

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta filozofická

Disertační práce

2015

Mgr. Petr Kalinič

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta filozofická

Disertační práce

**ETNOGRAFIE VIRTUÁLNÍ VÁLEČNICKÉ SKUPINY
V PROSTŘEDÍ GUILD WARS 2:
ORGANIZACE, TAKTIKY A PROFESIONALITA
AKTÉRŮ**

Mgr. Petr Kalinič

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta filozofická

Katedra antropologie

Studijní program Historické vědy

Studijní obor Etnologie

Disertační práce

**ETNOGRAFIE VIRTUÁLNÍ VÁLEČNICKÉ SKUPINY
V PROSTŘEDÍ GUILD WARS 2:
ORGANIZACE, TAKTIKY A PROFESIONALITA
AKTÉRŮ**

Mgr. Petr Kalinič

Školitel:

Prof. RNDr. Ivo Budil, Ph.D., DSc.

Katedra historických věd

Fakulta filozofická Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2015

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval samostatně a použil jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, srpen 2015

Chtěl bych touto cestou upřímně poděkovat mým rodičům a celé rodině, která mě po celou dobu studia ve všech směrech podporovala. Dále bych chtěl poděkovat mému školiteli prof. RNDr. Ivo Budilovi, Ph.D., DSc. za veškerou pomoc a odvalu chopit se vedení mého doktorského projektu. Za pomoc při sepsání a realizaci projektu bych chtěl též poděkovat Mgr. Petře Lupták Burzové, Ph.D. a Mgr. Ľubomíru Luptákovi, Ph.D.

Velký dík patří i Doc. Petru Lozoviukovi, Ph.D. – za jeho konzultace a všestrannou podporu během mého doktorského studia. Rovněž bych chtěl velmi poděkovat Mgr. Danielu Sosnovi, Ph.D. a Doc. PhDr. Marku Jakoubkovi, Ph.D. et Ph.D., kteří přispěli cennými radami k metodologii a zpracování práce. Významný dík patří i Mgr. Kláře Vankové, Ph.D. za neustálou asistenci se studijními formalitami.

Též bych chtěl poděkovat mým přátelům a spolužákům – především PhDr. Vladimíru Naxerovi, Ph.D. a Mgr. Ondřeji Hejnalovi za cenné rady a připomínky, Mgr. Janu Paulovi za všestrannou podporu a PhDr. Jiřímu Zákravskému za jeho trpělivost a optimismus.

V neposlední řadě patří velký dík i všem přátelům a spoluhráčům z gild TDC, SWP a MOON, kteří zde sice nemohou být jmenováni, ale bez nichž by tato práce nikdy nemohla vzniknout. Přesto bych touto cestou rád poděkoval hráčům, kteří jsou v práci uvedeni pod přezdívkami: Raven, Lion, Luna, Garen, Sage, Razor, Rubik, Slark, Zeus, Kael a Ymir.

Pokud jsem ve svém poděkování na někoho zapomněl, pak se omlouvám – rozhodně se nejedná o záměr, ale pouze o mou chybu.

V Plzni, dne 10. srpna 2015

Obsah

1	ÚVOD – TÉMA A CÍLE PRÁCE	1
1.1	Představení výzkumného záměru	1
1.2	Stručná charakteristika hry Guild Wars 2	3
1.3	Cíle disertační práce	12
2	METODOLOGICKÝ A TEORETICKÝ RÁMEC PRÁCE	16
2.1	Metodologie práce	16
2.2	Teoretické ukotvení práce	19
2.3	Současný stav výzkumu – etnografie virtuálního prostoru	24
3	VÝZKUM GILDY „THE DRAGON COLLECTIVE“ (TDC).....	31
3.1	Vstup do gildy a vertikální progresse.....	31
3.2	Plná participace v gildě TDC.....	49
3.2.1	Organizační struktura TDC	56
3.2.2	Každodennost gildy TDC.....	70
3.2.3	Výprava do kobky – fáze realizace	83
3.2.4	Hromadné násilí jako výrobní způsob – zerg	91
3.2.5	Koncový herní obsah a legendární zbraně.....	106
3.3	Drama a rozštěpení gildy TDC	123
4	ZÁVĚR – RELEVANCE, PŘÍNOS A SPECIFIKA TÉMATU	148
5	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A PRAMENŮ	163
5.1	Knižní zdroje a články.....	163
5.2	Elektronické zdroje a audiovizuální materiály	172
6	RESUMÉ / SUMMARY / РЕЗЮМЕ (CZE, ENG, RUS).....	185
7	OBRAZOVÁ PŘÍLOHA	188

1 ÚVOD – TÉMA A CÍLE PRÁCE

1.1 Představení výzkumného záměru

Motivem k výzkumu on-line (on-screen) válečnického společenství (gildy) v prostředí virtuálního¹ světa *Guild Wars 2* je můj dlouhodobý teoretický i praktický zájem o oblast počítačových her a o problematiku válečnických kultur, jejichž výzkum byl v akademickém prostředí doposud neprávem opomíjen, ideologicky deformován (Keeley, 1996: 8-9; Clastres, 1994: 139), případně byl doménou výzkumu čistě archeologického a vojensko-historického (Weatherford, 2006: 82; Keegan, 2004: 48-53). Výše zmíněný zájem jsem se pokoušel realizovat ve všech svých absolventských pracích a ve většině svých publikačních aktivit – viz seznam publikací, který bude přiložen k práci.

Navzdory dílčím teoretickým paralelám s předchozími výzkumy však tato práce přináší kvalitativně odlišnou perspektivu. Práce není zamýšlena jako obsahová analýza herně-příběhových narativů, ani jako kompilát stávajících teoreticko-metodologických aparátů oborových autorit a zjištění jiných výzkumníků. Jak již samotný název práce napovídá, předkládaný text je primárně postaven na originálních etnografických informacích, jež byly získány v průběhu dlouhodobého terénního výzkumu konkrétního on-line válečnického společenství v jeho každodennosti v prostředí virtuálního světa hry *Guild Wars 2*.

Terénní výzkum byl prováděn po dobu čtrnácti měsíců (od února 2014 do dubna 2015) metodou participativního pozorování a pomocí aktivní účasti na chodu studované skupiny – tzv. „participant-engagement“ (Nardi, 2010: 35; Chen, 2012: 19). Výzkum byl orientován na kvalifikované

¹ Přívlasky „virtuální“, „on-line“ a „on-screen“ budou v této práci využívány jako synonyma. Důvody jsou objasněny v teoretické části práce (Kapitola 2.2)

porozumění každodennímu fungování gildy *The Dragon Collective* (TDC)² – především byl zaměřen na organizaci a fungování skupiny, na studium úspěšných aktérských taktik vedení kořistnických výprav (*rush*) a na porozumění dlouhodobým rozporům v herním společenství, které v lednu 2015 vedly k rozpadu gildy.

Výše zmíněné adaptační taktiky jsou implicitně pojímány v souladu s konceptem „producentova strategie“ vs. „spotřebitelova taktika“ v rámci každodenního vztahu aktéra a struktury (Certeau, 1988: 34-39). Tyto herní taktiky vykazují i významný intersubjektivní přesah v podobě (teoretické i praktické) korelace s vývojem soudobého válčení – především pak s koncepcí známou jako „swarming“ – viz kapitolu o teoretickém ukotvení práce (Arquilla 2011: 274; Kalinič, 2013b: 191-192).

Cílem mé disertační práce tedy není obsahová analýza vlastní hry – ve smyslu mechanického popisu a analýzy prvků (nativů) direktivně vytvořených vývojářským studiem. Cílem je popis a interpretace sociálního prostředí, hráčské (aktérské) invence, každodenní praxe a aktérských adaptačních mechanismů – tedy tzv. „sociálního“ a „kulturního kapitálu“ gildy TDC (Bourdieu, 1986). Bez popisu elementárních principů zkoumané hry je nicméně jakákoli deskripce každodennosti herní komunity vytržena z kontextu a nutně neúplná, neboť aktéry generovaný obsah, inovace a adaptační taktiky jsou ve stálém a složitém dialektickém vztahu (ve smyslu dynamické a rekurzivní souvztažnosti) právě s designem hry (Nardi, 2010:

² Názvy všech gild a identity respondentů byly z etických důvodů anonymizovány. Anonymizací (vymazáním citlivých dat) prošly i obrázky, jež zachycují členy zkoumaných gild. Obfuskací naopak neprošly obecné davové snímky, které přímo nezachycují mé respondenty, a jež by důslednou anonymizací ztratily veškerou informační hodnotu. Tyto snímky jsou brány jako analogie pořizování záznamu na veřejném prostranství v off-line světě. Utajeny nebyly ani identity všeobecně známých hráčů a herních autorit, které mají v zájmové komunitě Guild Wars 2 pozici celebrit. Tyto osoby byly naopak řádně citovány – jak ostatně požaduje i metodologický úzus virtuální etnografie (Boellstorff – Nardi – Pearce – Taylor – Marcus, 2012: 7; Boellstorff, 2008: 140).

151; MattVisual, 2012). Obdobnou myšlenku vyjadřuje i již zmíněný Michel de Certeau.

Podrobná znalost herních mechanismů je tak autoritami v oblasti etnografického výzkumu virtuálních světů vnímána jako klíčový faktor pro porozumění situovanému kontextu herních skupin (Chen, 2012: 4; Inderst, 2009: 127, 133; Boellstorff, 2008: 42). Z výše zmíněných důvodů proto následuje kapitola, která krátce charakterizuje hru Guild Wars 2 a seznamuje čtenáře s nejvýznamnějšími fakty – s její historií, základními principy a herní mechanikou. Sociální dynamika a taktiky hráčů TDC budou rozpracovány v Kapitole 3.

1.2 Stručná charakteristika hry Guild Wars 2

Hra Guild Wars 2 byla vydána v srpnu roku 2012 americkou společností ArenaNet (divizí jihokorejské společnosti NCsoft) a spadá do žánru *massively multiplayer online role-playing game* (hromadná hra na hrdiny, rovněž je užívána zkratka MMORPG). Guild Wars 2 se od svých žánrových předchůdců (primárně od herní série *World of Warcraft* od kanadského studia Blizzard Entertainment) liší systémem svého financování, který vystihuje termín *buy-to-play* (B2P). Hráč tak platí pouze jednorázově při nákupu hry (v únoru 2014 cena činila cca 750,- Kč), ale již neplatí žádné měsíční poplatky za hraní na oficiálním herním serveru (AngryJoeShow, 2012; Nardi, 2010: 29).

Hra naopak generuje pravidelný ekonomický zisk díky systému tzv. „mikrotransakcí“, který nabízí možnost nakupovat za „reálné“ měny (eura, britské libry a americké dolary) speciální herní měnu (*gems*, drahokamy), za níž lze ve hře pořídit okázalé předměty a různá vylepšení. Drahokamy je též možné konvertovat na jinou herní měnu (zlaté mince) a stát se tak

ve hře měřitelně bohatším, aniž by bylo nutné vynakládat performativní úsilí v samotném herním světě (WoodenPotatoes, 2011; Taylor, 2006: 26). Hra Guild Wars 2 je tak z hráčů schopna průběžně a relativně nenápadným způsobem extrahovat často podstatně větší (a pro hráče obtížněji kontrolovatelné) množství peněz, než by byla schopna hra s fixní měsíční platbou (Peterson, 2015; Guild Wars 2 Forum, 2015).

Guild Wars 2 se od konkurenčních her (např. *Lord of the Rings Online* a *Star Wars: The Old Republic*) odlišuje i stylizovanou uměleckou estetikou, jež kombinuje osvědčené prvky fantasy s tematikou středověku a steampunku. Marketing společnosti ArenaNet s oblibou tvrdí, že hra je založena na inovacích a na zpochybnění žánrových klišé. Poměrně unikátní je i absence vzájemně nepřátelských herních frakcí (např. Horda vs. Aliance ve *World of Warcraft*) a kooperativní systém hraní (odměňující nikoli „nejrychlejšího“ jednotlivce, ale všechny participující), jenž je přímo propojen s ambiciózním záměrem tvůrců, kteří chtěli ze svého MMORPG odstranit monotónní a „povinné“ aktivity nutné pro dosažení koncového obsahu – tzv. „drcení obsahu“ (*grinding*). Hra je však obecně založena na klasickém principu daného žánru – na „heroizaci“ hráčem vytvořené postavy (případně většího množství postav) v prostředí tzv. „perzistentního virtuálního světa“ (Machinima, 2010; TotalBiscuit, 2012).

Perzistentní virtuální (on-line, on-screen) svět je z pozice virtuální etnografie definován jako místo, které disponuje aspekty „světovosti“ – má charakter spojitého prostoru, je (relativně) stálé, lze ho objevovat, obývat (Pearce, 2009: 18-20). Jedná se též o prostředí, které je bohaté na předměty, s nimiž může herní postava přicházet do styku. Tento prostor je určen pro velké množství uživatelů a svět tak existuje jako sdílená sociální nika, ve které dochází k synchronní komunikaci a k interakcím mezi hráči. Virtuální svět rovněž existuje kontinuálně (perzistentně) a vyvíjí se bez ohledu na aktuální ne/přítomnost jednotlivých hráčů. Posledním definičním

znakem virtuálního světa je již zmíněná možnost vtělení uživatele (hráče) do podoby herní postavy – tzv. „avatař“, který se pohybuje, jedná a vyvíjí v daném prostředí (Boellstorff – Nardi – Pearce – Taylor – Marcus, 2012: 7; Boellstorff, 2008: 17, 128; Inderst, 2009: 180-181).

Herní svět se v Guild Wars 2 nazývá *Tyria* a jedná se o prostředí, které je pomocí pravidelných aktualizací neustále geograficky i příběhově rozšiřováno – viz Obrázek 1. Dnes (duben 2015) má herní svět rozlohu větší než 100 km² a je obýván více než 460.000 hráči z celého světa. Příběhová linie herního světa a jeho obyvatel je primárně zaměřena na klasický hrdinský boj proti „silám chaosu“ (*Chaoskampf*), jenž jednotlivci a skupiny spolupracujících hráčů vedou proti drakům a jiným „zlým“ monstrům, která ve hře symbolizují ničivý aspekt přírodních živlů – ohně, ledu a vitální síly v podobě neregulovaně bující flóry a nemrtvé fauny (Nardi, 2010: 119; Edwards, 2014; Gamehelper, 2009).

Folklór herního světa (*lore*) rozeznává velké množství příšer, které způsobují významné příběhové a geo/politické změny. Nejdůležitějším monstrem v herním folklóru Guild Wars 2 je nemrtvý drak *Zhaitan*, který vytvořil armádu revenantů a usídlil se na chtonickém ostrově *Orr* – v bohaté a vysoce nebezpečné lokalitě na jihu Tyrie. Druhým významným oponentem je pralesní drak *Mordremoth*, jehož „probuzení“ bude věnován plánovaný herní datadisk (rozšíření hry) *Guild Wars 2: Heart of Thorns* (WoodenPotatoes, 2013; Guild Wars 2, 2015). Hráč se však ve hře setkává i s množstvím hierarchicky nižších monster, s nimiž je možné bojovat v rámci tzv. „světových událostí“ (*world events*), o nichž bude ještě detailně pojednáno.

Hráči si v průběhu vytváření své postavy (*avatar*) mohou tradičně vybrat pohlaví, vzhled a příslušnost k jedné z pěti fantazijních ras (*races*). K nejpopulárnějším „rasám“ patří klasičtí Lidé (*Human*), severští bojovníci

Nornové (*Norn*) a vysoce inteligentní gnómové Asurané (*Asura*). Význam tohoto „rasového“ dělení je čistě estetický a příběhový, funkčně se rasy ničím zásadním neodlišují a neexistuje mezi nimi žádný hierarchický vztah. Hráč má též na výběr širokou paletu povolání – např. válečníka (*warrior*), mága (*elementalist*), nekromanta a zloděje (*thief*).

Po svém vytvoření je hráčova postava vržena do otevřeného herního světa a skrze svůj postupný růst (tzv. „vertikální progresi“) může začít participovat na obsahu hry, který je rozdělen do následujících kategorií:

1. Mód „hráč proti prostředí“ (*Player versus Environment*, též PvE) – kooperativní mód, v němž hráč *de facto* konzumuje tvůrci předpřipravený obsah a bojuje proti oponentům (*mobs*), kteří jsou řízeni umělou inteligencí (počítačem)
2. „Strukturovaný mód hráč proti hráči“ (*Structured Player versus Player*, sPvP) – silně konkurenční (kompetitivní) mód, kdy hráč bojuje proti ostatním hráčům v uzavřené lokalitě (aréně)
3. „Mód svět proti světu“ (*World versus World*, WvW) – rozsáhlý boj (z hlediska prostoru, materiálu i lidské síly) jednotlivých herních serverů na území čtyř velkých map³ - viz Obrázek 2.

Herní postava může ve světě fungovat samostatně, ale rovněž se může stát členem až pěti trvalých herních organizací – tzv. „gildovních společenství“ (*guilds*), která jsou zakládána a udržována samotnými hráči, a jež se obvykle specializují na konkrétní typ výše zmíněného herního obsahu (Shinryuku, 2014a; Chen, 2012: 8). Gildu lze tedy definovat jako dlouhodobější a detailně organizované sdružení individuálních hráčů (a jejich altruistických i egoistických motivací), kteří usilují o dosažení společného cíle. Za tímto účelem gilda udržuje kontinuální komunikaci,

³ Tato práce se bude detailně věnovat pouze módu „hráč proti prostředí“ (PvE). Gilda TDC se totiž hraní soutěživých módů (WvW a sPvP) systematicky nevěnuje.

interakci a vytváří pocit sounáležitosti (kategorii „My“), který je posilován a reprodukován participací na kolektivních výpravách (Inderst, 2009: 143, 149; Nardi: 2010: 14-15; Taylor, 2009: 334).

Můj terénní výzkum v Guild Wars 2 byl konkrétně realizován od počátku února 2014 do konce dubna 2015 skrze herní postavu lidského válečníka jménem Rock⁴ (Obrázek 3) – postavy s těžkou výzbrojí a výstrojí, která se orientuje na působení fyzického poškození nepříteli (Shinryuku, 2014a; Nike!, 2014b). V březnu téhož roku byl Rock přijat za řadového člena do gildy *The Dragon Collective* (TDC) – herní skupiny s několika sty členy, která se věnuje téměř výhradně PvE obsahu.

Hráči Guild Wars 2 vzájemně komunikují především anglicky, sporadicky jsou v uzavřenějších skupinách užívány i některé národní jazyky – především francouzština, španělština, němčina a ruština.⁵ Hráči se dostávají do konfrontačních i kooperativních situací a vytváří různé formy sociálních uskupení – krátkodobé *ad hoc* skupiny, ale i relativně stabilní, dlouhodobé a vysoce diferencované kolektivní instituce (již zmíněné gildy). Významným aspektem jsou obchodní aktivity hráčů, kteří mezi sebou (od srpna 2012) uskutečnili již více než jednu miliardu transakcí. Tomuto přímému propojení válečných a ekonomických aktivit, které se jeví jako významný aspekt herního společenství, bude věnována bližší pozornost v dalších kapitolách (Edwards, 2014; Inderst, 2009: 262).

Účast v herním světě je založena na dnes již klasickém procesu kontinuálního zlepšování hráčem kontrolované postavy pomocí úspěšného plnění velkého množství tzv. „událostí“ (*events*), které předem vytvořili autoři hry. Základní formou události je konfrontace s monstrem, za jehož

⁴ Jméno postavy bylo anonymizováno v souladu s etickou praxí (Nardi, 2010: 9; Pearce, 2009: 70).

⁵ Komunikace se obvykle odehrává v silně „nenormativních“ variantách jazyka, který má charakter hovorové mluvy a herního slangu.

zabití hráč obdrží určité množství tzv. „zkušenostních bodů“ (*experience points*, XP), jimiž je kvantitativně měřena vertikální progrese – již zmíněné všestranné zlepšování herní postavy (Nardi, 2010: 59-61; Chen, 2012: 31).

Po absolvování události hráč rovněž obdrží jisté množství tzv. „karmy“ (*karma*) – herní měny, která je oceněním za dokončení události. Hráč též získá určité množství měděných, stříbrných a zlatých mincí (*gold*) – primární virtuální měny, která v herním světě slouží jako ekvivalent materiálních hodnot (1 zlatý = 100 stříbrných = 1000 měděných mincí). Avatar též dostane kořist (*loot*), kterou získá okradením mrtvého nepřítele – viz Obrázek 4. Tento lup obvykle představují zbraně, vybavení a suroviny, které mohou být hráčem použity pro další vylepšení postavy, prodány jiným hráčům na trhu, případně využity jako komponenty ve výrobních profesích – např. ve zbrojířství, koželužství a vaření (Chen, 2012: 41-42; Kalinič, 2013a: 170).

V rámci již zmíněné vertikální progrese hráč postupuje z počáteční úrovně (*level*) 1 až na konečnou úroveň 80. V průběhu tohoto růstu avatar získává přístup ke stále kvalitnější výzbroji a výstroji, jejíž konečný stav představují tzv. „povznesené“ (*ascended*) a „legendární“ (*legendary*) předměty – viz Obrázek 6 a 8. Kvalitnější výzbroj, která přímo zvyšuje hráčovu efektivitu skrze vylepšování jeho atributů (např. síly, odolnosti, hbitosti), hráči poté umožňuje účast na stále náročnějším a elitnějším druhu herního obsahu (Obrázek 7). Zásadní význam tohoto zlepšování, které je podmíněno stavem osobních financí, dobře ilustruje následující přepis gildovní textové komunikace (*guild chat*):

[21:59] Chen: Anyone up for some dungs? I need more gold :(

[22:00] Giant: for what? hookers n beer?⁶

[22:00] Chen: heh, no, Im 2/6th ascended gear and I need the rest

Spoluhráč Chen se gildy ptá, zda je někdo připraven k výpravám do kobek (*dungeons*), neboť potřebuje více zlata. Hráč Giant se Chena ironicky ptá, zda jsou peníze určeny na pivo a „lehké ženy“. Pobavený Chen mu následně vysvětluje, že již vyrobil třetinu své „povznesené“ zbroje a potřebuje další finance na její dokončení. Tato úzká provázanost elitních předmětů s velkým množstvím financí je symptomatická především pro pozdní stádia hry, která jsou zpravidla zaměřena na hromadné (a dosti nudné) získávání herní měny pomocí taktik, jež jsou označovány jako „farmaření“ (*farming*) a „drcení obsahu“ (*grinding*). Tyto formy hraní jsou v ostrém kontrastu s předchozími dobrodružnými, objevitelskými a „ego-heroickými“ fázemi vývoje postavy a hráči je shodně vnímají jako „nutné zlo“, které je nezbytné podstoupit pro získání vytoužených předmětů (Chen, 2012: 46; Nardi, 2010: 106-107; Sammpo, 2015).

Po radosti z nabytí legendárních zbraní však zpravidla přichází i zklamání (*anti-climax*), neboť hráč náhle postrádá cíl a motivaci k dalšímu hraní (Nardi, 2010: 47). Tito hráči se poté věnují jiným aktivitám, případně bloumají herním světem a bezcílně se prochází v hlavních městech. Tento fenomén se značně podobá tzv. „flanérství“ – „zahálčivým“ toulkám, které jsou spojeny s prostorovou i ideovou mobilitou (nomádkým étosem), spontaneitou, s rozhovory s neznámými hráči, s performativní kreativitou a s inspirací a nápodobou – s tzv. „mimézí“ (Maffesoli, 2002: 38, 58). Tato „odhodlaná lenost“ a „hrdá zahálka“ pak ideově úzce souvisí s hlavními aspekty hry – s mobilitou, bojem a lovem (Nietzsche, 1996: 63).

⁶ Přepisy herní komunikace jsou uváděny v jejich doslovném znění – provedena byla pouze anonymizace herních přezdivek autorů. Příspěvky tedy nebyly cenzurovány a též na nich nebyly prováděny žádné jazykové korekce. Význam citovaného textu je vždy objasněn v odstavci, který následuje za přepisem, a jenž supluje přímý český překlad.

Mnozí hráči, kteří již dosáhli koncového obsahu v rámci PvE módu, se naopak orientují na kompetitivní prvky hry – přechází do WvW a sPvP módů a prakticky opouští původní PvE komunitu (gildy a své sociální sítě). Přesně tento proces se odehrál i ve zkoumané gildě TDC a nakonec vedl k jejímu melo/dramatickému rozštěpení na dvě samostatné skupiny, jež byly definovány především svým vztahem ke konkrétním herním módům. Výše zmíněným událostem se bude podrobně věnovat Kapitola 3.

Získání mimořádně drahých legendárních předmětů, metaforicky též označovaných jako „zlatý dřez“ (*gold sink*), však od hráče vyžaduje intenzivní a nekompromisně efektivní participaci na herním obsahu v módu PvE a částečně i WvW (MattVisual, 2013b; Wolfineer, 2014). Akumulace všech potřebných surovin a následný proces výroby legendární zbraně mohou být velmi stresující a trvat i celé měsíce intenzivního hraní – viz Obrázek 8. Samotná výroba má povahu ostentativní spotřeby velkého množství vzácných surovin a v mnoha aspektech tak připomíná tzv. „potlač“ (Murphy, 2006: 145-146; Eriksen, 2008: 224). Dosažení tohoto stádia však obnáší vykonání množství časově i performativně náročných aktivit, jež tvoří vojenskou, sociální a ekonomickou každodennost gildy, a o nichž bude ještě detailně pojednáno v následujících kapitolách (GW2Wiki, 2014; Andrews, 2012).

Na základě výše uvedených informací je evidentní, že válka je tvůrci hry naprogramována (herní komunitou pak akceptována a dále rozvíjena) jako specifický způsob parazitického vytváření ekonomického a sociálního kapitálu (materiálního bohatství, sociální koheze a individuální prestiže), který byl charakteristický pro historická nomádská uskupení (Weatherford 2006: 45; Jagchid, 1988: 12, 13). Pro maximalizaci materiálního profitu je pro hráče nejvýhodnější participovat na velkém množství dostupných událostí (již zmíněných *events*), které se vyskytují po celém území herního světa. Většina mých gildovních spoluhráčů proto usiluje o mobilní způsob

hraní, který je charakterizován autonomií, individuální schopností přežít, pragmatickým vztahem k prostoru a absencí fixace na specifickou lokalitu, případně i na gildu TDC samotnou. I těmito aspekty se gilda podobá nomádkým formám organizace (Keegan, 2004: 176-177).

Hráči se nachází v neustálém pohybu, vyhledávají zájmově podobně orientované jedince a společně participují na performativních aktivitách, jež jsou motivovány individuálním ziskem – v podobě materiálního obohacení, ale i saturace potřeby zábavy, zviditelnění a socializace. Tyto aspekty, jež opět odpovídají i závěrům dosavadních zahraničních výzkumů (B. Nardi, M. Chena), budou rovněž rozvedeny v následujících kapitolách (Nardi, 2010: 33, 89; Chen, 2012: 146; Taylor, 2006: 67).

Relativně velká obtížnost nejlukrativnějšího herního obsahu je hráči každodenně překonávána vzájemnou kooperací, jejímž cílem je společná zábava (*fun*) a zisk kořisti (*loot*). Tato spolupráce je částečně preferována (nikoli však nezbytně determinována) i samotnou strukturou hry. Guild Wars 2 totiž disponuje herním systémem, který v PvE neumožňuje fyzicky napadat jiné hráče (bojovat proti jiným hráčům lze pouze v sPvP a WvW), a jenž symetricky odměňuje všechny hráče participující na dané aktivitě (např. na likvidaci monstra). Všichni aktivní uživatelé tak za svou snahu obdrží svůj díl zkušenostních bodů, herní měny a kořisti. Tato strukturálně zvýhodněná spolupráce je však vždy iniciována, udržována a kultivována samotnými aktéry – hráči (AngryJoeShow, 2012; Shinryuku, 2014a).

V rámci této „kultivace spolupráce“ hráči v prostředí Guild Wars 2 vytváří již zmíněné gildy, jež mají charakter tzv. „komunit zájmu“. Tyto on-line (on-screen) komunity jsou primárně definovány právě svým úsilím o dosažení společně sdíleného cíle. Ve všech ostatních aspektech jsou tyto skupiny naopak silně heterogenní (Van Dijk, 2006: 167). Mark Chen tato uskupení též charakterizuje jako tzv. „komunity praxe“ a akcentuje jednotu

chování a aktivit, která pramení ze skupinově sdíleného porozumění herním mechanismům a z aktivní participace v komunitě (Chen, 2012: 3). Právě porozumění, kvalifikovaný popis a širší kontextualizace každodenní praxe jedné takové skupiny jsou hlavním předmětem mého výzkumu.

1.3 Cíle disertační práce

Primárním cílem této práce je etnografická deskripce a kontextualizace organizační logiky a adaptačních taktik, které hráči gildovní skupiny *The Dragon Collective* (TDC) využívají ke své koordinaci a efektivnímu hraní. Druhým výzkumným záměrem je snaha o interdisciplinární přesah práce v podobě analýzy funkčních prvků těchto herních taktik, které do značné míry recyklují dobře známé historické koncepty, ale zároveň korelují i s vývojem soudobé vojenské a civilní organizace – především pak s paradigmaty, která jsou známa jako „swarming“ (Arquilla, 2011: 274; Edwards, 2003: 2) a „open-source warfare“ (Robb, 2010). Možnost tohoto přesahu naznačil již antropolog Alex Golub (Golub, 2010: 28).

Důsledná analýza zkoumaných mechanismů by tak umožnila nejen klasické etnografické porozumění praxi konkrétní herní skupiny v jejím mikro/kontextu, ale pravděpodobně i obecnějším sociálním trendům, které v současné době významně ovlivňují fyzický off-line (off-screen) svět – především se jedná o fenomény zdánlivě náhlé násilně-performativní aktivizace civilního obyvatelstva (*flash mob*) a o dynamiku polovojenských dobrovolnických skupin s kořistnickou motivací (National Retail Federation, 2011: 4; McFate, 2015: 18; Shevchenko, 2015). Tato práce má proto přesah do značně aktuální problematiky asymetrické manévrové války a do studia tzv. „oportunistického násilí“ jako parazitního výrobního způsobu (Skarda, 2011; Sun, 2005: 21).

Hlavní specifika a inovace v rámci organizace on-line (on-screen) i off-line vojenských aktivit dnes spočívají v opouštění hierarchických struktur a direktivního řízení činnosti. Do značné míry tak dochází k překonání tradiční vertikální organizace, kterou pozoroval a popsal Alex Golub během svého virtuálně-etnografického výzkumu nájezdnické gildy ve hře World of Warcraft (Golub, 2010: 29). Významným adaptačním prvkem v prostředí mnou zkoumané gildy TDC je příklon k silně decentralizované síťové struktuře, jejíž výkonnost je založena na převážně pragmatických a flexibilních formách sdružování – členů gildy i externích jedinců.

Významnými prvky jsou též meritokracie, finanční autonomie členů a emergentní (z aktuálního lokálního kontextu samovolně vzniklá) utilitární spolupráce (Taylor, 2006: 64; Pearce, 2009: 24, 34). Tyto aspekty opět připomínají mimořádně efektivní způsob vojensko-ekonomického fungování válečných kultur a nomádských společenství, jejichž moderní analogie sociolog Charles Tilly analyzoval jako případy tzv. „oportunistického násilí“ (Weatherford, 2006: 80; Tilly, 2006: 132).

Velmi brzy po vstupu do gildy TDC jsem si uvědomil, že skupina fakticky aplikuje staro/nový a vojensky vysoce funkční *modus operandi*, který je založen na efektivní akvizici (případně vlastní produkci) a distribuci informací, na diverzifikované komunikaci, koordinaci a na sofistikované organizaci válečných výprav (Weatherford, 2006: 45-47; Franneck, 2013). Lze proto konstatovat, že tato práce má výrazné tendence k interdisciplinárnímu přesahu do teorie post/moderní civilní i vojenské organizace, které shodně poukazují na znovuožívání organizačních a funkčních aspektů, které byly charakteristické pro nomádská společenství – mobilita, válka jako výrobní způsob, svépomocné zajištění, meritokracie, ideologická indiference, pragmatismus a militarizace civilistů (Bauman, 2008: 20-24; Edwards, 2003: 6-8).

