednosti.	
Vlastnost	Dimenzionální rozsah
Osobnostní rozvoj	Znatelný
Asertivní jednání	Ceněné, uvědomované
Hraní jako prostředek k získání přátel	Velmi významné
Rozvoj schopností a dovedností (kognitivních)	Značný

„...chovat se tak, abych mohl sám o sobě říct: ano, udělal jsi to dobře.“

Výrokem Štěpána by se dala uvést tato kategorie. Domnívám se, že každý z nás by si sám sobě tento výrok řekl.

Kategorie popisuje, čím hráče hraní her obohatilo, co jim dalo, co získali. Informanti shodně uvádějí, že hraní her bylo pro jejich život přínosem. Z příspěvků lze vyčíst, že hraní her zlepšuje a podporuje různé dovednosti a schopnosti. Hraní her není třeba brát jako zlo, které nikam nevede, které je dobré jen ke ztrátě času, sociálních kontaktů a špatné fyzice.

Z hraní her lze vytěžit mnohem více, jako například **rozvoj logického myšlení, efektivní komunikace, lepší úsudek a předpokládání věcí dopředu, efektivní řešení problému.**

„Hraní her mi rozhodně otevřelo daleko více obzory. Díky hraní jsem se stal daleko vyrovnanější a klidnější osobou. Více se snažím chápat ostatní, pomáhat a celkově chovat se tak, abych mohl sám o sobě říct: ano, udělal jsi to dobře. Taky díky hraní jsem si zvýšil své jazykové schopnosti. Dále mi hraní přidalo daleko větší intenzitu logického myšlení a větší predikci, než jsem měl doposud.“ (Špn/14/2011)

Informant sděluje, že mu hraní na profesionální úrovni pomohlo vyrovnat se se svojí vlastní osobností. Z výroku usuzuji, že hra informanta uklidňovala, protože pokud hraje v týmu, je třeba zachovat klidnou hlavu a podporovat ostatní hráče, aby nevznikaly hádky a napětí.

V týmu osob, nejen herních, například i na pracovišti, je třeba předpokládat různé věci, používat logické myšlení při řešení problémů, snažit se nebýt ve stresu. Hry mohou být nápomocny při zlepšování těchto schopností.

„Mám lepší úsudek, lépe předpokládám věci, co by se mohli stát, možná se mi zlepšilo logické myšlení. Pomáhá mi to odreagovat se od všedních starostí a takříkajíc na chvíli vypnout.“ (Pcz/14/2011)

„Hraní mi dalo hodně. Nové přátelé, práci, rozhled, týmového ducha, spolupracovat a komunikovat s lidmi, řešit problémy. Jsem rád za tu etapu života.“ (Mln/14/2011)

„Tak jsou to v první řadě kamarádi, ale taky určitě rozvoj logického myšlení a schopnosti práce v týmu, ale i jeho vedení, řešení krizových situací v klidu a s rozmyslem.“ (Frk/14/2011)

„... je to komunikace a je to touha k vítězství, cílevědomost dokážu se pořádně pohádat a vydobýt si pozici, kterou chci. Je potřeba vědět, kolik stojíš a za co stojíš, jestli na zlomenou groši nebo jsi něco a někdo, kdo potřebuje uznání, protože máš už tu zkušenost. ...“ (Dmt/14/2011)

Každý člověk a jeho činy mají svoji cenu, za práci jsme také ocenění mzdou, za sportovní výkon medailí, ve studiu dobrou známkou. Informant si uvědomil, jakou má svoji cenu a jde si za **svým cílem**. I tohle je potřebné do života, abychom nedávali své dovednosti pod cenou a bez uznání.

Kategorie č. 15 Nelituji času stráveného u her.

Nelituji času stráveného u her.	
Vlastnost	Dimenzionální rozsah
Hraní jako zloděj času	Nepromarněný
Hraní her jako možná prevence před drogami	Oceňovaná
Zkušenosti získané hraním	Nemalé
Fyzická kondice	Nedostatečný, limitovaná
Klady hraní	Převažující

Každá mince má dvě strany. V herním životě jsou také dvě strany. Jedna kladná, jak uvádí předchozí kategorie a jedna záporná. V této kategorii se vyskytují výroky hráčů o tom, co jim hraní her vzalo nebo v čem je omezilo.

Čtyři osoby uvádějí, že ničeho nelitují, že jim hraní her příliš nevzalo. Dva informanti uvádějí, že mají špatnou fyziku a špatnou postavu. Nelze ale tvrdit, že pouze kvůli hraní má člověk špatné zdraví a postavu.

Dva lidé také zmiňují **drogovou problematiku**, kdy počítačové hry a únik z reality může být **vhodnou primární prevencí** před zneužitím drog.

„... Hraní mi samozřejmě částečně vzalo, spíše omezilo vztahy s lidma ze základních, středních i jiných škol. Ale nikdo nemůže říct, že by to tak bylo, i kdyby jsem hrát nezačal. Tohle je strašně těžký, protože život jsem mohl mít jiný, a taky nemusel. Myslím, že pokud spočítám plus a minus hraní, tak převažují právě ty kladné momenty.“
(Špn/15/2011)

Informant uznává, že hraní her ho v něčem omezilo, ale nelze přisuzovat zápornou stránku pouze hrám. Jak sám informant píše, že omezit ho mohlo i cokoliv jiného, nejen hra.

„... V časech toho nejintenzivnějšího páření to opravdu stálo za to a teď, už je to spíš okrajová záležitost. Naopak si myslím, že při mém způsobu puberty mi to možná pomohlo předejít nějakým nesmyslům s drogami a podobným rizikům proflákaného času.“ (Pcz/15/2011)

Z výroku vyplývá, že hra může sloužit i jako primární **prevence před užíváním drog a alkoholu**. Domnívám se, že „sedět“ u počítačové hry je zcela jistě lepší, a jak vyplývá z výše uvedených výroků i přínosnější, než „sedět“ v hospodě.

„Kdybych o tom přemýšlel negativně, nebyl bych rád. Určitě mi hraní vzalo hodně času, možná i jiných příležitostí. Ale klady jednoznačně převažují. Nedostal jsem se nikdy do fáze, kdy by pro mě nebylo nic jiného než hraní.“ (Mln/15/2011)

„Vzalo mi hodně času, ale nelituju. Člověk žije jen jednou a přijde mi to lepší než pořád sedět v hospodě nebo dokonce někde fetovat. Hraní je určitě bezpečnější. Hraní se ale určitě taky podepsalo na mé fyzice. ...“ (Frk/15/2011)

„...vadí mi, že už nemám tak super postavu, jako za dob vrcholového sportovce, to je asi jediná velká věc, jinak troufám si tvrdit, že ničeho nelituju, ano je to vždy nějaký time management, mohl jsem dělat to a to, ale proč se na tohle ptát, tak jsem to neudělal, zkušenosti, získané hraním bych přeci v hospodě nenašel. ...“ (Dmt/15/2011)

Kategorie č. 16 Hraní her jako vzdělávací prvek.

Hraní her jako vzdělávací prvek.	
Vlastnost	Dimenzionální rozsah
Využití her jako vzdělávací prvek	Akceptovaný
Nejdříve povinnosti, potom hra	Samozřejmé
Hra jako příprava pro život	Automatická
Rozvoj dětské osobnosti při volbě správné hry	Citelný, jasný
Vymezení hranic	Důležité

Budoucnost informačních technologií a technického pokroku je zcela zřejmá a nezadržitelná. Vývojáři a programátoři her produkují nové a nové hry. Dnes najdeme širokou škálu her pro malé děti, mladistvé i dospělé. Hry mohou mít i vzdělávací prvek.

V teoretické části uvádím několik pozitivních dopadů her na dítě. Některé hry mohou rozvíjet **logiku, postřeh, schopnost orientace ve složité situaci, koordinaci očí a rukou, koncentraci, plánování, řešení problémů** a další schopnosti. Důležitý je výběr her. Mají tedy hry budoucnost pro další generaci mladých hráčů?

Název podkategorie vychází z výroku jednoho z informantů. Z herního života lze vytěžit mnoho kladů, jak už jsme si napsali výše. Mají novodobé hry a hraní nějaký vzdělávací prvek? Opravdu je potřeba hraní her na počítači dětem zakazovat?

Jeden informant dokonce uvádí, že bude své děti ve hraní podporovat, kvůli možnosti naučení se přirozenou cestou pracovat s počítačem, který je dnes **nezbytnou součástí života** každého z nás. Tři informanti dávají do popředí zlepšení a naučení se **logickému myšlení**.

„...Existuje mnoho her, kde potřebujete využívat logiku apod. ... Hraní určitě je v pohodě, pokud se to nezačne přehánět (ale takhle to je u úplně všeho). Zákazy typu hrát nebudeš, škodí to, jsou podle mě zcela zbytečné. Pokud to dítě baví, má splněné své věci a nemá nějaké ostatní problémy, tak není důvod nenechat ho hrát.“ (Špn/16/2011)

Informant si je vědom, že rodiče obecně zakazují dětem hry, ale dá se usuzovat, že tyto zákazy a negativní postoje vycházejí z neznalosti herního a počítačového světa.

„Všechno má své pro a proti. Když se využijí kladné vlivy hraní, určitě to může být pozitivní. Já u svých dětí s hraním PC her rozhodně počítám už jen proto, že se tím přirozeně naučí ovládat počítač, který je nezbytnou součástí dnešního světa. ...“ (Pcz/16/2011)

„...děti si vypilují motorické schopnosti, starší logické myšlení a komunikaci a práci s počítačem, přece jen se občas něco pokazí a je lepší umět si vše opravit sám. Vše má ale své hranice a je potřeba vědět, kde jsou. Nonstop hraní může být dobré pro hráče, který ví, čeho chce dosáhnout a směřuje za svým cílem, nikoli pro hráče, který jen zabíjí svůj čas sezením u hry.“ (Mln/16/2011)

Informant správně zmínil, že díky hrám si děti mohou zlepšit i své **motorické schopnosti**. Dnešní profesionální uživatelé počítačů si svůj počítač dokáží opravit či

dokonce sestavit sami, což je ve světě, kde se technologický pokrok ubírá mílovými kroky, potřebné a šetří to čas i peníze.

„... Nicméně je už hodně her, které rozvíjejí schopnosti už i malých dětí a když se postupně a nenásilně naučí pracovat s počítačem, tak se jim to časem bude určitě hodit. Mladiství si z her můžou vzít určitě minimálně to, co jsem si vzal já. Ti šťastnější se navíc díky progamingu můžou podívat i po světě.“ (Frk/16/2011)

„...prostě když je člověk připraven se vzdělávat, tak určitě to pochopí, muži jsou společenšší tvorové, takže vyžadují smečku, učí je to být v pyramidě, kdy je někdo nad a někdo pod nimi. ... Nejde o to, jestli to vzdělává, ale jde o to, že to umožňuje pochopit, jak funguje člověk, válka taktéž nevzdělává, ale umožňuje pochopit, určitě něco málo to naučí, ale to hlavní si odnese člověk, který na to má a chce to pochopit. ...“ (Dmt/16/2011)

Kategorie č. 17 „Zářivá“ budoucnost herního odvětví aneb hra jako dostupný, pohodlný koníček.

„Zářivá“ budoucnost herního odvětví, aneb hra jako dostupný, pohodlný koníček.	
Vlastnost	Dimenzionální rozsah
Mezinárodní úspěchy hráčů	Očekávané, průlomové
Hraní her z nudy	Nežádoucí, nepřínosné
Hry jako budoucí hlavní koníček lidstva	Předpokládané
Hry a marketing	Rozvíjející se, narůstající
Olympiáda ve hrách, brána k uznání společností	Inspirující, průlomová

V této kategorii se výroky hráčů ubírají směrem do budoucnosti celého progamingového světa. Hráči se shodují, že **hraní her má velkou budoucnost**. Tři informanti sdělují, že progamingový svět velmi ovlivňují **finanční zdroje a sponzoři**. Bude-li dostatek financí, bude i dostatek herních příležitostí.

Herní budoucnost se ubírá směrem k výšinám. Je v dohlednu i herní olympiáda v Číně, jak zmiňuje informant, od toho se bude odvíjet další herní potenciál a

budoucnost příštích e-sportovců. V teoretické části v úvodu zmiňuji stejně jako informanti, že herní odvětví se bude stále více rozvíjet a lidé budou přístupnější k hernímu odvětví.

„Hraní, jako koníček lidí, roste závratnou rychlostí. Neustále se objevují nové hry, nové konzole, nový způsob zábavy. ... A jelikož jsou stále více lidé zaměstnaní a nemají tolik času, tak zapnout nějaký přístroj a hrát skrze něj hry je pouze logické vyústění okolností. ... Takže hraní her přikládám velkou roli v budoucím světě. ...“
(Špn/17/2011)

„Dnes je to hlavně byznys. Je to spojení pohodlí i aktivity. Podle mě například marketing se ve hrách teprve rozvíjí. ... Reklamy ve hrách, nebo hry jako součást reklamy – například v cereáliích ještě nejsou úplně běžné, ale je v tom určitě nějaký potenciál. Otázka je, jestli je to dobře nebo špatně, ale budoucnost tu určitě je.“
(Pcz/17/2011)

„Profesionální hraní v České republice se už delší dobu znovu obnovuje, věřím, že naše reprezentace nemá ve světě špatné jméno, i když se zatím nepohybuje na vyšších pozicích. ... Těším se na českou účast na herní olympiádě v Číně, od toho se podle mě budou odvíjet dotace do českého progamingu pro příští roky. ...“
(Mln/17/2011)

„Hraní určitě potenciál má, jen jde o to jak ho česká, ale i zahraniční scéna dokáže využít a jak se budou např. sponzorům vracet jejich investice a hlavně co hráči sami udělají pro pokrok kupředu. Pokud se někdy e-sport povede dostat například na olympiádu, bude to určitě obrovský průlom v historii počítačových her....“
(Frk/17/2011)

„... Nezáleží kolik nám je, prostě to děláme pro svoje potěšení. S tím jak rychle se to vyvíjí, tak myslím si, že to bude mít ještě dlouhé trvání, teda ovšem, pokud nepřijde válka nebo, nedej bože, konec světa.“
(Dmt/17/2011)

Interpretace zjištěných dat

Z rozhovorů jsem se snažila získat co nejvíce informací o životech „vysloužilých“ dospělých hráčů starších 22 let. Hráči začali hrát hry jako děti, propracovali se až na amatérskou a profesionální herní úroveň. Nyní se již hrám nevěnují, čas věnují zaměstnání či studiu vysoké školy.

Snažila jsem se informovat o tom, kdy a kde se poprvé setkali s počítačem a počítačovou hrou, čím je hra uchvátila, že u ní trávili dlouhé hodiny.

Zajímalo mě, jaké měli hráči dětství, a to zejména jak často trávili čas u her, jaký názor na hraní her měli rodiče, zakazovali jim hraní nebo ne, ovlivnil-li nadměrně strávený čas u počítače školní docházku a známky.

Dále jsem se zaměřila na sociální kontakty hráčů, zda hráli jejich kamarádi, jak se na jejich hraní dívali lidé v jejich blízkém okolí, stýkají-li se svými přáteli, tráví-li společně čas, nebo jestli mají vztahy pouze virtuálního charakteru. Zda přítelkyně akceptovala jejich hraní nebo vznikaly nějaké partnerské rozepře a problémy. Chtěla jsem zjistit, zda hraní her ovlivňuje jejich pracovní život, jestli díky hraní her získali nějaké zkušenosti a dovednosti, které by se dali využít i v reálném životě. Jestli je hraní her nějakým způsobem obohatilo nebo co jim hraní her vzalo, litují-li herního období nebo jsou spokojeni.

Jaké cíle a ambice má vlastně takový hráč her, zda ví přesně, co chce a jde si za svým cílem, nebo u her pouze zahání nudu. Dalším nedílnou oblastí byl volný čas hráčů. Mají-li nějaké jiné koníčky než počítač, případně jaké, pokud například čtou knihy, nebo pokud vůbec sportují a chápou důležitost zdraví. Také mě zajímalo, jestli si jako hráči s mnoha zkušenostmi a časovým odstupem od her myslí, že hry mají vzdělávací prvek pro další dětské a mladistvé hráče a jakou předpokládají budoucnost pro herní odvětví.

Na základě mnoha získaných informací o tematice počítačových her v negativním slova smyslu by se dalo očekávat, že rozhovory s hráči tyto teze potvrdí. Opak je ale pravdou. Během rozhovorů jsem získala zajímavé, neočekávané a pozitivní informace na téma života počítačového hráče. Zjistila jsem, že k pochopení této problematiky je třeba nahlédnout za oponu amatérského a profesionálního světa her a podívat se na tento koníček z blízka, oprostít se od tezí, že hraní her je škodlivé, ničemu neprospěšné. Na každého člověka působí různé vlivy jinak, a to platí i u počítačových her. Touto bakalářskou prací jsem chtěla poodkrýt oponu fenoménu počítačových her.

Zjištěné informace předat všem, kterým tematika počítačových her, jako mé známé, která mi se svým strachem o syna, který hraje hry, vnukla nápad tohoto tématu, vrtá v hlavě a přemýšlí zejména o svých dětech, které vidí často sedět za počítačem a tomuto „sezení“ nerozumí.