Jako nejvhodnější analytický aparát se v této souvislosti jeví koncept již zmíněného „swarmingu“, jímž jsem se ve svých publikačních aktivitách podrobně zabýval, a který formulovali vědci John Arquilla a David Ronfeldt (Arquilla – Ronfeldt, 2000: 45). Domnívám se proto, že teoretické závěry mého disertačního výzkumu by mohly být snadno extrapolovány i na jiná post/moderní válečnická společenství, jež vznikla dynamickou militarizací civilního obyvatelstva. Tento přesah je významný především v okamžiku, kdy klasické nástroje pro konceptualizaci a porozumění novým vojensko-kořistnickým aktérům fakticky selhávají – viz současnou neschopnost bližšího porozumění široké mezinárodní podpoře a socio-ekonomickému pozadí tzv. „Islámského státu“ a tzv. „dobrovolnických praporů“ v rusko-ukrajinském konfliktu (Lewis, 2014: 4, 13; Moeller, 2014).

Všechna tato válečnická společenství vykazují množství společných rysů – principiálně se nejedná o klasické vojenské hierarchie, ale o agresivní polovojenská síťová uskupení a mezinárodní „lovecké“ franšízy militarizovaných vigilantů s primárně materiální motivací – viz Baumanovo tzv. „společenství volby“ (*Wahlverwandschaft*). Tyto skupiny jsou záměrně prostorově fragmentovány (jsou tedy rezistentní vůči aktivitě pravidelných armád), nepodléhají subordinaci a jeví se jako „chaotická“ a brutální (Bauman, 2008: 57, 95). Podobní aktéři mají výrazné tendence měnit a ignorovat normy konvenční války, porušovat „pravidla hry“ a implementovat nestandardní taktiky – recyklovat staré a vytvářet radikálně nové. Vojenská aktivita je u těchto entit spojena s přímým ekonomickým profitem, který má zpravidla výrazný kriminální charakter (Tilly, 2006: 132).

Výše zmíněné skupiny mnohdy účelově předstírají tradicionalismus a ortodoxii, v praxi však čile využívají nejnovější technologie, které často modifikují pro své vojensko-ekonomické cíle (*weaponization*). Specifickým aspektem těchto aktérů je rovněž „svérázná“ sebe/propagace pomocí elektronických médií, jež zdůrazňuje performativní a synkretickou povahu

jejich aktivit (Fox News, 2015; Lewis, 2014: 11; Shevchenko, 2015; Faqer, 2015). Činnost skupin vychází z permanentního vojenského plánování na úrovních strategie – (operační umění) – taktika, které de facto odpovídá teorii „projektového členění“ v tzv. „activity theory“ [objekt – (operace) – aktivita], která byla použita Bonnie Nardi k výzkumu válečnické gildy v prostředí World of Warcraft (Nardi, 2010: 42; US Army, 2001: 2-2, 2-5).

2 METODOLOGICKÝ A TEORETICKÝ RÁMEC PRÁCE

2.1 Metodologie práce

Disertační práce kombinuje klasickou etnografickou deskripci a pokouší se o intersubjektivní a mezioborový přesah v podobě poukázání na korelace s funkčními vzorci organizace násilného kořistnického chování z fyzických (off-screen) kontextů. Záměrně proto nepoužívám latentně dichotomický termín „reálný“ svět, neboť dle teoretiků virtuální etnografie je elektronická dimenze sama o sobě reálná, produkuje vztahy a strukturuje mnohé segmenty každodennosti (Boellstorff, 2008: 18; Pearce, 2009: 129). Virtuální a fyzický rozměr tedy chápu jako dva plnohodnotné módy téže reality, což je i primární idea A. Knorra, jehož navrhovanou terminologií (on-line a off-line rozměr) však považuji za ekvivalentní dělení na rozměr virtuální a fyzický – obě tyto terminologie tak (vzhledem k cílům mé práce) považuji za volně zaměnitelné (Knorr, 2005: 7-8).

Účelem mé práce není vést principiálně neřešitelný filosofický spor o ontologický primát různých módů reality (např. vyvracet tradiční tezi, že „virtuální“ rozměr je epifenomémem „fyzického“), ale rozvést můj dosavadní participativní etnografický výzkum a přinést interpretativní popis dosud neprozkoumané virtuální válečnické skupiny v její sociální každodennosti – v kontinuální adaptaci na dynamické sociální a technologické prostředí, které je v souladu s dosavadními zahraničními výzkumy chápáno jako plně legitimní předmět etnografického výzkumu a nikoli tedy jako „méněcenný“ surogát fyzických kontextů (Boellstorff – Nardi – Pearce – Taylor – Marcus, 2012: 25, 93; Chen, 2012: 33).

Základním teoreticko-metodologickým přístupem mé práce je proto tzv. „etnografie virtuálního prostoru“. Práce tak navazuje na výzkumy zahraničních akademiků – především Bonnie A. Nardi a Marka Chena.

Využit byl též výzkum Alexe Goluba, který je dosud prakticky jediným etnografickým výzkumem virtuální válečnické skupiny, který poukázal na možný přesah k fyzickým formám válčení – konkrétně v podobě paralel mezi organizací útočných skupin ve hře World of Warcraft a vojenskou kmenovou strukturou na území Polynésie, kde autor realizoval terénní výzkum (Golub, 2010: 28). Všem výše zmíněným autorům budu věnovat bližší pozornost v Kapitole 2.3.

Můj výzkum byl primárně realizován metodou tzv. „participativního pozorování“ – pomocí aktivní a plnohodnotné účasti výzkumníka ve studované skupině, tzv. „participant-engagement“ (Inderst, 2009: 174-175; Nardi, 2010: 35). Další využitou metodou bylo vedení polo/strukturovaných rozhovorů s aktivním jádrem zkoumané skupiny (cca 30 lidí). Rozhovory byly realizovány fyzicky (respondenti z Rakouska, Polska a ČR) a vzhledem k silně decentralizované topologii členské základny (viz Obrázek 13) především elektronicky – pomocí herní textové komunikace (*chat*) a tzv. „peer-to-peer“ programů (*TeamSpeak 3* a *Skype*). Rozhovory byly vedeny primárně v anglickém jazyce, ale příležitostně též v jazyce ruském a německém.

Zbytek členské základny gildy, který je tvořen méně aktivními uživateli (případně těmi, kdo přímý rozhovor z různých důvodů odmítli), byl kontaktován pomocí dotazníku s otevřenými otázkami, který sloužil ke zjištění základních statistických údajů (země původu, věk, gender, aktivita jedince v gildě a osobní názor na konkrétní problematiku), a jenž byl v podobě standardního textového dokumentu umístěn na diskusní fórum, které je součástí webových stránek zkoumané skupiny.⁷

⁷ Pro zvýšení atraktivity byla za účast v dotazníkovém šetření vyplácena finanční odměna v herní měně (*gold*).

Další využitou metodou byla též kvalitativní analýza pořízených audiovizuálních materiálů – především fotografií (*screenshots*) a videí (*gameplays*), jež byly v herním prostředí Guild Wars 2 pořízeny za pomoci externích programů *Frap*s a *Bandicam*. Výzkum rovněž využil kvalitativní analýzu kulturní produkce, kterou produkuje studovaná virtuální komunita. Jedná se především o specializované weby, fóra, audiovizuální materiály na serverech *YouTube* a *Twitch*, interaktivní mapy, editory, kalkulátory, galerie, taktické plánovací aplikace a o aktérskou modifikaci Wikipedie (Chen, 2012: 47; Boellstorff, 2008: 199).

Účelem kombinace všech těchto metod byl můj záměr o komplexní porozumění zkoumané (a v dané podobě již neexistující) skupině tím, že poznám její normalitu, banalitu a každodennost (Justoň, 2012: 17-18). Práce se pokouší o mnohvrstevnatou deskripci a tzv. „zhuštěný popis“ (ve smyslu popsání, kontextualizace a interpretace) mých zážitků v rámci sociálního života dané válečnické skupiny. Jsem si plně vědom relativity mé zkušenosti, a proto nechť jsou i má zjištění a teoretická zobecnění (mnou pozorované funkční vzorce) nahlížena jako konstrukty – podmíněné a nezbytně neúplné (Geertz, 1973: 9-10).

Tato práce je zaměřena na vytvoření kvalifikované etnografické deskripce virtuální každodennosti konkrétní gildy v rámci již zmíněné „vertikální progrese“ (neustálého zlepšování parametrů herní postavy) a postupné profesionalizace jejích členů. Pozornost je věnována především specifické organizaci gildy TDC a popisu a kontextualizaci vojensko-ekonomických adaptačních taktik této skupiny. Práce tedy není morálním hodnocením zkoumané herní praxe a rovněž neaspiruje na vyčerpání daného tématu, na pokrytí všech strukturálních aspektů světa Guild Wars 2 a specifík jeho dynamické herní komunity a všech jejích taktik.

2.2 Teoretické ukotvení práce

Předkládaná disertační práce je teoreticky ukotvena v odborné literatuře, která pokrývá problematiku participativního etnografického výzkumu on-line (virtuálních) společenství v jejich „on-screen“ každodennosti. Toto téma bylo legitimizováno, akademicky etablováno a teoreticky traktováno především v díle Toma Boellstorffa, Bonnie A. Nardi, Marka Chena a Rudolfa T. Indersta – výzkumům se blíže věnuje Kapitola 2.3 (Boellstorff, 2008; Nardi, 2010; Chen, 2012; Inderst, 2009).

Většina výše zmíněných výzkumů však byla zaměřena na studium komunit v jiných prostředích – především v dnes již klasické hře *World of Warcraft* (WoW), kde organizace hráčů a jejich adaptační mechanismy často vykazují značná specifika v podobě rigidní hierarchie, subordinace a kvazi/rituální disciplíny. Můj výzkum je naopak zaměřen na inovativní aspekty komunitní aktérské (hráčské) organizace v podstatně mladším herním prostředí hry *Guild Wars 2*, které doposud nebylo akademicky analyzováno, a jež oproti svým žánrovým předchůdcům vykazuje značné kvalitativní posuny (AngryJoeShow, 2012; TotalBiscuit, 2012).

Podobně jako v etnografickém výzkumu Alexe Goluba (viz Kapitulu 2.3) budou zdůrazněny analogie mezi studovanou skupinou a podobnými formami organizace násilí ve fyzickém (off-line) světě. Brzy po mém vstupu do gildy bylo totiž evidentní, že adaptační mechanismy členů zkoumané skupiny bude možno dobře kontextualizovat pomocí teorií civilní i vojenské organizace v období postmoderny a tzv. „tekuté společnosti“ (Bauman, 2008: 41). Mimořádně významným se jevil především organizační koncept tzv. „swarmingu“ (teoretici: John Arquilla, David Ronfeldt, Sean Edwards, Eric Bonabeau, Leonid Savin).

Swarming je obvykle definován jako zdánlivě amorfní, ale vysoce strukturovaný a koordinovaný způsob útoku ze všech směrů pomocí prvků udržitelného pulsování vojenských sil a/nebo palebné síly na malou i velkou vzdálenost. Tento koncept funguje nejlépe (nebo výhradně) při nasazení obrovských množství malých, vysoce mobilních, rozptýlených a informačně propojených jednotek (Arquilla – Ronfeldt, 2000: 45). Sean Edwards pak swarming specifikuje jako situaci, kdy manévrové schéma boje od svého počátku zahrnuje konvergentní útok pěti (případně více) polo/autonomních jednotek na daný cíl (Edwards, 2000: 2).

Koncept swarmingu obsahuje několik základních aspektů. Primárně se jedná o ideu nasazení „roje“ (*swarm*) samostatných a informačně propojených jednotek, které v reálním čase sdílí taktické informace a lokálně spolupracují při útoku na společný cíl. Tyto jednotky mají potenciál pro vedení boje na malou (*melee*) i velkou (*range*) vzdálenost a pro působení fyzických (destrukce) i nefyzických škod (disrupce). Výsledkem aktivity těchto skupin, které využívají decentralizovanou a flexibilní taktiku (*Auftragstaktik*), je nenápadná infiltrační všudypřítomnost a absence jasně vymezené fronty i týlového zázemí (Greene, 2006: 74-75; Arquilla, 2011: 102-104; 273; Герасимов, 2013).

Swaming fakticky odpovídá konceptu tzv. „tekuté války“ (Zygmunt Bauman, Alexandr Dugin) a tzv. „nelineární války“, kterou Andrew Ilachinski definoval jako samoorganizovanou fluidní niku. Toto vojenské prostředí se projevuje jako emergentní (vykazuje samovolnou produkci komplexity), dynamické, nelineární, různorodé, deterministicky chaotické a tedy obtížně předvídatelné (Дугин, 2011; Савин, 2011: 81-82). Nika těchto konfliktů funguje jako tzv. „otevřený systém“ (*open system*) a významným faktorem je proto především zisk a sdílení informací (Ilachinski, 2004: 167-169). V takto definovaném konceptu lze též vysledovat přímé paralely s teorií známou jako „open-source warfare“ (Robb, 2010; The AQ Chef, 2010).

Základním atributem „open-source warfare“ je opět velké množství malých autonomních jednotek, které operují jako fluidní síť a jsou jen volně organizovány (není u nich tedy přítomna hierarchie). Tato síť aktérů má velkou míru redundance – po svém zničení je daná část sítě ve velmi krátké době nahrazena jinou. Dalším charakteristickým rysem je tzv. „tříštění“ (*splinter*), které se vztahuje k rozpadu skupiny. Rozpad obvykle neprobíhá na základě polárního „rozpůlení“, ale dochází k „roztříštění“ na množství frakcí. Následně dochází k přeskupení, v rámci něhož nejsilnější frakce absorbují ty slabší. Významným faktorem je též tzv. „nezávislá koordinace“ – společný postup skupiny je v tomto případě důsledkem kalkulace a individuální soutěže jednotlivých členů (Robb, 2010).

Aktéři „open-source warfare“ rovněž vykazují emergentní strukturu, rychlou adaptaci na změnu podmínek a mají tzv. „vysoko-dimenzionální povahu“ – jsou koordinováni nikoli pomocí lokálních (geografických) vazeb, ale pomocí elektronické komunikace. Jednotky preferují operace v malých týmech a řídí se ekonomizujícím kalkulem – pokouší se dosahovat optimální efektivity (nikoli nezbytně té nejvyšší) s vynaložením minimálních prostředků. Posledním charakteristickým rysem je indiference skupin (jejich struktury a dynamiky) k politickým, náboženským a geografickým odlišnostem v členské základně (Robb, 2010).

Síť aktérů prochází neustálým vývojem (adaptací na měnící se podmínky) a produkuje poznání pro vlastní potřebu (učí se). Tento princip je znám jako tzv. „bazar“ (*bazaar*). Skupina vytváří sdílenou „noosféru“ (ve smyslu souboru intelektuálně aktivních jednotek, které jsou propojeny a sdílí své informace v reálném čase), neustále experimentuje s novými a neortodoxními přístupy (na úrovni techniky i taktiky), cíleně vyhledává jednoduché taktiky s bezprostředním dopadem a brání se vzniku přílišné complexity, která by omezovala akceschopnost. Aktéři se učí „za pochodu“ na základě tzv. „stigmergie“ (nepřímé koordinace nezávislých částí na

základě vyhodnocování stop jiných aktérů v systému) a tzv. „miméze“ – pomocí principu nápodoby (Robb, 2004; Parunak, 2003: 30).

Princip tzv. „mimetismu“ definoval kulturní antropolog René Girard jako napodobovací touhu subjektu, který touží po objektu či aspektu (např. zbrani, vzhledu, poznání, profesionalitě), jenž vlastní nebo si přeje jeho vzor. Napodobování má reciproční povahu (aktér záhy napodobuje toho, koho původně inspiroval) a je opět úzce spojeno se soutěživou rivalitou a konfliktem. Touha jedince je tedy spíše „sociálním konstruktem“ a „vektorem“ – orientací zájmů, která je určena vzorem. Mimetismus tak úzce souvisí s adaptabilitou jedince i celých skupin (Girard, 2008: 47-49; Girard, 1997: 75-76, 152). Tento aspekt se v herní komunitě Guild Wars 2 projevuje především ve formě „touhy“ po tzv. „legendárních zbraních“ a v oblasti aktérské produkce a neregulovaného šíření specializovaného vědění (Winfield, 2013; Nardi, 2010: 137-138).

Všechny výše zmíněné koncepty považuji za komplementární, neboť popisují různé aspekty téhož jevu – principy vojenské organizace a dominance v post/moderní společnosti, jež jsou založeny na informacích. Koncepty upozorňují na nové organizační postupy, jež preferují „řízený chaos“ – využití mnoha autonomních a geograficky rozptýlených subjektů, které aplikují pružné systémy účelových aliancí. Organizace má povahu sítí spolupráce, které se vyznačují redundancí (odolností vůči eliminaci), mechanismem tříštění (fragmentací na mnoho částí), redistribucí (stálým přeskupováním), nezávislou spontánní koordinací, vysoko-dimenzionálním propojením a existencí tzv. „nezávislých klonů“, jež souvisí s konstitucí různorodých voluntaristických uskupení (*Wahlverwandschaft*) s loveckou mentalitou (Bauman, 2008: 57, 74; Ilachinski; 2004: 13; Дугин, 2011).

Lovecký étos skupiny klade dle Baumana důraz na přítomnost a na „naplnění lovecké brašny“ – na produkci materiálního zisku (ekonomického

kapitálu) a kulturního kapitálu (Bauman, 2008: 95, 101). Kulturní kapitál lze pro účely této práce definovat jako vědění (v nehmotné podobě, ale i ve formě artefaktu), které svému nositeli poskytuje moc, sociální status a umožňuje mu průnik do profesionálnějších částí herní komunity (vytváří sociální kapitál). Tento vztah platí i v opačném směru – selektivní kontakt s elitním členem skupiny (zisk sociálního kapitálu) může vést skrze již zmíněnou mimézi ke zvýšení individuální profesionality a vědění (kulturního kapitálu) hráče. Tento nárůst kulturního kapitálu následně zlepšuje pozici hráče při socializaci s profesionálními členy gildy a se skupinovými elitami (Bourdieu, 1986; Inderst, 2009: 278).

Osobní kulturní kapitál (performativní zdatnost, znalosti a užitečnost daného jedince) následně pomáhá stanovit pozici jedince ve skupině, která funguje na principu meritokracie – vyšší vliv ve skupině a větší počet důležitých sociálních vazeb vykazují jedinci, kteří disponují největšími znalostmi a herními schopnostmi (Weatherford, 2006: 65, 80; Golub, 2010: 31). V důsledku aplikace tohoto principu dochází k upozadění tradičních identit (etnické, genderové, náboženské, politické a geografické) a vzniká tak „komunita zájmu“ – mezinárodní společenství autonomních jedinců, jejichž sdíleným cílem je produkce zisku a vědění (Van Dijk, 2006: 167). Tento aspekt vystihl i hráč Raven – jeden z vůdců gildy TDC:

„We're talking about a virtual community here, a group of incredibly diverse (and unique!) individuals who merely happen to be sheltered by TDC or other guilds.“

Pro širší kontextualizaci a analýzu sociokulturních důsledků této transgrese tradičních identit lze využít koncept neo-nomadismu od sociologa M. Maffesoliho, který ve svém díle poukázal na znovuožívání archaických forem organizace, které jsou založeny na „lokocentrismu“ – na mobilitě fyzické i ideové. Maffesoli považoval „nomádství“ za antropologickou

konstantu, která zdůrazňuje „dobrodružný původ“ institucí a konstitutivní význam heterogenních, dionýských a anomických tendencí. Dominantními aspekty „nomádství“ jsou imaginace, estetika, dynamická zakořeněnost a synkretismus. Maffesoli též detailně pojednal o ekonomickém a vojenském potenciálu nomádského eskapismu, který též vykazuje divoký orgiastický charakter (Maffesoli: 37-39, 115; Nietzsche, 1995: 69-70).

Výše zmíněná kombinace sociálně-vědních přístupů je zamýšlena jako analytický aparát, jenž bude aplikován na etnografická zjištění. Teorie tak nebudou zdrojem samotného obsahu výzkumu, ale budou flexibilně aplikovány a poslouží k rozšíření a ke kontextualizaci mé etnografické deskripce virtuální válečnické skupiny – gildy TDC. Použití těchto teorií zároveň naznačuje interdisciplinární přesah a relevanci tématu.

2.3 Současný stav výzkumu – etnografie virtuálního prostoru

Etnografický výzkum problematiky virtuálních (on-line) válečnických skupin s ohledem na jejich funkční vojensko-organizační rozměr dosud v českém akademickém prostředí proveden nebyl – nepočítáme-li nepřeborné množství absolventských prací na téma virtuálních světů. Rovněž je nutné poznamenat, že téma virtuálního výzkumu v (nejen) českém akademickém prostředí mnohdy stále ještě trpí jistým stigmatem obskurnosti (Chen, 2012: 6). V rámci střeoevropského prostoru proto považuji za významnou především německou práci Rudolfa T. Indersta, která je orientována na studium narativů a forem sociální organizace ve virtuálním světě hry *Dark Age of Camelot* (Inderst, 2009: 149, 193).

Inderstova interdisciplinární práce byla psána z pozice herních studií (*game studies*), má kompilační charakter a byla zaměřena na historický vývoj žánru, utopických aspektů v MMORPG a částečně též na virtuální

každodennost herní skupiny (gildy) *Die Drachenritter*. Cílem jeho práce bylo porozumění různým formám generování sociálního a ekonomického kapitálu v rámci studovaného uskupení. Inderstův výzkum a se též zabýval obsahovou analýzou herních narativů, ideologicko-utopických prvků a paralel mezi historickou institucí gildy a její současnou virtuální analogií. Inderst se rovněž věnoval i deskripci virtuální ekonomiky, kterou interpretoval jako systém založený na cirkulaci daru a na generování skupinové solidarity (Inderst, 2009: 141-143, 258).

Potenciál participativního etnografického výzkumu virtuálních herních skupin byl však rozpoznán především na univerzitách v USA, kde se výzkumu kybernetických světů aktivně zhostily prestižní instituce typu Princeton University, University of California a Massachusetts Institute of Technology. Za průkopníka na tomto poli lze označit již zmíněného Toma Boellstorffa, který je profesorem antropologie na University of California, a jenž též působil jako šéfredaktor časopisu *American Anthropologist*. Boellstorff svůj etnografický výzkum zaměřuje na prostřední fyzických (off-line, off-screen) homosexuálních komunit v Indonésii a na socio-kulturní kontext perzistentního virtuálního (on-line) světa *Second Life* (Boellstorff, 2005: 7, 91; Boellstorff, 2008: 4).

Etnografie virtuálních skupin má obvykle výrazný interdisciplinární charakter, což potvrzuje především Celia Pearce – profesorka digitálních médií na Georgia Institute of Technology, která se věnovala studiu emergentních forem chování, výzkumu tzv. „diasporických virtuálních komunit“ a procesu formování fiktivních etnicit. Tyto výzkumy byly primárně koncentrovány na virtuální prostředí her *Uru* a *There.com* (Pearce, 2009: 37, 69-70). Významný je též výzkum socioložky T. L. Taylor, profesorky komparativních mediálních studií na Massachusetts Institute of Technology (MIT), jež se specializuje na výzkum textových her (MUDs), a která je autorkou kritických socio-kulturních studií o hrách *EverQuest* a *World of*

Warcraft (Taylor, 2006: 21-22; Taylor, 2009: 333; Boellstorff – Nardi – Pearce – Taylor – Marcus, 2012: 9-12).

Má disertační práce bude navazovat především na etnografický výzkum Bonnie A. Nardi – profesorky na University of California, která svůj výzkum zaměřila na elektronické formy komunikace a kooperace ve virtuálním světě hry *World of Warcraft*. V souladu s propozicemi B. Nardi klade můj vlastní výzkum důraz na extenzi analýzy i na mimo-herní aktivity a kontexty – především do prostředí externích zdrojů meta/informací a tzv. „theorycraftingu“ (exaktní aktéřská analýza herní dynamiky).

Mezi tyto externí zdroje patří různé editory, komunitní weby a fóra, blogy, elektronické návody (*guides*), specifické herní mutace Wikipedie, interaktivní mapy, ale i mediální herní exhibice na serverech YouTube a Twitch (*machinima*). Jedná se o aktéry generovanou kulturní nadstavbu, jež vytváří vlivný soubor expertních praktik, které zpětně hrají významnou roli v profesionalizaci herních skupin (Boellstorff – Nardi – Pearce – Taylor – Marcus, 2012: 118, 122; Nardi, 2010: 28).

Nardi ve svém výzkumu též zdůraznila konstruktivní i rozkladný význam individuálních motivací, účelové fragmentace a mobility pro existenci mezinárodního herního společenství (komunity sdíleného zájmu a praxe), které se pragmaticky sdružuje k velkým nájezdnickým akcím. Teoreticky dále rozpracovala i tezi o funkčně-estetickém významu agonální (thymotické) performativní aktivity, jejímž cílem je demonstrovat mistrovství jednotlivých uživatelů, kteří neustále usilují o vertikální progresi svých herních postav – o získání nejvyšší úrovně a nejlepšího vybavení. Nardi rovněž popsala mechanismus formování sociální sítě skrze kolektivní estetickou aktivitu, jež může být pro hráče ambivalentní – pozitivní socializací a rekreačním únikem, nebo závažným problémem

v podobě tzv. „problematického užívání“ a závislosti (Nardi, 2010: 47, 135; Burkhardt, 1988: 161).

Výzkum B. Nardi dále demonstroval, že herní narativy nemusí mít klíčový význam. Nardi naopak zdůraznila roli principiálně egoistické motivace a výkonu aktivit, které vedou k vysněnému objektu. Tyto preference jsou kolektivně sdíleny a emergentně vytváří složité socio-kulturní kontexty. Nardi též poukázala na nutnost širšího interpretačního rámce, neboť některé herní aspekty prokazatelně překračují samotný rozměr „hry jako zábavy“ (*fun*) a vykazují spíše definiční znaky „práce“ (herní taktika známá jako „farmaření“). Tyto aspekty jsou funkční pro strukturu (vývojáře) i aktéra (hráče) a mnohdy jsou propojeny i s reálnou (mimo/herní) monetární ekonomikou (Nardi, 2010: 106-107). V širším kontextu se Nardi zabývala i psychologíí hry, studiem distribuce herních inovací a sémantikou herního slangu a humoru, který generuje sociální kohezi (*esprit de corps*) v rámci ustavených performativních skupin usilujících o „limitovanou dokonalost“ (Nardi, 2010: 89, 110).

Na emergentní vytváření profesionálních herních taktik a postupů se koncentroval i etnografický výzkum Marka Chena, který popsal aktérskou invenci v podobě generování kvalitativně nových socio-materiálních praxí. Chen se zaměřil na deskripci a analýzu profesionálních herních praktik (generování poznání a využívání metainformací) a na fenomén virtuálního nájezdnictví, který je nahlížen skrze vlastní zkušenost a opět doplněn o kvalitativní obsahovou analýzu komunitní vědní produkce. Chen analyzoval fenomény síťové organizace nájezdnických skupin, velení, vyjednávání kompetencí a komunikace ve flexibilních performativních skupinách, které se neustále adaptují na aktuální prostředí. Výzkum též poukázal na interdisciplinární přesah předmětu výzkumu do oblasti učebních procesů a managementu (Chen, 2012: 33-37; Chen, 2013).

Chenův výzkum byl koncipován jako rozsáhlá případová studie popisující vývoj gildovní aliance a jejích nájezdů (*raids*) na vybranou elitní podzemní lokaci (tzv. „dungeon“, kobku). Výzkum se detailně zabýval vznikem profesionality, které hráči dosáhli pomocí exaktní auto/analýzy vlastní performance a s pomocí externího open-source programu, který kvalitativně pozměnil uživatelské rozhraní (tzv. „modding“). Autor v průběhu výzkumu analyzoval své rozhovory s aktéry, záznamy z komunitního fóra a vlastní audiovizuální záznamy herní aktivity. Za zajímavý aspekt lze považovat fakt, že Chen ve svém díle legitimizoval fenomén specificky zaměřeného výzkumu, který je realizován výhradně ve virtuálním prostoru, a během něhož autor o respondentech neshromažďuje ani elementární demografické údaje (Chen, 2014; Chen: 2012: 19).

Pro účely mého výzkumu je významný i Chenův popis transformace kamarádské a „rodinné“ skupiny v gildu zaměřenou primárně na efektivitu a materiální zisk. Tento nárůst soutěživosti, elitářství a preferenčního přístupu nakonec vedl k nemilosrdné exkluzi významné části spoluhráčů. Došlo k nárůstu konfliktní komunikace a k melodramatickému rozpadu (*drama*) Chenovy gildovní aliance (Chen, 2013; Chen, 2012: 135-137). Fenomén zdánlivě náhlého a bezskrupulózního zániku přátelské atmosféry a celé gildy prostřednictvím „dramatu“ popsala i B. Nardi (Nardi, 2010: 33).

Pro celkové zaměření mé práce a její intersubjektivní přesah je dále důležitý i výzkum Alexe Goluba, který skrze perspektivu své intenzivní participace popsal vojensko-ekonomický rozměr herních aktivit a gildu definoval jako silně heterogenní dobrovolné seskupení, jehož cílem je vytváření zisku. Golub identifikoval významné paralely mezi organizačními praktikami virtuálních válečných skupin a tradiční formou organizace společnosti a válčení provozovanou v Polynésii (Golub, 2010: 28; Eriksen, 2008: 205-206). Jeho studie popsala komplikovanou rigidní hierarchii gildy, existenci přijímacích pohovorů, zárodky byrokracie, institut čestných

statusových titulů pro „staré“ uživatele, ale i redistribuci zdrojů a represivní mechanismy. Sofistikované formy herní koordinace dle Goluba zahrnují nejen manifestní strukturu, ale i extenzi herních skupin na další média a vytváření velkých socio-technologických systémů, které přesahují původní „magický kruh“ hry (Golub, 2010: 33; Nardi, 2010: 75; Huizinga, 1980: 10).

Přínosem Golubova výzkumu je i popis tzv. „hardcore“ gildy, která dosáhla plné profesionalizace herně-performativních aktivit, a jejíž členové hře věnují více než 30 hodin týdně (*sic*). Skupina je obvykle tvořena elitními hráči a vyžaduje přísnou disciplínu – za samozřejmost je zde pokládána pravidelná docházka, oddanost (*dedication*) aktivitě, vlastnictví nejlepší možné výbroje (*gear*) a dokonalé porozumění herní mechanice a taktikám. Tyto typy organizací se koncentrují na rychlé pokoření nejtěžšího herního obsahu, kladou menší důraz na socializaci mezi hráči a naopak vyzdvihují profesionální vztahy, které netolerují chyby (Golub, 2010: 31). Participace na herních projektech těchto exkluzivních skupin je časově, technicky i psychicky značně náročná, avšak odměnou je nadstandardní zisk, vysoký sociální status jedince a vytváření specifické sítě prestižních kontaktů (Poisso, 2009; Kripparian, 2012).

Dlouhodobým (strategickým) cílem činnosti nájezdnických skupin je tedy individuální progrese členů skrze produkci a konzumaci kapitálu – finančního i kulturního, jehož nejvyšším výrazem jsou v prostředí hry Guild Wars 2 tzv. „legendární zbraně“ (viz Kapitulu 3.2.5). Gilda se tak nachází ve stavu permanentního plánování kořistnických výprav, jež jsou vedeny na tzv. „operační úrovni“, kterou lze vnímat jako soubor kampaní a nájezdů, jež jsou nezbytné k dosažení strategického cíle (Bauman: 2008: 101; US Army, 2001: 2-3). Na této úrovni členové skupiny shromažďují a využívají své individuální hmotné zdroje (suroviny a finance), ale i sociální kontakty. Operační úroveň je pak výsledkem kumulace tzv. „taktických

aktivit“ – konkrétních bojových a obchodních aktivit hráčů v terénu (US Army, 2001: 2-5).

3 VÝZKUM GILDY „THE DRAGON COLLECTIVE“ (TDC)

3.1 Vstup do gildy a vertikální progresse

Terénní výzkum, který je podkladem této práce, byl realizován od února 2014 do dubna 2015 pomocí metod tzv. „etnografie virtuálního prostoru“, která je založena na aktivní participaci výzkumníka ve zkoumané skupině (tzv. „participant-engagement“). Tato aktivní a plnohodnotná účast naplňuje klasický imperativ „*Go with the flow*“ a v průběhu tzv. „imerze“ (identifikace s herní postavou a též elektronická obdoba klasické enkulturace, kdy hráč přijímá sdílený virtuální prostor a jeho socialitu jako součást své každodennosti) emergentně vyprodukuje výzkumný problém (Boellstorff, 2008: 112-113; Nardi, 2010: 25; Inderst, 2009: 175).

Můj výzkum byl založen na aktérském porozumění (skrzes aktivní účast ve skupině) a na následné reflexi vlastní empirie. Dalším zdrojem dat byly přepisy textové (chat, gildovní web, fóra) a hlasové komunikace – polo/strukturovaných a nestrukturovaných rozhovorů, které byly vedeny fyzicky (respondenti z Polska, Rakouska a ČR) a distančně pomocí programu *Team Speak 3*. Dalším zdrojem dat byla zpětná vazba od členů skupiny a kvalitativní analýza herně-komunitní produkce – webových stránek, videí a komunitní encyklopedie (Chen, 2012: 19-21; Nardi: 2010: 28-29; Boellstorff – Nardi – Pearce – Taylor – Marcus, 2012: 172-173).

Celý výzkum byl realizován na mezinárodním serveru lokalizovaném v Evropě (EU), který disponuje relativně nízkou herní populací.⁸ Server tak dosahuje jednoho z nejnižších hodnocení úspěšnosti ve WvW módu hry a střídavě se pohybuje na úrovni (*tier*) 8 a 9 – na samém konci tabulky. Výzkum na daném serveru byl zaměřen na studium již zmíněné gildovní

⁸ Název herního serveru zůstane z důvodu ochrany mých respondentů utajen.

skupiny zvané *The Dragon Collective* (TDC) – mezinárodní herní skupiny, která vznikla již v prvním týdnu od vydání hry (srpen 2012), a jež v daném virtuálním (on-line) světě patří k nejstarším a největším sociálně-herním uskupením. V únoru 2015 se skupina rozpadla a přišla o polovinu svých aktivních i nominálních členů – o tomto dramatickém rozpadu skupiny (*drama*) pojednává Kapitola 3.3.

Členem gildy jsem se stal na základě doporučení od českého hráče Ravena (24 let, student mezinárodních vztahů), který byl jedním ze dvou lídrů gildy (*marshal*). Navzdory této „známosti“ byly počátky mého členství poměrně nesnadné. Plně zaneprázdněný Raven samozřejmě neměl čas se mi detailněji věnovat a vysvětlovat mi (pro něj naprosto samozřejmé) aspekty hry, která se svou komplexitou snaží imitovat funkční svět. Ve skupině jsem nikoho jiného neznal, nerozuměl jsem obsahu textové komunikace (*guild chat*) a neměl jsem představu o tom, co ne/mám dělat. Má postava válečníka byla na nejnižší vývojové úrovni, nedisponovala žádným kvalitním vybavením a měla prozkoumanou pouze velmi malou část herního světa (méně než 5 %) – viz Obrázky 1 a 3.

Tato „existenciální vrženost“ do světa tak v mnohém připomínala známé prvotní dojmy Bronisława K. Malinowského na Trobriandských ostrovech (Malinowsky, 1932: 4-5; Boellstorff, 2008: 4). Zde je přepis mé první zaznamenané gildovní komunikace (*guild chat*), která se odehrávala v době mého příchodu do skupiny TDC:

[19:48] Fiona: [Charged Lodestone] wooha 3g that is not bad

[19:49] Kael: Big Mama is about to pay a visit @ [Camp Karka Waypoint]

[19:49] Fiona: anyways, daily finished, g2g now, will be back later, bb

[19:50] Zeus: nice Fiona, gj and cya o/

[19:50] Kael: Also hello everyone!

[19:50] Zeus: Who else wants into coe?

[19:51] Sage: need 3 more people for CoF p1

[19:51] Kate: Anyhow my time here is done! Time to murder some innocent people in GTA! See you later \o

V současné době (po více jak čtrnácti měsících terénního výzkumu) již mohu podat vyčerpávající a kontextualizovaný výklad dané komunikace, která je místy psána číslicemi, zkratkami a herním slangem (*leetspeak*), což ji činí hůře srozumitelnou a doslovně přeložitelnou (Chen, 2012: 14). Maďarsko-švýcarská hráčka Fiona (32 let, žena v domácnosti) ve hře našla velmi drahý předmět – tzv. „nabitý kámen“ (*charged lodestone*), který se používá při výrobě již zmíněných legendárních zbraní. Německý hráč a důstojník TDC Kael (38 let, programátor a podnikatel) mezitím gildě oznamuje, že u teleportačního bodu *Camp Karka* se brzy objeví velké světové monstrum (*world boss*), jemuž se přezdívá „velká máma“ (*Big Mama*). Zabíjení světových monster je u hráčů velmi populární formou osobního obohacení a gilda proto oceňuje sdílení informací o jejich výskytu a o aktuálním průběhu bojů (*status*).

Fiona následně skupinu informuje o splnění svého denního herního plánu a oznamuje svůj odchod ze hry (*g2g* je zkratkou pro „*got to go*“, „*musím jít*“) a loučí se (*bb* je akronymem pro citoslovce loučení „*bye-bye*“). Jihoafrický hráč Zeus (17 let, student gymnázia) Fioně gratuluje k jejímu nálezu (*gj* je zkratkou pro „*good job*“) a loučí se s ní fonetickým přepisem anglického „*see you*“ (*cya*) a emotikonou v podobě zdvižené paže (*o/*). Kael si poté uvědomil, že v rámci svého příchodu do hry podal pouze strohou informaci o výskytu monstra a dodatečně proto gildu zdraví. Neloučí se však s Fionou, s níž nemá nejlepší vztahy – krátce před mým vstupem do TDC mezi nimi totiž došlo k ostré výměně názorů ohledně švýcarského anti/imigračního referenda, které Kael kritizuje a Fiona hájí (Bosley, 2014). Takovéto ideologické konflikty se však v gildě vyskytují

pouze zřídka a lze je chápat jako potvrzení heterogenity technologicky mediovaného společenství (Van Dijk, 2006: 167; Bauman, 2008: 51).

Zeus poté shání hráče, kteří by mu pomohli podniknout útok na kobku *Crucible of Eternity* (CoE), která je dalším zdrojem „nabitých kamenů“. Bahrajnský hráč Sage (26 let, zaměstnanec ropné společnosti) naopak hledá zájemce o výpravu do první části kobky *Cidadel of Flame* (CoF path 1). Tyto výzvy se nicméně nesečkáávají s žádnou odezvou a bezprostředně poté se loučí a odchází další člen skupiny – norská hráčka Kate (22 let, nezaměstnaná) se chystá hrát hru *Grand Theft Auto* (GTA) a žoviálně gildu informuje, že v ní plánuje „zavraždit nějaké nevinné lidi“.

Výše zmíněný přepis herní textové komunikace (*chat*) velmi dobře demonstruje základní aspekty skupiny TDC – úzké propojení válečných aktivit s ekonomickým profitem (lovecký charakter), důraz na rychlost a převážně osobní (nikoli tedy „tribálně-skupinovou“) motivaci herních aktivit, po jejichž splnění hráč bez sentimentu odchází, popřípadě ignoruje nabídky ostatních (Jagchid, 1988: 12). Tyto charakteristiky nejsou příliš příznivé pro nové členy skupiny. V gildě není přítomna žádná forma systematictějšího výcviku, nebo zájmu o nové hráče. Vertikální progresse a „přežití“ nových členů je tedy čistě jejich osobní záležitostí (Bauman, 2008: 95-97). Úskalí tohoto „darwinistického“ přístupu ilustruje následující přepis gildovního chatu:

[10:28] Layne: I'm a boomerang and my guardian build came from a youtube video about 18 months ago, so I'm sure there's better

[10:29] Sage: the question is ... what do you want ur guard to be?

[10:29] Nori: look up some new videos then

[10:30] Sage: healer? condi removal? full fat ass tank? zerk?

[10:30] Sage: i is a support guard, trooper rune and shout build. remove 2 condis per sound [Beigarth's Greaves]

[10:31] Layne: I don't know, I need some guidance

Hráč Layne, který se do hry vracel po delší době (tzv. „bumerangový hráč“, *boomerang*), žádá gildu o pomoc, neboť jeho bojová sestava je značně zastaralá. Hráč Nori ho odbývá ironickou radou, aby si tedy našel jinou sestavu. Pomoc mu naopak nabízí bahrajnský hráč Sage – velmi přátelský člověk a gildovní vtipálek. Sage mu představuje různé sestavy – léčebné, týmově-podpůrné, silně defenzivní (*tank*), ale i útočné typu „berserker“ (*zerk*). Jako univerzální mu navrhuje svou vlastní podpůrnou sestavu, která ze spojenců odstraňuje omezení a postihy (*conditions*). Evidentně zmatený Layne se však v problematice neorientuje a požaduje od skupiny přímé „vedení“ (mentorský vztah mistr – učeň), které se však ve skupině vyskytuje zřídka (Jamamoto, 2004: 35). Krátce poté pak zklamaný Layne gildu TDC opustil.

Záhy po svém příchodu do TDC jsem pochopil, že gilda vykazuje volnou organizaci a aspekty tzv. „primitivního válčení“, jehož slabé stránky definoval vojenský antropolog Harry H. Turney-High (Turney-High, 1949: 29-30; Keeley, 1996: 11). Velmi dobře aplikovatelné jsou především tyto charakteristiky:

1. Nízká úroveň mobilizace členské základny zapříčiněná přílišným spoléháním na zcela dobrovolnou participaci
2. Nedostatečná úroveň materiální zásob, která se v TDC projevuje absencí sdílení užitečných předmětů v komunitní bance (*guild stash*) – viz Obrázek 9
3. Neschopnost vést časově a surovinově náročnější tažení – přímý důsledek bodů 1 a 2
4. Absence organizovaného výcviku jednotek / gildovních členů
5. Nízká úroveň velení a kontroly, chabá morálka, absence specializací a malý počet profesionálních válečníků

V gildě je sice přítomno množství herních profesionálů, kteří by mohli zajistit výcvik nových členů, avšak tito elitní hráči mnohdy nejsou dostatečně sociálně integrováni a fungují spíše jako asociální „elitní solitérové“ zaměřené na výkon (Šigesuke, 2002: 45). Vlastnictví kulturního a finančního kapitálu proto v gildě nezbytně nekoreluje s vlastnictvím kapitálu sociálního – husté sítě kontaktů (Bourdieu, 1986). Příkladem těchto izolátů (profesionálů-solitérů) jsou britský hráč Zyra (22 let, student IT) a můj klíčový respondent Lion – Gruzín, 27 let, programátor v bance. Tito jedinci se nezajímají o dění ve skupině a hrají v uzavřených skupinách (s přáteli z off-line světa, případně s jinými profesionály z celo/herní inzertní aplikace LFG) a věnují se zdolávání nejnáročnějšího herního obsahu.

Vedle asociálních solitérů se v gildě vyskytují i explicitně „antisociální profesionálové“, jejichž specifický smysl pro humor nápadně připomíná sexuálně-fekální žerty, které byly pozorovány u válečnických Janomamů. Jedná se především o stylizované agresivní formy sebe/prezentace, evidentní lhaní, zatajování důležitých informací a monotematické žertování o vyměšování, pohlavních orgánech a o análním znásilnění – bez ohledu na sociální kontext (Clastres, 1994: 20-21; Keegan, 2004: 89-90, Chagnon: 1984: 16). Na stylizovaný obhroublý humor byl však v minulosti kladen důraz i u jiných válečnických kultur – např. u samurajů (Jamamoto, 2004: 40, 88). Jako příklad tohoto humoru v TDC lze uvést následující přepis rozhovoru nového člena s elitním jádrem gildy:

[01:17] Shadow: Hi, I live in Vorselaar. What is your name and age?

[01:18] Axer: My name is Sam and I'm 12 years old and what is this?

[01:18] Trax: Ere's name is Paulina - 43 years old black woman.

[01:19] Axer: She likes long walks on the beech and toy boys, she's like 100kg though, but all muscle. So wouldn't piss her off.

[01:19] Eredar: Bitch I rek ya 1v1 me solo

[01:20] Axer: Last time I checked I was a dude but it changes on a daily basis, actually I am a pansexual

[01:21] Shadow: you got your dicks and your assholes chuck you know what you get when dicks fuck pussies and no assholes? you get your dick and your pussy all covered in shit – from the Playah

Gildovní nováček, belgický hráč Shadow, se během textové komunikace (*chat*) dozvěděl, že hráč Eredar (23 let, student ekonomie) pochází ze sousedního Nizozemí, a proto se v rámci naivního očekávání reciprocity a přátelské socializace představil svým skutečným jménem a následně uvedl i své bydliště. Britský hráč Axer (23 let, student IT a člen elitního jádra TDC) mu ironicky odpověděl, že je mu 12 let. Britská profesionálka Trax (21 let, studentka chemie) pak společně s Axerem poznamenala, že Eredar je „starou černošskou ženou“ Paulinou, která má ráda dlouhé procházky po pláži a mladé chlapce. Paulina údajně váží 100 kg a je samý sval, proto by tedy bylo dobré ji „nenaštvat“.

Pobavený Eredar pak Axera označuje jako „děvku“ a nabízí mu duel „jeden na jednoho“ (1v1), v němž ho „zničí“ (*wreck*, v herním slangu psáno jako *rek*). Axer mezitím doplňuje, že si navzdory častým kontrolám není plně jistý svým genderem, neboť je „pansexuálem“ a prochází každodenní proměnou pohlaví. Překvapený Shadow se následně snaží kontrovat ještě hrubším humorem a cituje vulgární text skladby *Dicks, Pussy's and Assholes*, jejímž autorem je nizozemský DJ Jim Hermsen (Tha Playah). Skladba je remixem známé parodie na patetické motivační monology, jež zazněla v loutkovém filmu *Team America* (Jamie, 2011; Sigrsblot, 2010).

Diskuse poté přešla do relativně umírněné debaty o sexismu, v níž byl Shadow upozaděn. Následně byly ignorovány jeho nabídky k vytvoření útočné skupiny a s despektem zodpovězeny jeho otázky, které souvisely s elementárními aspekty hry (zisk financí a vylepšování postavy), a jimiž se

Shadow před elitními hráči definitivně „zdiskreditoval“. Jeho rozloučení při odchodu ze hry se pak nedostalo žádné odpovědi. Po několika dnech proto Shadow gildu opustil. Tento případ, kdy došlo k odrazení nového člena urážlivým humorem a bodrými vulgaritami, nebyl ojedinělý.

Výše zmíněnou událost normativně nehodnotím. Rád bych skrze ni však poukázal na obtížnost výzkumného průniku a integrace do uzavřených válečnických (profesionalizovaných) skupin, s jejichž tribální „off-line“ obdobou se setkali antropologové Napoleon A. Chagnon a Pierre Clastres. Tito vědci poukázali na kontraproduktivní důsledky naivního úsilí o familiární „socializaci“ a skupinovou reciprocitu v asertivních válečnických komunitách (Chagnon, 1984: 17-18; Justoň, 2012: 208-209). Elitní hráči nové členy (označované termínem *newbie*, pejorativně též *noob*) často nerespektují, odmítají zodpovídat jejich banální dotazy a parodují apriorní snahu o bližší seznámení a o zjištění off-line dat a identit.

Nejlepší způsob rovnoprávného začlenění do skupiny, který je praktikován většinou úspěšných hráčů (Lion, Zyra, Giant, Sven), je velmi podobný tradiční válečnické iniciaci. Hráč se po určité kritické období drží stranou od společenství (dokonce se spoluhráčům aktivně vyhýbá) a věnuje se individuálně-objevitelské fázi hry (Chen, 2012: 31; Nardi, 2010: 40). Hráč putuje (*homo viator*) po virtuálním světě, „náhodně“ se setkává s jinými hráči, účastní se událostí a pokouší se získat elitní znalost v určité specializované oblasti (Shinryuku, 2014a). Gildu pak hráč kontaktuje jen ve skutečně závažných situacích, které není možné řešit individuálně.

Obdobný postup iniciace a testování válečníka byl praktikován již ve starověké Spartě, kdy budoucí bojovníci dokazovali svou samostatnost (schopnost zabít a přežít) skrze své rituální odloučení, které se výstižně označovalo jako *krypteia* (skrývání). Na rozdíl od Sparty však v gildě není tento přístup kodifikován a je spíše aktérským adaptačním mechanismem

na indiferenci skupiny (Holland, 2005: 85-86). Na význam „vyhnanství“ a „iniciačních toulek“ (prvku anomie) pro vytváření silné individuální identity a následné socializace (integrace do „kanonického“ společenství) opakovaně poukazoval i M. Maffesoli (Maffesoli, 2002: 36).

Prvním krokem k úspěšné vertikální progresi herní postavy je tedy individuální objevování mapy herního světa Tyrie. Hráč v této fázi prochází různými oblastmi, podílí se na herních událostech (*events*), objevuje důležité teleportační body (*waypoints*), obchodní a výrobní infrastrukturu (kovárny, ševcovské dílny atd.) a ložiska vytěžitelných a zpracovatelných surovin (Pearce, 2009: 18, 27; Chen, 2012: 23). Tento objevitelský étos do značné míry opět připomíná mimořádně dobrodružný charakter řady válečnických kultur (Keegan, 2004: 35; Weatherford, 2006: 105, 135). Po kompletním odkrytí dané lokace je hráč vždy odměněn truhlou s pokladem – surovinami a výbavou. Kompletní průzkum mapy je ovšem komplikovaná a časově dosti náročná činnost, což dokládá i následující úryvek z chaty:

[15:08] Luna: it is really difficult to find some places, can't think of which one that might be in plains of ashford

[15:09] Rubik: use gw2 wiki and then compare your map to the one on the site, this might help

[15:09] Sage: or use gw2 cartographer – interactive map

[15:09] Slark: or be like Raven – do guild missions and discover some points thanks them :))

Rakouská hráčka Luna (22 let, studentka výtvarného umění) se nacházela v objevitelské fázi se svou novou herní postavou (celkem jich má více než čtrnáct) a postěžovala si, že některá místa na mapě lze nalézt jen velmi obtížně. Její spoluhráč Rubik (27 let, ekolog žijící v Singapuru) jí poradil,

aby použila herní modifikaci *Wikipedie*⁹ (GW2 Wiki; wiki.guildwars2.com/), zkusila porovnat mapu dané lokace se svou herní mapou a našla tak chybějící místa. Sage, s nímž má Luna též velmi dobré vztahy, jí pak poradil, aby vyzkoušela interaktivní mapu Tyrie, která je dostupná na webové stránce *GW2 Cartographers* (gw2cartographers.com). Tato mapa byla vytvořena samotnou herní komunitou a zobrazuje všechny relevantní lokality, teleportační body a infrastrukturu na území Tyrie.

Za objasnění stojí i závěrečný ironický komentář polského hráče Slarka (20 let, student IT), že mapu je možné objevovat i způsobem, který provozuje jeden z lídrů gildy (*sic*) – maršál Raven, který ani po dvou letech hraní nemá plně objeveny některé oblasti herního světa. Během mého terénního pobytu se záhy ukázalo, že Ravenův herní přístup je v gildě do značné míry anomální. Raven (24 let, student mezinárodních vztahů) hraje pouze s jedním avatárem (s lidskou postavou iluzionistky). Ostatní hráči v TDC naopak mají v průměru obvykle sedm postav, ortodoxní hráči (např. Kael a Fury) pak disponují i více než dvaceti avatary. Raven též hraje v přesně definovaných a značně limitovaných časech – vždy po dobu několika hodin od osmé hodiny večerní. Tento maršál tak postrádá kontakt s většinou denních i pozdně-nočních aktivit gildy.

Od zbývajících vedoucích představitelů TDC se Raven liší i svým nápadně pro/sociálním přístupem a snahou o inkluzi nových hráčů – což ostře kontrastuje s rezervovaností dominantní části gildy. Ravenova „herní“ aktivita byla mnohdy založena na „nicedělání“ (*chilling*) a postávání ve městě *Lion's Arch* (hlavním městě lidské rasy a kosmopolitním centru Tyrie), což byl důsledek jeho intenzivní textové a hlasové komunikace s gildou a s jejími spojenci – s gildami MOON a CPS. Maršál Raven tak

⁹ O zásadním významu GW2 Wiki pro herní komunitu bude detailněji pojednáno v následující kapitole.

měl, navzdory svému formálnímu postavení, převážně zprostředkovanou znalost každodennosti gildy TDC i elitní herní praxe (profesionálních taktik). Jeho „lehkovážný přístup“ ke hraní (ignorování kořisti) a objevování mapy metodou „pokus – omyl“ (*derping around*) byl pak ostatními vedoucími členy gildy nahlížen s ironickou shovívavostí. Již v této fázi (únor až červen 2014) je proto možné pozorovat dílčí zárodky pozdějšího rozdělení gildy („sociálové“ vs. profesionálové), k němuž došlo v únoru 2015.

Za plnění herních aktivit a událostí (objevování, zabíjení monster, těžbu surovin a výrobu předmětů) hráč tradičně získává tzv. „zkušenostní body“ (*experience points*, XP), které se sčítají a nominálně hráčovu postavu posouvají z úrovně (*level*, *lvl*) 1 až na konečnou úroveň 80 (Golub, 2010: 27; Nardi, 2010: 45). Dosažení této nejvyšší úrovně je základní podmínkou pro plnohodnotnou participaci na praktických aktivitách gildy, což dokládá i následující výňatek z gildovního chatu:

[13:20] Rubik: Anyone up for a few CoE runs?

[13:20] Garen: wat is it?¹⁰

[13:21] Kael: I'm up for CoE.

[13:21] Viper: I will if you come do twilight arbor with me first :P

[13:21] Luna: It is a dungeon, Gar

[13:21] Garen: wat lvl is it for?

[13:22] Luna: lvl 80

[13:22] Garen: nah, that sucks, Im lvl 50, cant do that :(

Hráč Rubik se gildy táže, zda je někdo ochoten se zúčastnit kořistnické výpravy do vysoce prestižní kobky *Crucible of Eternity* (CoE). Izraelský hráč Garen (21 let, letecký mechanik), který je ve skupině nový, se ptá, co

¹⁰ Na tomto místě bych chtěl podotknout, že přepisy herní textové komunikace jsou autentické, nebyly z mé strany nikterak upravovány a obsahují tedy i všechny původní pravopisné chyby a místy i necenzurované vulgarismy. Citován bude vždy originální anglický text, který bude v následujícím odstavci vysvětlen a uveden do kontextu.

je to CoE. Garen se dozvídá, že se jedná o kobku, která je určena pro hráče, kteří již dosáhli konečné úrovně vývoje postavy (80). Švýcarský hráč Viper (21 let, tesař) oznamuje, že je ochoten se výpravy zúčastnit, pokud mu Rubik nejprve pomůže dokončit jeho vlastní útok na méně náročnou kobku *Twilight Arbor* (TA). Jedná se o poměrně pragmatický návrh, což si Viper uvědomuje a za svou odpověď proto umisťuje emotikonu vyplazeného jazyka. Herní profesionál Kael se hlásí do skupiny a Garen naopak projevuje zklamání (pomocí emotikony za textem) a skupinu informuje, že se výpravy zúčastnit nemůže, neboť jeho současná postava se nachází pouze na úrovni 50, což je skutečně značná disproporce oproti průměrné efektivitě jedinců na nejvyšší úrovni.

V průběhu své vertikální progresse a objevování herního světa hráči nachází i zdroje zpracovatelných surovin (různé druhy kovů, dřeva a rostlin). Tyto materiály (*materials*, zkráceně *mats*) lze následně se ziskem prodat jiným hráčům prostřednictvím herního trhu (*trading post*, TP), případně je lze využít v již zmíněných výrobních profesích. Těžební proces je natolik klíčový, že hráči vytváří i specializované interaktivní mapy, které jsou pravidelně aktualizovány tak, aby zaznamenávaly aktuální výskyt zdrojů, jejichž pozice se každý den mění – viz Obrázek 10. Mezi nejvýznamnější aplikace tohoto druhu patří *GW2Nodes* (gw2nodes.com) a následně dílčí mapy, které jsou generovány hráči např. pomocí aplikace *GW2Maps* (gw2maps.ch) a sdíleny přes fórum *Reddit* (Jetti91, 2014). Rozšířenou praktikou je též natáčení instruktážních videí, které názorně ukazují, jak nalézt a vytěžit příslušná ložiska s nejmenšími náklady na cestování – řada návodů tak řeší i notoricky známý „problém obchodního cestujícího“ (J3TT191, 2014; SignsOfKelani, 2012; Bonabeau, 2003: 22).

Výše zmíněné informační zdroje hráčům pomáhají signifikantně zvýšit výnosy z těžby technických kovů (především železa a platiny), které jsou použitelné pro výrobu brnění a těžkých zbraní, a jež tedy potřeboval i

můj válečník (Myke23, 2014; Shinryuku, 2014a). V této souvislosti jsem byl nucen si osvojit konkrétní výrobní profese – zbrojířství a platněřství. Na tato řemesla se též vztahuje systém vertikální progrese, což znamená, že hráč postupně vyrábí produkty stále vyšší kvality a tržní ceny. Dosažení nejvyšší úrovně výroby (500) je finančně náročný proces, a herní komunita proto opět vytvořila externí informační zdroje, které umožňují minimalizovat náklady a celý proces významně urychlit. Této problematice se týká i následující debata, jež se odehrála na gildovním chatu:

[12:10] Chen: how can I get jute and lvl fast my tailoring, pls?

[12:11] Slark: I used a web <http://www.gw2crafts.net/tailor.html>

[12:12] Fury: check gw2crafts, it updates constantly, checks tp prices on regular basis and then gives you the cheapest way to lvl, it can even change on the fly, so do NOT refresh it when u have a guide up + also /wiki jute – will start the gw2wiki site

Nizozemský hráč Chen (18 let, student gymnázia) se skupiny zeptal, kde lze v herním světě získat jutu (textilii) a jak rychle dosáhnout nejvyšší úrovně v krejčovské profesi, která umožňuje výrobu látkové zbroje. Slark mu posílá odkaz na aplikaci *GW2Crafts* (<http://gw2crafts.net/>), kterou následně detailně popisuje maršál Fury – britský lídr gildy TDC (26 let, dlouhodobě nezaměstnaný). Tato webová stránka pravidelně extrahuje data z herního trhu (*trading post*), aktualizuje se a propočítává nejlevnější způsob pro dosažení maximální úrovně ve vybrané profesi (viz Obrázek 11). V souvislosti se sběrem juty pak Fury doporučuje využít již zmíněnou herní modifikaci Wikipedie.

Encyklopedie *Guild Wars 2 Wiki* (<http://wiki.guildwars2.com/wiki/>) je v komunitě hry *Guild Wars 2* zřejmě nejvýznamnějším zdrojem informací. Jedná se o aktérskou modifikaci otevřené elektronické encyklopedie (notoricky známé Wikipedie), která je udržována hráči a oficiálně zaštitěna

společností ArenaNet. Anglická verze GW2Wiki dnes (květen 2015) obsahuje více než 40.000 článků a lze se na ni připojit přímo ze hry příkazem /wiki. Zásadní význam modifikovaných encyklopedií pro studium on-line komunit zdůraznili již samotní zakladatelé virtuální etnografie, kteří tyto informační platformy vnímají jako vysoce relevantní pramen pro kompetentní studium historie, produkce vědění a sociální dynamiky mnohdy velmi chaotických komunit (Pearce, 2009: 264, 279; Boellstorff – Nardi – Pearce – Taylor – Marcus, 2012: 121; Chen, 2012: 71).

Tato elektronická encyklopedie je propojena s dalšími tematickými webovými stránkami – především s *GW2Spidy* (gw2spidy.com) a *GW2TP* (gw2tp.net), což jsou exaktní matematické aplikace, jež hráčům umožňují úspěšně komodifikovat kořist a násobit zisk pomocí agresivního nacenění prodávaných produktů. Optimální prodejní cena se pak obvykle blíží historickému maximu kupní ceny příslušné komodity – viz Obrázek 12. Při důsledném využití této taktiky (informační převahy) lze rovněž provozovat i klasické tržní spekulace a manipulovat obchodní transakce uvnitř hry. Tato praxe je emicky označována termínem *flipping* (GW2Wiki, 2015a; Bog Otter, 2013).

Jak již samotný název napovídá, *flipping* je založen na „otáčení“ surovin na herním trhu. Hráč dlouhodobě sleduje vývoj (fluktuační) cen široce poptávaných komodit (například technických kovů) a v případě, že se jejich cena blíží historickému minimu, tak dané suroviny skupuje v obrovských množstvích. Poté tyto suroviny znovu umístí na trh a nastaví jejich prodejní cenu tak, aby se naopak blížila historickému maximu. Hráč následně trpělivě čeká na opětovný nárůst poptávky a ceny daných surovin. S jistou časovou prodlevou (obvykle několik týdnů) pak inkasuje zisk z prodeje, který je roven rozdílu mezi nejnižší nákupní a nejvyšší prodejní cenou (Omyn, 2013; Eddzshed, 2015).

Aby hráči nemuseli neustále monitorovat ceny všech lukrativních surovin, které je aktuálně výhodné „otočit“, byla herní komunitou vytvořena webová stránka trefně nazvaná *Gold Wars 2* (goldwars2.com), která seznamy těchto surovin i hotových výrobků generuje automatiky (Ajesté, 2015; Gaming with GS, 2015). Gildovním expertem na tyto „ekonomické války“ a nejrůznější tržní spekulace je můj finský spoluhráč Razor (22 let, nezaměstnaný), který se o své herní praxi vyjádřil takto:

„Why do I like flipping? Because it is fun! I do the same thing in CS:GO. I bought the cheapest skins that I thought have the potential of going up. I had like 100 of them and sold them for 5x profit! Yeah, I kinda like manipulating markets in games. Recently a made a heavy investment here – tiny snowflakes. If my numbers are correct, there are 17 million of those and I own 1 million.“

Razor provozuje tržní spekulace prakticky ve všech hrách, které umožňují obchodování mezi hráči. V současné době si například při/vydělává reálné peníze prodejem lukrativních předmětů (*skins*, grafických vylepšení zbraní) v počítačové online hře *Counter-Strike: Global Offensive* (CS:GO). V závěru citovaného textu mi pak Razor oznamuje svůj nový „investiční objev“, který ho přiměl k nákupu jednoho milionu (*sic*) sněhových vloček (*snowflakes*) – sezónního materiálu, který se stal nadbytečným a téměř bezcenným v průběhu zimních aktualizací. Razor ihned vytušil investiční příležitost, využil inflace (zhroucení cen) a vykoupil téměř 6 % světových zásob této aktuálně „bezenné“ suroviny. Své zásoby Razor plánuje prodat v době opětovné nedostupnosti této suroviny (v létě a na podzim 2015), což mu pravděpodobně vynesou obrovské finanční zisky.

Na základě selektivních konzultací s mými spoluhráči (Raven, Sage, Razor, Rubik a Kael) a s pomocí výše zmíněných elektronických informačních zdrojů jsem získal řadu expertních znalostí (kulturní kapitál),

keré mi následně pomohly se seznámit s mým klíčovým respondentem – s herním profesionálem a sociálním izolátem Lionem. Odborné vedení a pomoc tohoto gruzínského hráče (27 let, programátor bankovních aplikací) mi následně umožnila se plně integrovat do gildy TDC skrze sdílení elitních informací, které byly pro gildu cenné. Pozici plnohodnotného člena skupiny jsem tedy získal směnou „mého“ informačního (kulturního) kapitálu za kapitál sociální – za síť kontaktů a rovnoprávných vztahů v herní skupině (Bourdieu, 1998: 79; Inderst, 2009: 278-279).

Tato integrace do gildy mi následně umožnila trvalý přístup k celému členskému jádru TDC (včetně sociálních izolátů a asociálních profesionálů) a realizaci komplexního etnografického výzkumu. Zde je výňatek z gildovní textové komunikace, který zachycuje mé seznámení s hráčem Lionem:

[08:06] [G] Rock: Hello guys, there are 3 Platinum Rich Veins right next to [Breaktooth's Waypoint] – the price is high, so you can make some nice money there

[08:06] [G] Sage: oh thank you, omw

[08:07] [G] Rubik: ty man!

[08:07] [G] Kael: thank you for information!

[08:07] [G] Luna: Great! Thank you Rock ^^

[08:08] [W] Lion: dont farm, it is boring, you need money?