Díky rozhovorům s hráči jsem zjistila následující informace. Hráči se poprvé s počítačem a počítačovou hrou setkali na půdě základní školy, kde jim například v hodině technického vyučování pan učitel představil nový počítač, který je nadchl. Většina hráčů hrála s kamarády ze školy nebo je k hraní her přivedl kamarád, který se již se hrou setkal. Co se herního žánru týče, tak u hráčů bodovaly různé střílečky a adventury. Dojmy z prvních her byly uchvacující, hry byly nové, neokoukané, herní svět nabízel nespočet možností seberealizace. Kamarádi informantů hráli hry také, navštěvovali se a vyměňovali si dojmy z hraní. Hry hráli týmově a touha být součástí týmu, byla veliká. Herní svět otevíral nové nepoznané obzory. V herním světě hráči hledali seberealizaci, splnění snů a přání, mohli se stát důležitým a slavným hrdinou, něčeho dosáhnout, ve světě her hledali únik z reality, mohli se stát nejlepšími ve své hře a být vzorem pro ostatní hráče.

Rodiče si nemohli nevšimnout, že jejich dítě tráví čas u počítače. Hráčům hry zakazovali, nechápali, považovali to za ztrátu času. Postupem času, když se rodiče informanta dozvěděli, že vyhrál pohár, tak se začali vyptávat, za co jej vyhrál, co hraje za hru, s kým ji hraje a poté jej začali rodiče akceptovat a byli rádi, že jejich dítě dosáhlo toho, co chtělo.

Hraní her ovlivnilo školní úspěšnost informantů. Hráči přiznali, že se jejich prospěch zhoršil, ale že na docházku do školy dbali, a ta zůstala neovlivněna. Z rozhovoru vyplynulo, že hráči mají standardní sociální vztahy. Reakce nehrajícího okolí byla sice ze začátku jejich hráčského období negativní, setkali se s nepochopením a nepochopením. Přátelé se rozdělili na dva tábory, na ty co hrají, a na ty co nehrají. S oběma skupinami informanti udržují kontakty. Postupem času docházelo k toleranci a akceptaci.

Informanti se shodli, že profesionální herní období bylo fascinující. Hráli před stovkami diváků na turnajích, měli své týmy, ve kterých byli buď jakou vedoucí, nebo jako řadový hráči. Touha vítězit byla velmi silná. Informanti uvedli, že měli ambice hrát v reprezentačním týmu, ale dostat se na úplný vrchol bylo velmi těžké, vždy se našel někdo lepší. Nyní 4 hráči již na vrcholovém postu nejsou a uznávají, že návrat na první příčky by byl velmi těžký. Hry ovšem hrají stále, ale z důvodu nedostatku času je hrají

pouze pro zábavu. Jeden informant se do reprezentačního týmu dostal, hrál i v zahraničních týmech, což je v profesionálním světě považováno za velký úspěch a díky hraní a cestování do zahraničí na turnaje si vylepšil anglický jazyk.

Díky hraní her získali mnoho nových přátel, kteří nejsou pouze virtuální, ale s přáteli se znají osobně. Navštěvují se, tráví spolu dovolené, nebo se setkávají v restauracích. Partnerský život se neobešel bez problémů. Přítelkyně nechápaly koníček svých poloviček. Informanti se snažili partnerky ukázat svým přátelům, aby lépe poznali jejich svět a pochopili je, snažili se jim vysvětlit, že každý má nějaký koníček, kterému věnuje více či méně času. Obě strany našly kompromis a akceptovaly své zájmy. Hráči si ale dobře uvědomovali, že s počítačem se neožení, a že na prvním místě musí být partnerka.

Po letech v herním světě informanti získali několik dovedností a schopností. Schopnost vedení skupiny osob, odolnost vůči stresu, komunikační schopnosti, řešení konfliktů, schopnost rychle reagovat a rychle usuzovat, logické myšlení, všechny tyto schopnosti a dovednosti hráči využívají i v reálném životě. Shodli se, že díky zkušenostem získaných z hraní, lépe sehnali zaměstnání. Informant se zmínil, že nejen díky získaným zkušenostem, ale přímo díky hernímu prostředí dostal práci v informačních technologiích, která ho velmi baví.

Z rozhovorů jsem zjistila, že hráčům překvapivě není cizí ani čtení knih. Jeden informant přiznal, že ho tedy čtení nijak nenadchlo a že nečte, ostatní 4 mají ke čtení kladný vztah. Čtou knihy, které je zajímají, většinou sci-fi literaturu. Jeden informant se zmínil, že nyní čte dokonce kuchařku. Nejen čtení není informantům cizí. Kupodivu hráči velmi často a rádi sportují, kompenzují tak sedavý styl života, který vedou. Hráči rádi hrají fotbal, hokej, squash, běhají se psy a navštěvují fitness centra. Velkým omezovačem všech aktivit informantů je **čas**. Díky nedostatku času z pracovních či studijních důvodů se ke sportu, hraní či dalším aktivitám dostávají nelehko. Z těchto tezí lze usuzovat, že jako mládež školou povinná, měli dostatek času na hry, ale s dospíváním, potřebou osamostatnit se a nalezením zaměstnání se od herního světa oprostili a nyní je čas jejich nepřítelem. Zjistila jsem, čeho hráči za jejich herní období litují, co ztratili a co získali. Hráči se shodli, že nelitují času stráveného u počítače, v několika případech se zmiňují, že je lepší sedět u počítače a hrát hry, než sedět v hospodě, pít alkohol nebo případně brát drogy. Jsou rádi za získané zkušenosti a dovednosti. Ovšem čeho litují, je fyzická kondice, kterou jim sezené u počítače vzalo.

Jsou si vědomi, že tělo a kondice na tom bylo lépe, ale snaží se najít čas na sport a tělu tento deficit vrátet.

Jeden z mých informantů má 2 děti a počítač jim zakazovat nechce. Chce, aby se děti naučili přirozenou cestou pracovat s počítačem, případně si jej časem uměli sami opravit. Tuto tezi zastávají i další informanti. Dle jejich výroků se dá hraní her využít jako vzdělávací prvek. Děti se naučí logickému myšlení, zlepší si koordinaci, a mohou získat ty dovednosti, jako získali sami hráči. Hra by se dala chápat jako příprava na život. Je třeba dětem vštípit, že první je povinnost potom hra, jak řekl jeden z mých informantů. Další uvádí, že pokud mít dítě vše splněné, není důvod ho nenechat hrát.

Budoucnost her má velký potenciál. Hry se budou vyvíjet stále dopředu, budou se zlepšovat. Lidé budou stále více zaměstnaní, času bude málo a hra bude jeden ze snadno dostupných prostředků, jak se odreagovat a kam utéct před reálným světem. Alespoň tak vidí budoucnost her jeden z mých informantů. Dále se informanti shodli, že budoucnost her je také v rukou sponzorů. Profesionální herní svět je stále více založen na sponzoringu, reklamách, finančních zdrojích. Lze předpokládat, že ve hrách bude více reklamy. Čím víc her, tím více zisku z reklam. Dva informanti také zmiňují možnou olympiádu ve hrách v Číně jako bránu k osvětě o herním prostředí a jeho akceptaci společností.

Závislost, jak uvádí i odborníci v teoretické části práce, může vzniknout v podstatě na čemkoli. Jedinec trávící hodně času u běhání, hraní šachů či jiné obecně známé aktivitě, nebude pro společnost nijak odlišný. Jedinec, který hraje počítačové hry je často označován za závislého. Z důvodu neznalosti herního odvětví. Pokud by byl herní svět natolik známý a průhledný mezi lidmi jako běžné koníčky, lidé by neházeli hráče her do jednoho pytle s nápisem „závislý“.

Dle rozhovorů s informanty lze usoudit, že pouze čas a více informací ohledně herního světa lidem ukáže kladnou stránku tohoto nového fenoménu. Hráči nejsou závislími, uvědomují si priority, důležitost povinností před zábavou, hra jejich dospělý život neovlivňuje, žijí život jako běžný člověk se standardními zásadami, hodnotami a zdravými sociálními vztahy. Každý z nás měl jako dítě oblíbenou činnost, koníček. Někdo hrál na housle, někdo hrál fotbal, někdo zpracovával keramiku. Z každé činnosti si odnesl dovednosti jí příslušné. S nástupem dospělosti a zaměstnání šly koníčky a zájmy stranou. U hráčů her tomu není jinak. Jen si za svůj koníček vybrali neobyčejnou, klady nepopsanou, časem neprověřenou, informačně malo přístupnou činnost. O jejich koníčku často slýcháváme a čteme v negativním slova smyslu, o škodlivosti, závislosti,

záporných dopadech, nefungujících sociálních vztazích, špatné komunikaci, těžkého navázání partnerského vztahu a zdravotních problémů. Ano, z rozhovoru vyplývá, že možné zdravotní problémy tento koníček přináší. Informanti přiznali problém s fyzičkou a následnou kompenzací sportem. Tento bod splňuje mnoho z nás, a to nehrajeme hry na profesionální úrovni, ale sedíme 8 hodin denně v kanceláři. **Je tedy hraní her opravdový problém? Z mého výzkumu lze usuzovat, že problém je neinformovanost a neznalost vrcholového herního světa a možných budoucích e-sportovců.**

Závěr

Téma počítačových her a jejich působení na člověka je v dnešní době často zmiňováno v negativním slova smyslu. Je to zejména proto, že společnost je informována pouze o negativech a záporech počítačových her. Jistý podíl na informovanosti z negativního pohledu mají také sdělovací prostředky, ve kterých se dovídáme o záporech a špatných účincích ve spojitosti s počítačovými hrami. O kladech je toho napsáno velmi málo a tomuto tématu – pozitivní dopad her na člověka, se věnuje pouze hrstka odborníků.

Cílem bakalářské práce bylo ukázat, že hraní her má mnoho pozitivních dopadů na osobu hráče. Díky hraní her se může jedinec naučit mnoho dovedností a schopností. Z dětského hráče se může stát profesionální hráč počítačových her, který přes všechny negativní a nechápavé reakce společnosti a okolí, je běžný člověk, který má svůj hlavní koníček, má přátele, tráví s nimi čas, uvědomuje si přednost školní docházky a povinnostmi před hrami, sportuje a navazuje standardní sociální a partnerské vztahy. Navíc se díky hraní her může podívat do zahraničí, vylepšit si jazykové znalosti a získat různé hodnotné či finanční odměny.

V **teoretické** části jsem se zaměřila na závislosti a důsledky hraní počítačových her. Zmínila jsem definici závislosti, různé příčiny závislosti, rizikové faktory a možnou léčbu závislosti. Snažila jsem se popsat, k čemu může být hráčům hraní her přínosné a co naopak jim může vzít. Představila jsem profesionální herní svět. V tomto světě je důležitá organizace, systém turnajů a tréninky hráčů jako v jiné sportu, v profesionálním světě hráčů tomu není jinak. Snažila jsem se ukázat, jak vypadá hráč počítačových her, tedy jaká je osobnost, jaké má zájmy, jak tráví čas, co je vlastně na hraní her přitahuje a jestli se věnují například četbě knih. Dále jsem poukázala na zajímavý příběh hráče, který se z dětského hráče, profesionálního hráče, stal podnikatelem a majitelem největšího herního portálu.

Empirická část nabídla náhled do životů profesionálních hráčů her. Kvůli aktuální nezaujatosti hráčů jsem získala kontakt na takové hráče, kteří v současné době hrají hry pouze ze zájmu a jsou starší 22 let. Jejich výpovědi jsou tedy přesnější díky časovému odstupu od her. Z rozhovorů mělo vyplynout, že hráči jsou obyčejní lidé s neobyčejným koníčkem. Osoby s běžnými sociálními vztahy, které si uvědomují důležitost reálného světa před virtuálním. Cílem bylo ukázat, že hráči her nejsou závislé „pochybné existence“, ale lidé, kteří provozují koníček, který není mezi lidmi příliš

akceptován, což je způsobeno neznalostí tohoto herního světa. Každý z nás je osobnost, a na každého můžou jakékoli vlivy působit jinak, nelze ale tvrdit, že všichni hráči her jsou závislí a hra jim škodí. Z rozhovorů vyplynulo, že hráčům hry pomohly v reálném životě, naučily je mnoha dovednostem a získali mnoho zkušeností použitelné pro běžný život. Hráči mají přátele, sportují, čtou, uvědomují si možná rizika nadměrného trávení času u počítače a snaží se tato rizika korigovat.

Závěrem lze říct, že fenomén počítačových her a jeho akceptace lidmi jako běžný koníček je otázkou času, poznání a informovanosti.

Resumé

Možná závislost na počítačových hrách, profesionální a amatérský herní svět hráčů a všechna pozitiva i negativa byla hlavním tématem bakalářské práce. Bakalářská práce se sestává z teoretické a empirické části.

Teoretická část obsahuje informace o závislosti na počítačových hrách v několika kapitolách a to definici, základní princip, příčiny, rizika a příznaky, léčba a preventivní opatření. Dále byly rozebrány možné dopady počítačových her na oblast zdravotní, sociální a pracovní. Část je věnována profesionální hraní počítačových her, kde byly popsány způsoby a formy herních turnajů a seznámení s osobou hráče počítačových her a jeho sociálním životem. Hlavním cílem bylo ukázat pozitiva a kladné dopady na hráče počítačových her, ukázat, že schopnosti a dovedností získané při hraní her lze aplikovat a využít v reálném životě.

V empirické části bylo hlavním cílem výzkumu ukázat na vzorku profesionálních hráčích, že tyto osoby jsou nezávislí lidé s běžnými koníčky, fungujícími sociálními vztahy, mající zdravý žebříček hodnot a hraní her jejich osobnost a vývoj negativně neovlivnilo.

Summary

Possible addiction to computer games, professional and amateur game world of players and all the positives and negatives was the main topic of this thesis. It consists of theoretical and empirical part.

Theoretical section contains information about the addiction to computer games in several chapters, those are definition, basic principles, causes, risks and symptoms, treatment and preventive measures. Possible effects of computer games in the area of health, social and work life were discussed as well. Part of it is devoted to professional gaming, describing methods and forms of gaming tournaments and a player himself, with his social life. Main objective was to show the positives and the positive impacts on players and show that the abilities and skills gained in playing games can be applied and used in real life.

In the empirical part of the main goal of the research was to show, on a sample of professional players, that players are independent people with common hobbies, functioning social relations, have sensible value system and their personalities and development were not affected by gaming.

Použité zdroje

NEŠPOR, Karel. *Návykové chování a závislost : současné poznatky a perspektivy léčby*. Praha : Portál, 2011. 173 s. ISBN 9788073679088

NEŠPOR, Karel. *Počítače a zdraví*. Praha : Ben - technická literatura, 1999. 96 s. ISBN80-86056-71-6

POKORNÝ, Vratislav; TELCOVÁ, Jana; TOMKO, Anton. *Patologické závislosti*. Brno : Ústav psychologického poradenství a diagnostiky, 2002. 194 s. ISBN 80-86568-02-4.

HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum : základní metody a aplikace*. Praha : Portál, 2005. 407 s. ISBN 80-7367-040-2.

ŠMAHEL, David. *Psychologie a internet : děti dospělými, dospělí dětmi*. Praha : Triton, 2003. 158 s. ISBN 80-7254-360-1.

STRAUSS, Anselm ; CORBIN, Juliet. *Základy kvalitativního výzkumu : postupy a techniky metody zakotvené teorie*. Boskovice : Albert, 1999. 196 s. ISBN 80-85834-60-X.

MIOVSKÝ, Michal. *Kvalitativní přístup a metody v psychologickém výzkumu* . . Praha : Grada, 2006. 332 s. ISBN 978-80-247-1362-5.

M. D. Griffiths, Mark N.O. Davies, Chappell Darren. [cit. 2011-10-08]. Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of adolescence* vol. 27 (1), 87-96, 2004. Dostupné z WWW: <<http://www.sciencedirect.com>> .

MONDSCHNEIN , Pavel. [Http://www.aktip.cz](http://www.aktip.cz) [online]. 2001 [cit. 2011-10-08]. Závislost na počítačích očima odborníka. Dostupné z WWW: <<http://www.aktip.cz/cs/publikace/z-tisku/zavislost-na-pocitacich-ocima-odbornika.html>>.

ŠMAHEL, David. *Http://blog.aktualne.centrum.cz* [online]. 2010 [cit. 2011-10-08]. Virtuální identita, její vytváření a experimentování s identitou. Dostupné z WWW: <<http://blog.aktualne.centrum.cz/blogy/david-smahel.php?itemid=10055>>.

ZLATUŠKA, Jiří. *Http://www.ics.muni.cz* [online]. 1994 [cit. 2011-10-08]. Počítače a zdravotní rizika. Dostupné z WWW: <<http://www.ics.muni.cz/zpravodaj/articles/516.html>>.