V blízkosti teleportačního bodu *Breaktooth's Waypoint* se obvykle nachází jedno stabilní bohaté ložisko platiny (*platinum rich vein*), které může být opakovaně vytěženo, a jehož výnosy odpovídají až čtyřem menším ložiskům. V polovině května 2014 jsem však během těžby na daném místě objevil hned tři bohaté žíly platiny a pomocí gildovního chatu jsem jejich výskyt nahlásil celé skupině TDC. Dostalo se mi upřímného poděkování od mnoha hráčů a pomocí osobní zprávy (*whisper*, W) mne kontaktoval i Lion, který těžbu surovin *en masse* (tzv. „farmaření“) nesnáší. Lion mi

herní poštou poslal několik zlatých mincí, které jsem však zdvořile odmítl a poslal zpět s vysvětlením, že disponuji dostatečným množstvím financí. Můj přezíravý přístup k herní měně a „ekonomické moci“ (analogické praktiky se vyskytují i u válečnických Janomamů) na Liona učinil hluboký dojem a pokračoval se mnou proto v další privátní komunikaci (Clastres, 1994: 98-99). Následně jsme s Lionem podnikli několik výprav a stali se dlouhodobými přáteli.

Toto spontánní „hrdé“ odmítnutí velkorysosti (vztahové asymetrie silný/donor – slabý/recipient) a jednorázového daru (finančního kapitálu) pro mne znamenalo obrovský zisk v podobě kapitálu sociálního (trvalá vazba s herním profesionálem) a kulturního (přístup k elitnímu vědění). V průběhu pravidelného kontaktu s Lionem jsem si osvojil jeho mimořádné znalosti herního prostředí a know-how pro organizaci a realizaci výprav do kobek, které jsou hlavní aktivitou gildy TDC (Inderst, 2009: 286; Bourdieu, 1986). Lionův vliv na kultivaci mé herní praxe dobře vystihuje následující přepis z naší textové komunikace:

[17:42] Lion: check the skins at this npc

Lion has targeted Firenzia, press T to assist.

[17:42] Lion: any you like?

[17:43] Rock: I don't know, but I will think about that and I will chose something later, ok?

[17:44] Lion: I like your attitude but being my friend means i take care about your fashion ^^ you also need new armor and weapons, your stats are killing me

Lion mi ve městě *Divinity's Reach* ukázal počítačem řízenou postavu (*non-player character*, NPC) jménem Firenzia, která prodává vizuální vylepšení (*skins*) výstroje. Lion výslovně požadoval, abych si tyto drahé modifikace pořídil, neboť dosavadní vzhled mého válečníka mu nepřipadal dostatečně

reprezentativní. Být jeho přítelem a „bratrem ve zbraní“ (*brother-in-arms*) automaticky znamenalo povinnost disponovat drahými artefakty (splňovat estetická kritéria) a nejlepší možnou výzbrojí, která umožňuje nejvyšší bojovou efektivitu. Svou první sadu kvalitních zbraní jsem obdržel právě od Liona, který mi daroval výzbroj nutnou pro útoky na kobky – obouruční meč (*greatsword*), bojovou sekeru (*axe*) a palcát (*mace*). Tyto předměty jsem přijal, neboť byly podmínkou pro účast na kořistnických výpravách a pro další skupinovou participaci (Nike!, 2014b).

Výše zmíněný postup v počáteční fázi hraní a terénního výzkumu fakticky potvrzuje teorii Marka Chena (Chen, 2012: 4), že k úspěšnému hraní je nezbytná řada aktivit:

1. Konzumace, modifikace a kritická reflexe celé řady médií a zdrojů informací
2. Komunikace a koordinace společného postupu, mobilizace zdrojů individuálních i skupinových
3. Performativní zdatnost a „metakognice“ – schopnost reflektovat, zda je daná aktivita (dílčí taktický postup) v souladu s žádoucím koncovým (strategickým) cílem
4. Formování sociálních sítí a jejich využití pro dosažení cíle

Význam akvizice informací a jejich sdílení v sociální síti autonomních jedinců (ve válečnické gildě) koreluje se soudobými vojenskými koncepty *swarmingu* a tzv. „open-source warfare“, které kladou značný důraz právě na komunikaci a informační dominanci, která je podmínkou pro dosažení vojenské efektivity (Chartier, 2003: 3; Robb, 2010).

3.2 Plná participace v gildě TDC

Gilda TDC byla založena v září 2012 (v prvních týdnech od vydání Guild Wars 2) britským hráčem jménem Fury (26 let, nezaměstnaný), který ve skupině dodnes působí ve formálně nejvyšší funkci a zastává post tzv. „maršála“ (*marshal*). Jeho původním záměrem bylo vytvořit přátelskou pseudo/rodinnou komunitu lidí (přátel z off-line / off-screen světa), s níž by mohl sdílet své herní zážitky. Důležitým aspektem byl důraz na vzájemnou solidaritu mezi členy, na sdílení informací a aktivní přístup ke hře. Tento princip je dobře vystižen v následujícím přepisu rozhovoru s Furym:

„When I created this guild, I did it with one main thing in mind: to have a community to have fun with and experience the game with. This holds true to this day. This guild is supposed to be like a family who is there to help each other with anything they may need and to enjoy the company of others around them.“

V období od února 2014 do února 2015 byla gilda TDC tvořena přibližně 250 členy, přičemž její stabilní členské jádro představovalo 30 stálých a vysoce aktivních hráčů (tzv. „oddaných“, *dedicated, heavy users*), na něž byl orientován můj výzkum (Inderst, 2009: 185). Jádro TDC lze označit jako mezinárodní mikro/skupinu, která odpovídá definici tzv. „komunity zájmu“ (a sdílené praxe). Společným znakem členů byl obecně sdílený zájem hrát hru Guild Wars 2 a být v ní úspěšný – viz Obrázek 13. Ve všech ostatních aspektech je gilda silně heterogenní a zdánlivě chaotická (Van Dijk, 2006: 167; Maffesoli, 2002: 51). Členové TDC se orientují především na PvE obsah hry a jejich vztah k WvW a k sPvP obsahu je značně ambivalentní.

Běžnými hráči s pro/sociálními tendencemi a s mírně „ležérním“ (*casual*) vztahem ke hře jsou tyto módy většinou odmítány jako „nezdravě

kompetitivní“ a potenciálně konfliktní. Jako příklad lze citovat vyjádření vlivného hráče jménem Sage, který sPvP a WvW kategoricky odmítá:

„I hate PvP and WvW, no one helps you to do anything other than die. You can't learn much when you are dead. It is a depression fest. Most people face PvP totally differently. People rage a lot and insult others for nothing. Damn elitists everywhere! It feels like Counter-Strike, the PvP community can be very toxic.“

Sage poukazuje na značně soutěživou povahu sPvP, která je v ostrém kontrastu se strukturálně zvýhodněnou spoluprací v rámci PvE módu, na nějž je tento hráč zvyklý. V PvP často dochází k ostrým výměnám názorů a k verbálním útokům proti „vyčnívajícím“ jedincům. Napadání jsou nepříliš zkušené začátečníci (ti jsou označováni pejorativními termíny: *newbie*, *noob*, *scrub* atd.), kteří ostatním hru „kazí“ a způsobují prohry svých týmů. Terčem kompetitivních frustrací se však stávají i „podezřele úspěšní“ herní profesionálové. Tito performativně zdatní jedinci jsou naopak obviňováni z nelegitimních herních praktik – ze zneužívání herních chyb (*bug*, *exploit*, *glitch*) a z používání externích programů, které mají hru deformovat v jejich prospěch (*hacks*, *cheats*). Jako příklad lze uvést následující přepis mé privátní herní komunikace (*whisper*, W):

[10:57] [W] Fugit: get some skills little stun noob!

[10:58] [W] Cobalt: imagine if we all run that insane heal regen

[10:58] [W] Cobalt: you run a cheesy spec thats what im saying go berserker and try again!

[10:59] [M] Lurker: so viele hirnlöse Affen, die Deppen lassen sich beim Stand von 500 zu 100 abschlachten!

V závěru hry v aréně *Courtyard*, která byla pro mého válečníka mimořádně úspěšná, mi oponent Fugit napsal osobní zprávu (*whisper*, W), v níž mě tituloval pejorativním výrazem pro nováčka (*noob*) a zároveň mě obvinil

z nekorektního boje – z nadměrného užívání omračovacích schopností (*stun*), které oponenta znehybní a znemožní mu útok. Následně mi přišla osobní zpráva od jiného oponenta (Cobalt), který mě naopak obvinil, že má postava disponuje příliš rychlou regenerací poškození. Cobalt mou bojovou sestavu odsoudil jako „lacinou“ (*cheesy*) a navrhl mi, ať zkusím používat jeho výbavu, která prý vyžaduje skutečné schopnosti. V závěru komunikace si pak oponent Lurker stěžuje všem hráčům na mapě (*map chat*, M), že PvP je plné „opic bez mozku“, neboť jeho „tým blbců“ prohrál o celých 400 bodů.

Toxických aspektů hráčské komunikace (hyper/maskulinních projevů a nadávek) si povšimla i B. Nardi (Nardi, 2010: 152-153), která v této souvislosti hovořila o diskurzu „chlapeckého bunkru“. Jako další příklad stylizované machistické rétoriky lze uvést i následující přepis chatu, který opět proběhl v sPvP (v lokalitě *Heart of the Mists*), a jehož text byl viditelný pro všechny hráče na dané mapě:

[04:03] Spectre: can't whisp ya if you block me you shit! noob
[04:03] Joker: yeah, scrubs can't deal with the response
[04:03] Monster: ppl here care just about venting off, but it is probably a woman – they are more emotional and cause drama
[04:04] Nero: you are a sexist, this kind of generalizing is never good
[04:04] Joker: generalization is an evolutionary tool used to survive, it was pretty useful before we cared about stupid social manners
[04:05] Wick: @Nero – if you find everything offensive just turn off your internet, it helps

Hráč Spectre verbálně napadá neznámého hráče (nazývá ho „lejnem“ a amatérem), který mu zablokoval odesílání soukromých zpráv. K jeho kritice se přidává i Joker. Hráč Monster konstatuje, že lidé hrají PvP hlavně proto, aby se „vyventilovali“. Monster též upozorňuje, že onen blokující

hráč bude pravděpodobně žena, neboť ženy jsou údajně „emotivnější“ a častěji tak spouští dramatické události (*drama*). Hráč Nero poté Monstera obviňuje ze sexismu a přehnaného zobecňování, na což Joker odpovídá, že generalizace je funkčním evolučním nástrojem (*sic*), který dobře plnil svůj účel do doby, než lidé začali dbát o „stupidní“ společenské způsoby. Hráč Wick pak Nera upozorňuje, že pokud má problém s konfrontační komunikací (a shledává ji urážlivou), tak by měl raději „vypnout internet“.

Aktérské (emické) formy konfrontační komunikace obvykle vykazují machistický étos, sexualizovanou a homofobní rétoriku (časté reference na sexuální praktiky typu análního pohlavního styku), vulgarismy a vykazují řadu paralel s humorem válečnických kultur (Golub, 2007; Clastres, 1994: 20). Tento „kontroverzní“ aspekt herních společenství, který má funkční význam pro konstituci *esprit de corps* (pro kohezi útočných skupin), je oblíbeným předmětem ideologické a „etické kritiky“ (FeministFrequency, 2014; Nardi, 2010: 156). Většina členů TDC však tyto projevy obvykle bere se značnou mírou shovívavosti a chápe je jako naprosto běžný způsob stresové abreakce během soutěživých aktivit. Nadávky a obhroublý humor jsou v tomto případě funkční a slouží k dehonestaci nepřítele, odstranění napětí (osobního i skupinového), k vyjádření radosti a vytvoření skupinové koheze (The Mighty Jinges, 2014; Shinryuku, 2014b, Chagnon, 1984: 16).

Část dlouhodobých členů TDC, kteří již dosáhli kompletního PvE obsahu, výše zmíněné soutěživé a stresující formy hry naopak aktivně vyhledává, neboť jejich dynamický charakter pro tyto hráče představuje poslední zbývající výzvu a vidinu „zábavy“ ve hře. I tito hráči si nicméně uvědomují „specifika“ daných herních módů – značně přehnanou úroveň soutěživosti, ale i groteskní a humorně improvizovaný charakter herní aktivity některých pseudo/profesionálních skupin. Obdobně svůj zájem o soupeřivý herní obsah vyjádřil můj spoluhráč Zeus:

„I like to play PvP, because I have nothing better to do, I guess. PvE sucks and PvP or WvW is the only challenging content left in the game. But sometimes I hate it, it is hard to deal with some egomaniacs or stupid pugs. Your own team is usually your worst enemy in the game.“

Bez ohledu na preference konkrétního herního obsahu však hráči chtějí být ve svých aktivitách úspěšní a usilují o vertikální progresi svých postav a o dosažení nejlukrativnějšího koncového obsahu, který symbolizují již zmíněné legendární zbraně – viz Obrázek 6 (Nardi, 2010: 39). Ve všech ostatních aspektech je skupina TDC naopak značně heterogenní.

Členské jádro skupiny TDC (mikro/skupina již zmíněných 30 hráčů) bylo v průběhu mého výzkumu tvořeno z jedné pětiny ženami a průměrný věk se zde pohyboval okolo 25 let. Nejmladším členem skupiny byl Zeus – středoškolský student z Kapského města (Jihoafrická republika), jemuž bylo 17 let. Nejstarším členem byl naopak Taur – 3D designér z Louisiany (USA), jemuž bylo 49 let, a kterému při hře příležitostně asistoval i jeho vnuk. Jedním z mých klíčových respondentů se pak stal hráč s přezdívkou Lion (27 let) – programátor bankovních aplikací z Tbilisi (Gruzie), který disponuje hlubokými znalostmi herního prostředí, a jehož lze označit za tzv. „hardcore“ hráče (Golub, 2010: 31). Lion se věnuje koncovému PvE obsahu, je majitelem nejdražší legendární zbraně (obouručního meče *Eternity*) a ve hře obvykle tráví více než 40 hodin týdně.

Většina mých respondentů považuje svou herní aktivitu za zábavu (*fun*), za prostředek relaxace v esteticky přitažlivém prostředí a za formu „úniku“ před povinnou rutinou – školou a zaměstnáním. Motivy eskapismu a hédonismu (případně nevázaného „dionýského orgiasmu“) podrobně zpracoval M. Maffesoli, který je u dobrovolných společenství dal do přímé souvislosti s jejich nomádkým a chaotickým charakterem (Maffesoli,

2002: 53, 80). Členové TDC hru též vnímají jako příležitost k socializaci s podobně orientovanými jedinci a ke zlepšení znalosti anglického jazyka – majoritní část hráčů zkoumané skupiny totiž nepatří mezi jeho rodilé mluvčí. Motivací mých spoluhráčů z gilgy TDC byl i herní úspěch (vertikální progresse postav, získání kořisti a nových znalostí) a pocit dobře vykonané aktivity. Výše uvedené aspekty v různých variacích zmínili prakticky všichni hráči, s nimiž jsem hovořil. Zde je namátkový výběr jejich odpovědí:

Zeus: „I play because of many reasons. Because of the sociability of Guild Wars 2, the fun of combat, the beauty of the game itself. I also like how the game develops. I also want to achieve something, I'm a completionist. I'm here to relax, to have fun, but also to talk to the people I became friend with and to do dungeons with them.“

Razor: „I play for fun, I don't know. I think I simply fell in love with the loot and awesome guildies. I like this game.“

Raven: „My main motivation is sharing experience with fellow like-minded individuals, practicing foreign languages, blowing off some accumulated steam and stress, exchanging ideas and points of view far beyond the actual game content.“

Gilda TDC má mnohonárodnostní a multikonfesijní charakter – jsou v ní zastoupeni muslimové (šíitě), židé, ortodoxní křesťané i militantní ateisté. V důsledku herní profesionalizace skupiny (výhradní zaměření na hraní a virtuální úspěch) je však tento identitární (off-screen) partikularismus zcela ignorován. TDC tak není uvědoměle tolerantní *sensu stricto*, ale prosazuje spíše pragmatickou indiferenci k „toxickým relikům“ fyzického světa – genderu a sexualitě, etnicitě, náboženství, ideologii, politickým a sociálním otázkám (Pearce, 2009: 121). Tento prvek „lhostejnosti“ vůči ideologiím a jiným „velkým vyprávěním“ lze opět pozorovat u nomádských společenství i u jejich postmoderních analogií (Weatherford, 2006: 65-67; Maffesoli,

2002: 86). Vyloučení ideologie a vnějších normativů lze demonstrovat i následujícími přepisy plošné textové komunikace mezi hráči, kteří se vzájemně neznají (*map chat*):

[01:47] Magus: Hi, anyone from the LGBTQIA community looking for a pro LGBTQIA guild? Hit me up, if you are.

[01:48] Sirius: okay, I know lgbt, but what is qia?

[01:49] Thanos: i just googled: queer, intersexual and asexual

[01:49] Sirius: anyways, what the heck do your sexual preferences have to do with playing gw2? just support your sexuality somewhere else, not in an mmo game and good luck :)

Hráč Sirius vyjádřil jednoznačný odpor k zatahování citlivého a potenciálně konfliktního tématu lidské sexuality (LGBT/QIA problematiky) do herního světa. Zdvořile proto požádal příslušného hráče, aby daný záměr realizoval jinde a popřál mu hodně štěstí. Diskutování důvěrných osobních preferencí je též vnímáno jako aktivita, která je typická pro internetového trolla – jedince, který záměrně provokuje a pokouší se vyvolat emotivní reakci ostatních. Impulzivní reakce se v těchto případech opravdu dostavují, a proto se gilda TDC snaží těmto citlivým debatám *apriori* vyhýbat. Jako příklad konfliktní komunikace lze uvést tento záznam herního chatu:

[03:16] Mickey: can't sleep, election results to watch

[03:16] Funker: omg, don't talk about fucking politics, please

[03:17] El Tory: torys are doing a good job in my opinion

[03:17] Grey: el tory = most obvious troll in 2015?

[03:18] Storm: use whipers, gl hf I dont care who rules u!

[03:19] Fang: stop feeding and block this troll, have a nice day

Hráč Mickey hráčům na dané mapě oznámil, že nemůže usnout, neboť čeká na výsledky britských parlamentních voleb (květen 2015). Ihned se dočkal ostré reakce od hráče Funkera, který ho vyzval, aby nehovořil o

politice. Hráč jménem „El Tory“ poté prohlásil, že toryové (konzervativci) odvádějí dobrou práci. Grey se následně „El Toryho“ táže, zda je trollem. Hráč Storm diskutující naopak vyzývá, aby svou debatu přesunuli do osobních zpráv (*whisper*), přeje jim štěstí („*good luck*“, zkráceně *gl*) a zábavu („*have fun*“, zkráceně *hf*) a oznamuje jim, že ho nezajímá, kdo jim vládne. Hráč Fang tuto výměnu názorů uzavírá výzvou k ignorování (tzv. „nekrmení“) trollů a přeje ostatním hezký den.

Tato ideologická „tabu“ jsou obvykle prolamována jen v rámci diskusí mezi hráči, kteří již mezi sebou mají dlouhodobější a důvěrné vztahy. V přátelských debatách se citlivé problematiky stávají předmětem svérázného performativního humoru, který se nezasvěceným jedincům často jeví jako „šokující“, a jenž může být snadno normativně odsouzen jako extrémní – cynický, sexistický, nekrofilní (thanatický), rasistický a xenofobní (MattVisual, 2014; Shinryuku, 2014b). K velmi podobnému kategorickému hodnocení ve svém výzkumu bohužel dospěla i řada vědců včetně Bonnie Nardi (Nardi, 2010: 153). Na funkční aspekty nevázaného „karnevalového“ humoru naopak poukázal Alex Golub (Golub, 2007).

3.2.1 Organizační struktura TDC

Gilda TDC disponuje promyšlenou hierarchií (viz Obrázek 14), která v mnohých aspektech odpovídá strukturám pozorovaným v rámci jiných výzkumů – např. Inderstovu a Golubovu popisu diferencované pyramidové gildovní struktury (Inderst, 2009: 191; Golub, 2010: 28). Formálně nejvyšší mocí v TDC disponují tzv. „maršálové“ (*marshals*) – jedná se o zdvojenou funkci, která je zastávána zakladatelem Furem a dalším členem, který je dostatečně kvalifikovaný, a jenž je do funkce jmenován Furem – zpravidla po předchozí konzultaci s důstojnickým sborem.

V období od února 2014 do února 2015 byl tímto druhým maršálem již zmíněný hráč Raven, po jehož dramatickém odchodu v únoru 2015 je funkce druhého maršála zastávána norskou hráčkou Kate (22 let, nezaměstnaná). Maršál má nejvyšší možné kompetence – má pravomoc hodnostně povyšovat i degradovat jiné členy gildy a může spravovat gildovní infrastrukturu (výzkum vylepšení a aplikaci různých zvýhodnění).

Formálně druhým nejvyšším mocenským postem je funkce tzv. „důstojníka“ (*officer*). Důstojnický sbor ve zkoumaném období vždy čítal osm hráčů, avšak jeho personální složení se měnilo. K odchodu důstojníka dochází na základě jeho přímé degradace maršálem, nebo odvoláním nadpoloviční většinou jiných důstojníků, případně i podáním osobní rezignace na danou funkci. Důstojnický sbor je doplňován kooptací jedinců, kteří o přidělení dané funkce požádali ve formální přihlášce, jež je k dispozici na webových stránkách gildy.

Vhodnost kandidátů (renomé ve skupině a herní znalosti – tedy jejich sociální a kulturní kapitál) následně přezkoumává jeden z maršálů a samotný důstojnický sbor, do něhož musí být hráč následně přijat nadpoloviční většinou hlasů všech důstojníků. Mezi práva důstojníků patří především možnost rekrutovat nové členy (formálně je přijímat do gildy), mediovat konflikty mezi hierarchicky nižšími členy, kontrolovat gildovní výzkum a využívání vylepšení.

Nejrozšířenější hodnotí, kterou disponuje drtivá většina členů gildy, je pozice tzv. „udatného“ (*valiant*). Počet udatných v gildě vždy převyšoval 200 členů. Jedná se o pozici řadového člena, který má právo na přístup ke gildovnímu chatu a do gildovní banky. Kolektivní banka je však (jak již bylo řečeno) v TDC fakticky nefunkční, neboť v ní nikdy nebylo uloženo nic užitečného. Tato „výsada“ proto není nikým aktivně využívána. Dalším „právem“ udatných je možnost prezentovat se gildovním znakem – což je

symbolická záležitost, která nemá praktický význam. Tento prvek však úzce souvisí s tzv. „reprezentací“, která je nesmírně důležitá a spočívá v tom, že hráči provozují své aktivity „pod vlajkou“ gildy.

Samotný hráč za reprezentaci gildy nezíská žádné přímé materiální výhody. Reprezentace mu však umožní přístup k již zmíněné gildovní textové komunikaci (*guild chat*), která má klíčový význam pro koordinaci skupinových aktivit. Gilda naopak za aktivity reprezentujícího člena obdrží tzv. „vliv“ (*influence*) – speciální měnu, která slouží k rozšiřování gildovní infrastruktury, k nákupu vylepšení a různých zvýhodnění (*buffs*). Než je konkrétnímu hráči udělena hodnota „udatného“, musí tento jedinec projít „zkušební lhůtou“ na iniciační pozici tzv. „novice“ (*iniciate*). V této fázi je konzistence hráčovy aktivity a reprezentace (loajality k dané gildě) pečlivě pozorována důstojníky. V případě hráčova nekonfliktního chování a plnění požadované míry reprezentace je danému jedinci během jednoho týdne udělena standardní hodnota.

Dále se v TDC vyskytuje řada hodnot, které jsou nefunkční. Jedná se především o pozici tzv. „učence“ (*savant*), který by měl v ideálním případě fungovat jako expert na konkrétní povolání (válečník, zloděj, iluzionista atd.), nebo na určitý druh herního obsahu (PvE, WvW, sPvP). V praxi však potřebné informace volně cirkulují v celé gildě a jsou tedy v případě potřeby zjišťovány komunikací s celou gildou pomocí gildovní textové komunikace – jakousi obdobou „brainstormingu“. Tento fenomén decentralizace a volného sdílení vědění byl opět charakteristický pro nomádské aktéry (Maffesoli, 2002: 27, 61). Emergenci a neregulované proliferaci znalostí se podrobně věnuje i koncept „open-source warfare“, který pracuje s motivem tzv. „bazaru násilí“ (Robb, 2004).

Další nefunkční pozicí je hodnota tzv. „kurýra“ (*herald*), která není nikým obsazena. Pravomoci této hodnoty se vztahují především na

kompetitivní WvW mód, jemuž se gilda TDC systematicky nevěnuje. Kurýr má právo obsazovat nepřátelské objekty (tábory, věže a pevnosti) a prohlašovat je za „majetek gildy“, za což může daný objekt obdržet bonus z gildovních vylepšení (např. navýšení zásob). Čistě symbolickou je též hodnota tzv. „nepřítomného“ (*absent*), která je udělována hráčům, kteří nebyli již několik měsíců aktivní, a jež je jakýmsi varováním před jejich vyloučením z gildy z důvodu dlouhodobé neúčasti. Hierarchicky nejnižší hodnotou je pak pozice tzv. „dočasného spojence“ (*temporary ally*), jež je udělována spojencům z jiných gild, kteří se skupinou aktuálně participují na společném obsahu.

TDC tedy disponuje promyšlenou mocenskou strukturou, která však v každodenní praxi však nemá žádné významné důsledky. Skupina spíše funguje na bázi nehierarchické a vysoce egalitární sociální sítě, za jejíž strukturující princip lze označit ideu meritokracie – viz Obrázek 15 (Weatherford, 2006: 80). Největší vliv ve skupině tak mají herní profesionálové, jejichž performativní schopnosti v mnoha případech neodpovídají jejich formální pozici v hierarchii – například mimořádně zdatný hráč Lion měl stejnou hodnotu („udatný“), jakou jsem disponoval já a většina standardního členstva. Gilda v mnohých aspektech připomíná kosmopolitní objevitelsko-dobyvačné bratrstvo (obdobné existovalo i na přelomu 15. a 16. století v severním Atlantiku), které je homogenizováno sdílenou touhou po rychlém zisku (po finančním a kulturním kapitálu) a profesní solidaritou (Budil, 2007: 223-224).

TDC navíc není exkluzivním zdrojem „gildovní identity“ svých členů, neboť naprostá většina jedinců je pragmaticky zakotvena hned v několika gildovních společenstvích, která jsou obvykle zaměřena na specifické druhy obsahu. Tento prvek nebyl v herní sérii *World of Warcraft* plně využíván (mnohdy ani umožněn) a pluralita identit byla spíše vnímána jako indikátor rozpadu primární skupiny (Nardi, 2010: 34, 75). Výše zmíněný

rozpor mezi hierarchickou strukturou a reálným fungováním gildy dobře charakterizovala německá hráčka Lucy (26 let, studentka práv):

„I think that the structure of TDC is hierarchical insofar as there are clear guild leaders and officers who keep things running and vote on future officers. However, since there's a lot of communication and some quite influential players, who aren't officers (you know Sage, right?), it's not an oppressive hierarchy, but merely one that guarantees the basic level of efficiency and order. I also think that our guild is largely fragmented into certain groups of people, who like to do things with each other. There are some extremely active people, but also a lot of people you never hear or see in guild chat.”

Lucy poukázala na fakt, že gilda sice má formální hierarchii (především maršály a důstojníky), ovšem zároveň se domnívá, že tato vertikální struktura slouží jen k zajištění elementárního fungování a řádu – nejedná se tedy o rigidní a „utlačitelskou“ hierarchii. Výrazný vliv mají (dle principu meritokracie) i jiní významní členové, kteří formálně důstojníky nejsou – např. gildovní vtipálek Sage. Lucy se též domnívá, že hráči jsou výrazně fragmentováni do skupin, které spolu hrají pravidelně. V gildě se však vyskytuje i množství hráčů (nominální většina cca 220 hráčů), kteří s jádrovými členy prakticky nekomunikují (*sic*). Na tento partikularismus upozornila i řada jiných jádrových hráčů:

„Honestly to me our guild always seemed a little 'fragmented'. Members are usually quiet and only a specific group does this type of stuff. New members had to wiggle themselves a lot to even get to play with the 'core' group now and then.”

Spoluhráč Sven gildu označil za „mírně fragmentovanou“ a poukázal na dlouhá období „komunikačního klidu“, která jsou přerušována familiárními komunikacemi dobře socializovaných jádrových hráčů. Průnik do této jádrové

skupiny není vůbec snadný a nový hráč se obvykle musí před jádrem performativně předvést („vrtět se“, *wiggle*), aby vůbec získal příležitost si s nimi zahrát.

Rozhodovací procesy jsou pro řadového hráče TDC též fakticky neviditelné. Rozhodování probíhá na uzavřených jednáních jádrových členů (*officer meeting*). Výjimky z této nepsané zvyklosti samozřejmě existují a v gildě se místy vyskytuje i unilaterální jednání, které je však vnímáno jako kontroverzní a obvykle mívá mimořádně konfliktní pozadí a důsledky. O čemž svědčí i následující výpověď maršála Ravena:

„In 2013 we had to deal with an insulting case of a high-ranked TDC officer's girlfriend who had an emotional outburst in guild chat. Despite the said officer claiming he wouldn't hold any protective umbrellas over her, it was Druid (a former officer) who plucked up her courage and mercilessly kicked her from TDC without seeking consensus, without informing the kicked player, without approaching anyone else and seeking any kind of authorization.“

Raven popsal incident z roku 2013, který byl vyvolán nevhodným chováním přítelkyně jednoho z důstojníků. Vedení gildy TDC v tomto případě nic nepodniklo a situace byla vyřešena až jednostranným krokem důstojníka Druida, který danou hráčku z TDC vyloučil, aniž by ji „předem“ informoval, případně svůj postup konzultoval a hledal podporu a souhlas u ostatních vedoucích členů.

Důležitá rozhodnutí mnohdy nejsou výsadní doménou nejvyššího velení, ale jsou skupinou přijímána na základě všeobecné debaty a skupinového konsensu širšího členstva. Tento princip opět připomíná proto/demokratické formy správy ve válečnických nomádských entitách – např. instituci „churultaje“ (Weatherford, 2006: 79, 82). Každý člen gildy TDC je vnímán jako plně autonomní vojensko-ekonomická jednotka a

obvykle disponuje i vlastní „osobní gildou“, jejíž infrastrukturu využívá k bezpečnému uskladnění své kořisti a zásob, o které se s nikým nedělí – viz Obrázek 4. Individuální motivace úzce spojené s vertikální progresí herní postavy a ekonomická autarkie hráče mohou být interpretovány jako leitmotivy celé hráčské organizace (Nardi, 2010: 65, 89).

Herní aktivita byla u většiny členů TDC obvykle silně individualistická, zaměřena na vylepšení vlastní postavy a na vytváření ekonomického zisku – na hromadění virtuální měny a na ukořistění vysněných předmětů s vyššími charakteristikami, jež by zpětně vylepšily performativní aktivitu jejich herních postav. Podobný jev není nikterak překvapivý a byl opět pozorován řadou vědců (Nardi, 2010: 39, 63; Chen, 2012: 55; Inderst, 2009: 153). Dlouhodobým (strategickým) cílem většiny hráčů je zisk již zmíněných „legendárních“ zbraní (*legendary weapons*), jejichž tržní ceny se pohybují okolo 3.000,- zlatých mincí (ekvivalent tří tisíc výprav do kobek). Tyto unikátní zbraně disponují nejlepšími možnými statistikami a opulentním vzhledem, který jasně symbolizuje sociální status, herně-performativní profesionalitu a bohatství jedince – viz Obrázek 6 (Nardi, 2010: 111; Dontain, 2012).

Členové TDC jsou též plně autonomními manévrovými jednotkami – gilda nemá žádné fixní sídlo, hráči jsou neustále rozptýleni po celém území virtuálního světa (*Tyria*) a jejich pohyb je strukturován jen jejich individuálními preferencemi. Obecně je tedy TDC možno charakterizovat jako rovnostářskou a meritokratickou franšízu. Gilda též plně odpovídá definici vojenského swarmingu – její členové jsou plně autonomní, jsou pragmaticky rozptýleni a v neustálém pohybu. Skupina je však informačně propojena a hráči se tak mohou svobodně ne/účastnit různých kolektivních aktivit – organizovaných konvergencí a útoků na určené cíle (Arquilla – Ronfeldt, 2000: 45; Arquilla, 2011: 274).

Tento princip přesně vystihl i spoluhráč Chen, který prohlásil: „*You're not really dependent on others, but everybody uses the guild as a way to interact and find people for events, dungeons and other demanding activities*”. Prostorovou a zájmovou fragmentaci gildovních hráčů lze dobře demonstrovat následujícím přepisem z gildovního seznamu (*roster*):

<u>Player's Nickname</u>	<u>Player's Location</u>
[N] Sven	Aurora Glade Borderlands
[R] Eredar	The Ruined City of Arah
[R] Kael	Divinity's Reach
[R] Viper	Sorrow's Embrace
[R] Lucy	Dzagonur [DE] Borderlands
[N] Razor	Lion's Arch
[N] Garen	The Silverwastes

Výpis ze seznamu ukazuje, že každý z členů gildy TDC se v daném okamžiku nacházel na jiném místě herního světa. Nizozemský hráč Sven (37 let, technik u počítačové firmy) gildu nereprezentoval [N] a věnoval se WvW módu na serveru *Aurora Glade*. Nizozemec Eredar gildu naopak reprezentoval [R] a právě se účastnil výpravy do elitní kobky *The Ruined City of Arah*. Německý důstojník Kael se nacházel v izolované lokalitě ve městě *Divinity's Reach*, kde se věnoval plánování a správě gildovních vylepšení. Švýcarský důstojník Viper byl na výpravě do kobky *Sorrow's Embrace* a německá hráčka Lucy se věnovala WvW módu, kde bojovala proti německému (*sic*) serveru *Dzagonur*. Finský spoluhráč Razor gildu nereprezentoval a věnoval tržním spekulacím ve městě *Lion's Arch*. TDC v daný okamžik nereprezentoval ani izraelský hráč Garen, který hromadil suroviny (tzv. „farmaření“) v lokalitě zvané *Silverwastes*.

Principiálně lze tedy TDC charakterizovat jako institucionalizovaný shluk hráčů, kteří se pragmaticky sdružují, aby dosáhli sdílených cílů.

Hráči obvykle operují samostatně (ve volné koordinaci se zbytkem skupiny), případně vytváří malé „expertní týmy“ a společně kooperují při náročnějších úkolech, za jejichž účelem se sdružili. Po dosažení cíle, případně po saturaci své individuální potřeby, hráči skupinu bez sentimentu opouští a vyhledávají jiná uskupení, která konvenují jejich aktuálním preferencím. Toto zjištění je v plném souladu s výzkumnými závěry D. Meyerse, který tvrdí, že kolektivní formy herní aktivity jsou ve virtuálních světech indukovány především individuálními motivy (Meyers, 2007: 232). Koexistenci „narcistických“ (individuálních, ego-heroických) a kolektivních aspektů lze identifikovat i v následujících prepisech:

[12:06] [W] Rock: You look like an experienced player, what is your opinion on this guild?

[12:07] [W] Lion: drink the potion I sent you

[12:07] [W] Rock: Sure, thank you!

[12:07] [W] Lion: this guild is like a list of people who you contact first when you need something

[12:08] [W] Lion: you can find great people here, but very bad too

Během mé první kořistnické výpravy do kobky *Twilight Arbor* (TA) mi spoluhráč Lion gildu charakterizoval jako „seznam lidí“, které lze v případě potřeby přednostně kontaktovat. Lion o gildě TDC nemá žádné iluze a uvědomuje si možnost ambivalentní zkušenosti se skupinovým hraním. Lion poukázal na existenci ochotných a přátelských („dobrých“), ale i konfliktních a nečestných („špatných“) osob. Obdobně pragmaticky gildu definoval i německý důstojník Kael (38 let, programátor), když stroze prohlásil: „*This guild is a pool of players willing to form a community*“. Gilda je tedy většinou vnímána jako suma jednotlivců, kteří jsou ochotni se sdružit za určitým dlouhodobým (strategickým) cílem a vytvořit komunitu (Inderst, 2009: 154, 159).

Toto generování komunity bylo v TDC doménou především skupiny hráčů shromážděné kolem maršála Ravena, který prosazoval pro/sociální přístup ke hře, skupinovou solidaritu, citlivá a (místy až kontraproduktivně) diplomatická řešení problémů a budování dlouhodobých aliancí s jinými gildami (MOON a CPS). Stabilní členské jádro TDC tak ve zkoumaném období disponovalo solidární a aktivní komunitou, jejíž vnitřní vztahy nelze redukovat výhradně na jejich pragmatický rozměr. Sociální kapitál ve formě přátelské „nadstavby“ a bojové solidarity (*esprit de corps*) byl vytvořen na základě sdílených zájmů (produkce ekonomického a kulturního kapitálu), ale též na základě mnoha společných zážitků (Bourdieu, 1986). Na odolnost těchto přátelských vazeb, které přežily i dramatický rozpad samotné gildy (*drama*), poukazuje i následující část rozhovoru s hráčkou Lunou (22 let) – studentkou malířství z Vídně:

„I really miss the others, that's the worst part of the separated guild. But at least we still talk to each other and that's awesome. My friends were the main reason why I didn't leave completely. These relations are much more important for me than 'guilds' – screw some abstract guilds. Friends are those who really matter. I only miss the 'guild chat' – the possibility to talk to them at the same time.“

Luna vysvětluje, proč se po dramatickém rozpadu TDC rozhodla přičlenit k odcházející frakci *Showtime Will Proceed* (SWP), nicméně stále zůstat i členkou TDC. Hlavní motivací k tomuto přístupu byla existence důvěrných přátelství a pravidelné mimoherní korespondence, která ji pojí s členy obou skupin. Tyto vazby lze považovat za „pozitivní“ naplnění definice gildy – gildy jako „seznamu přátel“. Relevantní tedy není gilda, ale vztahy mezi hráči, které často přesahují formální struktury gildy, případně přežívají i její trvání. Oba tyto prvky – ekonomizující degrese (preferenze účelového setkávání a zisku ekonomického a kulturního kapitálu) i sociální transgrese

(důraz na kapitál sociální) – však naplňují definici gildy, vyskytují se paralelně a vytváří dynamickou strukturu vztahů (Maffesoli, 2002: 88).

Tato spleť struktura je navíc neustále doplňována rekrutací nových členů, která zajišťuje „obnovu členstva“ a trvání gildy v čase. Významným nástrojem rekrutace je propagace gildy na speciální webové stránce *GW2 Guildex* (<http://gw2.guildex.org/guilds>) – na databázi zahrnující všechny existující gildovní skupiny. Důležitost této aplikace opakovaně zdůrazňoval i maršál Fury:

„Now that the Great Purge has ended, we will start recruiting in various ways again (up until now we have just been relying on gw2.guildex.org) to start increasing our numbers once more. We will also do map shouting again, we will approach new players in low areas, getting to know them and slowly bringing them into the guild.“

Po pravidelné eliminaci (vyloučení) neaktivních hráčů (tzv. „velké čistce“, *great purge*) gilda přistupuje k elektronické propagaci a k pragmaticky motivované pomoci hráčům ve startovních lokalitách. Tito hráči jsou ve světě Tyrie noví, nejsou obvykle členy žádné gildy a mohou být tedy snadno rekrutováni. Oblíbeným způsobem propagace skupiny je též tzv. „map shouting“, neboli inzerování gildy v textové komunikaci, která je viditelná pro všechny hráče na dané mapě (*map chat*, M). Prostřednictvím obdobné rekrutační výzvy se stal členem TDC i jeden z jejích pozdějších lídrů – maršál Raven:

„I saw Fury’s recruitment message in the map chat and while being relatively disillusioned with my previous guild, I took the liberty of asking him about some aspects of TDC. I joined soon afterwards and stayed ever since.“

Obdobně se o příčině svého vstupu do TDC vyjádřil i důstojník Rubik:

“I just saw the map chat recruitment message from the guild leader Fury when I was doing a jumping puzzle. I was only level 60 back then. He also promised cookies. So I joined for the cookies.”

Hromadné výzvy se logicky snaží prezentovat gildu jako harmonické a přátelské prostředí plné zábavy (*fun*), případně nabízí i materiální „úplatek“ v podobě volně dostupných potravin (*food, consumables, cookies*), které pozitivně ovlivňují schopnosti herních postav. Gildy též oznamují, na jaký druh obsahu se orientují a zdůrazňují, že jsou akceschopné (pravidelně pořádají výpravy), mají velké množství aktivních členů a plně vyvinutou infrastrukturu, disponují vlastními diskusními místnostmi na serveru *Team Speak* (TS), případně i webovými stránkami. Gildy též informují o tom, zda vyžadují stálou reprezentaci. Obdobných výzev jsem za dobu svého terénního výzkumu zaznamenal řádově stovky – zde je jen malý výběr pro ilustraci:

[WAR] Wrath and Revenge is looking for new members! We have friendly community. We got all the guild upgrades, missions & TS3. All pvp/pve players are welcome! Rep. Required. Just /whisper

La Horde des Effets Papillons recrute! (RA) Si vous aimez jouer en équipe (donjon, fractale 50, events de guilde, WB), nous organisons des sorties. Perma Bonus! 80mbrs, TS3 dispo et apprécié!

Russkoe mejigrovoe soobchestvo Bandits [BAND], 10 letnyaya istoriya, v GW2 s reliza – PvE, sPvP/tPvP napravlennost, sostav drujnii i opitnii, po vstupleniu v PM ili bandits-clan.ru

¡Los Primeros Nacidos [BORN] reclutamos! 490 miembros, PvE y PvP, todas las mejoras, buffos, todas las misiones de clan, limpieza de inactivos, foro, TS3, actividad 24h, representación obligatoria

Angry Joe Show Army [AA] is recruiting! Everyone is welcome, we have fun together doing PvP | PvE | Weekly Guild Missions | Raffle |TS| PM me for more info or invite! [angryjoeshow.com/ajsa]

Poslední uvedená gilda (*Angry Joe Show Army*, AA) představuje jakýsi „ideální typ“ vysoce pokročilé organizace herního společenství. AA je gildou slavného herního recenzenta, který je na serveru YouTube znám pod přezdívkou Angry Joe. Jeho gilda AA funguje jako „osobní armáda“ – imituje hierarchickou armádní strukturu, disponuje zvláštními divizemi i pro jiné hry (např. *StarWars: The Old Republic*, *GTA V*, *Arma 3*, *Counter-Strike:Global Offensive* a *Guns of Icarus Online*), ale i vlastní propagandou, která odkazuje na propagandistickou mašinérii a humor filmu *Starship Troopers* od Paula Verhoevena (AngryJoeShow, 2013; Matthewbri, 2012). Jako další dobrý příklad „map shoutingu“ lze uvést i tento záznam z chatu, který proběhl ve městě *Lion's Arch*:

Gaius Mc Donald: „Come and work for the McDonalds crew. Looking for SFR peeps with free char slot. You 'will be lovin it' WvW, flashmobs and many Sundaes you can eat.“

Hráč jménem *Gaius Mc Donald* svou herní postavu oblékl tak, aby věrně kopírovala vzhled „korporátního klauna“ z reklamy na řetězec rychlého občerstvení McDonald's (viz Obrázek 16). S touto postavou s velitelskou insignií následně tančil v hlavním městě *Lion's Arch* – za doprovodu tří naprosto identických postav svých spoluhráčů z gildy [BgMc] (odkaz na *Big*

Mac – druh hamburgeru). V rámci své performativní rekrutační výzvy pak Gaius hledal hráče z evropského serveru *Seafarer's Rest* (SFR), kteří disponují volným místem pro vytvoření nového avatara (dalšího klauna), a kteří by byli ochotni „pracovat pro McDonald's“. Na oplátku Gaius nabízel organizované aktivity ve WvW, tzv. „bleskové performance“ (*flash mobs*) a „deserty“ (potraviny pro zvýšení efektivity postavy) zdarma. V této souvislosti pak Gaius parafrázoval i reklamní heslo McDonald's: „*I'm Lovin' It*“ (McDonald's Corporation, 2010).

Gaiem zmiňovaný *flash mob* je z organizačního hlediska nesmírně zajímavým fenoménem, který v mnoha aspektech odpovídá konceptu krátkodobé „skupiny sdíleného zájmu“, ale i základním prvkům swarmingu a „open-source warfare“ (Robb, 2010). Flash mob je zdánlivě spontánní a chaotickou (*flash*) konvergencí množství autonomních jedinců (*mob*), kteří v rámci sdíleného cíle (účasti na konkrétní performační události, *event*) předem infiltrují cílový prostor a následně jednají jako koordinované těleso. Tato „chaotická“ a „spontánní“ performance je tedy zpravidla pečlivě naplánována (čas, místo, specifika aktivity) a koordinována (dělba rolí, choreografie) pomocí elektronické komunikace. Okolní lidé pak události zpravidla překvapeně přihlíží, případně se k performanci podle svých možností aktivně přidávají na základě nápodoby – miméze. Po vykonání dané aktivity dochází k opětovnému rozptýlení aktérů. Motivy pro účast na události mohou být značně různorodé – např. ideologický protest, reklamní propagace produktu, případně „obyčejná“ vidina zábavy (Hamburg Singt, 2014; Magee, 2008).

Existuje též militarizovaná forma této organizační taktiky, která je označována jako *flash robbery* (*flash rob*). Jedná se o „náhlý“ hromadný přepad cílového místa (obvykle obchodu), který je obvykle organizován prostřednictvím elektronické komunikace (sociální sítě, mail) a realizován pomocí tzv. „mimetického násilí“ (davové mentální „nákazy“ s dionýskými

rysy). Flash rob je založen na překonání ostrahy obchodu velkou početní převahou, na rychlé krádeži zboží (*grab-and-run* jako analogie vojenského *hit-and-run*) a následném opuštění obchodu v kombinaci s prostorovým rozptýlením skupiny. Tento druh aktivity je motivován individuálním ziskem – vidinou netradiční zábavy (*fun*) a materiální kořistí. Košistní předměty jsou zpravidla předmětem směny (mezi účastníky) a komodifikace – prodeje externím subjektům (Skarda, 2011; National Retail Federation, 2011: 4; ABC News, 2011).

3.2.2 Každodennost gildy TDC

Základní formou individuální i kolektivní aktivity gildy TDC je generování materiálního zisku a sociální prestiže skrze širokou škálu kořistnických aktivit – jakési individuální *conquisty*, která jsou nezávislá na nejvyšším vedení (Budil, 2007: 243). Hráči každý den pracují na vertikální progresi svých postav, jejímž předpokladem je vydělávání herní měny (Nardi, 2010: 10, 39). Guild Wars 2 nabízí mnoho způsobů produkce bohatství, které se liší svou náročností a výnosem (Tap Dat Mouse, 2014; Badly Mannered [SRRY], 2015). Každý hráč samozřejmě preferuje způsoby výdělku, které konvenují jeho osobnímu zaměření – což lze dokumentovat i následující debatou, která se odehrála v gildovní textové komunikaci (*guild chat*):

[17:34] Akim: OMG I NEED THAT GREENTH HOOD IN THE BLACK LION SHOP. SO SEXY! But I can't :(Have no gold = no gems = no skin for me, how can I make gold really fast?

[17:35] Talon: just run all fast dungeons

[17:35] Garen: or sell a legend weapon xD

[17:35] Razor: flip the market

[17:35] Trax: sell your kidney Akim

Nový hráč Akim si všiml časově omezené nabídky v obchodě s drahokamy (*gem store*) a chtěl si pořídit tzv. „povlak“ (*skin*) – atraktivní změnu vzhledu konkrétního předmětu (v tomto případě kápi, jejíž obličejová část vypadá jako nemrtvý bůh *Grenth*). Tyto speciální „skin“ jsou velmi drahým koncovým obsahem (*endgame content*) a lze je pořídit pouze za gemy, které je nutné získat konverzí herní (in-game) měny, případně i konverzí „reálných“ peněz. Akim se proto ptá, jak lze rychle získat herní měnu (*gold*). Polský spoluhráč Talon (20 let, student ekonomie) mu doporučuje vyplnit časově nejméně náročné kobky. Izraelský hráč Garen mu ironicky radí, aby prodal legendární zbraň. Razor mu navrhl, aby zkusil spekulovat na herním trhu (*flipping*). Herní profesionálka Trax pak Akimovi sarkasticky doporučila, aby prodal svou ledvinu.

Základním způsobem produkce herní měny (*gold*) v gildě TDC jsou kolektivní výpravy do chtonických podzemních prostor, které jsou osídleny mocnými monstry (Nardi, 2010: 15; Chen: 2012: 61). Tyto lokality jsou označovány jako tzv. „kobky“ (*dungeons*). Po zabití velitele kobky (*boss*) hráč obdrží kořist různé kvality, virtuální měnu (přibližně jednu zlatou minci) a tzv. „žetony“ (*tokens*) – měnu specifickou pro danou kobku, za níž lze nakupovat vizuálně unikátní vybavení (např. výstroj s ohnivou animací) a komponenty potřebné pro výrobu legendárních předmětů.

Výprava do kobky vyžaduje vytvoření útočné skupiny, jejíž velikost je ve hře *Guild Wars 2* omezena na pět hráčů. Pro tuto výpravu musí hráči splňovat celou řadu předpokladů – musí disponovat odpovídající znalostí prostředí a mechaniky příslušné kobky (kulturním kapitálem), což předpokládá, že hráč má s lokalitou již nějaké zkušenosti a nevyráží do dané kobky poprvé (Bourdieu, 1986). Od hráče je též vyžadováno, aby znal svou herní profesi a její roli. Například úkolem mého válečníka bylo působit nepříteli masivní fyzické poškození (*damage*) a podporovat celou skupinu pomocí výkřiků (*shouts*) a praporů (*banners*), které výpravě

poskytují ofenzivní bonusy (*buffs*) a navyšují tak její celkovou efektivitu (Taylor, 2006: 35, 58; Nardi, 2010: 149).

Hráč též musí disponovat postavou na maximální možné úrovni (80) a optimální výzbrojí a výstrojí – kulturním kapitálem v podobě materiálního artefaktu (Bourdieu, 1986; Chen, 2012: 6, 40). V PvE módu hry Guild Wars 2 je za optimální považováno vybavení, které disponuje statistikami typu „berserker“ (*zerk*). Jedná se o zbraně a brnění, které disponují čistě ofenzivními atributy (síla, přesnost, zuřivost), a jež násobí poškození, které je hráč schopen způsobit nepříteli. Preference tohoto druhu výbavy je plně v souladu s následujícím výrokem, jehož autorem je herní profesionál Lion:

„Trust me, you need to have 'zerker' armor and weapons to deal the best possible damage. It is simple – the more damage you deal, the faster the enemy dies and the faster you get your money and loot. Rinse and repeat and you will be a rich bitch.“

Předměty typu „berserker“ jsou dle Liona v souladu s ekonomizujícím přístupem ke hře. Cílem tohoto způsobu hraní je získat maximální profit s vynaložením minimálních nákladů (investic v podobě herního času a soustředění). V období mého terénního výzkumu (2/2014 – 4/2015) tato logika hraní fakticky dominovala a byla hráči označována jako „berserker meta“ – jako hierarchicky nadřazený „metalogický“ přístup k rychlému hraní daného obsahu (Nike, 2014b; Chen, 2012: 67). Vybavení „berserker“ a agresivní bojové sestavy (*builds*) zaměřené na maximalizaci přímé ničivé síly byly (a dosud jsou) široce popularizovány pomocí elektronických médií – především prostřednictvím serverů YouTube a *Twitch* (Brazil, 2015b).

Pravděpodobně nejvýznamnějším teoretikem optimálních bojových sestav (tzv. „theorycrafterem“) pro mou profesi válečníka je americký hráč vystupující pod přezdívkou Nike!. Tento hráč je členem prestižní gildy *Death and Taxes* (DnT) a v komunitě Guild Wars 2 se těší pozici vědecké

autority. Nike! své sestavy aktualizuje s každým rozšířením hry (*update*), k problematice přistupuje s matematickou precizností, propočítává jednotlivé varianty bojových sestav a výsledky svého *de facto* exaktního výzkumu pak popularizuje na svém účtu na YouTube. Sestavy tohoto hráče se těší velké popularitě, herní komunitou jsou mimeticky kopírovány a prakticky určují další směřování herní „metalogiky“ (Nike!, 2014b; Nike! 2015).

Nike! a další podobní autoři (např. Brazil, Nemesis, DEKeyz) přináší obsah, který je cenný pro jednotlivce i skupiny, a který má významný vliv na formování herní komunity. Meta/sestavy jsou herní komunitou rychle kodifikovány jako normy a následně explicitně vyžadovány. Jako příklad skupinového akceptování a vynucování „berserkové“ metalogiky lze uvést následující výpis z inzertní aplikace Guild Wars 2 pro vyhledávání skupin – z aplikace *Looking-for-Group* (LFG), s jejíž pomocí hráči hledají chybějící členy pro výpravy do kobek (Eclesion, 2013):

READ! P1 exp meta zerk, ping gear
Full run, no noobs, 1 guard/2 eles/1 ps war/1 thief/mesmer
Path 1 – everyone welcome, no Uber, no bitching
P1 meta only, have brain gogo
Path 1 need opener epic pew pew zerk
P1 zerk fast & furious, know the shit

Výše zmíněná inzerce obsahuje nabídky na výpravu do kobky *Citadel of Flame* (CoF). Inzeráty hledají zkušené hráče (*experienced, exp*) znalé příslušné cesty (*path 1, p1*) a požadují prezentaci vybavení (tzv. „cinknutí“, *ping*). Ping slouží k ověření skutečnosti, že hráčova výstroj plní požadavky metalogiky. Inzeráty naopak explicitně odmítají nezkušené hráče, případně je nepřímo vylučují svými požadavky na specifickou kompozici povolání v rámci dané skupiny – týmy obvykle hledají ideální složení v podobě: strážce, dva mágové, válečník, zloděj a iluzionista (*mesmer*). Proti takto

tvrdým požadavkům se ve výpisu vymezuje pouze jeden inzerát, který je do týmu ochoten přijmout téměř každého, a jenž přímo odmítá povýšence (*Über/mensch*) a hráče, kteří hodljají „buzerovat“ druhé (*bitching*).

Tyto náročné požadavky logicky vedou k exkluzi nových hráčů, kteří ještě nedisponují odpovídající výstrojí (Chen, 2012: 31, 36). Mnozí hráči se tak v důsledku tvrdého vynucování metalogiky ocitají v začarovaném kruhu, neboť bez dobré výbavy (*gear*) nemohou jít do kobky, avšak bez výprav do kobky jen obtížně získají finance, suroviny a žetony, které jsou k výrobě (či k nákupu) kvalitního vybavení nezbytné. Komplikovanost této pozice potvrdil i můj spoluhráč Garen:

„I'm working on my ascended armor, but I still have bad trinkets. I have only exotics like 'Ruby Orichalcum Earring', so it is literally impossible to do any dungeons because of the 'gear check' bullshit in every party. I have no legendary weapons to show, I have only a few trinkets, but no ascended gear, no full map. But you can't get better gear without doing dungeons!“

Garen velmi trefně potvrdil silný symbolický význam legendárních zbraní, jejichž vlastnictví je chápáno jako ostentativní demonstrace kulturního kapitálu a jako dostatečná výpověď o hráčově profesionalitě a kvalifikaci pro danou kobku. V rámci gildy TDC však požadavky na výpravu do kobky nejsou takto přísné a jediným požadavkem je, aby hráč disponoval postavou na maximální úrovni (80). Během plánování výprav pak v gildě probíhá intenzivní (avšak pragmatická a značně heslovitá) komunikace (Arquilla, 2011: 274).

Zájemci o nájezd obvykle přednostně kontaktují vybrané jedince, o nichž je známo, že dosahují výborných herních výsledků. Tito jedinci jsou selektivně osloveni pomocí osobních textových zpráv (*whispers*), které vidí pouze odesílatel zprávy a její recipient (Chen, 2012: 19, 45; Taylor, 2006:

39). V případě absence kvalifikovaných jedinců je výzva k sestavení týmu prezentována v celé guildě pomocí kolektivní textové aplikace (*guild chat*). Jako příklad lze zmínit následující komunikaci:

[18:47] Giant: anyone up for coe? time to get some lodestones

[18:48] Kael: Can do if you show me your legendary mite farm in turn

[18:48] Giant: sure, its very know. So anyone else for CoE?

[18:49] Giant: 2 more for coe! ppl y u be slacking, do CoE

[18:49] Sage: do I need full ultra super meta zerk to join?

[18:49] Razor: nty, doing world bosses, they r in a nice train again

Finský spoluhráč Giant sestavoval tým pro útok na elitní kobku *Crucible of Eternity* (CoE), jež je zdrojem „nabitých kamenů“ (*charged lodestones*) – velmi drahého materiálu, který se používá při výrobě legendárního meče *Sunrise*. Německý důstojník Kael je „ochoten“ se výpravy zúčastnit pod podmínkou, že mu Giant ukáže místo, kde lze „farmařit prachové roztoče“ (*dust mites*) – monstra, ze kterých je též možno získat „nabité kameny“. Giant souhlasí, avšak stále potřebuje další dva hráče, a proto ostatní hráče peskuje, aby se přestali „flákat“. Gildovní vtipálek Sage se následně ironicky táže, zda pro účast potřebuje plnou soupravu typu „berserker“. Hráč Razor naopak účast na výpravě odmítá, neboť právě zabíjí světová monstra (*world bosses*), která se objevují v přesně navazujících časech – zdánlivě podle jakéhosi „jízdního řádu“ (*boss train*).

Navzdory všem žertům se však elitářskému přístupu ke hře občas neubrání ani „rodinná“ gilda TDC (Chen, 2012: 155). Obliba selektivní kontaktáže dostatečně známých a performativně zdatných jedinců místy vede k formování čistě profesionálních výprav. V tomto ohledu gilda do značné míry selhává v integraci a podpoře vertikálního růstu nováčků, kteří ještě nejsou schopni se výprav účastnit (Golub, 2010: 29, 31; Nardi, 2010: 55). S tímto problematickým aspektem mám značné osobní zkušenosti –

výpravy do kobek mi musely být v počátku mého hraní zprostředkovány hráčem Ravenem a především pak profesionálem Lionem, který mi předal nezbytné know-how (kulturní kapitál) a pomohl mi tak k „vertikálnímu růstu“, „herní emancipaci“ a k samostatné organizaci výprav. Existenci nekompromisních meta/požadavků ve spojení s exkluzí nováčků zklamaneč potvrdil i nový člen gildy TDC – hráč Diamond:

„What bothers me is what feels to me (but I wish I was wrong here) as the selective dungeon parties. I noticed when someone asks for a dungeon, he gets no replies or anything, while there are 30 to 50 people online. A few minutes later someone else comes online, asks for a dungeon, and people are 'standing in line' to join him.“

Diamond si postěžoval na poměrně rozšířený jev, kterým je ignorování dotazů nováčků a zdánlivá nečinnost skupiny, která má nominálně několik desítek aktivních (on-line) členů. Tito „spící“ hráči se obvykle aktivizují až po výzvě elitních hráčů (nositelů kulturního kapitálu), s nimiž jsou ochotni hrát (Taylor, 2006: 72; Nardi, 2010: 65). Tento jev potvrzuje významnou vnitřní fragmentaci gildy TDC, která do značné míry funguje jako adaptační taktika:

„We are not the only ones to blame here – even the actual game doesn't really foster much cohesion and a wider 'neighbourliness' by slicing most content into 'groups of five'. This is the aspect of WoW that I still tend to favour – 10/25 man raid and PvP matches for 10 individuals on both sides.“

Maršál Raven poukázal na skutečnost, že neaktivitu a fragmentaci herní komunity do pětičlenných týmů podporuje i samotné nastavení hry, které participaci početnějších skupin technicky neumožňuje. V této souvislosti Raven poznamenal, že hromadnou účast naopak podporovala (respektive přímo vyžadovala) hra World of Warcraft, která disponovala obsahem,

jenž byl přístupný výhradně dobře organizovaným skupinám, které čítaly až desítky vzájemně koordinovaných hráčů (Saer, 2012; Chen, 2012: 59, 70; Golub, 2010: 32).

V případě neúspěchu při organizaci výpravy na gildovní úrovni je hráči často používána již zmíněná celo/herní inzerce (*Looking-For-Group*, LFG), která umožňuje vytvořit skupinu s lidmi, které hráč nezná. Sociálním tmelem takto sestavené skupiny (*Pick-Up-Group*, zkráceně PUG) je sdílený materiální zájem – snaha rychle zabít významná monstra a vyplenit kobku (Obrázek 5). Pokud se nezdaří sestavení plné skupiny pěti hráčů ani pomocí tohoto postupu, pak je zpravidla vybrána jiná kobka a celý proces se znovu opakuje: selektivní kontaktáž přátel a elitních hráčů → kontaktování celé gildy → využití LFG (→ výběr alternativní kobky).

Ve výjimečných případech jsou výpravy uskutečněny i v menším počtu lidí. Mimořádně zdatní hráči (majitelé elitního kulturního kapitálu v podobě znalostí a nejlepších zbraní) jsou schopni výpravy do některých kobek podniknout i sami. Tento druh hraní se tradičně označuje jako tzv. „sólování“ (*solo*) a mezi hráči *Guild Wars 2* je chápán jako demonstrace nejvyšší možné úrovně profesionality v rámci PvE módu (Taylor, 2006: 31, 38; Wethospu, 2013).

Mezi nejznámější hráče, kteří se věnují „sólování“, patří již zmíněný hráč Nike!, dále pak hráči *Goku* z gildy *Snow Crows* (SC) a *Purple Miku* z gildy *Retaliate* [rT]. Tito hráči pravidelně pořizují audiovizuální záznamy (*gameplays*) ze svých her, které zveřejňují na serveru YouTube, případně provozují i přímé přenosy (*stream*), jež je možné sledovat na serveru Twitch. Výše uvedení profesionálové svou extrémní performativní zdatnost demonstrují i tím, že příležitostně poráží nejtěžší herní monstra bez ochranné výstroje – tedy zcela nazí (Element, 2015b).

Tento fenomén je však elitní (marginální) záležitostí a nevyskytuje se masově. Velmi časté je naopak sólování, jež ke svému úspěchu využívá programátorskou chybu (*bug*, *glitch*), kterou obsahuje herní software. Zne/užívání těchto strukturálních chyb (*exploit*) je však nelegitimní herní praktikou a je postižitelné (a postihované), pokud vede k nestandardnímu obohacení jedice. Takovému hráči může být následně zablokován jeho herní účet (*account*) a trvale zakázán přístup do hry (*ban*). Využití chyb v herní mechanice dokumentuje i následující přepis mého chatu:

[01:41] [G] Razor: ac path 1 daily solo run done :)

[01:41] [G] Burg: that sounds hard, what profession?

[01:41] [G] Razor: thief, took only 10 mins

[01:42] [G] Rock: Could you teach me that? Do you have time?

[01:42] [W] Razor: you sure you want to know it? its a glitched run

[01:43] [W] Brand: there is a bug to solo that path

[01:43] [W] Razor: if you want search youtube, I need money now – I bought like 2400 silk to finally make my uber ascended armor :)

Finský hráč Razor, který se specializuje na „nestandardní“ a ekonomicky vysoce výnosné praktiky, se v gildovním chatu (G) chlubí, že právě dokončil své každodenní sólování kobky *Ascalonian Catacombs* (AC). Celý proces mu za použití postavy zloděje (*thief*) trval pouhých 10 minut, což je velmi krátká doba. Zeptal jsem se proto Razora, zda by mě daný postup mohl naučit. Razor ihned přešel na důvěrnou komunikaci pomocí osobních zpráv (*whisper*, W) a prozradil mi, že se jedná o využití herní chyby (*glitch*). Totéž mi osobní zprávou oznámil i gildovní spoluhráč Brand. Razor mě následně odkázal na návod, který je dostupný na serveru YouTube (Tyria News, 2014). Spoluhráčovou motivací k využití nelegitimní praktiky byla v tomto případě potřeba financí na nákup několika tun (*sic*) hedvábí (*silk*), které jsou nutné pro výrobu elitního „povzneseného“ brnění (*ascended armor*).