MLČOCH, MUDr. Zbyněk. *Http://www.zbynekmlcoch.cz* [online]. 2011 [cit. 2011-10-23]. Jak poznat závislost na počítači, internetu, počítačových hrách - příznaky, projevy. Dostupné z WWW: <<http://www.zbynekmlcoch.cz/informace/texty/pocitace-internet/jak-poznat-zavislost-na-pocitaci-internetu-pocitacovych-hrach-priznaky-projevy>>.

NEŠPOR, Karel. *Http://drnespor.eu/* [online]. 2011 [cit. 2011-10-23]. Překonávání závislostí, zvládání stresu. Dostupné z WWW: <<http://drnespor.eu/addictcz.html>>.

Pedagogicko-psychologická poradna Brno. *Http://www.poradenskecentrum.cz* [online]. 2011 [cit. 2011-10-08]. Poradenství. Dostupné z WWW: <<http://www.poradenskecentrum.cz/pocitacova-zavislost.php>>.

http://www.bezpecne-online.cz [online]. 2011 [cit. 2011-10-08]. Závislosti. Dostupné z WWW: <<http://www.bezpecne-online.cz/pro-ucitele-a-rodice/teenageri-a-hry/zavislosti/194-3/hlavni-priznaky-zavislosti-na-pocitacovych-hrach>>.

http://www.zkola.cz [online]. 2011 [cit. 2011-10-08]. Závislost na počítačových hrách. Dostupné z WWW: <<http://www.zkola.cz/zkedu/rodiceaverejnost/socialnepatologickejevyajejichprevence/zavislosti/virtualnidrogy/29621.aspx>>.

http://www.gamepark.cz [online]. 2010 [cit. 2011-10-08]. Intel: Už víme, jak vypadá český hráč počítačových her. Dostupné z WWW: <http://www.gamepark.cz/intel_uz_vime_jak_vypada_cesky_hrac_pocitacovych_her_457510.htm>.

<http://www.playzone.cz/> [online]. 2011 [cit. 2011-10-08]. PLAYzone.cz - nejnavštěvovanější herní portál na českém internetu. Dostupné z WWW: <<http://www.playzone.cz/>>.

<http://http://www.adiktologie.cz/> [online]. 2008 [cit. 2011-10-10]. Nesnesitelná přitažlivost internetu - Centrum adiktologie. Dostupné z WWW: <<http://www.adiktologie.cz/cz/articles/detail/60/1363/Nesnesiteln%C3%A1-přítazlivost-internetu>>.

<http://www.uzis.cz/> [online]. 2010 [cit. 2011-10-10]. Mezinárodní statistická klasifikace nemocí a přidružených zdravotních problémů. Dostupné z WWW: <<http://www.uzis.cz/cz/mkn/index.html>>.

<http://www.novinky.cz> [online]. 2006 [cit. 2011-10-10]. On-line hry: České finále turnaje WGT. Dostupné z WWW: <<http://www.novinky.cz/internet-a-pc/102105-on-line-hry-ceske-finale-turnaje-wgt.html>>.

<http://www.gamepark.cz/> [online]. 2010 [cit. 2011-10-10]. Intel: Už víme, jak vypadá český hráč počítačových her. Dostupné z WWW: <http://www.gamepark.cz/intel_uz_vime_jak_vypada_cesky_hrac_pocitacovych_her_457510.htm>.

Přílohy

Příloha 1

Dohoda o hmotné odpovědnosti

PLAYzone s.r.o.
Muchova 237/15
160 00 Praha 6 – Dejvice
IČO: 283 99 510
DIČ: CZ28399510

a

.....

bydliště.....

RČ.....

OP.....

(dále jen „účastník“)

uzavřeli tuto dohodu o hmotné odpovědnosti

I.

Účastník akce nese **osobní odpovědnost** za příslušné hrací místo, které mu bylo svěřeno, jakožto nese i zodpovědnost za své chování v průběhu akce. Znamená to, že účastník akce ručí za to, že po skončení akce bude příslušné hrací místo odevzdáno organizátorovi přesně ve stavu, v jakém bylo týmu odpovědné osoby svěřeno, to je i s **veškerými** věcmi a hodnotami, které slouží jakožto hrací vybavení.

II.

Organizátor zkontroluje před zahájením akce hrací vybavení u všech hracích míst. Svým podpisem na této smlouvě stvrzuje, že účastníkovi bylo svěřeno kompletní hrací vybavení.

III.

Účastník svým podpisem přejímá osobní odpovědnost za **škodu na svěřeném hracím vybavení**, která bude zjištěna organizátorem v rámci kontroly po ukončení turnaje, a **zavazuje** se vzniklou škodu organizátorovi **nahradit v plné výši**. Účastník se také zavazuje uhradit veškeré škody, které svým jednáním způsobil na majetku třetích stran, například vybavení v prostorách konané akce.

.....
organizátor akce

.....
odpovědná osoba

Příloha 2

„Jak zlepšit sebeovládání“ Karel Nešpor

- 1) Uvědomte si rizika! Ta zahrnují nedostatek pohybu, onemocnění pohybového systému, obezitu, častější úrazy, sklon riskovat, epilepsii, zhoršení vztahů, úzkost ve vztazích, agresivitu, neochotu pomáhat druhým, problémy s alkoholem a jinými látkami, stres a vyčerpání.
- 2) Většinou zvládají lidé odvykání dobře, vzácně se ale mohou objevit vážnější problémy. Ti, kdo jsou příliš rozrušení, depresivní, rozhněvaní nebo agresivní.
- 3) Věnujte počítač bývalé tchýni, bývalému zaměstnavateli nebo bývalému učiteli. Pak hledejte zaměstnání bez počítačů. Existují naštěstí i méně radikální možnosti.
- 4) Udělejte seznam nejméně 12 nepříjemností souvisejících s internetem a pověste ho blízko počítače. Podobně lze pracovat s pozitivní motivací a uvědomovat si výhody sebeovládání.
- 5) Rozpoznávejte spouštěče! Mohou to být internetové hry, zprávy, nakupování, hazard, porno nebo tlachání. Vyhýbejte se jim.
- 6) Pamatujte! Jste příliš dobrý a chytrý na to, abyste byl služebníčkem odborníků na internetovou reklamu!
- 7) Pracujte nepřipojeni k internetu! Když skončíte práci, počítač vypněte. Je to bezpečnější pro vás i pro počítač. Odstraňte rizikové záložky a off-line obsah.
- 8) Plánujte bezpečné aktivity, např. procházka, tělesná práce, poslech hudby, pěstování dobrých vztahů atd.
- 9) Před prací na počítači přemýšlejte! Např. si můžete předem připravit osnovu článku tužkou a pak pracovat rychleji a efektivněji.
- 10) Používání počítače vymezené úkolem. Používejte počítač jen k plnění konkrétních úkolů (např. napsat nějakou zprávu).
- 11) Používání počítače vymezené časem. Pracujte s počítačem pouze vymezený čas (např. 20 minut psát zprávu). Zvýší to i vaši efektivitu, čas lépe využijete. Lze kombinovat s předchozím bodem, tedy např. 20 minut psát zprávu.
- 12) Uvědomujte si více tělo! Očím, zápěstím, páteří atd. vynahraďte vhodným cvičením předchozí zátěž.
- 13) Vyhněte se souvisejícím rizikům nebo je omezte (např. televizi)!

- 14) Uspokojte přiměřeně své skutečné potřeby jako jídlo, spánek, cvičení, bezpečí, zdravotní péče, vztahové potřeby a prospěšné uplatnění schopností.
- 15) Používejte ukotvení! Uvědomte si sebe, své okolí, situaci, zvuky atd.
- 16) Počítačový půst. Podle možností buďte bez počítače tři hodiny, den nebo týden.
- 17) Rozpoznávejte a zvládejte internetové bažení! Vypněte počítač a dělejte něco jiného. Uvědomte si, že opakovat na Internetu totéž dokola je velká nuda.
- 18) Dostatečně odpočívejte! Odpočatý člověk se lépe ovládá.
- 19) Smějte se! Zlepšuje to náladu.
- 20) I při práci s počítačem dýchejte pomalu do břicha. Sed'te při tom rovně. Zlepšuje to sebeovládání a předcházíte tak únavě.
- 21) Naučte se relaxovat! Na konci relaxace můžete použít autosugesce jako: 1. Ovládám dobře své chování! 2. Jsem moudrý a moudře jednám! 3. Sebeovládání je svoboda!
- 22) Cvičte, tělesně pracujte, chod'te!
- 23) Vyhněte se alkoholu a drogám! Zhoršují sebeovládání. Lepší je nějaký uklidňující čaj.
- 24) Pomáhají i duchovní hodnoty blízké vašemu srdci.
- 25) Pochvalte se a můžete si i vhodně odměnit, když určitý den dostojíte svým dobrým předsevzetím,
- 26) Pokud to nestačí, vyhledejte psychologa nebo psychiatra. Někteří lidé potřebují zároveň pomoc i pro jiné problémy.

Příloha 3

Reprezentační tým ČR v počítačových hrách, a MČR v PC hrách



Archiv týmu esuba volně dostupné na www.esuba.eu



Archiv týmu esuba volně dostupné na www.esuba.eu



MČR 2011 archiv playzone dostupné na <http://www.playzone.cz>



MČR 2011 archiv playzone dostupné na <http://www.playzone.cz>

Příloha 4

Přepis rozhovoru

Rozhovor informant Štěpán

Na úvod se mi prosím představ, řekni mi něco o sobě, co děláš, jaké máš priority, co studuješ-studoval jsi, koníčky, jakou máš práci apod., ať mám představu, jaká osobnost je zkušený hráč.

„Tak, abych se nějak představil, je mi 23 let, pocházím z Pardubic, kde, až na 1 rok trávím celý svůj život a vůbec si nestěžuji. Mezi koníčky patří squash, přátele, posezení v čajovnách, občas ty bary, atd, prostě jako většina vrstevníků. Mezi mé priority patří rozhodně škola, protože bez VŠ titulu to je v nynější době strašně složitý, tak snad se zadaří později. Nyní studuji na Univerzitě Pardubice obor teleinformatika, dříve jsem studoval v Brně na VUT obor velice podobný, ale z finančních důvodů jsem se rozhodl vrátit domů, a vystudovat pardubickou univerzitu. Práci v průběhu roku nemám, pracuji pouze celé prázdniny na pozici provozní koupaliště. Vydělané peníze mi vystačí většinou na celý rok. Občas se mi daří přivydělat si i na turnajích v počítačových hrách. Co se týče osobnosti, tak bych se definoval jako introvertní melancholik, perfekcionista s důrazem na tradice a rodinu, protože rodina nás formuje a jsou to naši nejbližší přátelé. A díky rodině a výchově jsem vlastně tím, kým jsem.“

Kdy a kde ses poprvé setkal s počítačovou hrou? (věk, jaká to byl hra, počítač)

„Moje první setkání s počítačem, jako herním stroje m bylo na ZŠ v posledním ročníku. Posléze jako většina hráčů v internetových kavárnách. Byl to pro nás útek od reality a pomáhalo nám to stát se někým jiným, aspoň na chvíli utéct ze stereotypu školního a rodinného života. Byla to paráda v těch dobách. Většinou jsme se po škole sešli v herně ve větším počtu a bojovali mezi sebou v různých hrách, takoví novodobí interaktivní gladiátoři. Ta doba byla fakt super, člověk příchodem her, internetu a ostatních vymoženosti mohl vlastně si vybírat, co bude dělat. Jestli zaházet na koš, zahrát hokejbal, nebo si na chvíli sednout do herny a hrát. Jelikož to byla opravdu velký boom, tak jsme ze začátku v herně trávili i relativně dost času, prostě jsme si to užívali, problém nám akorát dělalo malé kapesné. Ale vše se dalo vždy vyřešit třeba občasnou výpomocí v herně jako obsluha, a pro ty počítačové zdatnější i výpomoc s přestavováním a různým opravy hardwaru a softwaru v herních mašinách. Co se týče počítačů v té době. Tak to byly právě vytvořené herní stanice AMD 1800+, které patří v dnešní době do muzea, ale v dobách našich začátků to bohatě stačilo, neboť se hrály graficky nenáročné hry, a více než o grafice či hře to bylo o poražení kamarádu a být považován za nejlepšího v „oboru“. Co se týče her, tak v té době frčely strategie Warcraft 3, a neznámější FPS (střílečka) hra, Counter strike 1.6. Counter strike 1.6 je v nynější době považována za duchovního otce všech ostatních FPS her.“

Co Tě na hraní uchvátilo, že jsi u něho zůstal?

„Hraní mě chytlo hned při prvním setkání. Bylo to něco Nového, něco, kde se člověk mohl stát někým jiným, něco kde cítil, že má šanci dosáhnout na vrchol. V hokeji přijdete do týmu, kde je 30 lidí a každé chce dosáhnout to co vy, a konkurence je příliš velká. Tady při malém počtu hráčů jste měli opravdu šanci stát se někým extra, někým ke komu budou ostatní vzhlížet jako k jejich vzoru. A jelikož mezi hráči je 99procent mužů, tak se to hemží ješitností všude, kam se člověk podívá, každý chce být první, nejlepší, jedinečný. Pamatuji si na den, kdy jsem poprvé vstoupil do herny. Jelikož nepocházím z nikterak bohaté rodiny a v té době, jsme doma počítač vůbec neměli, ani jsem neměl jiný přístup k počítačovým věcem, tak to pro mě bylo úplně něco nového. Chvillemi jsem si připadal jak Alenka v říši divů, ale rychle jsem se oklepal, nechal jsem si od zkušenějších kamarádů vysvětlit, jak se ta hra hraje, co mám dělat, základy, a pustil jsem se do toho. Trvalo mi velice dlouho, než jsem se dostal do fáze, kdy jsem mohl říct, že nejsem nejhorší a to byl můj první větší úspěch v této hře. Pamatuji si, že jsme měli v herně 2 dobře hráče, syny majitele, kteří ty hry hráli opravdu hodně, protože tam trávili dosti času, měli to zadarmo, tak proč ne. Mojí úkolem ze začátku bylo stát se prostě lepším než oni. Čím víc jsem se snažil, tím mi to šlo, ale snahu a chuť být lepší, jak oni jsem nikdy neztratil. Ze začátku jsem hrával warcraft 3, strategickou hru, kde máte za úkol vybudovat si vlastní vesnici, která bude prosperovat a z ní si vytvořit armádu, s kterou jste se pokoušeli dobít protihráčovu vesnici. Strategie jako hry mě nikdy moc nebraly, ne proto, že byly těžké, v tom problém nebyl, ale chyběl mi tam nějaký náboj, nějaká kooperace. Prostě hry, kde hrajete jeden proti jednomu, nejsou nic pro mě. Cítil jsem, že tahle hra nebude tou hrou, ideální pro mě. Jako druhou jsem zkoušel zmíněný Counter strike 1.6. Okamžitě po prvních par vteřinách jsem věděl, že je to ono. Rychlá, dynamická střílečka, která vás nutí spolupracovat s ostatními v týmu, a vytvářet si tak výhodnější pozice na mapě než má váš soupeř bylo opravdu něco pro mě. Strašně mě to bavilo. Zaklad hry Counter strike 1.6 je vlastně zcela jednoduchý, hráči se rozdělí do 2 týmů – Teroristi a Protiteroristická jednotka. Za první jmenované teroristy je vaším úkolem položit bombu na předem určeném místě na mapě (map bylo opravdu početně, takže občas bylo těžké se v nich i vyznat, ale i to nám pomohlo rozšířit naše logické myšlení a připravenost) a tuto bombu ubránit po dobu 35 sekund proti nepříteli. Naopak za Protiteroristickou jednotku, vaším hlavním úkolem bylo eliminovat nepřátele v možnosti položení bomby, nebo je jednoduše „zastřelit“ a pokud se stalo, že teroristická strana dokázala položit, tak jste stále měli možnost tuto bombu zneškodnit. Hra, ve které jsou vyžadované rychle reflexy, velká predikce a schopnost adaptovat se a pomáhat si byla pro mě opravdu tou volbou. U této hry jsem vlastně vydržel strašně dlouho, vlastně i nyní hraji Counter strike source, což je pouze novější verze předem popisované hry, s naprosto stejným principem.

V dnešních dobách, jsem považován za jednoho z nejlepších českých hráčů hry Counter Strike Source. Díky svým schopnostem jsem dostal pozvánku i do reprezentačního týmu, což pro mě jako jedince byla obrovská čest. Hrát s nejlepšími proti nejlepšími v Evropě, pro hráče jako já, asi vrchol kariéry. V minulých letech jsem se zúčastnil i turnajů pořádaných v Evropě, například v Dánsku, kde jsem se svým týmem obsadil druhé místo a vydělal si v přepočtu 9000,- Kč, což vlastně pro člověka, který hraje hry, což je jeho koníček je pěkný přivýdělek.

Co musím říct, je to, že mě ta hra pořád baví. Baví mě hrát, baví se s přáteli, akce na turnajích, kde, když je volno si jdeme sednout do baru a tam se prostě bavíme, blbneme. Prostě doba, kdy se z mužů stávají chlapi.“

Hrálo hodně lidí ve Tvém okolí?

„Při úplných začátcích to bylo přibližně 15 lidí z blízkého okolí. Hlavně kamarádi ve třídě, a v nižším ročníku. Dobře na hraní her je fakt, že věk nehraje žádnou roli. Stačí vám, když máte chuť hrát. Postupem času toto číslo narůstalo, neboť s příchodem internetu se mi otevřely brány z Pardubic do ostatních koutů ČR. Střední škola, z důvodu oboru, což bylo IT, jste těžko hledali spolužáky, kteří by nehráli počítačové hry. Počítačové hry prostě měli místo v našich životech stejně, jako sport. Veliká výhoda byla v možnosti vybrat si.

A vysoká škola. To je snad i veřejné tajemství, že na kolejích se hraje, hraje, hraje, a když je tma, tak pije, pije, pije. Aspoň teda na koleji, kde jsem rok žil tak se to takto praktikovalo, ať bylo teplo, nebo zima. Proste pořád. Po mém návratu do Pardubic, kde jsem herně vyrůstal, musím říct, že číslo hráčů rozhodně upadlo. Asi spíše z důvodů, že hodně lidí, které znám, tak po menších neúspěších přestalo hrát a začalo se věnovat jiné činnosti. Ono celkově, Češi jakmile jim něco nejde hned, tak se na to vykašlou a jdou dělat něco jiného. Na rozdíl například od Britů, kteří pokud jim to nejde, tak se zaběhají a trénují, dokud jim to nepůjde.

Jak často jsi v dětství hrával?

„Záleželo na situaci ve škole a v hokejbale, který jsem v té době hrál na nejvyšší možné české úrovni (extraliga mladšího dorostu). Pokud bylo ve škole vše ok, a neměli jsme trénink, tak jsem si většinou třeba na 2 hodiny maximálně, došel s klukama vyblbnout do herny. Vždy jsem věděl, kdy je moje maximum a co si můžu dovolit, abych měl doma klid a ve škole pohodu a ve sportovním týmu byl přínosem pro svůj tým. Kdybych to měl celkově spočítat, a říct číslo, tak přibližně 7h týdně v době před internetem a počítačem doma. Jakmile jsem si díky práci ušetřil na počítač, a na připojení k internetu, tak to číslo bylo vyšší. Ale díky výchově od rodičů, můžu říct, že jsem nikdy nic nepřeháněl, byl jsem si vědom svých hranic a těch jsem se držel.“

Podporovali Tě v hraní rodiče?

„Rodiče mě v dřívějších dobách vůbec nepodporovali. Spíše naopak. Přišlo jim to jako vyhazování času, jako věc, která mi je k ničemu. Nedokázali pochopit, že to je můj koníček, že to je věc, která mě baví. Jelikož jsou moji rodiče starší, tak jim to nemůžu mít za zlé. Přece jen, oni vyrůstali na knížkách, foglarovkách, atd. Je pravda, že občas jsme se pohádali, že u toho zase sedím, ale vždycky se to nějak vyřešilo. Dokud jsem měl splněné své požadavky ve škole, a v domácnosti tak jsem si mohl dělat, co chtěl. Samozřejmě, že nebyli rádi, když jsem si místo hraní fotbalu s kamarády občas vybral střelení imaginárního interaktivního nepřítele s přáteli. Ale jak často říkají, je to můj život. Postupem času, si začli uvědomovat, že to zase tak hrozná věc to hraní počítačových her. Díky hraní her jsem si dokonce zlepšoval angličtinu. A hlavně, šlo mi to ve škole líp. Neboť jsem věděl, že když ve škole budou dobré známky, budu mít doma klid, budu se moci více soustředit na to hraní.“

Co se týče v době VŠ, tak už mám doma naprostý klid. Pouze v dobách zkouškového to občas rodiče zkusí, ale sami vědí, že díky hraní mluvím dobře anglicky, podíval jsem se do Dánska, atd. zadarmo, a celkově si i občas vyděláme nějakou tu korunu. Takže momentálně mě doma i spíše podporují, by se dalo říct.“

Ovlivnilo Tvé hraní učení do školy a docházku?

„Jelikož jsem si vždycky dokázal v hlavě urovnat priority, tak takový problém mě nikdy nepostihl. Do školy jsem chodil a dokonce jsem tam neměl žádné problémy. Je pravda, že jsem se neučil tak moc, jak bych asi měl, ale to nemělo žádné dočinění s hraním, to jsem prostě já. Proč se učit, když už všechno vím. Ale hraní školu ovlivnilo opravdu minimálně.“

Kdy ses setkal s progamingem?

„Nejdřív bych, měl asi vysvětlit jak progaming vidím já.“

Pojem progaming bych rozdělil na dvě větve – plný progaming a částečný. Do plného progamingu bych zařadil hráče, kterým opravdu stačí hrát, a vydělají si tím na živobytí. Tyto hráče najdeme hlavně v Německu, Americe, a Číně nebo Japonsku. Jedná se o země, kde mají svá sídla velcí výrobci počítačových komponentů, kteří razí politiku, zaplatíme, uvidíme. Reklama na dresech, platy, přesně tak bych si představoval plný progaming.

Co se týče částečného progamingu, tak to je spíše žádný plat, ale vyplácení se výdaje spojených na cestu na turnaj, startovné a za dobré výsledky občas nějaký hardware od sponzorů. Částečný progaming můžeme najít i v Čechách, kde vám občas organizace vyplácí cestu a startovné.

Moje první setkání s částečným progamingem bylo v dobách, kdy můj tým přestoupil do organizace nesoucí název BURNING. Tato francouzská organizace, opřena o spolupráci s různými výrobci počítačů a hostingovými společnostmi nám platila větší výdaje spojené s turnajem. Stačilo jim pouze říct, kam chceme jet, a domluvit se s nimi na výši peněz, které budeme potřebovat. Po turnaji stačilo ukázat účtenky od benzínu, atd. a vše nám bylo zpětně proplaceno. V hlavě mám jeden turnaj, který nás dohromady, cesta, plus startovné, plus jídlo vyšlo na cca 1100eur. Jakmile jsme po turnaji dorazili domů, řekli, kolik nás to stálo, tak do pár dnů jsme měli peníze na účtech a všichni byli spokojeni. Toto bylo nejlepší období pro mě, protože člověk nemusel řešit, jestli na to všechno má, a soustředil se pouze na svůj vlastní výkon.

V momentální době reprezentuju českou organizaci Esuba.intel. Esuba je považována za monopol na poli českého progamingu. Bohužel tato organizace není tak štedrá jako francouzská předchozí, která se rozhodla ukončit své působení z důsledku časového vytížení. Ale zase pro nás je lepší v tom, že reprezentujeme českou organizaci. Tudiž děláme jméno české republiky. Co se týče financí, tak to je horší než předchozí, ale pokud něco chceme a máme výsledky, tak je tato organizace schopna nám občas částečně vypomoci s náklady.

Mojim snem, nebo spíše takovým cílem, je se dostat do německého týmu, který hraje EPS (exporte Professional series) v Německu, kde se platy nejlepších hráčů v nejlepších týmech pohybují mezi 600-1200 Euro měsíčně. Což by bylo opravdu pěkné kapesné. Škoda jen, že prodat se jako cizinec, do Německé organizace je velice obtížné, ale ne nerealné. Třeba časem.“

Co na Tvé hraní říkají přátelé, hrají také?

„Přátelé, jako lidi, které nikdy nehráli hry, se akorát zeptají, jak se daří, kde jsem byl, co jsem vyhrál a tím to končí. Nijak zvlášť po tom nepídí, ale ani nikterak hraní neodsuzují. Takže taková ta zlatá střední cesta. Přesně tak, jak by to asi mělo být.“

Při hraní jsi určitě poznal mnoho lidí, stýkáš se s nimi i v běžném životě?

„Při hraní jsem poznal opravdu mnoho lidí. S drtivou většinou z nich mám kladný vztah a i po tom co se naše cesty rozešly, si píšeme, navštěvujeme a vždy se těším, kdy se zase sejdem. Ono hraní celkově není jen o tom hrát, ale poznávat lidi, rozšiřovat si obzory, prostě potkávat různé typy lidí, na které byste jinde nenarazili. Pokud se nad tím zamyslím, tak můžu říct, že jsem našel mnoho opravdu hodně dobrých přátel, na které je spolehnouti a u kterých vím, že kdyby bylo potřeba, tak pro mě něco udělají. Například, kdybych se teď rozhodl ženit, tak bych si jako svého svědka vybral kamaráda, kterého jsem potkal díky hraní počítačových her. Lidi jsem potkal opravdu mnoho, velice různorodé osobnosti, s různými pohledy na svět. A od přesně takových lidí se učíme a sebezdokonalujeme. Považuji i některé z nich za své přátele.

Dokonce můžu i vzpomenout na situaci, když jsem potřeboval v noci odvézt z Olomouce do Brna, neboť jsem ráno měl přijímačky. Normálního člověka by to stalo 2000 za taxi, ale jelikož já jsem měl známé, kamarády v Olomouci, tak jsem udělal par hovorů a hned mi byla nabídnuta pomoc. Takže zadarmo jsem byl svezem, kam jsem potřeboval a takovou možnost bych určitě neměl, kdybych nehrál.

Nebo akce s kamarádem otevírání baru v Děčíně, to jsou věci, na které člověk nikdy nezapomene, i když na některé situace tam, bych i rád zapomněl.

S lidmi z hraní jsem zažil mnoho skvělých, málo špatných okamžiků. Ale rozhodně jsem se nikdy nenudil.“

Jakým způsobem ovlivňovalo hraní Tvé vztahy? (akceptovala to přítelkyně – přítel, rozešel se s Tebou partner kvůli hrám, jaký na to měli pohled?)

„Já jsem od přírody člověk nedůvěřivý. Ale hraní nikdy neovlivnilo mé vztahy. Pokud jsem byl v období s přítelkyní, tak jsem si dokázal udělat takový časový harmonogram, který vycházel vstříc všem. Vždy když člověk má víc věcí na práci, se prostě musí zamyslet nad tím, co je důležitý, co je prioritou a podle toho se zařídit. Pokud jsme se bavili s přítelkyní o hraní, tak v tom nikdy problém neviděla. Brala to jako můj koníček. Ona taky ráda nakupuje a mám ji to nějak vyčítat nebo něco podobně? To mi přijde jako zbytečnost. Navíc ženy mají nad muži větší možnost kontrolovanosti, hold pokud použijí svoje přednosti, chlap nemá ani pomyslení na to hrát, či dokonce dělat něco jiného než se věnovat svoji polovičce.

Co se týče rodinných vztahů, tak tam taky žádný problém nevidím. Opravdu, podle mě, když je člověk dostatečně inteligentní, tak zvládne si vše naplánovat tak, aby vlk byl sytý a koza zůstala celá.“

Má hraní vliv na Tvůj pracovní život? (práce v oblasti her...)

„Jelikož, ještě žádný pracovní život nemám. Tak hraní nemá žádný vliv. Samozřejmě když jsem byl mladší, říkal jsem si, jak by bylo super pracovat jako obsluha herny, abych měl možnost si pořád hrát, nebo jako vývojář hry, abych lidem mohl prezentovat svoje nápady, či pouze betatesty, abych hledal chyby ve hrách a přinesl tak lidem dokonalou hru.

Avšak postupem času, co člověk stárne, a je více otrkanější od života, rád zavzpomíná na bláhosť těchto myšlenek. Člověk je rád za práci, když nějakou má. Kdybych teď dostal nabídku, dělat v oblasti her, tak bych se tomu určitě nebránil, přece jen je to věc, co mě baví, zajímá, a rozumím ji. Ale když budu pracovat jinde, v naprosto jiné oblasti, tak to určitě nebudu brát jako prohru.“

Myslíš si, že zkušenosti získané hraním her je možné využít i v reálném životě? (týmová hra, strategické myšlení, dělání věci s rozmyslem...)

„Nad touto otázkou se opravdu musím pozastavit. Když se podívám na svoji roli v týmu, tak bych ji definoval jako kapitán a psycholog v jedné osobě. Moji úkolem ve hře je udávat strategii kola, s myšlením jak využít plný potenciál hráčů kteří se mnou hrají, prostě je nijak nebrzdit a vyždímat z nich maximum. A zase ve chvíli kdy se nám nedaří, tak pozdvihnout tým co se týče psychologického myšlení, povzbudit, vysvětlit, atd. Tato role mě baví a věřím, že zkušenosti nabrané z vedení tohoto pěti členného týmu mohu a budu využívat v budoucím povolání.

V práci taky máte pod sebou většinou tým lidí, kteří mají něco dokázat. Musíte jim udávat směr, kterým se má vyvíjet jejich práce, správným a vhodným výběrem slov je donutit k nejlepšímu možným výsledkům atd. Občas práce vyžaduje i vlastní iniciativu, nějaká plán, a to je přesně jako ve hrách. Tam také musíte mít plán a musíte vědět jak využít různé situace a figly.

Takže pro mě je odpověď jasná, ano, hraní vám může pomoci rozvíjet schopnosti, které potřebujete, abyste se stali správným vůdcem jak v práci, tak v kolektivu.

Může někdo namítat, že je to kravina, ale z mého pohledu platí přísloví "co se v mládí naučíš" atd.“

Jak bys charakterizoval ostatní hráče?

„Hráči her se rozdělují na mnoho podskupin. Mezi nejčastěji zastoupené patří rekreační hráči. Tací, kteří si nakoupí nějaké hry, a občas, když nevědí co s časem, tak si zahrají. Mezi nejrozšířenější hry pro tyto hráče patří motoristické závody.

Poté zde máme tzv. progamery, kteří trénují denně, snaží se být nejlepší z nejlepších a dopravují se na určité zápasy s předstihem, aby věděli, co mají očekávat od soupeře. Číslo těchto hráčů rapidně stoupá. Dřív bylo rekreačních hráčů mnoho a progameru pouze zlomek, ale jelikož čas nikdo nezastaví a firmy jako Intel, Asus, Msi a jiní využívají možnost reklamy právě pořádáním různých turnajů a soutěží. Takhle bych definoval hráče podle času stráveného hraním.

Co se týče chování, je to o něčem úplně jiném.

Místo toho, aby Nováčci na poli progamingu poslouchali rady, či chovali úctu k lepším hráčům, tak jim začínají vždy nadávat, pomlouvat apod. Tohle je bohužel fakt, který ovlivňuje nejvíce vývoj progamingu v zemi. Každý chce být hned skvělý, úžasný, nejlepší, a nikdo si nepřipouští, že by to tak být nemělo, při tom bez práce rozhodně nemůžou být koláče.

Je to škoda, ale je to taky způsobeno internetem. Jak s radostí říkám, každý je online tak silný, jak dlouhá je jeho IP adresa. Díky určité anonymitě slouží internet právě k řešení svých komplexů.

Na online hrách je ale naprosto bezvadné, právě to, když potkáte typ lidí se kterými si máte co říct, kteří vlastně rozšiřují vaše obzory. Každý děláme něco jiného, zajímáme se o něco jiného a pojí nás právě kouzlo online her. A když nehrájeme, tak se bavíme, právě o svých koníčcích, zkušenostech a tak se toho člověk může dozvědět o světě a životě daleko víc, než co by vyčetl v nějakých knížkách.

Co se týče mého týmu, tak patříme taky k velice rozmanitému materiálu. Tři vysokoškoláci ekonomka, informatika, elektro a dva středoškoláci průmyslovka a lyceum. Jednomu se líbí anime, druhý ho nesnáší, třetí má rád více hokej, ostatní fotbal, další se zajímá o politiku. Proste opravdu různorodé osoby, s odlišným stylem života.“

Jak často hraješ nyní a jaký typ her?

„Záleží pouze na situaci. Pokud před důležitým turnajem trénujeme klidně i 5-6hodin denně, ale pokud nic nehrajeme tak minimálně. Snažím se, aby se celý můj tým na tu hru vždy těšil, abych je nenutil tu hru hrát, ale aby chtěli. Protože hlava je v počítačových hrách 60 procent úspěchu. Občas si zahrav, když se potřebuji relaxovat doma, na Xboxu Fifu, NHL a jiné hry. Co se týče her, tak pokud hraju tak to je Counter Strike Source většinu času, a pokud se nudíme s klukama tak zahrajeme Fifu. Nic víc nehraju, neboť nechci zase u toho počítače dřepět celý den, takže čím méně her tím líp. Počítač dost často používám jako pracovní nástroj do školy, a občas cítím, že na něm trávím až nepřiměřeně času, takže jsem rád za každou chvíli, kdy do toho monitoru nemusím koukat.“

Čeho jsi ve hraní dosáhl? Máš stanovené nějaké cíle nebo ambice?

„Když se nad tím zamyslím, tak jsem toho dosáhl dost. Reprezentoval jsem ČR na evropském turnaji, účastnil jsem se turnaje ve Francii, Dánsku aj. Takže jsem zatím s průběhem spokojen. Ambice samozřejmě mám, jelikož jsem na svém posledním zahraničním turnaji skončil druhý, tak příští chci vyhrát. Touha vítězit ze mne nikdy nevyprchala, takže o ambice není nouze. Co se týče úspěchu na české scéně, tak tam se daří podstatně lépe.

7x vítěz celonárodního mezinárodního turnaje.