Obdobně lze využívat chyby v herní mechanice i během skupinových výprav do této kobky. Jako příklad lze uvést taktiku, kterou jsme občas provozovali se spoluhráčem Lionem, jenž ji dalšímu gildovnímu kolegovi objasnil následujícím způsobem:

„The trick is simple. There is a room with a torch below the stairs. Your interaction with the torch will spawn mobs. You need to get their aggro and pull them here, ok? Let them kill you and wait for Detha to come to revive you. After Detha dies, you will use the waypoint and revive her. From this point she will follow you. You will do standard path 3 as usual, but when you enter the big hall, Detha will trigger the end boss from second path – so you will receive gold from two paths in just one run.“

Tento nelegitimní (tvůrci hry evidentně nezamýšlený) způsob absolvování třetí stezky kobky *Ascalonian Catacombs* umožňuje pomocí využití chyby v mechanice vyvolat i závěrečné monstrum z druhé stezky a tím fakticky zdvojnásobit finanční zisk – hráč v tomto případě obdrží dvě zlaté mince (a nikoli pouze jednu, jak původně plánovali tvůrci hry). Trik je založen na záměrném zabití a následném oživení počítačem řízené průvodkyně, která se jmenuje *Detha*. Tato sekvence aktivit průvodkyni pevně naváže na herní skupinu a umožní vyvolat závěrečné monstrum, které se má objevovat jen ve druhé části kobky. Zmíněná „ezoterická“ taktika se díky jednoduchosti provedení rychle rozšířila, byla mimeticky napodobována, několikrát modifikována a popularizována i na serveru YouTube (Carey, 2015).

Útoky na kobky však mají v drtivé většině případů standardní průběh – jsou skupinovou záležitostí a odehrávají se v souladu s všeobecně akceptovanými pravidly. Klíčovým prvkem pro úspěch těchto výprav je především aktivní komunikace a koordinace mezi hráči (Golub, 2010: 38). Ti se dorozumívají pomocí skupinové textové komunikace (*party chat*),

kteřá je vedena v herním slangu (*leetspeak*) a v polo/profesionalizovaném jazyce (Chen, 2012: 53; Taylor, 2006: 40). Chat je obvykle informativní, sociálně rezervovaný a často obsahuje jen lakonické výroky technického charakteru – zkratky a přímé elektronické odkazy (*links*) na příslušné zbraně, schopnosti a cílové lokace. Takto sdílené odkazy jsou viditelné a plně funkční pro všechny hráče v dané skupině (Taylor, 2006: 138).

Další formou komunikace a koordinace, která je mezi členy TDC hojně využívána, jsou externí programy pro přenos hlasu. Primárně se jedná o programy *TeamSpeak 3* (TS3) a *Skype*, jejichž použití umožňuje komfortní hlasovou i textovou komunikaci všech připojených členů skupiny v reálném čase, sdílení zpráv a videí, zkrácení prodlev v distribuci informací na nezbytné minimum a odpovídající navýšení vojenské efektivity (Golub, 2010: 38; Pearce, 2009: 150; Chartier, 2003: 4-5). Důležitost a pragmatický rozměr této platformy demonstruje následující výňatek z chatu:

[20:47] Zeus: why is no one in ts anymore?

[20:47] Diana: it depends if we are doing dungeons or events usually

[20:47] Zeus: so we r not using it for social anymore?

[20:47] Luna: i depends on who is online tbh

[20:48] Slark: there is no one in ts, cause when u enter the lobby u see that there is no ppl so you turn it off :)

[20:49] Fury: which, btw guys, is running out of money to pay for. ive been holding it up by myself for a couple of months, but i cant do that forever, its \$13 atm

Program *TeamSpeak* je zpravidla využíván pro koordinaci výprav do náročnějších kobek a pro organizaci velkých událostí. K „socializaci“ mezi hráči pak program příliš využíván není. Neformální hlasová komunikace samozřejmě provozována je, avšak takřka výhradně mezi hráči, kteří se již

dlouhodobě znají. Tato přátelská komunikace se většinou odehrává v izolovaných kanálech (*channel*), jejichž vstup je v některých případech chráněn i heslem. Ústup „sociální role“ tohoto média je rovněž důvodem, proč do značné míry selhalo i komunitní financování gildovního serveru (nejmenší server pro 15 lidí totiž stojí 7 amerických dolarů měsíčně), jenž je v současné době financován (nezaměstnaným!) maršálem Furym:

[19:03] Mars: Hi, I am new here, I just want to ask. Is the guild life focused around guild chat, TS3 or forum?

[19:03] Fury: mostly in this guild chat, TS is used during guild missions, or when a small group feels like chatting there

[19:04] Sage: ya, id say guild chat

[19:04] Fury: teamspeak and the forums arent used as much as id like them to be

Nový hráč Mars se gildy tázal, okolo jakého média je organizován její sociální život. Maršál Fury ve své odpovědi konstatoval, že převážně okolo gildovního chatu, neboť program TeamSpeak je užíván pouze k organizaci gildovních misí (*guild missions*) a ke komunikaci v rámci malých skupin hráčů. Program TS a elektronická fóra tedy v TDC neslouží k seznámení a socializaci. Tyto platformy jsou proto v převážné většině případů užívány jádrovými hráči k udržení již existující komunikace a sociálních vztahů. Koordinační potenciál programu je však nezpochybnitelný a dokládá ho i následující přepis mého chatu:

[10:58] Zaza: do you know this dungeon?

[10:58] Lion: yes, dont kick him!

[10:58] Rock: Yes, I do.

[10:59] Zaza: and stacking?

[10:59] Lion: dont worry, we are in ts

[10:59] Zaza: all the better^^

V raném stadiu mého hraní (červen 2014) mě spoluhráč Lion vzal na výpravu do prestižní a dosti náročné kobky *Crucible of Eternity* (CoE), s níž jsem dosud neměl žádnou zkušenost. Útok byl organizován pomocí inzerce LFG a intuitivní reakcí jiných hráčů na mou přítomnost (avatara s evidentně nevalnou výstrojí) bylo iniciovat hlasování o mém vyloučení ze skupiny. Proti tomu se postavil Lion se svou autoritou zkušeného hráče, který vlastní nejdražší legendární zbraň (obouruční meč *Eternity*). Lion mi doporučil zalhat o mých zkušenostech s kobkou a následně skupinu ujistil, že se mnou komunikuje pomocí programu TeamSpeak. Na základě těchto skutečností jsem mohl ve skupině zůstat a dokončit výpravu.

Získávání a sdílení informací v reálném čase je nesmírně důležitým faktorem pro úspěch náročnějších aktivit (elitních kobek a největších světových událostí), neboť hra samotná jedinci neprozradí, jak se v kobce (případně kdekoli jinde) chovat takticky efektivně a zvítězit. K optimalizaci své herní aktivity proto hráči předem analyzují a diskutují rozsáhlá množství externích informačních zdrojů, které produkuje a udržuje samotná herní komunita (Pearce, 2009: 279; Taylor, 2006: 13). Kromě již zmíněných návrhů meta/sestav, které jsou k dispozici na serveru YouTube, hráči vytvořili i obsáhlou databázi *Metabattle Wiki* (metabattle.com/), která obsahuje návrhy výkonných sestav pro všechna herní povolání. Tyto sestavy je též možné navrhovat a testovat pomocí volně dostupných editorů (*build editor*) – např. pomocí stránky *GW2 Skills* (<http://en.gw2skills.net/>), která sestavu umožňuje i uložit a volně sdílet pomocí hypertextového odkazu (*link*).

Herní komunita též vytvořila instruktážní webovou stránku *GW2 Dungeon Guides* (gw2dungeons.net/). Tato stránka obsahuje podrobné návody na rychlé absolvování všech kobek ve hře a seznamuje hráče i s programátorskými chybami (*bugs*), které lze v dané kobce využít (*exploit*). Obdobné funkce plní i stránka *Dulfy* (dulfy.net/), která obsahuje podrobné

informace o konkrétních povoláních, zbraních, potravinových doplňcích, bojových sestavách a taktikách, které lze použít v jednotlivých kobkách. Není samozřejmě nutné, aby tyto zdroje studovali všichni hráči, k proliferaci klíčových informací slouží textová a hlasová komunikace, která hráčům umožňuje sdílet informace v reálném čase a provádět korekce dosavadního postupu. Tato flexibilita jednání je rovněž jedním z klíčových rysů postmoderního válčení (Ilachinski, 2004: 168).

Lze proto konstatovat, že gilda TDC naplňuje většinu aspektů konceptu *swarmingu* (Obrázek 17). Gilda je tvořena velkým množstvím autonomních hráčů, kteří jsou prostorově rozptýleni, volně koordinováni a vzájemně informačně propojeni – v reálném čase vedou textovou i hlasovou komunikaci. Tito aktéři následně provádí oportunistické konvergentní útoky na vybrané cíle. Gilda sice disponuje i formální hierarchickou strukturou velení, ale v praxi spíše funguje na bázi militarizované sociální sítě (Obrázek 15), jejíž bojové aktivity jsou silně decentralizovány. Zdánlivě chaotické rozptýlení členů gildy v herním světě vytváří dojem infiltrované všudypřítomnosti a generuje potenciál pro další oportunistické (kořistnické) útoky, které vykazují i významné paralely s již zmíněnou taktikou, která je označována jako *flash rob* (Arquilla – Ronfeldt, 2000: 45; Skarda, 2011).

3.2.3 Výprava do kobky – fáze realizace

Hráči, kteří se vypravili kobky, téměř vždy usilují o rychlý a nekomplikovaný průběh kobkou (*speed run, rush*). Jedná se o ideální scénář, v němž je každý hráč dokonale materiálně vybaven (*gear*) a disponuje adekvátní zkušeností (*experience*) a znalostmi toho, co v průběhu dané výpravy ne/dělat (AyinMaiden, 2013). Definičním znakem těchto útoků je jejich

frenetické tempo, které je u profesionálních skupin měřeno i pomocí časomíry. Rychlé výpravy jsou proto považovány za specifickou herní formu, v níž se pořádají i komentované závody (Nike!, 2014c).

Tato herní taktika do značné míry připomíná nájezd a jeho moderní variantu – tzv. „vojenský přepad“ (*military raid*). Přepad lze definovat jako útočnou operaci za nepřátelskými liniemi, která je namířena proti strategickým (obecně hodnotným) cílům. Klíčovými prvky jsou: operace v malém počtu, využití momentu překvapení, rychlost, agresivita a přesnost celé činnosti, průnik a infiltrace území nepřítele, využití informační převahy, vyhýbání se detekci a neúčelné konfrontaci, nekompromisní plnění cílů operace (selektivní likvidace klíčových osob a důležité infrastruktury) a následné přerušování kontaktu a rychlé stažení – viz Obrázek 18 (US Army, 1987; US Marine Corps, 1993: 1-1, 1-2).

Principem herní varianty přepadu (nájezdnické taktiky) je ignorování početných (avšak nepříliš významných) „odpadních monster“ (*trash mobs*), jejichž zabití pro hráče nepředstavuje zásadní materiální zisk (Chen, 2012: 66). Hráči okolo těchto bezvýznamných oponentů tedy pouze „proběhnou“ (*run*) a soustředí se na agresivní průnik k samotnému veliteli kobky (*final boss*). Konečným cílem je rychlé zabití (a oloupení) velitele a následné opuštění kobky (Brazil, 2014). Výše popsaný způsob hraní je velmi populární i mimo profesionální herní skupiny a je předmětem mimetické nápodoby ze strany běžných hráčů (Girard, 1997: 74). Tato imitace má různé podoby, avšak obvykle dochází k analýze funkčních prvků, jež jsou následně okopírovány (Goku SC, 2014b). Tuto skutečnost demonstruje i následující popis skupinové výpravy po třetí stezce (*path 3*) kobky *Sorrow's Embrace* (SE) – viz Obrázek 19.

Výprava byla uskutečněna v lednu 2015 a účastnilo se jí pět členů gildy TDC – můj válečník Rock (udatný, Čech), válečník Eredar (důstojník,

Holandřan), inženýr Rubik (důstojník, obyvatel Singapur), iluzionistka Luna (udatná, Rakušanka), strážce Sage (učenec, obyvatel Bahrajnu) a zloděj Razor (udatný, Fin). Z výše patrného výčtu je evidentní, že se jednalo o vysoce heterogenní skupinu. Naše jednotka obsahovala hráče z různých zemí a s rozdílnými herními návyky. Ačkoli skupina obsahovala hráče tří různých hodnostních stupňů (udatný, důstojník a učenec), v praxi se v ní nevyskytovala žádná forma subordinace a skupina jednala egalitárně jako přátelské společenství stmelené nejen touhou po dobrodružství a zisku, ale i solidaritou a tzv. „bojovým duchem“ (*esprit de corps*).

Bojového ducha lze pro účely této práce charakterizovat jako skupinově sdílené odhodlání k provozování válečného řemesla, za jehož účelem se jednotlivci i celé skupina nepřetržitě zdokonalují v uměleckém (zlepšení performativní schopnosti) i ve vědeckém (akumulace hodnotných informací a poznatků) smyslu (Clausewitz, 2008: 87, 139). Styl boje v malých kompaktních skupinách, které fungují na přátelské bázi, pak lze chápat nejen jako přímý důsledek limitů herního designu (omezení výpravy na pět hráčů), ale i jako zajímavou korelaci s nomádskou tradicí válčení (Greene, 2006: 76, 182; Keegan, 2004: 177).

Například nejmenší organizační jednotkou Čingischánovy stepní armády byl tzv. „arban“ – autonomní a etnicky záměrně heterogenní oddíl o deseti mužích, kteří žili společně v kvazi/sourozeneckém egalitárním uspořádání a ve sdílené solidaritě (Weatherford, 2006: 92). Moderní analogií tohoto organizačního principu je tzv. „střelecký tým“ (*fire team*) – malá, dobře vycvičená, flexibilní a vysoce mobilní jednotka, která je tvořena dvěma až pěti vojáky (Arquilla, 2011: 256-258; Edwards, 2003: 2). V rámci nájezdnických skupin, které jsou každodenně formovány v gildě TDC, lze pozorovat obdobné základní aspekty – což dokládá i následující záznam chatu:

[16:56] Eredar: Heya! [Banner of Discipline] are you ps or should I?

[16:56] Rock: Hi, Ere [Banner of Strength] I'm full dps 6/5/0/0/3

[16:57] Razor: hey [I will own mobs]

V přípravné fázi útoku Eredar zdraví skupinu a oznamuje jí, že ponese tzv. „prapor disciplíny“ (*banner of discipline*), který týmu uděluje bonus k působenému poškození. Eredar se mě v téže větě rovněž ptá, zda mám bojovou sestavu, která disponuje tzv. „silou falangy“ (*phalanx strength, ps*). Síla falangy je mimořádně výhodná pro týmovou hru, neboť umožňuje sdílení ofenzivního bonusu (*might*). Já Eredarovi pomocí interaktivního odkazu (*link*) odpovídám, že můj válečník nese tzv. „prapor síly“ (*banner of strength*), který přináší další bonus k poškození. Rovněž ho informuji, že disponuji sestavou 6/5/0/0/3 (Obrázek 20), která navyšuje ničivou sílu válečnických zbraní (sekery, palcátu a obouručního meče) a působí tak maximální možné poškození (*damage per second, dps*). Spoluhráč Razor následně zavtipkuje a vytvoří neexistující odkaz, který tvrdí, že „hravě zvládne monstra“ („*I will own mobs*“). Část skupiny, která vzájemně komunikovala prostřednictvím programu TeamSpeak (já, Luna a Eredar) se tomuto vtipu upřímně zasmála.

[16:57] Eredar: ok, I go ps then. Also my journey for first legendary has begun, yesterday I finished ascended nonsense [Dreadnought Hauberk] :D

[16:57] Luna: oh, gratz :) are you still going for sunrise gs?

[16:57] Eredar: yes :)

[16:59] Sage: stack tighter, omg scrubs!

Eredar nás poté informuje, že svou postavu přezbrojí na zmíněnou sestavu se „silou falangy“. Spoluhráč nám též hrdě oznamuje dokončení výroby elitního „povzneseného“ brnění (*ascended armor*) a ohlašuje zájem o sestavení svého prvního legendárního meče (*Sunrise*). Eredarovi se

ihned dostalo skupinové gratulace – v písemné i mluvené podobě. Ve stejnou dobu byl zahájen i náš útok. Prolomili jsme nepřátelské barikády blokující most přes lávový příkop (Obrázek 19, bod 2) a pronikli do centra podzemního komplexu. Poté jsme napadli prvního významného nepřítele – generála *Volkova* (bod 3), jehož jsme vylákali do rohu místnosti a zabili ho soustředěným skupinovým útokem. Sage v této souvislosti parodoval oblíbená kompetitivní klišé, označil nás hanlivým termínem pro nováčka (*scrub*) a připomněl nutnost stát těsně vedle sebe (*stack*), aby nás mohl v boji lépe léčit a odstraňovat krvácející rány (*bleeding*), které způsobuje generál Volkov:

[17:02] Razor: omg, how did I manage to die?

[17:02] Rock: no problem, we can wait

[17:04] Razor: fuck, I fell into lava

[17:04] Eredar: XD I hope, you don't do this on purpose, for lulz

Po zabití a okradení Volkova měla naše skupina opatrně seskákat do nižší úrovně komplexu, zničit druhou linii barikád a proniknout přes druhý most (bod 4) do další části komplexu. Spoluhráč Razor však svůj skok nezvládl, omylem skočil z příliš velké výšky a při pádu se zabil. Navíc dopadl přímo mezi nepřátelské pozice a nebylo tedy možné ho vzkřísit (*resurrect, res*), aniž bychom ohrozili své vlastní životy. Razor byl proto nucen se oživit na samotném začátku komplexu (bod 1) a znovu absolvovat celou cestu. Zbytek našeho týmu na něj mezitím čekal na bezpečné pozici, z níž jsme chtěli zahájit útok na dalšího významného nepřítele – na generála Molradoviče (bod 5).

Razor úspěšně překročil druhý most, avšak při další sérii seskoků omylem spadl do příkopu s lávou a uhořel – opět ho tedy nebylo možné bezpečně oživit. Mírně frustrovaný spoluhráč Eredar pak Razorovi řekl, že

doufá, že se z jeho strany nejedná o „žertovný“ záměr. Razor se poté za své performativní nedostatky omluvil:

[17:05] Razor: sorry, I spent the whole night farming and flipping, I feel like shit now, Im up for 35 hours already

[17:05] Luna: It's ok, we can kill him in 4 and open the wp for you

[17:06] Sage: Razo, you should really go to sleep, diz iz not healthy, trust me, I'm a docta!

[17:07] Eredar: don't worry, we will kill and open wp for ya, bro!

Luna has targeted General Molradovich, press T to assist.

[17:07] Sage: nein nein nein!

Razor nám vysvětlil, že již více než 35 hodin nespal, neboť se věnoval ekonomicky ziskovým herním aktivitám – tzv. „farmaření“ a „otáčení“ surovin (Kapitola 3.1). Vždy přívětivá Luna však Razora ujistila, že se nic neděje a navrhla, abychom Molradoviče zabili ve čtyřech a otevřeli tak další teleportační uzel (bod 5), jímž by se Razor bezpečně dostal ke zbytku týmu. Sage mezitím Razora vyzval, aby šel po této výpravě ihned spát, neboť ponocování „není zdravé“. Zároveň se pokusil žertem odlehčit atmosféru (narůstající napětí a nespokojenost s pomalým postupem) a svou radu podpořil tvrzením, že je „lékař“. Sage, jenž je v gildě znám jako obdivovatel všeho „německého“ a „teutonského“, v této souvislosti (svým „německým“ přízvukem) odkazoval na postavu excentrického německého lékaře (*Medic*) ze hry *Team Fortress 2* (TeamFortress, 2011).

Tento žert opět vyvolal smích na programu TeamSpeak 3, s jehož pomocí jsme se definitivně domluvili, že Molradoviče zabijeme ve čtyřech a zpřístupníme tak Razorovi portál. Toto rozhodnutí Eredar oznámil i v textové komunikaci, aby o něm věděl zbytek týmu – Razor a Sage. Luna následně označila postavu generála Molradoviče a naše skupina zahájila

útok. Těsně před útokem Sage parodoval repliku herního průvodce, který zvolal: „*No no no. We should go to the armory.*“ (Nike!, 2014c).

Použitá německá replika „*Nein nein nein*“ pochází z filmu *Inglorious Basterds* (2009, Quentin Tarantino), kde ji pronáší hysterický Adolf Hitler (Inglorious Basterds Wiki, 2014). Tento vtip byl opět oceněn smíchem a vedl k dalším kontextuálním a lehce morbidním žertům, které si dobíraly především hráčku Lunu – ta je totiž studentkou Akademie výtvarných umění ve Vídni, na níž Hitler svého času nebyl přijat. Po zabití a okradení generála Molradoviče se k nám teleportoval spoluhráč Razor a skupina mohla dále pokračovat:

[17:09] Razor: r we going to melee the clown car?

[17:09] Sage: range pls, i cant heal so many arses

Eredar has targeted Dredge Personnel Carrier, press T to assist.

[17:11] Sage: I have a phone call, just proceed without me

Náš tým nyní musel zničit obrněný transportér (*carrier*), kterému se díky jeho bizarnímu tvaru a nezvyklé kapacitě přezdívá „klaunův vůz“ (*clown car*). Razor se skupiny zeptal, zda zvolíme kontaktní boj (*mélée*), nebo budeme cíl ostřelovat z větší vzdálenosti (*range*). Strážce Sage by však v případě boje zblízka nebyl schopen skupinu dostatečně rychle léčit a navrhl proto, abychom transportér ostřelovali z bezpečné vzdálenosti. Flexibilně jsme proto přezbrojili na střelné zbraně (na luky a pušky) a začali cíl ničit palbou (AyinMaiden, 2013).

Tato taktika se záhy ukázala jako prozíravá, neboť bezprostředně poté musel Sage vyřídit telefonický hovor se svým otcem a nemohl se tedy věnovat performativně náročnějšímu hraní – to by v případě kontaktního boje vedlo k jeho rychlé smrti. Pokud by Sage nebyl v přátelské gildovní skupině, ale byl členem náhodně sestavené skupiny (*PUG*), byl by v tento

okamžik pravděpodobně nekompromisně vyloučen a snadno nahrazen jiným hráčem skrze herní inzerci (*LFG*).

[17:17] Sage: Im baaaack

[17:18] Eredar: move your ass, we are about to attack the boss
Rock has targeted Destroyer of Worlds, press T to assist.

[17:19] Luna: thank you guys, have fun and see you later o/

[17:19] Razor: yup, gg, thx too, cya and good night :))

Naše gildovní skupina nepřítomného spoluhráče samozřejmě nevyhodila, pokračovala dále v počtu čtyř hráčů, zničila transportér a postoupila až k závěrečnému veliteli – k tzv. „Ničiteli světů“ (*Destroyer of the Worlds*). Ničitel je mechanické monstrum, které chrlí oheň a disponuje mocným útokem na malou vzdálenost, jemuž je třeba aktivně uhýbat (*dodge*). Ve stejné chvíli se do hry vrátil Sage, kterého Eredar vyzval, aby si pospíšil, neboť se chystáme napadnout velitele kobky (*boss*). Po zabití Ničitele jsme každý obdrželi svou finanční odměnu (*gold*) a kořist (*loot*). Následně jsme opustili podzemní komplex kobky a naše skupina, která již nesdílela společný zájem, se rychle rozpustila.

Jednotliví členové výpravy si vzájemně poděkovali (*thanks, thx*), pogratovali k úspěchu (*good game, gg*) a bez sentimentu se šli urychleně věnovat aktivitám, které aktuálně považovali za důležité – Sage pokračoval v telefonátu se svým otcem, Luna odešla vyrábět (*craft*) výbavu pro svého nového avatara, Razor šel konečně spát, Eredar se přidal k jinému týmu a zaútočil na kobku *Citadel of Flame* a já jsem pomáhal spoluhráči Garenovi se ziskem surovin pro jeho „povznesené“ brnění.

Výše uvedený popis výpravy do kobky ilustroval většinu hlavních aspektů herní aktivity v gildě TDC – společný postup etnicky a performativně heterogenní skupiny, která sice disponuje hierarchií, avšak jedná egalitárně. Rovněž byl názorně demonstrován význam komunikace

a koordinace aktivit, práce s informacemi (znalost sestav), schopnost improvizace a rychlé adaptace na nestandardní scénáře (úmrtí a absence spoluhráče). Kapitola též ilustrovala funkční roli humoru a skupinové solidarity, ale též poukázala na existenci limitů – na pragmatický rozměr kooperace, která je řízena individuálními preferencemi a především vojenskou a ekonomickou efektivitou.

3.2.4 Hromadné násilí jako výrobní způsob – zerg

Důraz na vojensko-ekonomickou efektivitu (*min-maxing*, maximalizace zisku a minimalizace nákladů) je u mých spoluhráčů plně v souladu s jejich vztahem k hernímu časoprostoru. Celá virtuální geografie je ze strany hráčů pragmaticky vnímána jako transitní prostor – jako příležitost získat komodity a obohatit se vyplněním specifické lokální kobky, případně i zabitím velkého místního monstra v rámci tzv. „světové události“ (*world event*). Existence těchto světových událostí je jednou z nejdůležitějších inovací Guild Wars 2, neboť jedinec je hrou informován pouze o událostech, které probíhají v jeho bezprostřední blízkosti – viz Obrázek 21 (Tap Dat Mouse, 2014; AmazingAid, 2013).

O největších světových událostech (např. o výskytu draků a jiných monster) se hráči zpravidla musí informovat vzájemně (rivalita však může vést k selektivnímu ne/sdílení informací), případně se o nich musí opět dozvědět z externích informačních zdrojů, které jsou vytvářeny a zdarma sdíleny herním společenstvím – příslušníky komunity, která sdílí společný zájem (AngryJoeShow, 2012; Dulfy, 2014). Vidina snadného přístupu k těmto informacím byla u mnohých spoluhráčů významným důvodem pro jejich vstup do TDC (do početné PvE gildy s aktivní *ad hoc* komunikací). Tuto skutečnost potvrzuje i spoluhráčka Lucy:

„I wanted to join a big guild after I took a break from the game. I joined for the socials and for the information on boss events and temple runs – it was before all those sites appeared.”

Kromě samotné gildy jsou nejvýznamnějšími informačními platformami plánovací aplikace *Dulfy GW2 Boss Timer* (<http://dulfy.net/>) a *GW2Timer* (<http://gw2timer.com/>), jež obsahují podrobný „rozvrh“ všech světových událostí. Stránka *Dulfy* navíc nabízí i možnost zvukového upozornění pro hráče, kteří mají tento plánovač spuštěný v pozadí hry (Dulfy, 2014; Bodydoc Gaming Zone, 2013). Stejný princip využívá i stránka *WvW Intelligence* (<http://wwwintel.com/>), která hráči v reálném čase předává informace o vývoji bitev ve WvW módu – Obrázek 2.

Na tomto místě bych rád zdůraznil, že obdobné aplikace jsou v současnosti rovněž využívány k aktérskému mapování reálných (*sic*) ozbrojených konfliktů na Ukrajině a v Sýrii – zde lze zmínit především interaktivní mapu *MilitaryMaps* (<http://militarymaps.info/>), která mapuje vojenské operace v obou zemích – viz Obrázek 23. Oblibu a zásadní význam informačních a mapovacích aplikací v prostředí hry Guild Wars 2 ilustruje i následující přepis z mé herní komunikace:

[18:39] Water: Hello, how do you guys find these events?

[18:39] Rimma: I often use google and magic

[18:40] Punk: best idea is to follow the timers online

[18:40] Othel: try <http://guildwarstemple.com/> works for me

[18:40] Abali: guild wars temple timer or dulfy – find it on the net

[18:41] Yung: dulfy or dragontimer on second screen

[18:41] Water: Oh, okay. Thank you! ^_^

Hráč Water se při průzkumu mapy náhodně připlétl ke světové události a po jejím dokončení byl příjemně překvapen její ziskovostí. Zeptal se proto okolních hráčů, jakým způsobem lze tyto události vyhledávat. Hráč Rimma

mu ironicky odpověděl, že často používá internetový vyhledávač *Google* a magii. Ostatní hráči mu však začali ochotně doporučovat konkrétní webové stránky, které lze využít. Hráč Yung pak dokonce prohlásil, že má tyto plánovací aplikace permanentně spuštěné na druhém monitoru.

Opakované přechody mezi hrou a externí aplikací jsou pro *Guild Wars 2* symptomatické a principiálně se opakují u všech informačních platform, o nichž je v této práci pojednáváno. Tento fenomén byl poprvé odborněji traktován v rámci popularizačního antropologického videoblogu *MMO Anthropology*, v němž autor známý pouze pod přezdívkou Amerist (*sic*) poukázal na propojení dynamických světových událostí (obsahu) s ekonomickou motivací hráčů (aktérů). Tito hráči pro optimalizaci své aktivity často překračují kontext a membránu „magického kruhu“ samotné hry a využívají velké množství open-source programů (*MMO Anthropology*, 2013; Huizinga, 1980: 11, 20). Na tento rys herních společenství poukázal i antropolog Alex Golub (Golub, 2010: 20, 23).

Amerist výše zmíněný jev popisuje jako tzv. „crowdsourcing“ – stav, kdy rozptýlená heterogenní masa desítek autonomních aktérů s podobou motivací svou konvergencí vytváří rozsáhlé emergentní kolektivy, které jsou jen volně řízeny. Tato uskupení často projevují komplexní chování, které je sice motivováno primárně ekonomicky (zabít monstrem, získat kořist a odejít), ale vykazuje též skupinovou solidaritu (sdílení informací, ošetřování raněných, podporu okolních hráčů), produkci vědění (kulturního kapitálu), sekundární „neekonomické“ performance (tanec, hru na hudební nástroje, ohňostroje, prezentace výzbroje) a silně neformální kontexty, ve kterých se projevuje herní humor (*MMO Anthropology*, 2013; Robb, 2010; Pearce, 2009: 47-48).

Tato emergentní kumulace hráčů je emicky označována jako tzv. „zerg“ (nezaměňovat s již zmíněným a velmi podobným termínem *zerg*,

který označuje typ výbavy jednotlivce). Termín *zerg* odkazuje na kultovní sérii strategické počítačové hry *StarCraft*, jejímž tvůrcem je již zmíněné vývojářské studio *Blizzard Entertainment* (tvůrce série *World of Warcraft*). Ve hře *StarCraft* je *Zerg* mimozemskou parazitickou rasou, která je organizována do podoby kolektivního organismu – obdobně jako mravenci a včely, kde z funkčního hlediska není jednotlivcem včela, ale celý systém úlu (Edwards, 2003: 2; Bonabeau, 2003: 19).

Zerg rovněž připomíná rasu Brouků (*Bugs*) z knihy *Hvězdná pěchota* od Roberta A. Heinleina a též vykazuje paralely s entitou *Borg* z univerza seriálu *Star Trek*. *Zerg* i *Borg* jsou superorganismy, které o sobě referují v kolektivním singuláru („*We are the Swarm*“ a „*We are the Borg*“). Obě entity jsou alegorií „čistoty esence“, která agresivně hledá „vhodnou formu“ ke své plné realizaci – k dosažení dokonalosti. Toto „hledání“ však má charakter bezohledné expanze, genocidy a kořistnické „konzumace“ okolí (Farkas, 1998, 26; Heinlein, 2008: 139; TrekCore, 2010).

Zerg, který sám sebe též označuje jako *Roj* (*The Swarm*), i entitu *Borg* lze proto chápat jako dokonalý výraz kořistnické logiky, která v rámci své nenasyté touhy ničí a asimiluje vše, co stojí v cestě (Challans, 2008: 92-93). Základní taktikou *Zergu* ve hře *StarCraft* je tzv. „rush“ – rychlá militarizace a následná porážka nepřítele pomocí momentu překvapení, početní převahy (myriád malých a rozptýlených jednotek) a razantního úderu na citlivou infrastrukturu – velící centra a jiné vitální body (Obrázek 24). Klíčovými aspekty tohoto útoku jsou rychlost, bezohlednost a početní i informační převaha (Kalinič, 2013c; Force Strategy Gaming, 2010). Ve hře *Guild Wars 2* je pak termín *rush* (viz předchozí kapitolu) užíván k označení rychlých výprav do kobky, jejichž cílem je ignorování „nevýznamných“ monster a agresivní průnik přímo k veliteli kobky v minimálním čase (Nike, 2014c; Brazil, 2014).