1. místo národní PZ liga

2. místo na mistrovství Slovenské republiky

2. místo na mistrovství České republiky

2. místo WGT atd.

Tohle je výčet offline akcí.

Co se týče online turnajů, tak tam je toho taky dosti, to by nemělo cenu vykládat.

Když se člověk na výsledky podívá, tak je pořád vidět, že je co zlepšovat. Rád bych prostě viděl u mého výčtu úspěchů samá první místa, to by bylo naprosto super.

Pro mě zatím byl největší úspěch reprezentace ČR. To je pro sportovce, stejně jako e-sportovce prostě největší čest. Doufám, že se mi i v budoucnu dostane takové možnosti“.

Měl si čas v průběhu hráčského období například číst? Čteš něco i teď?

„Čtení je moje Nemesis. Od mládí byl vztah ke knížkám roven nule. Čtení jako tak mě prostě nebavilo, nebaví. Číst budu až v důchodu, tak jsem rozhodl a tak to bude (smích)“.

Změnil se v průběhu času postoj ke hraní ve Tvém blízkém okolí?

„Určitě. Postoj ke hrám byl doprovázen jasnou evolucí. Ze začátku se spíše nadávalo, neustále se řešilo, jestli nezanedbávám školu, sport atd. Prostě klasická doba, kdy rodiče chtěli a měli mít přehled, co jejich syn dělá, a snažili se ho vychovávat podobně, jako byli oni sami v dobách před x lety. V dobách, kdy nebyly počítače, nebyl internet nic podobného, tudíž chápu, jak to pro ně muselo být složité. Postupem času však začínali chápat, že doba jde dopředu a bez počítačů už byl v té době málokdo. Dokonce mě i podpořili částečně při koupi mého prvního počítače, což byl náznak lepších chvil. Vše bylo tak nějak v rovině. Pokud byla škola ok, bylo sezení u počítače přípustné. Pokud se ale vyskytl nějaký problém, tak samozřejmě trest v podobě zákazu počítače byl velice efektivní. Ale postupem času, když rodiče viděli, že mě to baví a že se díky hraní zdokonaluju v angličtině, že i občas někde vyjedu a že mám nové přátele. Tak prostě uznali, že asi nemá cenu se o tom už hádat. Nyní se i občas zeptají, co jsem vyhrál, kam jedu, kde jsem byl a jaký to tam bylo. Takže musím uznat, že momentálně mám s rodiči, co se týče hraní, dobrý vztah. Občas jsem i nucen ze srandy odevzdat desátek.“

Jaké máš další koníčky, máš na nějaké vůbec čas? Sportuješ?

„Čas na další věci samozřejmě je. Člověk pokud zvládá vlastní time management, tak čas má na vše, co chce. Pokud nemáme před sebou nějaký turnaj, tak trénujeme opravdu až večer a to ještě občas, takže na nedostatek času si stěžovat nemůžu. Co se týče koníčků, tak rád zajdu s kamarády do čajovny, kde probereme naprosto celý svět, co se kde dělo, mělo se dít, bude se dít. Občas vyrazím do baru, anebo se zblázníme a uděláme si někde výlet. Prostě děláme věci, které nám dobíjí baterky, relaxují a je pohoda.

Co se sportu týče, tak na něj si čas taky najdu. Snažím se chodit s otcem na squash, protože s ním to má největší grády. Většinou to probíhá tak, že se před začátkem vsadíme a pak už každý z nás udělá maximum pro to, aby neprohrál. Neboť prohrát a říci, on byl lepší, je něco, co naše ješitnost jen těžce překousne. Squash asi hraji nejvíce ze všech sportů, dříve jsem hrál ještě hokejbal, ale ten byl časově daleko více náročnej. Squash je rychlovka a člověk se u toho vypotí, že by jeden nevěřil.“

Dovedeš říct, co Ti hraní her dalo nebo čím Tě obohatilo?

„Hraní her mi rozhodně otevřelo daleko více obzory. Díky hraní jsem se stal daleko vyrovnanější a klidnější osobou. Více se snažím chápat ostatní, pomáhat a celkově chovat se tak, abych mohl sám o sobě říct: ano, udělal jsi to dobře. Taký díky hraní jsem si zvýšil své jazykové schopnosti. Dále mi hraní přidalo daleko větší intenzitu logického myšlení a větší predikci, než jsem měl doposud.

Co se týče lidí, tak těch mně hraní nabídlo opravdu, opravdu strašně moc. Lidí, kterých si vážím, u kterých vím, že kdyby bylo něco potřeba, tak pomůžou. Kdybych sháněl práci, tak poradí. Pokud bych se dostal do nějaké těžce řešitelné situace, tak půjdu za nimi a zeptám se na jejich názor. Takovýhle typ lidí bych jinde, si myslím, hledal jen velice těžce. Ať se jedná o kamaráda z Děčína, který toho zažil víc, než je zdravé a který pokud začne vyprávět o svém životě, tak člověk akorát vstane v úžas, kamarád z Tábora, díky kterému jsem vlastně udělal na VS zkoušky z ekonomie, protože když mi to nešlo, tak mi poradil jak lépe to pochopit, na co dát pozor atd. A prostě mnoho dalších, kdybych měl všechny jmenovat, tak jsme tu dlouho a vypadalo by to, že jim nemám co vyčítat.

Hraní je prostě o lidech, a když má člověk štěstí, potká najednou tolik přátel, s kterými si rozumí, až mu to přijde mnohdy nereálné.“

Dovedeš říct, co Ti hraní her vzalo nebo v čem Tě omezilo?

„Tohle je opravdu těžká otázka. Hraní mi samozřejmě částečně vzalo, spíše omezilo vztahy s lidma ze základních, středních i jiných škol. Ale nikdo nemůže říct, že by to tak bylo, i kdyby jsem hrát nezačal. Tohle je strašně těžký, protože život jsem mohl mít jiný, a taky nemusel. Myslím, že pokud spočítám plus a minus hraní, tak převažují právě ty kladné momenty.“

Myslíš si, že má hraní nějaký vzdělávací prvek pro další dětské a mladistvé hráče?

„Uřčitě. Existuje mnoho her, kde potřebujete využívat logiku apod. I třeba zodpovědnost rozšiřovat pomocí Sims by mi nebylo cizí. Hraní určitě je v pohodě, pokud se to nezačne přehánět (ale takhle to je u úplně všeho). Zákazy typu hrát nebudeš, škodí to, jsou podle mě zcela zbytečné. Pokud to dítě baví, má splněné své věci a nemá nějaké ostatní problémy, tak není důvod nenechat ho hrát.“

Jakou budoucnost má, dle Tvého názoru, hraní

„Hraní, jako koníček lidí, roste závratnou rychlostí. Neustále se objevují nové hry, nové konzole, nový způsob zábavy. Zdá se to jako nekonečný příběh, ale zábava a relaxace tady být musí. A jelikož jsou stále více lidí zaměstnaní a nemají tolik času, tak zapnout nějaký přístroj a hrát skrze něj hry je pouze logické vyústění okolností. Dříve se hrálo míň, protože prostě hry a technika nebyly tak rozšířeny. Dnes to je parádní zábava mnohdy i pro celou rodinu. Samozřejmě, občas si zahrají i stolní hry, ale na tu je těžší nalézt lidi. Možnost online her otevírá nečekané možnosti. Je to rychlejší, jednodušší. Takže hraní her přikládám velkou roli v budoucím světě. Navíc příchodem čím dál tím více vylepšených možností hraní bude čím dál víc lidí hrát.“

Rozhovor informant PetrikCZ

Na úvod se mi prosím představ, řekni mi něco o sobě, co děláš, jaké máš priority, co studuješ-studoval jsi, koníčky, jakou máš práci apod., ať mám představu, jaká osobnost je zkušený hráč.

„Ahoj, tak momentálně jsem hlavně otec dvou dětí. Třileté dcerky a ročního synka. Potom samozřejmě zaměstnanec. Po deseti letech u servisní firmy na výpočetní techniku, kde jsem prošel od skladníka přes logistika, až po projektového manažera jsem přestoupil do jiné nadnárodní společnosti jako strategický nákupčí. To znamená výběr dodavatelů komponent do autorádií, vyjednávání cen a podobně, dost často v angličtině. Do budoucna bych to rád zkusil na vlastních nohách, ale zatím není vhodná doba, ani kapitál. Vystudováno mám v SOU Obchodním v Pardubicích podnikání v oboru obchodu a služeb. Je to maturitní nástavba učňáku kuchařčíšník. Původně jsem tedy kuchař, protože v sedmé osmé třídě jsem absolutně neměl představu, čím se žít a tak mi přišlo fajn umět aspoň vařit ☺. No a jelikož v mojí rodině nebyl nikdo, kdo by mě honil na vejšku, tak jsem byl z naší třídy na základce jeden ze tří, kteří nešli na gympl. Jinak šlo o jakousi „výběrovou“ třídu, kam jsem se ovšem dostal tak tak, tudíž jsem si připadal spíš podprůměrný vůči spolužákům. Možná i to je důvod proč jsem nešel hned na střední.“

Kdy a kde ses poprvé setkal s počítačovou hrou? (věk, jaká to byl hra, počítač)

„Úplně první setkání jsem zažil někdy ve čtvrté třídě základky, u mámy v práci. Její kolegyně měla už tehdy nějaké stolní PC s monitorem, což byla určitě rarita, protože pokud vím, jelo se tehdy ještě převážně na sálových monstrech na děrné štítky. Pamatuju si, že jsem hrál takové pseudo 3D bludiště. To mě celkem bralo, ale dostal jsem se k tomu tak třikrát, než máma změnila kancelář. Další zásadní krok byl v šesté třídě na základce, když jsme my, klučičí část třídy, v hodině technického vyučování namísto stloukání podložek pod hrnce poprvé vkročili do počítačové učebny, což v té době byly nějaké černobílé osmibity – tuším Tesla PMD. Něco jako hry jsme na tom směli hrát vždy ke konci hodiny a ačkoliv mi to připadalo samozřejmě zábavnější, než se učit, určitě mě to nijak zásadně nechytlo. Vesměš šlo maximálně o prkotiny typu Pac man. Ten nejpodstatnější zlom přišel ve chvíli, kdy nám pan ředitel přinesl do PC učebny první skutečné PC z dnešního pohledu a to Intel 286 s pár kilo ramky a disketovou mechanikou. Na tu dobu nepředstavitelné dělo a na něm uchvacující 3D hra Wolfenstein s promakanými zvuky z PC speakeru. Hráli jsme ji tak že jeden z nás se snažil pohybovat a druhý střílet. Nikdo totiž samozřejmě nebyl naučený ovládat alespoň pět kláves najednou. Taky mi uvízlo v paměti, že jindy klasický rachot ve třídě vystřídal hrobové ticho a jen výkřiky nadšení když se podařilo zastrelet nepřítele.“

Co Tě na hraní uchvátilo, že jsi u něho zůstal?

„Pro mě jsou hry a především 3D hry v podstatě ztělesněním mých dětských přání a představ o naprosté svobodě. Dělat si co chci, jak chci, kdy a kde chci a to bez vlivu na reálný svět. Prostě virtuální realita, to co v realu nemůžu, ochutnám bez následků ve hře. Není to samozřejmě jen o tom, ale asi to bude hlavní bod. Poslední dobou, když si ještě najdu čas na hraní, oceňuju především perfektní odreagování ve velmi krátkém čase, což ti dá málokterá jiná aktivita. U některých her se dá načerpat i poměrně dost adrenalinu a člověk se přitom nemusí hnout ze židle☺. Další pro mě významný bod je počítač sám o sobě. Dost často jsem si uvědomil, že víc než hra samotná mě láká přijít na to, jak funguje, jaký vliv má výkon počítače, jak prolomit ochranu a podobně. Asi něco podobného co prožívali za našich otců domácí kutilové, nebo když jsme jako malí rozebírali hračky.“

Hrálo hodně lidí ve Tvém okolí?

„V mém okolí se vždy všechno prožívalo týmově. Výjimkou nejsou ani počítače a hry. V počátcích 3D hraní u nás, které jsem prakticky zažil od začátku, ani jiná možnost nebyla, než se stát součástí herní komunity. Nejen koupit, ale už vůbec sehnat PC hru byl samozřejmě zásadní problém, ale všechny zajímavé hry se mi dříve či později dostaly pod ruku a ode mne se šířily dál právě mezi kamarády.“

Jak často jsi v dětství hrával?

„Nejprve jen těch pár minut při hodinách technického vyučování ve škole, potom jsem občas chodil s kamarádem do kanceláře jeho táty v nemocnici a později hlavně u něj doma, když si ten „vysloužil“ nemocniční počítač odkoupili domů. Já sám jsem až do osmnácti let svůj vlastní počítač neměl, takže se určitě nedá mluvit o pravidelném hraní jako je tomu u dětí dnes, kdy má svůj počítač snad každý. Ale i tak by se dalo říct, že mi hraní zabíralo tak čtvrtinu volného času občas až k nelibosti rodičů toho kamaráda s počítačem ☺.“

Podporovali Tě v hraní rodiče?

„Když jsem chodil do třetí třídy základky, naši se rozvedli a žil jsem doma jen s mámou. Určitě věděla, že chodím hrát ke kamarádovi na počítač a občas měla připomínky, abychom taky dělali něco jiného, než vysedávali u PC. O nějaké podpoře nemůže být řeč spíš o toleranci.“

Ovlivnilo Tvé hraní učení do školy a docházku?

„Určitě neovlivnilo. Už právě proto, že jsem neměl vlastní PC a možná i s ním bych neměl takovou volnost, protože máma byla dost přísná. Umím si teda živě představit, že PC by byl jen za odměnu a vzhledem k mé průšvihářské historii spíš pořád zakázaný. Při další etapě života na učňáku a nástavbě už zvolna ubývalo času, i když přibývalo kamarádů, kteří měli vlastní počítač. Jenže kromě hraní bylo taky potřeba ochutnat alkohol a podobné radosti puberty. V podstatě ani nevím, jak jsem stihl všechny ty hry té doby odehrát. Každopádně šlo většinou o singleplayer tituly a jelikož internet byl spíš rarita, veškeré on-line zápolení probíhalo maximálně na čtyřech domácích počítačích spojených v domácí LANce. Ovšem atmosféra těchhle prvních „LAN párty“ je opravdu nezapomenutelná. Všechno se odehrávalo v mezích běžného volna, takže víkendy, nebo prázdniny a zásadně bez účasti rodičů, což možnosti značně omezovalo. Byly to ale na druhou stranu doby nejintenzivnějšího paření, několika probdřených nocí v kuse skoro bez jídla a pití, což už bych dnes asi nezvládl.“

Kdy ses setkal s progamingem?

„Z pohledu mojí hráčské historie vlastně nedávno. Nevím přesně, ale možná tak sedm-osm let zpátky. Prostě v době kdy jsem si konečně i já pořídil neomezený internet a začal vychutnávat jeho výhody. On-line hraní je samozřejmě jedno z největších lákadel pro vášnivého hráče a progaming jeho logické vyústění.“

Co na Tvé hraní říkají přátelé, hrají také?

„V průběhu let se mi přátelé prakticky rozdělili na ty, kteří hrají víceméně pravidelně - pokud mají čas a na ty které hry vůbec nezajímají. Celkem pochopitelně trochu negativní postoj zaujala ženská část a především holky, které se nedovedou smířit se „zabíjením lidí“ byť jen ve virtuální verzi. Část přátel mě pak označuje za počítačového závisláka, čemuž se nebráním, protože je to opravdu můj hlavní koníček. Skutečně závislý ale nejsem, nedělalo mi problém občas prodat svůj počítač i na déle než rok, když jsem potřeboval peníze na důležitější věci.“

Při hraní jsi určitě poznal mnoho lidí, stýkáš se s nimi i v běžném životě?

„Určitě ano, při progamingu vznikne ze spoluhráčů taková trochu rodina, občas se vídáme a nebavíme se jen o hrách. Je to asi stejné jako kdekoli jinde, kde je vícero lidí tak často a intenzivně spolu. Možná by se progamingové hraní mělo přirovnávat k adrenalinovým sportům, protože má podle mě spoustu společných znaků. U spoluhráčů se rychle projeví všechny jejich vlastnosti od pozitivních při výhrách po negativní při prohách. Řekl bych, že své herní přátele jsem poznal důkladněji za kratší dobu než ty normální. Podmínkou je samozřejmě komunikace při hře, to znamená aktivní využívání komunikačního SW při hraní po internetu, nebo živé komunikace při turnajích. I když někdy dost vypoví o hrách i jen chat na public serverech.“

Jakým způsobem ovlivňovalo hraní Tvé vztahy? (akceptovala to přítelkyně – přítel, rozešel se s Tebou partner kvůli hrám, jaký na to měli pohled?)

„Tenhle aspekt aktivního hraní jsem si naštěstí uvědomoval už od začátku, takže jsem se vždycky snažil svůj čas rozumně rozdělovat. Občas se to bez hádky neobešlo, ale určitě to nikdy nebyl důvod rozchodu, nebo nějakých zásadních problémů. Nedostatek peněz je horší, pokud můžu soudit z vlastní zkušenosti. Vlastně celé progamingové období jsem prožil se svou budoucí manželkou a určitě je to i zásluha její tolerance, že se to povedlo skloubit s partnerským životem. Musí to prostě fungovat z obou stran, jako v každém jiném vztahu.“

Má hraní vliv na Tvůj pracovní život? (práce v oblasti her...)