Kořistnicky motivované využívání rychlosti a početní převahy je charakteristické i pro chování *zergu* ve hře *Guild Wars 2*. Centrum *zergu* zpravidla tvoří hráč-velitel (*commander*) – jedinec s barevným velitelským označením (*tag*), okolo něhož se v průběhu času soustředí další hráči (Obrázek 25). Na základě mimetické nápodoby a následování se pak *zerg* početně rozrůstá (Girard, 1997: 74). *Zerg* je proto též možno definovat jako krátkodobý časoprostorový shluk velkého množství hráčů, které nepojí žádné hlubší vazby, a jejichž sdílený materiální zájem vyústí v dočasnou *ad hoc* spolupráci (GW2Wiki, 2015b). Cílem této kooperace desítek hráčů je úsilí o ekonomický profit (o zisk herní měny a kořisti), jehož je dosahováno kolektivním násilím. Způsob vedení *zergu* je zpravidla heslovitý a obsahuje aktivní odkazy na místa, na která bude útok zahájen:

[00:44] [M] Looper: yellow tag champ farm [Drakkar Waypoint]

Drakkar spurs: Fish → Kodan → Norn

[00:45] [M] Raider: ori node near [Ice Floe Waypoint]

[00:51] [M] Looper: [Earthshake Waypoint] Troll

Výše uvedený přepis dokumentuje průběh tzv. „farmaření“ významných monster (*boss farming*). Jedná se o cyklickou likvidaci vybraných bohatých monster v lokalitě *Frostgorge Sound*, která skýtá příležitost k rychlému obohacení. Komunikace obsahuje oznámení velitele Loopera, že zájemci mají následovat jeho žlutou insignii (*tag*). *Zerg* se v tomto případě začne vytvářet na pozici u teleportačního bodu *Drakkar*, v jehož blízkosti zabije tři monstra (známá jako *Fish*, *Kodan* a *Norn*). Poté se *zerg* vydá zabít trolle u teleportačního bodu *Earthshake*. Hráč Raider *zergu* navíc oznamuje, že v blízkosti bodu *Ice Flow* se nachází ložisko orichalka (*orichalcum*) – nejvzácnějšího kovu ve hře (Killchain, 2014; Winfield, 2012).

V rámci *zergu* lze tedy často pozorovat solidaritu (např. již zmíněné oznámení výskytu vysoce poptávaných surovin), která překračuje rámec

původní pragmatické a na cíl zaměřené (teleologické) spolupráce. Často však lze pozorovat i „žertovnou škodolibost“ (*trolling*) a záměrné disruptivní chování (*griefing*), jehož základní rysy lze identifikovat i v následujícím výňatku z chatu:

[16:50] Ogan: this way lemmings, stay on my tag so we all get cleanse and boons from turrets ... do not spread out, pls

[16:51] Estar: STOP WITH KNOCKBACK FFS!

[16:51] Fabio: [Point Blank Shot]

[16:52] Nomos: Ok, I will start to use [Reaper's Mark] idiots!

Velitel Organ označuje svůj zerg jako tzv. „lumíky“ (*lemmings*)¹¹, neboť není spokojen s přílišným rozptylem skupiny, který vede k tomu, že se na řadu hráčů nevztahují prostorově omezené bonusy (*area of effect, aoe*). V reakci na tuto invektivu pak mnozí hráči začali záměrně užívat různé disruptivní schopnosti, které umožňují přemístění monstra směrem od útočícího zergu (např. v textu zmíněný „*Point Blank Shot*“). Na základě nápodoby (miméze) se podobného nekooperativního jednání začali záhy hromadně dopouštět i další hráči. Boj proti monstrům se v důsledku této „disruptivní epidemie“ stal zdlouhavým a zerg se následně rozpadl, neboť již nesplňoval svůj primární účel – rychlé, snadné a bezrizikové obohacení zúčastněných jedinců pomocí „farmaření“ (GW2Wiki, 2015b).

Podobné formy hromadného chování v „nahodile homogenizovaných souborech aktérů“ byly odborně popsány Oldřichem Mikšíkem, který je definoval jako „dezintegrované impulzivní reakce“, jež jsou spouštěny a usměrňovány impulzivními jedinci na principu emocionální nákazy a

¹¹ Termín „lumíci“ má v herní komunitě negativní konotace a odkazuje na klasickou počítačovou hru *Lemmings* z roku 1991, jejímž cílem je bezpečně navigovat automaticky a bezduše kráčeující zástup lumíků (TTDLX, 2014).

následovnictví – mimetismu (Mikšík, 2005: 92-93; Girard, 2008: 48). Tyto principy dobře demonstruje i následující výňatek z herního chatu:

[09:12] [S] Grom: res me pls

[09:12] [S] Holun: dead wp back to [Old Sledge Site Waypoint] pls don't be a leacher <3

[09:12] [S] Wind: a) you shouldnt die b) fuck you the wp it's faster

[09:14] [G] Sage: golem 20%, join for ultimate leech!

[09:16] [G] Eredar: lol, so many guildies here

[09:17] [M] Local: duffy says svanir shaman in 2 min @ [Vendrake's Homestead Waypoint]

V rámci tzv. „světové události“ hráči vytvořili zerg, který usiloval o porážku obrovského golema (*Golem Mark II*). Tento golem okolo sebe pravidelně generuje elektrické pole, jímž je schopen rychle zabít všechny hráče, kteří se v něm momentálně nachází. Strážce Grom byl tímto polem usmrčen a žádal okolní hráče o oživení (*resurrect, res*). Hráč jménem Holun naopak požadoval, aby mrtví hráči „neparazitovali“ (*leeching*) na aktivitě ostatních, vzkřísili se v teleportačním bodu (*waypoint, wp*) zvaném *Old Sledge Site* a znovu se zapojili do boje. Válečník Wind pak velmi ostře objasnil, proč nebude křísit okolní hráče. Jeho výrok fakticky vystihoval i nezájem okolních hráčů. Mnohé „eusociální“ aspekty zergu (kooperace, solidarita se zraněnými) tak mají své limity a jsou předmětem ekonomizující kalkulace (RebGaming, 2014; Rhavoreth, 2014).

V závěrečné části úryvku pak gildovní spoluhráč Sage oznamuje TDC (pomocí gildovního chatu, G), že Golem již má pouhých 20 % svého původního života. Svým příchodem a symbolickou participací na boji tak hráči měli možnost dosáhnout „nejvyšší míry parazitace“ (*ultimate leech*) – neboť stále mohli získat plnohodnotnou kořist, ačkoli se na větší části boje vůbec nepodíleli (Chen, 2012: 57). Na základě této výzvy se na místo

teleportovala značná část členů (*guildies*) TDC, což pobaveně konstatoval i spoluhráč Eredar. Po porážce golema jsme získali kořist a zerg se na základě informací z plánovací aplikace *Dulfy* rychle přemístil k dalšímu „světovému monstru“ – k ledovému šamanovi u teleportačního bodu *Vendrake's Homestead*.

Dobrym příkladem kolektivního chování a „farmaření“ zergu je též herní lokalita zvaná *Silverwastes* (SW). Jedná se o relativně novou mapu (po částech byla zaváděna od listopadu 2014), na níž se nachází velmi odolná a bohatá monstra. Na mapě se rovněž vyskytují ukryté truhly s poklady (*chests*) – s penězi a surovinami pro výrobu povznesených a legendárních předmětů. Truhlu je však třeba vykopat speciální lopatou na jedno použití (*shovel*), kterou lze náhodně získat pouze v této lokalitě. Odkrytou truhlu je poté nutné otevřít unikátním klíčem, jenž je možné nakoupit za lokální měnu – za tzv. „erbovní znak banditů“ (*bandit crests*). Tato aktivita je tedy pro jednotlivce dosti komplikovaná a nepřilíš atraktivní – k produkci zisku totiž vyžaduje velké množství času (Rashdanml, 2015).

Hlavní překážkou hromadného „farmaření“ jsou silná monstra obývající celé území mapy a nepravidelná (náhodná) distribuce lopat mezi hráči. Obsah truhel je však natolik cenný, že hráči vyvinuli skupinové taktiky, které jim umožňují tyto komplikace překonat. Za účelem odkrývání truhel se tak pravidelně pořádají výpravy (*chest farms*, *cf*), jichž se účastní desítky vzájemně kooperujících hráčů (Farbstoff E, 2014).

Tato hráčská taktika pragmatické davové spolupráce se ukázala být natolik efektivní a zisková, že musela být několikrát korigována samotnými vývojáři hry (*nerf*). Vývojáři hry *Guild Wars 2* (společnost ArenaNet) *ex post* opakovaně prodlužovali časové intervaly nutné k obnově truhel a snížen byl i statistický výskyt lopat, což potvrdil i spoluhráč Razor – gildovní specialista na farmaření a jiné výtěžné praktiky:

„I still remember the first week of Silverwastes. I farmed over 1000 bags at that time. The respawn of the chests was very short and we had far more shovels. But ArenaNet soon realised what they have done and nerfed that.“

Herní komunita se však dokázala adaptovat i na tyto nové podmínky a začala celý proces detailněji organizovat pomocí již zmíněného inzertního systému LFG, v rámci něhož je „farmaření“ avizováno následovně:

Starting chest farm (cf) taxi + bring your shovels
sw chest farm – follow blue tag, need more shovels

Hráči, kteří sdílejí zájem o obsah truhel, jsou schopni se pomocí těchto inzercí shromáždit na jedné konkrétní mapě (všechny herní lokace totiž existují v mnoha paralelních variantách), kterou následně přemění na čistě „farmářskou“ lokalitu. Na této mapě se hráči záměrně neúčastní žádných herních událostí a věnují se výhradně ekonomicky ziskovým aktivitám – těžbě surovin a odkrývání truhel. Proces je organizován do podoby zergu, jehož velitel se pohybuje po obvodu mapy a vyhledává truhly. Po nalezení truhly se zerg zastaví a čeká, až některý z jeho členů použije lopatu a odhalí poklad. Takto odkrytou truhlu pak mohou otevřít všichni okolní hráči. Zisk z jedné lopaty a jedné truhly jsou tak schopny jednoduše získat až desítky hráčů – viz Obrázek 26 (Flame of Faith, 2015).

Tento jednoduchý koordinační postup mnohdy stačí k tomu, aby se farmaření iniciovalo a jistou dobu udrželo i bez přítomnosti velitele. Různé aspekty zergu a farmaření jsem opakovaně diskutoval i se svým gildovním spoluhráčem Kaelem (programátor), který v něm též našel mnoho paralel s fenoménem swarmingu a s emergentním vznikem komplexních systémů:

„The buzzword of today seems to be the 'swarm intelligence', but I always liked the term coined by Murray Gell-Mann, which is 'complex

adaptive system'. But no matter what term we use – it is sure that it behaves like an emergent entity.“

Kael u zergu rovněž pozoroval logiku kořistnického superorganismu, který se nachází v neustálé adaptaci na příslušné prostředí (Parunak, 2003: 30). Hráči, kteří v lokalitě *Silverwastes* vytváří zergy, se dokázali efektivně přizpůsobit strategické změně (přímému zásahu vývojářů) a vyvinuli nové taktické formy (aktérské praxe) hromadné spolupráce, jež opět vedou ke kýžnému materiálnímu zisku. V této souvislosti lze dobře demonstrovat dialektickou a oboustranně reaktivní povahu vztahu: aktér ↔ struktura (Certeau, 1988: 34-39). Na dynamický charakter herní praxe upozorňuje i M. Chen, který tvrdí, že herní komunita (její praxe a socioekonomické taktiky) a vývojáři (herní software a jeho pravidla) se nachází ve stavu permanentního vyjednávání a dynamické invence (Chen, 2012: 120-121; Nardi, 2010: 70-71).

Hráči tedy nejsou v žádném případě degradováni do role „pasivních“ konzumentů, jejichž chování je lineárně určeno pravidly a parametry hry. Aktérskou schopnost analýzy, invence a rychlé adaptace na změnu podmínek dokládá i extrémní ziskovost mnoha herních taktik. Efektivitu a vysokou výtěžnost nové herní praxe potvrzuje i následující humorný úryvek z gildovního chatu:

[11:41] Sven: what time shall i open these?? >> [250 Embroidered Coin Purses] (10x)

[11:41] Monster: lol Sven, dat SW farm!

[11:41] Fury: hoarder!

[11:41] Rubik: dont, just hoard more n admire them

[11:42] Kael: Sven, it looks like a compulsive hoarding disorder!

Nizozemský hráč Sven (37 let, technik u počítačové firmy) se gildy zeptal, kdy má otevřít své enormní zásoby čítající na dva a půl tisíce měšců na

mince (*coin purses*), které získal v lokalitě *Silverwastes*. Sven se ihned stal terčem skupinového humoru – maršál Fury ho obvinil z tzv. „křečkování zásob“ (*hoarding*). Termín „křečkování“ označuje „patologický“ stav, kdy hráč shromažďuje suroviny nad rámec jejich reálné použitelnosti. Poruchu „kompulzivního hromadění“ Svenovi diagnostikoval i důstojník Kael. Rubik pak Svenovi navrhl, aby váčky neotvíral, pokračoval v jejich kumulaci a „uctíval je“ (ArtisGames, 2013). Toto propojení organizovaného násilí a ekonomického profitu vykazuje základní aspekty tzv. „oportunistického násilí“, které je definováno finančním ziskem – drancováním a parazitací jako výrobními způsoby (Tilly, 2006: 132, 135; Jagchid, 1988: 12).

V lokalitě *Silverwastes* brzy došlo i k „institucionalizaci“ těchto taktik v okamžiku, kdy emergentní a krátkodobé zergy začaly formovat stabilní herní společenství – gildy specializované výhradně na farmaření. Tento proces dokumentuje i následující přepis výzvy, jež byla přednesena všem hráčům na dané mapě (*map shouting*):

\$\$\$\$\$ [FAST] Specializes in SW farming. Join us and get rich in no time. Experienced commanders / Buffs 24/7 / No LFG for maps / Rep only in SW / w me for inv \$\$\$\$\$

Hráč jménem Theonas tímto nabízel členství v monotematické gildě FAST (leitmotiv rychlosti), která je zaměřena na farmaření v oblasti *Silverwastes*. Gilda se prezentuje jako společenství, které disponuje zkušenými veliteli a permanentními bonusy (*buffs*). FAST hráčům slibuje rychlé zbohatnutí bez nutnosti vyhledávat „farmářské lokace“ pomocí aplikace LFG a na oplátku od nich vyžaduje reprezentaci během farmaření. Případný vstup do gildy je řešen individuálně – pomocí privátní textové komunikace (*whisper, W*).

Zerg tak primárně slouží jako tzv. „bazar násilí“ (*bazaar of violence*), jenž se vyskytuje tam, kde se nalézají materiální zdroje. Velitel v prostředí

zergu slouží pouze jako „krystalizační jádro“. Zerg rovněž není nositelem „identity“ (ideologie, ethnicity), ale jedná se o krátkodobě homogenizovaný soubor hráčů, kteří skrze soutěživou kooperaci (*co-opetition*) realizují svůj ekonomický zájem (Robb, 2004). Prostředí zergu (fakticky velké *ad hoc* sestavené skupiny, *PUG*) je proto též vhodným prostorem pro hromadnou kontaktáž a potenciální rekrutaci nových hráčů do stabilních gildovních skupin (Nardi, 2010: 18).

Britský spoluhráč Fury, maršál a zakladatel TDC, v minulosti rovněž fungoval jako „jádro zergu“, když opakovaně vystupoval v roli velitele světových událostí, v rámci nichž se skupina TDC (původně malá gilda pro několik přátel) propagovala a přijímala nové členy. V důsledku této praxe pak gilda zaznamenala dynamický nárůst počtu členů a dnes (květen 2015) jejich počet prakticky neklesá pod 150. Skrze prostředí amorfního zergu se členkou TDC stala i britská (skotská) hráčka Trax – pozdější významná představitelka profesionálního jádra gildy, která na svůj vstup do gildy vzpomínala následovně:

„I was in a zerg and I thought Fury's character looked really cool. I contacted him in game. I did so after a friend of mine joined them for some guild missions.“

Trax se nacházela v zergu hráčů, který se vytvořil okolo „bezvadně vypadající“ postavy velitele Furyho.¹² Na základě předchozích dobrých zkušeností svého známého pak Furyho kontaktovala a vstoupila do TDC. Obdobným způsobem se vyjádřil i jiný dlouholetý člen gildy, který v ní dnes zastává funkci velitele – švýcarský hráč Viper (21 let, tesař):

„I became a member of TDC because back then Fury was one of only a few commanders on our server. He always advertised his

¹² Některým aspektům „profesionálního“ vzhledu (*look, skins*) herních postav se bude věnovat následující kapitola.

guild and was looking for new members. But the main reason why we decided to join TDC (I mean my brother and me) was because of the guild missions which were new to use and back then TDC also was one of the first guilds that unlocked them, so i asked Fury and joined the guild.“

Trax i Viper se shodně zmiňují o tzv. gildovních misích“ (*guild missions*), které TDC (navzdory svému značně individualistickému a fragmentárnímu rázu) pořádá pravidelně každý týden, a jež se těší hojné účasti. Tyto mise jsou speciálním druhem událostí (*events*), které může iniciovat a plnit pouze gilda. Odměny za úspěšné dokončení těchto událostí jsou podobné odměnám za vyplnění kobky, což z misí činí poměrně přitažlivou aktivitu. Atraktivitu kořisti dokládá i následující přepis komunikace během přípravné fáze misí:

[20:35] [S] Raven: Ok guys, showtime! For the first mission and we will be CPS to help them get influence

[20:35] [S] Raven: then we'll switch to MOON since CPS hasn't unlocked the other missions

[20:36] [S] Ares: but we still get the chest and loot, right?

[20:36] [S] Chen: and we still receive the reward?

Maršál Raven gildě TDC vysvětluje, že mise se tentokrát uskuteční pod vedením spojeneckých gild (CPS a MOON), neboť tyto skupiny potřebují získat „vlivové body“ (*influence*). Bezprostředně poté následoval dotaz hráčů Area a Chena, kteří se chtěli ujistit, že jim participace „pod cizí vlajkou“ stále vynese hmotnou odměnu (*reward*) – kořist (*loot*) a truhlu s pokladem (*chest*). Odmítavý postoj ke gildovním misím v TDC naopak zastávají především „sociálně izolovaní“ herní profesionálové:

„I rarely join in with guild missions, one of the reasons is that after doing them for a year ... it is really boring. For the amount of time

and the loot, I can't be bothered to do them. The other reason is that it takes so long for the missions to start – it takes 15 or 30 minutes for missions that last at most 30 minutes.“

Profesionální (*hardcore*) hráč Lion se gildovních misí neúčastní, neboť mu již (po více než roce hraní) připadají stereotypní. Rovněž je demotivován nízkými výnosy – mise vyžadují velké množství času a přináší omezenou kořist, která je atraktivní pro většinu běžných hráčů, ale pro gildovní elitu je naprosto nedostatečná. Jako další důvod své neúčasti pak Lion uvedl i zdouhavost přípravné fáze, která běžně trvá i desítky minut – tedy stejně dlouho jako samotné mise. Čekání na zahájení misí si hráči obvykle krátí sekundárními performancemi – tancem, vtipkováním, ohňostroji a hrou na hudební nástroje – viz Obrázek 27.

Přípravný a organizační aspekt gildovních misí spočívá v tom, že se hráči TDC ve stanoveném čase dostaví na předem dohodnuté místo a zde se rozdělí na tři samostatné oddíly (*squad*), které fakticky odpovídají zergům. Tyto gildovní zergy pak pod dohledem svých velitelů podnikají volně koordinované výpravy do vybraných oblastí herního světa a plní specifické skupinové úkoly – loví uprchlé zločince (*bounty*), pokouší se ubránit vybrané lokality (případně i osoby) proti nepřátelským útokům (*challenge*), případně se pokouší zdolat nebezpečné labyrinty (*guild rush*).

Mise mají v TDC charakter pravidelného týdenního rituálu, který lze interpretovat jako „cyklický návrat“ gildy do svého vitálního „růstového stádia“, které je řadou členů vnímáno s velkou nostalgií (vzpomínky na vstup do TDC a první společné zážitky). V souladu s Maffesolim je možno prohlásit, že v průběhu těchto misí se fragmentovaná členská základna „kanonické“ gildy (formalizovaného společenství) periodicky navrácí do své zárodečné „anomické“ (dionýské) kolektivity – do podoby zdánlivě

chaotického zergu, jehož institucionalizací a formální hierarchizací se gilda původně zrodila (Maffesoli, 2002: 169; Nietzsche, 1995: 60, 62).

3.2.5 Koncový herní obsah a legendární zbraně

Herní aktivita převážné většiny členů gildy TDC je zaměřena na neustálé vylepšování vlastní postavy (*avata*) a na vytváření ekonomického zisku – na hromadění virtuální měny a na ukořistění vysněné výstroje a výzbroje s vyššími charakteristikami. Tato vertikální progrese avatara pak zpětně vylepšuje jeho performativní aktivitu a umožňuje hráči participaci na stále náročnějším obsahu. Pro dosažení nejvyšší úrovně herní aktivity – tzv. „koncového“ herního obsahu (*end game*) – je nezbytné vyrobit již zmíněné „povznesené“ předměty (brnění a zbraně), které jsou značně náročné na finance a suroviny (Nardi, 2010: 39). Potřebné materiály jsou získávány farmařením, o němž bylo pojednáno v předchozí kapitole.

Za účelem výroby vybavení „povznesené“ kvality je však nutno provozovat ještě extrémnější variantu farmaření – tzv. „drcení obsahu“ (*grinding*). Zajímavostí je, že hra *Guild Wars 2* původně „drcení“ vůbec neměla obsahovat (dle tvrzení herních vývojářů) a jeho proklamovaná absence měla být jedním z inovativních prvků hry (Machinima, 2010). Drcení se však ve hře záhy objevilo jako aktérská taktika, jejíž využívání je do značné míry „nezbytné“, neboť představuje optimální (minimalizace nákladů a maximalizace zisku) způsob pro dosažení koncového obsahu v přijatelném čase.

Taktika „drcení“ je obvykle založena na velmi nudné a repetitivní aktivitě, jež spočívá v monotónním zabíjení určitého druhu monster, který je možné (s určitou procentuální pravděpodobností) okrást o specifické drahé suroviny, jež jsou vyžadovány k výrobě hráčem požadovaných předmětů (Sammpo, 2015). Vzhledem k již zmíněné herní „metalogice“ (*zerk meta*) se nejčastěji jedná o zabíjení protivníků, které lze oloupit o tzv. „lahvičky s mocnou krví“ (*Vial of Powerful Blood*), jež jsou využívány k výrobě předmětů typu „berserker“. Všeobecně známým zdrojem pro

„drcení“ této suroviny jsou obojživelná ještěrkovitá monstra (*Reef Skelk*), která obývají jihovýchodní pláž v oblasti *Southsun Cove*. O této lokalitě jsem se dozvěděl od svých spoluhráčů z TDC a z herního návodu na YouTube (Bodydoc Gaming Zone, 2014). Zde je část rozhovoru, který jsem vedl v dané lokalitě:

[07:12] Rock: Hello guys, do you farm powerful blood here?

[07:12] Charche: evening, yup I have [Vicious Fang] [Vial of Powerful Blood] after 5 mins in here

[07:12] Rock: Evening? Where are you from? And congratulations :) Do you want to create a party?

[07:13] Charche: quebec, canada. sure, why not

[07:14] Dexe: Hi, yeah, lets make a party. Im from Hamburg from Germany

Po svém přihlášení do hry (krátce po deváté hodině ranní, respektive po sedmé hodině ranní serverového času) jsem na pláži v *Southsun Cove* narazil na několik hráčů, kteří se evidentně věnovali intenzivnímu farmaření (drcení). Zeptal jsem se jich proto, zda jsou zde kvůli ampulkám „mocné krve“. Hráč Charche mi v pozdravu popřál „hezký večer“ a přeposlal mi odkazy na svou dosavadní kořist – na jednu „lahvičku mocné krve“ a na jeden „surový dráp“. Obě tyto suroviny jsou velmi vzácné a patří mezi tzv. „materiály šesté úrovně“ (*tier 6 materials*), které se používají při výrobě povznesených předmětů a legendárních zbraní (Alkyone, 2014).

Charche mi poté objasnil zmíněnou časovou disproporci a sdělil mi, že pochází z kanadského Quebecu. Charche též souhlasil s mým návrhem na vytvoření farmářské (drtící) skupiny, která má praktický význam, neboť umožňuje koordinovaný postup a lepší využití zdrojů při systematickém „čištění“ daného prostoru (pláže a mělkých vod) od monster. Naše textová konverzace byla viditelná i pro okolní hráče, takže se k nově ustavené

skupině ihned ochotně přidal i německý hráč Dexe. Naše společné „drcení“ surovin trvalo přibližně hodinu a všichni jsme získali obstojné množství vzácných materiálů – krve, drápů a šupin.

Celkové surovinové nároky na výrobu povznesených předmětů jsou však mimořádně vysoké. Například jen pro výrobu hrudního pancíře (tedy pouhé jedné šestiny zbroje) je potřeba získat řádově tisíce útržků textilií čtyř různých druhů (vlny, bavlny, lnu a hedvábí), vytěžit přes tisíc jednotek různých kovů (železa, platiny a mithrilu), získat pět „lahviček mocné krve“ a řadu dalších surovin. Nabytí těchto surovin vyžaduje obrovské časové, případně i finanční, investice – nákup těchto materiálů na herním trhu stojí přibližně 75 zlatých mincí (GW2Spidy, 2015). Tyto nároky tak řadu hráčů odradí, jak ostatně ilustruje i následující přepis gildovního chatu:

[17:23] Garen: im so demotivated to get ascended

[17:23] Sage: yeah man, it is a lot of work for just 5% extra dmg

[17:24] Fury: it is not necessary – make it only if you have all materials for that, nothing better to go for or when you really want to do the end game content

Můj izraelský spoluhráč Garen si gildě postěžoval na nedostatek motivace vyrobit pro svou postavu strážce (*guardian*) „povznesenou“ zbroj. Hráč Sage jeho neochotu plně chápe a poukazuje na fakt, že výroba obnáší mnoho „práce“ (*sic*). Tento stav, kdy hráč začne „zábavnou hru“ vnímat jako „náročnou a nudnou“ práci, podrobně popsala již B. Nardi (Nardi, 2010: 113). Povznesená zbroj navíc zlepšuje charakteristiky postavy o pouhých pět procent (skutečně zanedbatelný přínos). Maršál Fury proto Garena informoval, že vlastnictví této zbroje rozhodně není nutností a hráč by ji měl vyrábět pouze v případě, že se hodlá věnovat náročnému koncovému obsahu (*end game*), nebo v okamžiku, kdy již danými materiály disponuje a nemá „nic lepšího na práci“.

Vzhledem k zanedbatelným praktickým zlepšením je tedy vlastnictví povznesené zbroje především statusovým symbolem, který demonstruje herně-profesní (performativní) a finanční zdatnost jedince. Opulentní povznesená zbroj sociálnímu okolí oznamuje, že hráč již dosáhl elitního obsahu a mohl si dovolit investovat obrovská množství surovin. Zbroj též svědčí o tom, že se statistiky hráčovy herní postavy (její síla a odolnost v herním světě) blíží ke svému maximu. Hráči v gildě dobře vědí, kdo danou zbroj vlastní a následně ho preferují při sestavování týmů pro útok na náročnější kobky (Golub, 2010: 29, 31). Hráči, kteří získají přístup k vysokoúrovňovým předmětům, proto gildu obvykle ihned informují:

[14:37] Razor: yes, I finally made it [Zojja's Razor]

[14:37] Chilo: I am fully ascended since yesterday, I made [Zojja's Harpoon Gun] :)

[14:38] Luna: wow, congrats to both of you!

Ve výše uvedeném přepisu gildovního chatu se finský spoluhráč Razor chlubí, že konečně dokončil výrobu „povznesené“ dýky (*Zojja's Razor*), která byla určena pro jeho postavu zloděje. Ihned na něj reaguje gruzínský hráč Chilo (22 let, student práv), který gildu informuje, že jeho postava již disponuje kompletní sadou brnění i zbraní povznesené kvality – včetně podvodní zbraně (harpuny), která se ve hře prakticky nepoužívá. Oběma hráčům pak k jejich úspěchu gratuluje rakouská hráčka Luna. V rámci výroby vlastní „povznesené“ výbavy (pro postavu válečníka Rocka) jsem proto zvolil obdobný postup oznamování svých úspěchů:

[10:28] Rock: Hi everyone, I have finished my ascended armor (pve zerk warrior), what runes should I apply to it – scholar or strength?

[10:28] Rubik: gj :) scholar seem to be a lot better for dps – but only in coordinated groups ofc, you need to maintain your hp

[10:28] Zyra: nice, gratz! for open pve + solo or pugs strength really shines, but they are insanely expensive [Zojja's Breastplate]

[10:29] Sage: gratz Rocky! as an asura, i dig zojjas breasts – bewbs international <3

[10:29] Rock: Ok, I will go for strength then :) Thank you for all that information!

[10:29] Trax: gz, check out dnt, they are a dungeon speed running guild who have optimum damage builds, they post a lot on youtube + check goku and miku, if you want to solo dungs

V gildovním chatu jsem svým spoluhráčům oznámil dokončení kompletní sady „povznesené zbroje“ typu „berserker“ (*zerk*) určené pro hru v PvE módu. Zároveň jsem se na TDC obrátil s technickým dotazem, zda je lepší do zbroje umístit „runy síly“ (*strength*), nebo „runy učence“ (*scholar*). Rubik, který se věnuje především týmové hře, mi doporučil „runy učence“, neboť konvenují kooperativní hře. Naopak britský spoluhráč Zyra (elitní hráč a sociální izolát), jenž se zaměřuje především na náročný individuální obsah, mi doporučil „runy síly“ a poslal mi pro ilustraci odkaz na svůj hrudní plát (*Zojja's Breastplate*) typu berserker, který tyto runy obsahuje. Debata o optimálních runách pro válečníka se v herní komunitě vede kontinuálně a znalost dilematu „síla“ (individuální hra) vs. „učenec“ (skupinová hra) lze vnímat jako indikátor odborné úrovně daného hráče (Nike!, 2014b).

Výše uvedenou technicko-teoretickou diskusi (*theorycrafting*) pak bahrajnský spoluhráč Sage obrátil v typický příklad svého kontextuálního humoru. Zmíněný hrudní (prsí) plát je vyroben podle technologie, jejíž autorkou je nejvýznamnější asuranská (*Asura*) vědkyně, která se jmenuje *Zojja*. Sage má mnoho avatarů, kteří jsou příslušníky herní rasy Asura, a deklaroval proto svůj zájem o tento druh „poprsí“, které trefně pojmenoval jako „mezinárodní poprsí“ – v narážce na herní „metalogiku“ a na masovou oblibu výstroje typu berserker (Brazil, 2015b). V tomto vtipu lze opět

pozorovat i prvky „válečnického“ machistického humoru, který tenduje k sexualizaci jazyka (Clastres, 1994: 20-21; Nardi, 2010: 153).

Herní profesionálka Trax mi následně doporučila webové stránky slavné gildy DnT (*Death and Taxes*), která sdružuje „hardcore hráče“ (herní autority), kteří vytváří plně optimalizované bojové sestavy. Rovněž mi doporučila produkci hráčů Goku a Purple Miku, kteří se profesionálně zabývají „sólováním“ (již zmíněným individuálním hraním) kobek. Jedná se o hráče, kteří dosáhli vrcholu performativní profesionality v rámci PvE módu, a jejichž postavy disponují nejlepším vybavením a statistikami (Goku SC, 2014b; Purple Miku, 2014).