„Bohužel ne, i když bych určitě nebyl proti. Možná mi chybí odvaha, nebo štěstí sehnat si práci přesně podle svých představ, ale s rodinou si nemůžu příliš vybírat. Pravidelný příjem je momentálně prioritou číslo jedna. V oblasti her takovou jistotu bohužel nevidím. Progaming u nás určitě není funkční tak jako ve větších státech a pravidelný příjem se v této branži získává těžko a spíš jen v přidružených službách.“

Myslíš si, že zkušenosti získané hraním her je možné využít i v reálném životě? (týmová hra, strategické myšlení, dělání věci s rozmyslem...)

„Nerad bych to nějak přeceňoval, ale nejspíš to něco přinese i pro běžný život. Určitě to nutí člověka k rychlejší reakci a úsudkům. Možná i větší odolnost vůči stresu. Řekl bych, že jsem četl i nějaké pozitivní pojednání o vědeckých výzkumech na tohle téma, ale těžko srovnávat, protože vlastně nevím s kým. Kdo je ten neutrální člověk proti kterému postavíš ty výhody? Každá činnost má asi něco do sebe a v podstatě i takový pasivní televizní čumil může ze své činnosti vytěžit nějaké nové vědomosti.“

Jak bys charakterizoval ostatní hráče?

„Pro mě je to už trochu generační rozdělení. Týká se to jak hráčů, tak her samotných. Podle mého názoru byly starší hry lepší, protože nebyly primárně vyvíjené pro zisk. Tvořili je vlastně sami hráči, kteří navíc patřili do vzdělanější vrstvy lidí. Tomu odpovídala inteligence her a v podstatě i jejich hráčů. Dohrát patnáct let starou hru není taková hračka jako dnes. Tehdy šlo prostě i o jiné aspekty než jen o čistou zábavu. Možná i to je důvod, proč se v progamingu stále drží přes deset let starý Counter Strike. Nechci nějak moralizovat, ale opravdu mám pocit, že dnes se hry tvoří víc pro efekt a okamžitou zábavu, protože to prodává. O to, jestli má hra vůbec nějakou pointu, nebo obtížnost se dnes už prakticky nikdo nezajímá, bohužel ani aktuální generace hráčů. „

Jak často hraješ nyní a jaký typ her?

„Mám rád vojenské simulátory typu Flashpoint, Red Orchestra a podobné. Baví mě ta propracovanost, tam to jde při on-line hraní opravdu na dřinu, žádné hopsačky a nelogické překážky. Proto to asi hraje tak málo lidí. Na odrazení si rád zahraju nějaké bezmyšlenkové vybíječky typu Left 4 Dead nebo Killing Floor. Nejčastěji se stále vracím k CS1.6, ale nepohrdnu ani kvalitní strategií a prakticky čímkoliv, co zvládá můj notebook. Jen toho času už s dětmi není tolik, takže si nejprve počtu alespoň recenzi, abych nehrál kdejakou kravinu.“

Čeho jsi ve hraní dosáhl? Máš stanovené nějaké cíle nebo ambice?

„Balancování na hranici amatérské a první ligy v CSku. Bylo to fajn, ale jak říká jeden můj kamarád, vždycky se najde někdo lepší. Po nějakém čase si to asi uvědomí každý a tak se buď musí prodrat výš, nebo to vzdát. Největší ambicí profihráče je samozřejmě žít s tím, to ale na mé úrovni nehrozí, takže mi zbyla jen ta radost ze hry. Nejradši mám, když narazím na rovnocenného soupeře, se kterým trvá hodně dlouho, než se rozhodne, kdo je lepší. Když si během toho navíc dobře pokecáme a třeba i vyměníme kontakty na nějaký další zápas, tak to mi opravdu dovede zvednout náladu. Co nesnáším je utíkání ze hry, což nevím, proč dělají hlavně němečtí hráči a pak samozřejmě podvádění. Čestně můžu prohlásit, že já jsem nikdy v životě nepoužil žádné cheaty proti živému protihráči. Nejhorším hráčským zážitkem vůbec pak pro mě bylo vyházet cheatera z vlastního týmu.“

Měl si čas v průběhu hráčského období například číst? Čteš něco i teď?

„Čtu čím dál méně a trochu mě to mrzí, ale čas není nafukovací. Hry mají u mě před čtením přednost, ale i tak občas nějakou zvládnou. Naposledy jsem přečetl Metro 2033 od Dmitry Glukhovského, protože nemám PC, na kterém bych to odehrál jako hru, tak jsem to alespoň přečetl. Mimochodem fakt výborná kniha pokud má někdo rád postapokalyptický styl. Teď mám rozečtenou Dunu, abych si doplnil vzdělání o údajně nejzásadnější sci-fi dílo, ale to Metro bylo lepší, řekl bych, tak uvidíme, kdy to dočtu. Nejsem skláněný fanda sci-fi, snažím se jen přečíst všechno, co mě nějak zaujme. Loni jsem například přelouskal i Bohatý a chudý táta od Roberta Kiyosakiho, abych si vštípil základy finanční gramotnosti. V období aktivního progamingu šly knížky samozřejmě stranou. Když chceš něco dělat pořádně, nejde do toho motat moc dalších aktivit.“

Změnil se v průběhu času postoj ke hraní ve Tvém blízkém okolí?

„Určitě, jak už jsem zmiňoval, mé okolí se rozdělilo na dva tábory z původní jedné party příležitostných hráčů na ty, které to baví pořád a ty které to úplně pustilo. Obecně se dá říct, že z počátečního velkého nadšení je z toho u všech jen takový doplněk aktivit pro volný čas.“

Jaké máš další koníčky, máš na nějaké vůbec čas? Sportuješ?

„Rád bych víc jezdil na kole a chodil střílet ze vzduchovky, ale času je fakt málo. Na kolo jsem se letos ještě nedostal, když nepočítám pár cest do práce a na vzduchovky došlo letos zatím snad jen dvakrát. Kdyby bylo víc času, určitě bych chodil i plavat, nebo jezdil na in-linech. Nedá se ale říct, že to jde zaměnit s hraním her. Na hraní mi stačí i čtvrt hodiny po večeri, když už jsou uložené děti, na sport opravdu ne.“

Dovedeš říct, co Ti hraní her dalo nebo čím Tě obohatilo?

„Není to asi nic zásadního, když nepočítám nové přátele. Stavím to tak na úroveň výš než televize a níž než rodina. Mám lepší úsudek, lépe předpokládám věci, co by se mohli stát, možná se mi zlepšilo logické myšlení. Pomáhá mi to odreagovat se od všedních starostí a takříkajíc na chvíli vypnout. Jsem rád, že takový fenomén existuje a беру to jako rozšíření možností jak využít volný čas.“

Dovedeš říct, co Ti hraní her vzalo nebo v čem Tě omezilo?

„Asi bys chtěla slyšet, že mládí, nebo tak něco, ale ničeho nelituju. Nikdy se to u mě nesmeklo k závislosti. V časech toho nejintenzivnějšího paření to opravdu stálo za to a teď, už je to spíš okrajová záležitost. Naopak si myslím, že při mém způsobu puberty mi to možná pomohlo předejít nějakým nesmyslům s drogami a podobným rizikům proflákaného času.“

Myslíš si, že má hraní nějaký vzdělávací prvek pro další dětské a mladistvé hráče?

„Všechno má své pro a proti. Když se využijí kladné vlivy hraní, určitě to může být pozitivní. Já u svých dětí s hraním PC her rozhodně počítám už jen proto, že se tím přirozeně naučí ovládat počítač, který je nezbytnou součástí dnešního světa. Navíc díky svým rozsáhlým zkušenostem v této oblasti si troufnu tvrdit, že vím jak a kdy jim to dávkovat.“

Jakou budoucnost má, dle Tvého názoru, hraní

„Dnes je to hlavně byznys. To samo o sobě znamená, že elektronické hry nezaniknou. Je to spojení pohodlí i aktivity. Ještě nedávno se tradovalo, že jsou všechny možnosti her už prakticky vyčerpané a není se kam dál ubírat. No a dnes tu máme reál 3D, Nintendo Wii, které aktivně zapojují pohyb hráče a tím to určitě neskončí. Hry budou stále více přitažlivé a dostupné pro víc a víc lidí, budou v běžné televizi a kdoví kde ještě. Podle mě například marketing se ve hrách teprve rozvíjí. Reklamy ve hrách, nebo hry jako součást reklamy – například v cereáliích ještě nejsou úplně běžné, ale je v tom určitě nějaký potenciál. Otázka je, jestli je to dobře nebo špatně, ale budoucnost tu určitě je.“

Rozhovor informant „Milan“

Na úvod se mi prosím představ, řekni mi něco o sobě, co děláš, jaké máš priority, co studuješ-studoval jsi, koníčky, jakou máš práci apod., ať mám představu, jaká osobnost je zkušený hráč.

„Ahoj Martinko, v současné chvíli jsem student 3. ročníku fakulty informatiky na Univerzitě Pardubice. Zároveň se živím jako freelancer drupal developer a internetový specialista. Práce mi ukraduje velkou část volného času, přesto ji dělám rád a hlavně jsem rád za cestu, kterou jsem se k ní dostal – právě přes hraní. Ve volnu sportuju, ať už inline, ne online, bruslím nebo chodím do fitness, taky bys mě často potkala v kinech.“

Kdy a kde ses poprvé setkal s počítačovou hrou? (věk, jaká to byl hra, počítač)

„První „počítačová hra“, se kterou jsem se setkal, byla jistě nějaká jednoduchá střelečka, ale to už si vsutku nepamatuju. Zápasů v týdně Dlouhou dobu jsme se se spolužáky ze základky scházeli a hráli offline FPS s válečnou tematikou. Ani tady si ale nevybavím názvy nebo podrobnosti – zůstali mi z toho jen střípky.

Na co si ale pamatuji velmi dobře je moje první setkání s online FPS hrou Counter Strike 1.6. Bylo to jednoho odpoledne u mého spolužáka, bylo mi myslím 15 let a hra mě tolik zaujala, že ještě ten den jsem seděl na stejném herním serveru jako spolužák a hráli jsme proti sobě. Bylo to celé lepší o to, že herní server byl hostován adminy z vedlejšího města a o pár let později jsem na tomto získal několik velice dobrých přátel.“

Co Tě na hraní uchvátilo, že jsi u něho zůstal?

„Obecně na hraní se mi líbila grafika, zpracování přírody a různé pohledy v různých herních fázích, to mluvím o oněch válečných FPS hrách, ale také třeba o leteckých simulátorech.

Na Counter Strike 1.6 mě nejvíce zaujal element týmu. To, že hráči spolu hrají, komunikují, spolupracují.

Offline her jsem hrál více, ovšem zpravidla jsem jen zkoušel herní novinky.

Online část mě u hraní držela následujících několik let – je to nevyčerpatelný zdroj nových herních postupů, nových chyb ale i taktických novinek.“

Hrálo hodně lidí ve Tvém okolí?

„Na střední škole jsem potkal několik kamarádů, se kterými jsem se znal z online světa, většina spolužáků ale hrála offline. Vrstevníci v místě, kde jsem bydlel, také moc nehráli. S těmi jsme se věnovali jiným koníčkům. Protože jsem se ale udržoval v okolí hráčů, dá se říct, že lidé v mém okolí hráli.

Na vysoké škole se procento hrajících přátel ještě zmenšilo, někteří začali pracovat, mají rodinu, jiní studují, s věkem očividně ubývá času na hraní. Ani já už delší dobu aktivně nehraju, přestože studium informatiky by tomu nahrávalo.“

Jak často jsi v dětství hrával?

„Má „herní kariéra“ začala až někdy v patnácti letech, do té doby jsem hrával jen s kamarády na jejich počítačích a to jen zřídka. Měl jsem ještě to pěkné dětství, kdy počítačů nebylo mnoho a raději jsme pobíhali venku. Od patnácti, šestnácti jsem hraní na nějakou dobu propadl. Dostal jsem se do týmu v Counter Strike a trénovali jsme téměř denně. Chtěl jsem být dobrý, tak jsem hraní věnoval hodně času.“

Podporovali Tě v hraní rodiče?

„Podporu bych si v té představoval jinak. Ale nebylo to ani naopak. Mamka mi říkala, ať tolik nehraju, že bych se měl radši věnovat jiným věcem, ale u toho to končilo. Byl jsem pánem svého času, sám jsem si rozhodl kdy hrát a kdy ne. Při pohledu zpátky bych čas využil možná jinak, anebo bych možná trénoval ještě více, abych byl ještě lepší. Rozhodně nelituji, hraní mi dalo hodně, od toho, že bylo nutné se naučit pořádně pracovat s počítačem, poznal jsem nové přátele a na konci jsem se díky hraní dostal k práci, kterou dělám už přes 3 roky.“

Ovlivnilo Tvé hraní učení do školy a docházku?

„Pokud se něco dělá naplno, musí to podle mě ovlivnit jiné věci v životě. U mě to učení bylo určitě. Ale nebylo to nikdy tak, že bych kvůli hraní nesplnil podmínky postupu do dalšího ročníku. Dokonce v době maturity jsem odehrál asi nejvíc zápasů v týdně. Přece jen mě učení nikdy moc neuchvátilo a tak jsem si při svaťáku dával takovou odměnu, že za jednu naučenou kapitolu jsem si zahrál 20 minutový zápas. Nikdy jsem ty minuty nesečetl, ale bylo by to nemalé číslo.

Docházku do školy hraní nikdy neovlivnilo, v tom jsem byl striktní. „

Kdy ses setkal s progamingem?

„Za mou první zkušenost s progamingem bych považoval web NSL, to bylo asi před pěti lety, v roce 2006 nějak tak, data si moc nepamatuji. Týmové hraní, žebříčky týmů, ceny pro vítěze. To se mi líbilo. Dokonce jsme se s naším týmem umísťovali na předních příčkách amatérského žebříčku.

Opravdový progaming byly ale Invex cupy, turnaje pořádané na brněnském výstavišti, kde se sešlo několik nejlepších československých týmů a před zraky stovek návštěvníků si to rozdali o titul mistra.“

Co na Tvé hraní říkají přátelé, hrají také?

„Jak už jsem řekl, mám hodně přátel z herního světa, tedy ano, mí přátelé hrají také. Ale s postupujícím věkem je jich čím dál méně. Když jsem s hraním začal, byly reakce spíše negativní. Každý se mi divil, proč se chci věnovat právě hraní na počítači. Mě to ale bavilo a věděl jsem, že chci.“

Při hraní jsi určitě poznal mnoho lidí, stýkáš se s nimi i v běžném životě?

„Jednoznačně ano. V začátcích jsem hledal týmy, které spolu komunikují jen online, to mě ale časem omrzelo a když jsem poznal kluky z Chrudimi a okolí, zjistil jsem, že z hraní může být víc – přátelství. Pocek, pivo, dovolená, to je pěkná přidaná hodnota, kterou ale mnoho hráčů třeba nikdy nepozná. Nakonec se z nás hráčů a hráček vytvořil pěkný kruh přátel, se kterými se vždy rád vidím.“

Jakým způsobem ovlivňovalo hraní Tvé vztahy? (akceptovala to přítelkyně – přítel, rozešel se s Tebou partner kvůli hrám, jaký na to měli pohled?)

„Partnerský vztah podle mě naruší všechno, včetně hraní. Naruší ale v dobrém slova smyslu. Je potřeba si určit priority a těmi se řídit. Pokud chci být nejlepší v hraní, musím trochu krotit partnerský život a víc trénovat. Naopak pokud chci mít nejlepší vztah, musím se mu věnovat. Je to o nalezení kompromisu. Známe i vztahy, kdy hrají oba partneři a jsou dobří, ale těch moc není. Zpravidla to dopadá tak, že si hráč uvědomí, že s klávesnicí se neožení. Výjimky samozřejmě potvrzují pravidlo.“

Má hraní vliv na Tvůj pracovní život? (práce v oblasti her...)

„Jednoznačně.

Protože jsem po čase hraní zjistil, že na ty nejvyšší příčky v amatérském hraní můžeme dosáhnout, ale na profesionální úrovni jsou naše šance malé, rozhodl jsem se pokračovat trochu jiným směrem a zapojil jsem se do organizačního týmu největšího českého online herního portálu. Postupem času jsem se vypracoval a v září 2008 přišla od majitele portálu nabídka ke spolupráci v oblasti vývoje webových stránek. Zprvu jsem jen pomáhal při údržbě, později vedení rozhodlo o vývoji nového webu, kterého jsem se už účastnil a záhy jsem začal vyvíjet i komerční weby pro jiné zákazníky pod křídly právě majitele portálu.

Moje herní činnost tím ale ztrácela amplitudu a po několika měsících už na hraní nezbývalo moc času. Později jsem se vytratil i z organizační činnosti a začal se naplno věnovat práci webového vývojáře.“

Myslíš si, že zkušenosti získané hraním her je možné využít i v reálném životě? (týmová hra, strategické myšlení, dělání věci s rozmyslem...)

„Já jsem se naučil efektivní online komunikaci, práci s počítačem, rozmyšlení věcí dopředu. To jsou věci, které využiji především online, ale vzhledem k mé práci jsou to zkušenosti k nezaplacení.

Do reálného života se dá přenést komunikace, například telefonování s ne úplně známými lidmi a třeba i postřeh a součinnost v týmu. Ale jsou to podle mě jen základy, které se musí upravit prostředí, ve kterém se člověk pohybuje. „

Jak bys charakterizoval ostatní hráče?

„Dříve mi přišli hráči více přátelští, teď když se pohybuji ve vyšším hraní, kde se hraje o ceny a trofeje se to trochu vytrácí. Ale je to možná způsobeno jen rivalitou mezi hráči a týmy.

Protože mám pořád blízko k organizační složce, vím, že se hráči po turnaji dokáží pěkně uvolnit a například opít. V tom nevidím nic špatného do chvíle, kdy ráno při pokračování turnaje spí na klávesnici nebo dokonce nedorazí vůbec. Podle toho bych některé hodnotil jako nezodpovědné.

Celkově bych hráče hodnotil jako vzorek lidí svého věku, najdeme tu zodpovědné, velmi chytré nebo přátelské hráče, jsou zde ale zastoupeny i horší stránky lidské povahy.“

Jak často hraješ nyní a jaký typ her?

„V současnosti hraji jediný typ her – flash hry. Na víc nemám čas, nebo nechci mít čas. Ve chvíli, kdy u počítače trávím pracovní dobu, přečtu si zprávy nebo pustím film, jsem rád, že mohu otéct někam na vzduch. Na hraní na vyšší úrovni, s pravidelnými tréninky už delší dobu nemám ani pomyšlení.

Co mě v poslední době zaujalo, jsou Angry birds pro hraní v prohlížeči. U toho se přiznám, jsem docela vytuhl. Mám už ale naučené své limity a tedy ani u této hry jsem dlouho neležel.

Naposledy jsem hrál svou nej hru – Counter Strike – na Mistrovství republiky u počítače svého kamaráda. Dal jsem tomu 10 minut.“

Čeho jsi ve hraní dosáhl? Máš stanovené nějaké cíle nebo ambice?

„Svého času jsme se umísťovali na vrcholu amatérského žebříčku. To bych označil za vrchol své herní kariéry.

Vzhledem k mé práci, koníčkům a dalšímu si už v hraní ambice nekladu, už dlouho se hraní nevěnuji a dostat se zpátky na vrchol by bylo velmi náročné.

Chtěl bych si ale ještě někdy s mým týmem zahrát a třeba bychom byli všichni potěšeni, že jsme to všechno ještě nezapomněli.“

Měl si čas v průběhu hráčského období například číst? Čteš něco i teď?

„Ve volnějších obdobích jsem čas na čtení měl, mám přečtené všechny knihy Harryho Pottera a v pozdější době jsem přečetl několik knih od Paula Coelho. Čtení mě nikdy moc nebralo, ale tyto knihy mě zaujaly.

Teď mám na stole rozečtenou knihu Myslete velkoryse. A v kuchyni se často potěším s Velkou evropskou kuchařkou.“

Změnil se v průběhu času postoj ke hraní ve Tvém blízkém okolí?

„K profesionálnímu hraní ne. Lidé, kteří byli skeptičtí, jimi zůstali a naopak. Pokud bych do hraní zahrnul i konzole typu Wii, tak tam vidím neustálý posun a rozšiřování mezi lidmi. Je to ale naprosto odlišný typ hraní.“

Jaké máš další koníčky, máš na nějaké vůbec čas? Sportuješ?

„Vzhledem k mému sedavému stylu života si troufám tvrdit, že sportovat musím. Ano, inline bruslím, chodím do fitness, čas od času i na obyčejnou procházku.

Věnuji se i kultuře a nedávno jsem se rozhodl, že se znovu naučím hrát na kytaru.

To vše ale od doby, kdy jsem skončil s hraním a začal s prací, do té doby to bylo tragické, sportu minimum, kultura jen seriálová. To je asi to špatné na hraní. Hráči si neuvědomují svět venku.“

Dovedeš říct, co Ti hraní her dalo nebo čím Tě obohatilo?

„Hraní mi dalo hodně. Nové přátelé, práci, rozhled, týmového ducha, spolupracovat a komunikovat s lidmi, řešit problémy. Jsem rád za tu etapu života.“

Dovedeš říct, co Ti hraní her vzalo nebo v čem Tě omezilo?

„Kdybych o tom přemýšlel negativně, nebyl bych rád. Určitě mi hraní vzalo hodně času, možná i jiných příležitostí. Ale klady jednoznačně převažují. Nedostal jsem se nikdy do fáze, kdy by pro mě nebylo nic jiného než hraní.“

Myslíš si, že má hraní nějaký vzdělávací prvek pro další dětské a mladistvé hráče?

„Určitě ano, děti si vypilují motorické schopnosti, starší logické myšlení a komunikaci a práci s počítačem, přece jen se občas něco pokazí a je lepší umět si vše opravit sám. Vše má ale své hranice a je potřeba vědět, kde jsou. Nonstop hraní může být dobré pro hráče, který ví, čeho chce dosáhnout a směřuje za svým cílem, nikoli pro hráče, který jen zabíjí svůj čas sezením u hry.“

Jakou budoucnost má, dle Tvého názoru, hraní

„Profesionální hraní v České republice se už delší dobu znovu obnovuje, věřím, že naše reprezentace nemá ve světě špatné jméno, i když se zatím nepohybuje na vyšších pozicích.

Ti, kteří v současnosti reprezentují, jsou dospělí, cílevědomí lidé, kteří mohou něco dosáhnout. Těším se na českou účast na herní olympiádě v Číně, od toho se podle mě budou odvíjet dotace do českého progamingu pro příští roky.

Hraní na nižší než reprezentační úrovni podle mě bude ještě několik let minimálně stagnovat, stále je zde hodně schopných organizátorů a ještě větší množství vděčných gamerů.“

Rozhovor informant František

Na úvod se mi prosím představ, řekni mi něco o sobě, co děláš, jaké máš priority, co studuješ-studoval jsi, koníčky, jakou máš práci apod., ať mám představu, jaká osobnost je zkušený hráč.

„Ahoj, jmenuju se František. Ted' už pár měsíců pracuji a mojí prioritou je spokojený život můj a mé budoucí rodiny. Studoval jsem VŠ v Olomouci, kterou jsem nedostudoval a posléze VOŠ lesnickou, kterou už dostudovanou mám. Poslední dobou jsou mým velkým koníčkem psi a vrátil jsem se k CSku, takže ve volných chvílích si zahraju. Práce jsem dost střídal a stále nemám nic, co by mi plně vyhovovalo. „

Kdy a kde ses poprvé setkal s počítačovou hrou? (věk, jaká to byla hra, počítač)

„Bylo mi nějakých 8-9 let a chodil jsem ke kamarádovi hrát na staré Deltě Saboteura. Tenkrát byl počítač propojen s magnetofonem a hry a vůbec všechny programy se načítaly z kazet.“

Co Tě na hraní uchvátilo, že jsi u něho zůstal?

„Byl to výborný relax, hráli moji kamarádi a další kamarády jsem si právě díky hraní našel. Nějakou dobu jsem nehrál a vychovával svoje vltáčky, ale když začlo být víc času, tak jsem zase začal.“

Hrálo hodně lidí ve Tvém okolí?

„Ano, prakticky téměř všichni, kteří měli na čem. S kamarády jsme pořádali malé domácí LAN party třeba pro 10 lidí a hráli tam všechno, co se dalo.“

1. Jak často jsi v dětství hrával?

„Jak kdy, ale když to vezmu průměrně, tak asi každý druhý den. Někdy jsem nehrál třeba 14dní vůbec a někdy jsem u toho seděl od rána do večera prakticky denně.“

Podporovali Tě v hraní rodiče?

„Rodiče mě nepodporovali, naopak když se jim nelíbily výsledky ve škole nebo doma nebylo hotovo, co mělo být, přišly zákazy.“

Ovlivnilo Tvé hraní učení do školy a docházku?

„Docházku myslím až na VŠ, ale učení určitě už na gymplu. Pamatuju si, že mi naši počítač zakazovali a já když jsem šel druhý den do školy, počkal jsem, až přijdou rodiče spát a pustil jsem si tenkrát Warcraft 2 a vypínal jsem to okolo páté ráno, než vstávali rodiče do práce. Kupodivu mi to procházelo celkem dlouho. No a CSko mělo určitě vliv na mou maturitu. Když jsem měl volit mezi učením a CSkem, tak učení jsem hodně dlouho odkládal. Pořádně jsem začal až v půlce svaťáku a to byl asi nejzazší termín, abych vůbec odmaturoval.

Kdy ses setkal s progamingem?

„Prakticky okolo mých devatenácti, kdy jsem hrál CSko už nějakou dobu a zjistil jsem, že mimo public serverů se dá hrát i v klanu a klany mezi sebou soupeří v ligách. Začal jsem se tomu věnovat, hledal si herní vzory a tak nějak jsem progamingu propadl.“

Co na Tvé hraní říkají přátelé, hrají také?

„Hodně přátel hraje taky a ti co nehrají, tak to přehlídí a jen málo z nich nechápe, jak můžu u „panáčku“ prosedět půl dne. „

Při hraní jsi určitě poznal mnoho lidí, stýkáš se s nimi i v běžném životě?

„Ano určitě. Klan, který jsem vedl, byl založen právě na osobním kontaktu a společných akcích. Ať už šlo o LAN party, posezení u piva nebo i jednu společnou dovolenou v Adršpachu. Díky tomu, že jsme se takhle znali, jsme víc drželi při sobě a nějak moc neměnili sestavu nebo aspoň to jádro bylo stabilní.“

Jakým způsobem ovlivňovalo hraní Tvé vztahy? (akceptovala to přítelkyně – přítel, rozešel se s Tebou partner kvůli hrám, jaký na to měli pohled?)

„Všechny přítelkyně to braly v pohodě nebo si aspoň nestěžovaly. Když jsem hrál, snažil jsem se jim to pak nějak vynahrazovat.“

Má hraní vliv na Tvůj pracovní život? (práce v oblasti her...)

„Bohužel, to mě minulo.“

Myslíš si, že zkušenosti získané hraním her je možné využít i v reálném životě? (týmová hra, strategické myšlení, dělání věci s rozmyslem...)

„Určitě. Jde o to, co si z toho kdo vezme. Ve spolupráci v týmu mě to posunulo myslím hodně daleko a díky vedení klanu mám pocit, že není problém vést kdekoliv (i v zaměstnání) skupinu lidí. V tom mi pomohlo taky to, že jsem nějakou dobu adminoval některé ligy pro ostatní a vedl i tým aminů.“

Jak bys charakterizoval ostatní hráče?

„Řekl bych vcelku reprezentativní vzorek společnosti. Jsou mezi nimi super lidi, ale i takoví, kteří mi nesedí, vděční nebudou za nic, jiní zas nehrají tak dobře jak by si představovali, proto sáhnou k cheatům a podvádí. Prostě všechno stejně jako všude jinde v životě“

Jak často hraješ nyní a jaký typ her?

„Výjimečně si zahraju něco jiného, ale CSku jsem zůstal věrný a když už to zapnu, tak u toho většinou aspoň dvě hodiny vydržím. Ale hraju tak jednou dvakrát do týdne po víc než dvouleté pauze.“

Čeho jsi ve hraní dosáhl? Máš stanovené nějaké cíle nebo ambice?

„Já byl celkem nenáročným hráčem. Pochopitelně jsem chtěl, aby náš klan byl jednou nejlepší, ale zůstal jsem při zemi, protože bylo hodně daleko lepších hráčů, kteří tomu obětovali víc. Nakonec jsem byl spokojen s tím, že mám okolo sebe partu fajn lidí a i teď když si dojdou zastřílet, tak to občas padá jako zamlada.“

Měl si čas v průběhu hráčského období například číst? Čteš něco i teď?

„Čas jsem měl a četl jsem hodně okolo CSka, ale pokud jde o knížky, tak jen to co jsem měl povinně nebo co mě vyloženě zaujalo. Tak to mám i teď.“

Změnil se v průběhu času postoj ke hraní ve Tvém blízkém okolí?

„Postoj ke hrám se změnil. Tak nějak si to sedlo a i rodiče mi to začali tolerovat. I když by určitě byli radši, kdybych nehrál vůbec, ale právě když jsem si udělal místo hraní pauzu na psy, tak je to přesvědčilo o tom, že dokážu být i bez toho.“

Jaké máš další koníčky, máš na nějaké vůbec čas? Sportuješ?

„Jak už jsem zmínil, tak mojí největší koníček jsou teď moji psi. Těm podřizuju víceméně všechno, málokde chodím bez nich. Na ty prostě člověk čas mít musí a rozhodně jsou přednější než cokoli jiného. Ke hrám si sednu až večer, když mám psy nakrmené a spící. Sport jsem taky podřídil prakticky jenom psům. Chodím s nimi běhat, jezdím na kole a chodíme dogtreky. Dřív jsem chodil hrát fotbal, hokej, do posilovny atd., ale co jsem se přestěhoval do Prahy, tak jsem se k ničemu z toho už nevrátil, i když určitě bych rád, až bude čas a bude s kým.“

Dovedeš říct, co Ti hraní her dalo nebo čím Tě obohatilo?

„Tak jsou to v první řadě kamarádi, ale taky určitě rozvoj logického myšlení a schopnosti práce v týmu, ale i jeho vedení, řešení krizových situací v klidu a s rozmyslem.“

Dovedeš říct, co Ti hraní her vzalo nebo v čem Tě omezilo?

„Vzalo mi hodně času, ale nelituju. Člověk žije jen jednou a přijde mi to lepší než pořád sedět v hospodě nebo dokonce někde fetovat. Hraní je určitě bezpečnější. Hraní se ale určitě taky podepsalo na mé fyzice. Pokud člověk sedí u počítače v práci a pak to samé i doma, asi to není úplně nejzdravější. Je lepší to kompenzovat nějakou činností, kde si člověk protáhne tělo.“

Myslíš si, že má hraní nějaký vzdělávací prvek pro další dětské a mladistvé hráče?

„Ano, určitě. Taky jde o to, jak se k tomu budou stavět rodiče. Mě tak trochu bavilo to, co bylo zakázané, tak jsem někdy hrál i v podstatě rodině natruc, protože já to tak chtěl. Nicméně je už hodně her, které rozvíjejí schopnosti už i malých dětí a když se postupně a nenásilně naučí pracovat s počítačem, tak se jim to časem bude určitě hodit. Mladiství si z her můžou vzít určitě minimálně to, co jsem si vzal já. Ti šťastnější se navíc díky progamingu můžou podívat i po světě.“

Jakou budoucnost má, dle Tvého názoru, hraní

„Hraní určitě potenciál má, jen jde o to jak ho česká, ale i zahraniční scéna dokáže využít a jak se budou např. sponzorům vracet jejich investice a hlavně co hráči sami udělají pro pokrok kupředu. Pokud se někdy e-sport povede dostat například na olympiádu, bude to určitě obrovský průlom v historii počítačových her. A věřím, že ten čas přijde.“

Rozhovor Dmitry

Na úvod se mi prosím představ, řekni mi něco o sobě, co děláš, jaké máš priority, co studuješ-studoval jsi, koníčky, jakou máš práci apod., at' mám představu, jaká osobnost je zkušený hráč.

„Ahoj, dlouho jsem přemýšlel jak se vhodně představit, aby to nevypadalo všedně a nudně, tak mne napadlo, že začnu od konce. Pracuju, jako obchodní manažer v energetické společnosti nechci uvádět v jaké, koníčky mám až až, ale hlavní jsou pc hry oddíl střelky, fotbal, teď mam namysli normální verzi fotbalu, ne počítačovou, hokej a jiné kolektivní sporty. Stále přitom studuju Vysokou školu ekonomickou v Praze, kde jsem reprezentantem školy ve fotbale. Teď to vypadá, že moc nespím, ale ano spím a hodně a rád. Nakonec se dostáváme k tomu, jaké mám priority atd. Začal bych tím, že mám rád společnost, celý život jsem hrál fotbal nebo hokej, takže cit ke společným cílům a pomoc mne nejsou cizí, v životě chci dosáhnout takzvané svobody, teda moje pojetí svobody.“

Kdy a kde ses poprvé setkal s počítačovou hrou? (věk, jaká to byl hra, počítač)

„Ou, to je velmi těžká otázka, protože si nepamatuju, kdy to přesně bylo, no někdy na základce, ale vím jistě, že první hru kterou jsem nějak víc hrál, byla Prince of Persia, byl to takový panáček, který měl do 60min zachránit princeznu od zlého Vizíra Jaffara a počítač to byl tuším 386, ale nic víc si k tomu nepamatuju.“

Co Tě na hraní uchvátilo, že jsi u něho zůstal?

„Ještě než odpovím, tak jenom řeknu, že po první zkušenosti s hraním jsem tak 10let nehrál vůbec. Uchvátila mě komunikace, pohodlnost a touha k vítězství, konečně když se dalo hrát online a soupeřit a být nejlepší. Zjednodušeně sportovní chuť vyhrávat. Výrok: „Není důležité vyhrát, ale zúčastnit se!“ vymyslel „druhý“.“

Hrálo hodně lidí ve Tvém okolí?

„Neřekl bych, že hodně, ale dostačující množství lidí na to, abych to začal praktikovat. Dotáhl, mně jeden můj kamarád, který pořád hraje, jen ho baví něco jiného, on hraje stejnou hru jen pro zábavu, jen tak mimo soutěž, seznámil se přes Counter Strike s jednou dívkou a už jsou manželé, ale to je asi rarita. Teda nevím, jaké to mají, ale drží jim to docela dlouho.“

Jak často jsi v dětství hrával?

„Skoro vůbec, protože rodičům se to moc nelíbilo a bylo to tabu, když jsem chtěl hrát, tak jsem šel na hřiště a hrál fotbal, asi také proto jsem to začal vyhrazovat potom. Zní to asi jako klišé, ale každý si tím projde, podle mě teda, aspoň jednou si někdo zkusil zahrát nějakou logickou hru takový tetris nebo nějakou logiku. Teď jsem si vzpomněl, že jsem hrával takovou divnou věcíčku jako autíčka nebo Tigris, šla tam jedna hra, bylo to hnusný, prodávalo se to víc v Číně a dováželo se to sem, ale měl jsem to rád, vždy jsem krátil čas hraním něčeho, miluju logiku i rychlost, proto takový Srocován, byl pro mě super volba, jak bylo potřeba v labyrintu dostat bednu na určité místo za určitý počet tahů.“

Podporovali Tě v hraní rodiče?

„Jak jsem říkal, bylo to tabu i teď na to koukají hodně divně, ale úspěch se dostavil, jednou mně viděli rodiče někde na fotce, jak držím pohár, a říkali, cos to proboha vyhrál. Tak jsem vyprávěl příběh, a co bylo strašně divné, zajímalo je to. Po nějaké době jsem se jich zeptal, jak na to koukají, stále to je tabu, ale měli radost, že jejich dítě dosáhlo toho, co chtělo. Prý to má každý rodič.“

Ovlivnilo Tvé hraní učení do školy a docházku?

„Když se na to tak podívám, musím říct, že ano. Nejsem člověk, který se furt šprtal, ale měl jsem vždy dobré známky, jen co jsem začal hrát, tak už pro mě dobrá známka byla i 3, což předtím nepřipadalo v úvahu. Také proto jsem hraní na chvíli nechal, protože jsem chtěl mít jen dobré známky, proto jsem dal maturitu na 1,1,2,2, takže jak se říká za 6. Co se týče docházky, tak spíš ne, protože ve škole se o tom dalo parádně pokecat.“

Kdy ses setkal s progamingem?

„Uf, ani nevím přesně, v roce 2005 kdy jsem ještě aktivně hrál fotbal, viděl jsem v telce jak je někde turnaj a jak tam je asi milion lidí kolem, miloval jsem tuhle atmosféru, vždy mně popoháněla dopředu, tak jsem si řekl wow, to je paráda, ale nějak víc mně to nezajímalo.“

Co na Tvé hraní říkají přátelé, hrají také?

„To už je horší, mám dva typy přátel, první, co to odsuzují a říkají, že to je pro děti a druhý tip, který zase se furt ptá, tak co, jak Vám to jde, ale nehrají to. Ono jsem pak kolikrát zjistil, že ti, kteří odsuzují to, často si dopřávají posezení u pc her. Je to paradox, ale fakt když se na to tak ptáš, tak opravdu znám velmi málo lidí, co by nezkoušeli si něco zahrát prostě i když je nám 30, tak rozdíl od dětí je jen v počtu vrásek a zkušenosti se životem, takže sečteno podtrženo, jsme jen velké děti. Myslím si, že jsem se za určitou dobu naučil jak se bavit s těmi, kteří to odsuzují, prostě ani nevědí, že něco podobného provozuju, jim je dobře, mně to problém nedělá a všichni jsou spokojeni.“

Při hraní jsi určitě poznal mnoho lidí, stýkáš se s nimi i v běžném životě?

„Pořád a stále, mám jednoho hodně dobrého kamaráda, se kterým chodím téměř pravidelně běhat. Popravdě hraju dostatečně dlouho a většinu scény znám i osobně, takže odpověď na tuto otázku, říkám velké ano, znám a stýkám i v běžném životě. Zná mně hodně lidí, nejen z Counter Strike Source, ale taktéž z World of Warcraftu, a musím říct, že mám dobré vztahy jak tam, tak i zde, prostě jde pořád o člověka, není hráč jen hráč, ano kvality tam být musí, ale pořád to nenahradí vztahy, prostě když je člověk idiot, tak je jedno jestli je to dobrý hráč idiot nebo špatný, je to pořád idiot.“

Jakým způsobem ovlivňovalo hraní Tvé vztahy? (akceptovala to přítelkyně – přítel, rozešel se s Tebou partner kvůli hrám, jaký na to měli pohled?)

„No tak, to bude asi na delší vyprávění, protože když jsem začínal chodit se stávající přítelkyní, tak ani nevěděla, že někdy budu hrát počítačové hry, byl jsem, jak jsem uváděl, aktivní sportovec, takže hraní pc her nepřipadalo v úvahu. Pak jsem začal hrát právě Counter strike source, prvně to problém nebyl, ale postupem času to začal být hodně velký problém, takže existenční věci a hádky byly na denním pořádku. Jak se dostal první úspěch a ona se seznámila s kámoši, kteří to hrají a zjistila, že to nejsou děti, tak se umoudřila a už je to lepší. Sem tam proběhne nějaký konflikt, ale všechno se dá vyřešit v klidu a bez nějakých těžkých následků.“

Má hraní vliv na Tvůj pracovní život? (práce v oblasti her...)

„Rozumím-li otázce dobře, ptáš se na to, jestli zanedbávám práci kvůli hraní, tak zatím nemám tak super práci, abych musel každý den myslet, jestli jsem něco nezapomněl udělat do práce. Myslím si, že odpovím na tuto otázku ne, zatím hraní nemá žádný vliv na můj pracovní život.“

Myslíš si, že zkušenosti získané hraním her je možné využít i v reálném životě? (týmová hra, strategické myšlení, dělání věci s rozmyslem...)

„Tak zde určitě odpovím ano, lze využít zkušenosti i v reálném životě, hraní her je také komunikace s lidmi a to v reálném životě platí 2x, takže týmová hra, komunikace, pracovitost, řešení konfliktů, to všechno můžeme pozorovat i v reálném světě. Ovšem pozor, ne každý hráč má tyhle zkušenosti, prostě je potřeba k tomu dospět, nemohu tvrdit, že to, co zde uvádím, má úplně každý hráč, to bohužel je přesně naopak, většinou se lidí schovávají za tzv. IP adresou a řeší konflikty na dálku, prostě zde jsem doma, zde na mě nemůžeš, tak se chovám jak prase, tohle vidíme čím dál, tím víc.“

Jak bys charakterizoval ostatní hráče?

„Ostatní hráče, zkusím je rozdělit do skupin a podskupin. Takové tři základní skupiny hráčů. Lídři, vojáci a hráči pro potěšení. Pak každou skupinu hráčů můžeme s jistotou rozdělit podle psychologie na choleriky, uplakánky, zarputilce, věčné nuly. Zkusím popsat, proč jsem to zrovna tak rozdělil, hlavní trojici jsem rozdělil podle toho, proč tu hru hrají, někdo rád vyhrává a chce toho docílit za každou cenu, většinou potřebuje vést tým, voják je typ hráče, který chce vyhrávat, bude drtít, ale ne za každou cenu se bude snažit, prostě jak ve válce, buď anebo, a poslední skupina by se ještě dala rozdělit na víc, ale pořád by to bylo o tom samém. Jsou to věční hráči, kteří hru hrají jen pro potěšení, je ta hra jednoduše baví a nevádí jim, že nevyhrávají, prostě je to plná satisfakce. Když bych měl rozepsat rozdělení podle psychologie, tak cholerik je jasný, výbušný i když to vůbec není potřeba, uplakánek, je typ člověka, který je furt nespokojený a hází své neúspěchy na ostatní, prostě můžou za to všichni, jen ne on. Zarputilec je víceméně jasný taktéž, takový pracant, v týmu musí být alespoň jeden takový, a poslední jsou věčné nuly, jsou to lidi, kteří se snaží, ale prostě mají asi moc velké ambice a nedosáhnou je po celou dobu hraní, pořád si myslí, že jsou něco víc a že něco se pokazilo a nemají to, ale hrají to dál, asi když by se jim to povedlo, tak asi s tím seknou.“

Jak často hraješ nyní a jaký typ her?

„Stále hraju Counter Strike Source a občas si jdu dát nějaký zápas ve FIFA (fotbal), hraju asi v očích ostatních poměrně hodně, nejen trénuji s týmem, ale trénuji, abych se zlepšil sám od sebe, je to akce, takže hru lze rozdělit na soubor akcí a já se snažím cvičit různé akce, abych věděl jak se zachovat, jak vyřešit správně úkol, hodí se to i do života, to jsem taktéž uváděl. Troufám si říct, že nehraju pro zábavu, prostě nepřináší mně to tolik jako před léty, musí mít ten zápas kvalitu, abych měl pocit satisfakce. Bohužel už to není otázka pobavení, mít možnost tím pořádně vydělávat, tak asi bych mládí strávil u hraní pc her.“

Čeho jsi ve hraní dosáhl? Máš stanovené nějaké cíle nebo ambice?

„Vyhrál jsem s týmem hodně turnajů v republice a zúčastnil jsem se turnajů v zahraničí, miluju atmosféru, kdy tebe povzbuzuje hlediště, fandí ti, jsou to právě nezapomenutelné pocity z lan akcí, proto to hraje, nás to baví ukazovat se, baví lidi svou hrou, ale musí to mít svoji kvalitu. Ohledně cílů mám jasno, mám teď tým, který má na to se prosadit v EU nebo i ve světě, proto se pokusím tu myšlenku prosadit i do týmu, to jeho myslí a na staré kolena vyhrát velký turnaj, bylo by to moc hezké zakončení kariéry, my se považujeme za sportovce, na východě od nás nám říkají cybersportovci.“

Měl si čas v průběhu hráčského období například číst? Čteš něco i teď?

„No jestli jsem měl čas, ano měl, jestli jsem ho využil právě ke čtení, no to nemohu tvrdit, ale do školy jsem toho přečetl tolik, že už se mi motá hlava, když se ve své knihovně se podívám, kolik jsem toho musel přelouskat. Jinak rád čtu vojenskou literaturu, historickou, a sci-fi prostě výmysly lidstva. Jestli čtu teď, momentálně si dávám pauzu, protože mně čeká za půlrok státnice, takže toho bude až nad hlavu. Naposled jsem přečetl trilogii World of warcraft od Knaaka, bylo to super počteníčko, doporučuji. Ve smyšleném světě spisovatel učí čtenáře co je dobré a co je zlé, ale asi k tomu je potřeba taktéž dospět.“

Změnil se v průběhu času postoj ke hraní ve Tvém blízkém okolí?

„Myslím si, že postoj se vyvíjí s tím, jak hraní počítačových her se stává rutinou dnešního světa. Ano mění se i v mém okolí, ale nemyslím si, že jen v tom dobrém směru na všem se dá najít i něco dobrého i špatného, podívejme se na dynamit, taký byl původně na odpal horniny pro rychlejší a méně nebezpečnější práci v dolech, ale jak se to obrátilo, řekneme dítě, které hraje, nezlobí, ba naopak stávají se a jsou zaznamenány případy, kdy prostě dítě, které hrálo střelky, přišlo do školy a postřílelo půlku třídy, protože bylo šikanováno. Je to mince o dvou stranách na jednu stranu hrající dítě s rozumem je něco jiného než psychicky nerušené dítě, bohužel se to nedá vysledovat, jaké dítě je jaké. Opravdu je to velmi těžká otázka na hlubší posouzení, nejsem asi úplně kompetentní osoba, která by to mohla posoudit, říkám jen svůj názor, ale myslím si, že na tohle téma by mohla být hlubší studie.“

Jaké máš další koníčky, máš na nějaké vůbec čas? Sportuješ?

„Tuto otázku jsem čekal, ano miluju sport, chodím běhat, rád hraju fotbal, hokej, všechny míčové sporty, nevěnuju se tomu tak moc, ale rozhodně si myslím, že většinu mládeže si strčím do kapsy, protože, to co jsem se naučil v mládí, mi stačí doteď. Nemám rád

trochu plavání, ale umím to, prostě moje krédo je zkusit si všechno, ještě plánuju skočit s padákem, jak říká můj otec, který byl dlouho dobu vojákem z povolání, že chlap je chlapem tehdy, kdy vleze do ringu a skočí s padákem, ring už mam za sebou, boxoval jsem rok, takže překonat strach z výšek a hurá do padáku. Plánuju letos vyzkoušet si skydiving, to je simulace skoku padákem, ve vzdušném tunelu si trochu zařadit. Miluju moto sporty, rád řídím jak auto, tak i motorku, a nebál bych se i okruhu, taký občas chodím na motokáry, prostě sport mi není cizí, to rozhodně ne.“

Dovedeš říct, co Ti hraní her dalo nebo čím Tě obohatilo?

„Rozhoně ano, je to komunikace a je to touha k vítězství, cílevědomost dokážu se pořádně pohádat a vydobýt si pozici, kterou chci. Neříkám to rád, ale jsem i tímto trochu namyšlený, bohužel to ani není tím hraním, ale jsem asi prostě takový člověk, a nejhorší na tom je, že si nemyslím, že je to špatný. Je potřeba vědět, kolik stojíš a za co stojíš, jestli na zlomenou groši nebo jsi něco a někdo, kdo potřebuje uznání, protože máš už tu zkušenost, ale nejsem, si myslím, nefoukany, jsem ctizádostivý, to ano, ale ne idiot. Nemachruju, když to není potřeba, ale srovnám mladý, když si myslí, že jsou něco víc než ostatní. Je potřeba, aby mladší generace věděla, s kým se baví, hierarchie prostě být musí. Považuju se za starého hráče, už věkově, ale i služebně, takže vyžaduju k sobě i stejný přístup.“

Dovedeš říct, co Ti hraní her vzalo nebo v čem Tě omezilo?

„Ano dovedu, vadí mi, že už nemám tak super postavu, jako za dob vrcholového sportovce, to je asi jediná velká věc, jinak troufám si tvrdit, že ničeho nelituju, ano je to vždy nějaký time management, mohl jsem dělat to a to, ale proč se na tohle ptát, tak jsem to neudělal, zkušenosti, získané hraním bych přeci v hospodě nenašel, o to víc bych si možná zkazil pohled na svět tím jak pořád někdo brečí politika je špatná, peněz je málo, ženy jsou svině nebo muži jsou idioti, prostě nemám zapotřebí poslouchat negativa, je na to času dost. Proč furt plakat, musíme žít naplno a mít z toho dobrý pocit, že žijeme ne? Jsem zastáncem toho, že peníze a materiální svět štěstí člověku nepřinese, jen ho zkazí, k penězům se člověk musí připravit, dát velkou částku peněz bezdomovci, tak ho to zabije, člověk, co celý život neměl peníze, nemůže hned tak z ničeho pochopit, proč je má, opět je to jen můj názor.“

Myslíš si, že má hraní nějaký vzdělávací prvek pro další dětské a mladistvé hráče?

„Ano i ne, prostě když je člověk připraven se vzdělávat, tak určitě to pochopí, muži jsou společenšší tvorové, takže vyžadují „smečku“, učí je to být v pyramidě, kdy je někdo nad a někdo pod nimi, ale když na to není připraven, tak ho to akorát zkazí a bude z něj jen trouba buď zakřiknutý nebo naopak namachrovanec a bezmozek. Nejde o to, jestli to vzdělává, ale jde o to, že to umožňuje pochopit jak funguje člověk, válka taktéž nevzdělává, ale umožňuje pochopit, určitě něco málo to naučí, ale to hlavní si odnese člověk, který na to má a chce to pochopit. Mám vždy trochu jiný názor než ostatní, ale vždy si stojím za tím, že má svojí hloubku.“

Jakou budoucnost má, dle Tvého názoru, hraní

„To je jednoduchá odpověď na profesionální úrovni to bude mít jen tehdy, když do toho někdo nasype strašně moc peněz, jinak je to mrtvý. Na úrovni jako to má teď, tak se to bude prohlubovat, lidí budou hrát stále a pořád doma, v práci, ve škole, úplně všude. Jsem teď nedávno byl v Mekáči, a co jsem neviděl, seděl tam týpek s nořasem a pařil nějakou onlinovku. Nezáleží kolik nám je, prostě to děláme pro svoje potěšení. S tím jak rychle se to vyvíjí, tak myslím si, že to bude mít ještě dlouhé trvání, teda ovšem, pokud nepřijde válka nebo, nedej bože, konec světa.“