Tito hráči zpravidla též disponují velkou zásobou herní měny (*gold*) a množstvím legendárních zbraní, jež jsou považovány za samotný vrchol obsahu PvE módu hry Guild Wars 2. Tuto ideu dokonale vystihl i samotný hráč Nike!, který vytvořil „reflexivní video“ o koncovém obsahu v PvE. Toto video je hodinovou psychedelickou smyčkou stojící herní postavy, která právě získala nejdražší legendární zbraň – obouruční meč *Eternity* (Nike!, 2014a). Postupné změny v herních preferencích PvE hráčů, které souvisí s jejich přeorientováním na elitní obsah, často pozoroval i můj klíčový informátor – herní profesionál Lion:

„After the first year of Guild Wars 2 pretty much everything was only about farming and grinding. Many people took a break from the game, many are just role-playing, others are in WvW all the time. Some people just roam around the world – they do map exploration and enjoy the environment. But let's be honest, the majority grinds for legendaries.“

Lion vyjádřil svou deziluzi (*anti-climax*) ze získání legendární zbraně (meče *Eternity*) a ze skutečnosti, že po prvním (ego-heroickém) roce hraní se hra často mění v repetitivní výrobu herní měny, která mnoho hráčů

demotivovala – viz Obrázek 28 (Nardi, 2010: 47). Řada Lionových přátel hru opustila a někteří se začali věnovat tzv. „hraní rolí“ – „odpočinkové“ narativní identifikaci se svými postavami. Tento způsob hraní v TDC provozuje spoluhráč Sage, který se v rámci svých žertů identifikuje se svými postavami rasy Asura. Jiní hráči naopak vykazují aktivitu, jež se podobá nomádkému *flanérství* (Maffesoli, 2002: 38). Tito uživatelé relaxačně bloumají herním světem (případně pouze stojí na místě), vedou rozhovory s neznámými okolními hráči a vychutnávají si estetické kvality a přítomnostní temporalitu (prezentismus) herního světa (Shinryuku, 2014a; Nardi, 2010: 82, 85).

Nehybné postavy avatarů se obvykle označují zkratkou AFK (*away from keyboard*), která poukazuje na skutečnost, že daný hráč v aktuální chvíli aktivně nehraje a „vzdálil se od klávesnice“. Mnoho starších hráčů, kteří již dosáhli koncového obsahu v PvE módu, se též přeorientovalo na hraní módů kompetitivních – WvW a sPvP. Na různé aspekty tranzice mezi módy vtipně poukazuje i řada herních videí (MattVisual, 2015). Většina hráčů se však dle Liona věnuje honbě za dalšími legendárními zbraněmi, které představují poslední možnost vertikální progrese postavy.

Legendární zbraně disponují nejlepšími možnými statistikami, které lze v případě potřeby i pozměnit. Hlavním aspektem těchto zbraní však je jejich unikátní a značně opulentní vzhled. Zbraně mají zářivé čepele, vytváří kolem postavy světelnou auru, zanechávají stopy při pohybu a některé disponují i specifickým zvukovým efektem – např. roh *Howler* při použití vyluzuje zvuky vlčího vytí (Doncpauli, 2014). Vlastnictví těchto zbraní je ostentativním statusovým symbolem, který esteticky demonstruje herní profesionalitu a též bohatství jedince. Tržní ceny legendárních zbraní se totiž pohybují okolo 3.000 zlatých mincí, což je nominální ekvivalent tří tisíc (*sic*) úspěšných výprav do kobek (MattVisual, 2013a).

Pro sestavení těchto předmětů je nutné nahromadit množství velmi drahých surovin (viz Obrázek 8), které jsou následně zpracovány pomocí unikátních procedur. Při akumulaci potřebných materiálů hráč zpravidla využije většinu svých dosavadních znalostí herního prostředí – především taktiky pro těžbu kovů a „farmaření“ dalších materiálů (Obrázek 10). Například pro výrobu mého legendárního meče *Sunrise* bylo třeba získat sto tzv. „nabitých kamenů“ (*charged lodestone*). Kameny lze získat jako náhodnou odměnu při plenění kobky *Crucible of Eternity*, nebo pomocí hromadného zabíjení („drcení“) přerostlých roztočů (*mite*). Tyto způsoby mi byly doporučeny spoluhráči z gildy, ovšem byly časově příliš náročné. Prostřednictvím instruktážního videa na YouTube, jsem se však dozvěděl, že tyto kameny lze získat i z energetických elementálů v podobě velkých živých jisker (AdestinyMc, 2012). Zvolil jsem proto tento způsob, jehož popularitu mezi hráči dokazuje i následující přepis herního chatu:

[14:22] Aqua: hello, did you find any charged lodestones?

[14:22] Rock: Hi, not yet, but I'm here like 10 minutes only. Do you also farm them?

[14:23] Aqua: yes, I want to make sunrise

[14:23] Rock: Where did you get the information about this farm, please?

[14:23] Aqua: from a video on YT, there is a guide, I do this regularly

Po deseti minutách nepřetržitého a nudného zabíjení elementálů (*sparks*) v lokalitě *Malchor's Leap* na ostrově *Orr* se ke mně připojil neznámý hráč Aqua, který se mě zeptal, zda jsem již našel nějaké „nabité kameny“. Aqua chtěl rovněž vyrobit meč *Sunrise* a o tomto způsobu „drcení“ se dozvěděl stejně jako já – z instruktážního videa na serveru YouTube. Aqua však „drcení“ provozoval již delší dobu a občasným prodejem kamenů si též vydělával. Zde je nutné podotknout, že výnosy z „drcení“ jsou značně proměnlivé a plně závislé na „náhodě“ – respektive na stochastickém

mechanismu (generátoru náhodných čísel), který rozhoduje o obdržení kořisti a determinuje i její kvalitu (*random number generator, RNG*).

Výsledná inkonzistence výsledků „drcení“ většinu hráčů frustruje a vede k tomu, že část materiálů pro výrobu legendární zbraně je obvykle nakoupena na trhu (*trading post, TP*), nebo darována přáteli – to potvrzuje i následující citace z mého rozhovoru s hráčkou Lunou:

„I made Kudzu last December (2013). It took me about three months to collect all the materials and to get the precursor. I farmed a big part of the materials by myself by doing Orr runs every day, but I also got donations from Turak (you know my boyfriend, right?) and from Rubik, which helped me a lot, especially at the end, when I didn't want to farm anymore.“

Luna potvrzuje úmornost „drcení“ potřebných surovin a poukazuje na význam přátelských darů od ostatních spoluhráčů. Dary pomáhají vytvářet a udržovat přátelské vztahy na principu reciprocity – klasického *quid pro quo*. Luna též zmínila zásadní aspekt výroby legendární zbraně, kterým je nutnost získat tzv. „prekurzor“ (*precursor*), což je unikátní a velmi drahá zbraň stejného typu (např. sekera, štít, meč), která slouží jako jedna ze vstupních surovin ve výrobním procesu (MattVisual, 2013a). Finanční nákladnost prekurzorů (cca 1.000 zlatých) hráče opět vede k vykonávání ekonomicky ziskových aktivit:

[20:16] Arthur: Hello guys, how can I make some fast gold, please?

[20:16] Carl: buy gems, 23 euro gets you 290g

[20:16] Sunny: pray to RNGsus!

[20:17] Sven: just farm dungeons

[20:17] Chen: find and sell a pre :)

Hráč Arthur zjišťuje, jak nejrychleji získat herní měnu (*gold*). Kromě obvyklého „farmaření“ kobek (*dungeons*) je mu doporučeno, aby za reálné

peníze nakoupil drahokamy (*gems*) a ty pak konvertoval na herní měnu. Hráč Sunny pak Arthurovi poradil, aby se modlil k „hernímu bohu“ – k „Ježíšovu generátoru náhodných čísel“ (*random number generator Jesus, RNGsus*). Termínem *RNG* však hráči označují nejen „náhodnou“ distribuci cenných předmětů a surovin, ale též různé formy „pokoušení štěstěny“, které mají blízko k hazardní hře. Základní formou této aktivity je využití tzv. „mystické kovárny“ (*mystic forge*), ve které je možné nevratně sloučit čtyři různé předměty a získat tak jeden předmět potenciálně vyšší kvality – případně i samotný prekursor (Doom Box, 2015; MattVisual, 2013b).

Úspěšnost tohoto procesu je však mimo jakoukoli kontrolu hráče a je založena pouze na teorii pravděpodobnosti a „náhodě“ (stochastickém algoritmu). Pro většinu hráčů je daná aktivita ekonomicky silně ztrátová, mystická kovárna proto byla hráči překřtěna na „mystickou toaletu“ (*mystic toilet*) a stala se oblíbeným terčem humoru, který paroduje neúspěšnost aktivity a naivní vidinu rychlého zisku prekursoru pomocí výroby a následné kombinace (tzv. „splachování“; *flushing, toileting*) stovek předmětů (KhanUrTV, 2013). Nejbezpečnějším způsobem nabytí prekursoru je tedy jeho přímá koupě na herním trhu:

[01:11] Signal: anyone has some gold left, i really want my precursor

[01:11] Creed: dont beg and do some pve then

[01:11] Signal: OMG WHO SEND THAT? LOVE YOU <3

[01:12] Middle: that is how you get more beggers

Hráč Signal například shromažďoval finance na nákup svého prekursoru pomocí žádostí o finanční podporu, které psal (spamoval) do chatu dané mapy. Tato praktika je označována jako „žebrání“ (*begging*) a je většinou hráčů vnímána jako nedůstojné chování, které ostře kontrastuje s ego-heroickým étosem řady starších profesionálních hráčů, kteří jsou majiteli legendárních zbraní (Vaanss, 2014). Žebrající hráči proto riskují, že jejich

komunikace bude ostatními hráči blokována. Posedlost prekurzorem sice nemá vždy takto explicitní (sebe-degradující) podobu, ale v koncovém obsahu je téměř všudypřítomná, jak výmluvně dokládá i následující úryvek z mého rozhovoru se spoluhráčem Diem (Zeus):

Rock: „How much in-game money do you have at this point? Do you consider yourself rich?“

Zeus: „I have 650 gold, I don't know if it's a lot, but it is half a Dusk.“

Na můj dotaz, zda se ve hře cítí být bohatým, mi hráč Zeus odpověděl, že má k dispozici 650 zlatých mincí (*gold*), které ihned poměřil s tržní cenou obouručního meče *Dusk* – prekurzoru pro výrobu oblíbeného legendárního meče *Twilight*. Tento způsob „teleologického“ uvažování je ve hře velmi častý a demonstruje ho i následující přepis gildovního chatu:

[14:07] Talon: as far as i counted i miss only dusk to have my twilight

[14:08] Giant: you mean dis [Dusk]?

[14:08] Talon: y gimmeeee, so hard to get – so much RNG involved

[14:09] Giant: im sorry, i just need map completion – at 85%

[14:09] Talon: okay then, anybody want to give me 1300g? :)

[14:09] Chen: I just need 80g for my pre. Bard – not the most expensive, but still, a pre is a pre

[14:10] Slark: i made dreamer so fast only because i got kudzu from mystic toilet

[14:10] Axer: I flush 1000g down the toilet and got nada

Rakouský hráč Talon (26 let, student IT) plánoval výrobu legendárního obouručního meče *Twilight* a postrádal „pouze“ prekurzor *Dusk*, jehož pořizovací cena se pohybuje okolo 1.300 zlatých. Finský hráč Giant tímto prekurzorem již disponoval a poslal na něj Talonovi interaktivní odkaz (*link*). Talon proto Gianta požádal, aby mu meč daroval, neboť jeho zisk je spojen s příliš velkou „náhodou“ (případně s finančními výdaji). Giant však

hodlal meč sám využít – poté, co by plně dokončil průzkum herní mapy a obdržel tzv. „dar objevování“ (*Gift of Exploration*), který je komponentem při výrobě legendární zbraně (Obrázek 8). Talon se proto gildy zeptal, zda by mu někdo nebyl ochoten darovat oněch 1.300 zlatých mincí.

Následně na chatu došlo k exhibici velkého množství hráčů, kteří vzájemně poměřovali výrobní stádia svých legendárních zbraní. Hráč Chen prohlásil, že mu schází pouze 80 zlatých ke koupi relativně levného (240 zlatých) prekurzoru pro výrobu legendární harfy (*The Minstrel*). Finanční „nenáročnost“ svého projektu pak omluvil slovy: „*Není sice nejdražší, ale stále je to prekurzor*“. Hráč Slark poté konstatoval, že svůj legendární krátký luk (*The Dreamer*) vyrobil relativně rychle jen proto, že v „mystické kovárně“ získal jiný prekurzor (dlouhý luk *Kudzu*), který následně zpeněžil. Herní profesionál Axer pak jen zklamaně oznámil, že do „mystické toalety“ spláchl předměty v hodnotě jednoho tisíce zlatých a nezískal vůbec nic.

Thymoticky a agonálně motivovaná enormní spotřeba surovin při výrobě legendárních zbraní často připomíná praktiky tzv. „potlače“ – agrese sublimované do podoby okázalé spotřeby a destrukce drahých surovin pro zisk sociálního statusu (prestíže) a ohromení svého okolí, které však obvykle „ohromeno“ není, neboť se aktivně připravuje na obdobně dramatické finanční a surovinové výdaje (Tilly, 2006: 92, Justoň, 2012: 310, 315). Logika mimetické rivality od ostatních členů skupiny vyžaduje podobné preference (získání legendární zbraně), které zaručí uchování sociální pozice a demonstraci kulturního kapitálu – „individuální“ touha po legendárních zbraních je proto do značné míry výsledkem skupinového tlaku a následování vzorů (Girard, 2008: 48, 49).

Pro lepší orientaci v potřebných surovinách a předmětech byla herní komunitou opět vytvořena řada externích zdrojů informací. Jedná se především stránky *GW2 Legendary* (gw2legendary.com) a *GW2 Legends*

(gw2legends.net), které trvale monitorují tržní cenu legendárních zbraní i jejich komponentů – prekurzoru a surovin. Výše uvedené stránky a celá řada návodů na serveru YouTube tak hráčům umožňují alespoň relativní minimalizaci enormních nákladů na výrobu těchto statusových symbolů (Dontain, 2012; MattVisual, 2013a). Na obrovské náklady spojené s těmito předměty poukázal i můj spoluhráč Sage:

„I made the Flameseeker Prophecies and I actually quit the game because of it, I think. That blasted legendary hit me like the 2008 financial crisis (damn, I want to play Crysis 3, you know that game by Crytek, right?). Legendaries are like: 'You have done everything in the game. But look, here is a cliff and you may throw yourself from it!' That bastard Rubo made me do it. I had 1500 gold, full stock of tier 6 materials and 750 ectos.“

Spoluhráč Sage pro svého strážce (*guardian*) vyrobil legendární štít *Flameseeker*, jehož absurdní výrobní nároky ho dokonce donutily hru krátkodobě opustit. Sage se domnívá, že výroba tohoto předmětu ho zasáhla stejně tvrdě jako „světová finanční krize z roku 2008“. Tento postoj lze interpretovat jako další projev deziluze (*anti-climax*) řady hráčů, kteří dosáhli elitního obsahu (Nardi, 2010: 47). O svých „likvidačních výdajích“ však Sage hovoří se svým typickým humorem a ihned motivem krize kontextuálně odkazuje na akční hru *Crysis 3* od společnosti *Crytek* (Official EA UK, 2012). Výrobu legendárních předmětů však Sage považuje za ekonomicky sebedestruktivní aktivitu (za ekvivalent skoku z útesu), k níž ho přiměl jeho přítel („bastard“) Rubik.

Navzdory všem „úsporám“ tak má výroba legendárních zbraní stále povahu okázalé likvidace financí a surovinových zásob, kterou lze chápat jako principiální opak předchozího „farmaření“ (*farming*) a „křečkování“ (*hoarding*). Bolestivé ekonomické nároky jsou hráči nicméně akceptovány

jako součást koncového obsahu hry - což ilustruje i následující úryvek z herní komunikace:

[09:26] Portus: why would you want a legendary? It is so much work, gold and all look horrible

[09:26] Mozuki: legendaries are pve endgame

[09:27] Nakur: yes, legendary weapons and soloing dungeons

Hráč Portus se ve městě *Lion's Arch* velmi trefně zeptal, jaký je účel výroby legendárních zbraní, když vyžadují tolik „práce“, financí a navíc nevypadají příliš atraktivně. Jako odpovědi se mu dostalo tautologického konstatování, že tyto předměty jsou koncovým obsahem – podobně jako již zmíněné „sólování kobek“ (*soloing*). Prestižní kombinace legendárních zbraní a performativní schopnosti (kulturního kapitálu) „sólovat“ je hlavním identifikačním znakem elitních hráčů (*pros*), kteří jsou následně většinovou komunitou mimeticky napodobování a „překonávání“ (Girard, 1997: 75, 157; Purple Miku, 2014).

Hráči od profesionálů kopírují funkční prvky jejich herní aktivity – především taktické postupy a již zmíněné bojové sestavy (*builds*), které se následně stávají všeobecně vyžadovanou normou (meta-sestavami), jež segreguje herní komunitu (Chen, 2012: 36). Stejným způsobem však dochází i ke kopírování vojensky nefunkčních aspektů herních profesionálů – jsou imitovány i čistě estetické prvky, jakými jsou legendární zbraně a fyzický vzhled avatarů (*skins*). Ke kodifikaci této „elitní módy“ dochází prostřednictvím videí na serveru YouTube, ale i na speciálních webových stránkách *GW2 Style* (gw2style.com/), na nichž hráči své estetické kombinace zbraní sami popularizují a nechávají je hodnotit herní komunitou (Sammpo, 2014a). O této formě nákladné estetizující imitace pojednává i můj následující rozhovor s gildovním spoluhráčem:

[00:13] Rock: Your avatar looks exactly like Nike! from DnT guild, that is not a coincidence, right?

[00:13] Zyra: Hi, thank you. Yes, I got a little bit inspired by his look. Those aetherblade legs are really good. But he plays warrior, right?

[00:13] Rock: Yes, he does. You even use exactly the same dyes :)

[00:14] Zyra: Yeah, I have watched his videos and I liked his look

Během cestování po městě *Lion's Arch* jsem narazil na nehybného (AFK) spoluhráče Zyru a povšiml jsem si, že vypadá přesně jako profesionální hráč Nike! – viz Obrázek 29. Zeptal jsem se ho proto, zda se jde o záměr. Zyra mi poděkoval (srovnání s herním profesionálem ho potěšilo) a potvrdil mi, že se nejedná o náhodu. Spoluhráč se poté přiznal, že se „mírně inspiroval“ a investoval 800 drahokamů (cca 136 zlatých) do nákupu unikátního „vzhledu“ (*skin*) na stehenní část zbroje (*Aetherblade Heavy Legplate*) a dalších 151 zlatých vynaložil na obarvení zbroje tak, aby vypadal přesně jako hráč Nike! (Nike!, 2015). Jen jeho snaha o vizuální nápodobu herního vzoru ho tak stála příjem z více než 280 kobek.

Dalším příkladem finančně dosti nákladné nápodoby elitního hráče je spoluhráč Furor, který se inspiroval slavným hráčem, který vystupuje pod přezdívkou Rising Raiden. Raiden se orientuje na WvW mód hry a natáčí videa ze svých frenetických soubojů, v nichž zpravidla poráží hned několik oponentů zároveň:

„I duelled Vaans like month ago when he was still on Baruch Bay. When I think about it, I've duelled quite a lot of famous youtubers and I won – like Vaans, Afro Gaming, Fave and Wolfineer – he even made a video about it. To answer your second question – yes, I got inspired by Raiden, I like his videos. Also Shinryuko is pretty good. I have been asked a lot if I'm either of those two. I would like to make

some videos, but I can imagine people calling me a 'wannabe' just because I have the same look.“

Furor se v rozhovoru pochlubil, že již svedl duel (ritualizovaný thymotický souboj „jeden na jednoho“) s většinou legendárních hráčů ze světa Guild Wars 2. Mezi tyto hráče se řadí především: Vaanss, Shinryuku, Afro Gaming, Wolfineer a již zmíněný Rising Raiden. Posledně zmíněného hráče (respektive jeho videa a performativní schopnosti) Furor obdivuje natolik, že do detailu okopíroval i jeho vzhled. Tato nápodoba byla tak zdařilá, že si ho ostatní hráči s Raidenem často pletli. Furor rovněž vytváří herní videa z vlastních soubojů, jež demonstrují jeho performativní kvality – s jejich uveřejněním nicméně váhá, neboť nechce být označen za epigona „jen proto“, že má identický vzhled (Rising Raiden, 2014).

Výše zmíněné souboje mezi hráči naplňují všechna kritéria duelu, jak jej definoval Keith F. Otterbein (Otterbein, 2004: 6, 35-36). Jedná se o předem domluvený čestný ozbrojený zápas mezi dvěma jedinci, který je veden dohodnutými zbraněmi – během duelu se obvykle používají pouze bojové sestavy (*builds*) vycházející z meta/logiky „berserker“. Souboj se odehrává na smluveném izolovaném místě, ve stanoveném čase a je veden pouze mezi dvěma aktéry (Tilly, 2006: 90). Ostatní hráči mají právo pouze nečinně přihlížet a následně ošetřovat těžce raněné (*downed*). Jakékoli zásahy třetích osob do právě probíhajícího souboje jsou však pokládány za vysoce nezdvořilé a jsou obvykle předmětem verbální i fyzické agrese duelantů (Shinryuku, 2015).

Souboje nepřináší žádný ekonomický profit a motivace účastníků duelu jsou čistě kompetitivní a thymotické – poměření zdatnosti (*skill*), navýšení osobního ega, případně je důvodem zachování cti (*honor*) a pomsta (*revenge*) za „neregulární“ vedení předchozího boje. Hráči, kteří získají povznesenou zbroj, legendární zbraně a pokoří nejtěžší počítačem

řízená monstra (dokončí obsah v PvE módu), se obvykle připodobňují ke svým vzorům (profesionálním hráčům) a pře/orientují se na performativně i finančně náročnější herní obsahy – na sPvP a WvW. Konzumace těchto módů hráčům umožňuje další „vertikální růst“ a dává jejich hře nové cíle a smysl (MattVisual, 2015; Nardi, 2010: 191).

Právě výše zmíněný přechod starších a zkušených členů gildy TDC z kooperativního a relativně rovnostářského (PvE) do soutěživého (WvW) obsahu způsobil značné tenze a nakonec vedl k dramatickému rozštěpení (*drama*) gildy jako „komunity sdíleného zájmu“ (Bauman, 2008: 57; Van Dijk, 2006: 167). O tomto rozpadu bude pojednávat následující kapitola.

3.3 Drama a rozštěpení gildy TDC

V důsledku přechodu herních profesionálů na náročnější herní obsah došlo v TDC k transgresi původní „rodinné“ gildy, která měla být orientována primárně na spolupráci v PvE obsahu. Skupina „rychleji konzumujících“ hráčů, kteří v PvE již postrádali jakékoli cíle, proto v rámci gildy založila platformu specializovanou na hraní ekonomicky neproduktivního WvW módu – malou gildu *The Emerald Ascending* (TEA). Tento krok se zpětně ukázal být velmi konfliktním, neboť ještě více zdůraznil pragmatickou povahu vztahů ke kolegům z PvE, k nimž se hráči *ad hoc* vraceli, aby získali peníze na své kompetitivní aktivity. Tento finančně motivovaný utilitarismus velmi dobře vystihl spoluhráč Giant:

„I've spent like 150 gold on siege, food and sharpening stones during the past week. If you want to be good in WvW, it will cost you a metric shit-ton of money. Anyways, I need money now, do you want to do some dungeon runs today?“

Ekonomicky deficitní WvW obsah (dobývání pevností a vedení velkých polních bitev proti jiným hráčům) prakticky funguje jako již zmíněný „zlatý dřez“ (*gold sink*) – viz Obrázek 30. Hráč, který chce být v tomto segmentu hry úspěšný, musí vynaložit značné částky na nákup obléhací techniky (to se týká především hráčů, kteří aspirují na pozici velitele zergu), na pořízení speciálních potravin a tzv. „brusných kamenů“ (*sharpening stones*), jež zlepšují výkon hráčovy postavy (Tap Dat Mouse, 2015).

Efekt těchto produktů je časově omezen (obvykle na pouhých 30 minut) a Giant tak během jednoho týdne intenzivního hraní přišel o 150 zlatých, které musel kompenzovat jinou ekonomicky produktivní aktivitou – rychlými výpravami do kobek v PvE módu, které se odehrávají v souladu s herní meta/logikou typu „berserker“ (Nike!, 2014c; Brazil, 2015).

Výše zmíněná pragmatická oscilace elitních hráčů mezi WvW (zábava a nové výzvy) a PvE (socializace v elitních skupinách schopných rychlé produkce herní měny) obsahem se v gildě TDC stala značně citlivým tématem, které nakonec vedlo k dramatickému rozštěpení TDC – k tzv. „dramatu“ (*drama*), které je v gildě též známo jako „Incident“ (*The Incident*). Zde je k dispozici vysvětlení celého dramatu tak, jak mi ho podal můj spoluhráč Zeus:

„The TEA started as an organised WvW guild and Trax was the leader of it. But soon they started to feel like our server wasn't giving them what they wanted, so they went to Aurora Glade (AG). But Trax, Fury and Raven made a 'contract' that the WvW won't take precedence over TDC – you know what I mean, like missions before WvW and stuff like that. But they started to show less and represented TEA mostly. They were also trying to 'steal' other players to join them on AG.“

Jako prvotní příčinu rozpadu Zeus identifikoval aktivity elitní britské hráčky Trax, která dokončila prakticky veškerý obsah PvE – včetně čtyř (*sic*) legendárních zbraní. Trax se proto spolu s dalšími profesionálními hráči rozhodla založit specializovanou platformu – již zmíněnou gildu TEA – pro hraní náročnějšího obsahu ve WvW módu hry. Jejím hlavním cílem bylo vytvořit profesionální údernou jednotku, která by bojovala ve velkých polních bitvách proti gildám z nepřátelských serverů (Gavyne, 2014; Shinryuku, 2014a). Trax (a TEA jako celek) se v tomto případě pokoušela o nápodobu svých vzorů – profesionálních WvW gild. Tuto mimetickou logiku dokládá i následující přepis z gildovního fóra:

[08. 21. 2014; 12:00 PM] Trax: „This video [link] is a fight between two of the best guilds the game has seen: Team Aggression and VII. It shouldn't be hard to tell that playing the way they do takes an

extreme amount of concentration, dedication, and coordination. We were directly trying to emulate this style of play.“

Trax na fóru sdílela video se soubojem dvou elitních gild (Team Agression a VII), jejichž bojové postupy se spolu se svými přáteli pokoušela „přímo napodobit“ (Eniav Zaren, 2014). V rámci této snahy však byly nastaveny tvrdé požadavky, které od členů TEA vyžadovaly vysokou performativní úroveň (bezchybné hraní), unifikovanou výzbroj, pravidelnou účast na nájezdech, komunikaci na programu TeamSpeak 3, přísnou hierarchii velení a subordinaci. Tato explicitní kritéria poté zdůraznila propast mezi profesionalizovanými hráči sdruženými v TEA a „pomalejšími“ spoluhráči z mateřské gildy TDC, která již nebyla schopna zprostředkovat elitním hráčům atraktivní zážitek, což samotná Trax formulovala následovně:

„I love TDC, but raid guilds give me access to a whole different part of the game I can't access through a PvE guild, and it so happens that's probably the area of the game I enjoy most.“

Krajně elitářská kritéria výběru fakticky vedla k vyloučení většiny běžných (*casual*) členů z legitimní participace ve skupině TEA, která byla stále ještě formálně podřízena gildě TDC a jejímu vedení. Exkluze hráčů značně popudila maršála Ravena, který svou legitimitu lídra naopak zakládal na vytváření pro/sociální atmosféry, na vyjednávání aliancí s jinými gildami a na snaze o plnohodnotnou integraci rekreačních hráčů. Své rozhořčení nad praktikami TEA Raven vyjádřil následovně:

„Despite numerous assurances that it wouldn't be the case, we could all witness a steady turn to exclusiveness and a bit of elitism as well as 'preferential access' ranging from preferred topics of discussion in guild chat, party chat, TS, to this group of TEAers building a relatively sealed-in community within another community.“

Raven gildu TEA a její velitelku Trax obvinil z elitářství, z institucionalizace „preferenčního přístupu“ a z budování uzavřené komunity v rámci původní gildy – tedy z praktik, jež byly v přímém rozporu s proklamovaným étosem TDC a s Ravenovou vizí organizace herní komunity. Své hlavní výhrady pak Raven podrobně rozvedl v příspěvku na gildovním fóru:

[08. 26. 2014; 10:23 PM] Raven: „When it comes to the raids orchestrated by TEA, there are several aspects of crucial importance we need to realize. (1) Not everyone was allowed to participate, only a bunch of specific classes were looked for and thus it precluded a great deal of our guildies from taking part in TEA raids simply because of the supposed unsuitability of their respective classes. (2) We received numerous reports from participants of such raids, who claimed they were shouted at for their own incompetence, and labeled the entire spectacle 'not fun', not to mention being kicked for not attending the raids (thanks brokers, Viper and others!) because of a myriad of reasons.“

Raven se jednoznačně vymezil vůči segregaci hráčů podle ne/žádoucích herních profesí, které vedly k vyloučení mnoha členů gildy TDC z aktivit TEA. Další závažnou výhradou bylo tvrdé a dosti emotivní velení Trax, která na hráče často křičela, obviňovala je z inkompetence a vylučovala členy, kteří se nemohli dostavit na smluvené nájezdy (*raids*). Raven následně zveřejnil a kompromitoval své informátory (*brokers*), které tak přímo zatáhl do destruktivní debaty – primárně se jednalo o mlčenlivého švýcarského hráče Vipera. Ravenova obliba nepřímého sběru důvěrných informací proti Trax a TEA pak v gildě vyvolala paranoidní atmosféru, která do jisté míry komplikovala i můj terénní výzkum, neboť profesionální částí gildy byly mé neustálé otázky po jistou dobu vnímány jako potenciální zdroj dat pro Ravenovu špionáž.

Své znechucení nad tvrdými praktikami TEA vyjádřil i rakouský hráč Talon (Ravenův přítel), kterého se dotklo povýšenecké ignorování nových členů, které mnohdy nabývalo formy zesměšňování a žoviální „zupácké“ šikany nováčků:

„Organising WvW is awesome, but if you make it only for the chosen ones, with special gear and etc., you are NOT contributing to guild AT ALL. And I think there are much more people who got insulted by you. Because I tried and on a few occasions you were ignoring me on TS [...] It is understandable you would like to have 50 people running in the zerk and having proper stuff. But how do you want to make it, if you don't talk with new people? Do you love the guild or the 20 members you know?“

Talon gildovní spoluhráče Trax vyčetl, že její aktivita nikterak nepřispívá k harmonickému chodu její mateřské gildy. Její ignorování méně zdatných hráčů pak údajně nepřispívá ani k růstu členské základny gildy TEA, která mezitím získala nevalnou pověst – především díky zesměšňování svých slabších členů. Dehonestaci méně úspěšných kolegů lze opět vnímat jako projev již zmíněných asociálních aspektů válečnického humoru (Chagnon: 1984: 16; Jamamoto, 2004: 88).

Talon dále poukázal na primárně pragmatickou motivaci přechodu na kompetitivní obsah a zeptal se, zda má Trax ráda gildu jako celek, nebo spíše oněch dvacet členů (elitní jádro), s nimiž se zná, a kteří aktuálně preferují stejný druh herního obsahu (WvW). Na podobné výtky pak Trax odpověděla tímto příspěvkem na gildovním fóru:

[08. 28. 2014; 08:55 PM] Trax: „Please don't pretend you have any clue what that environment is like when you're going to compare it to a bloody PvE event; call it elitist all you want, that's what it bloody is.“

We were literally fighting what are considered the best players in this game, and that's what we WANTED to do.“

Trax obvinila ostatní členy gildy (primárně zaměřené na PvE), že „nemají ani ponětí“, jak náročný je obsah, kterému se v současnosti hodlá věnovat. Poukázala na údajnou nezbytnost elitářského přístupu, neboť bojuje proti „nejlepším hráčům“ v dané hře. Obdobnou tenzi mezi hráči kooperativního („nudného a lehkého“) a kompetitivního („zábavného a náročného“) obsahu zaznamenala i B. Nardi (Nardi, 2010: 191). Celý spor byl poté přenesen na značně osobní rovinu, když Trax začala svým spoluhráčům z TDC připomínat jejich performativně slabší začátky v gildě (viz Kapitola 3.1), jež byly též spjaty s ostentativním pohrdáním (s přehlížením a výsměchem) ze strany starších a zkušených členů skupiny:

„You know what's amazing, Zeus? You used to be ridiculed by the guild. People found you very annoying and it was a bad time for you. We had a meeting to talk about what to do about it; the thought of kicking you did pass through that meeting.“

Trax Diovi připomněla, že byl gildou TDC zesměšňován a byl v rané fázi svého hraní považován za natolik „otravného“, že kvůli němu bylo organizováno i zvláštní zasedání důstojnického sboru, jež mělo rozhodnout o jeho vyloučení z gildy. Zeus se totiž v herních počátcích neřídil principem „skrývání“ (*krypteia* jako dočasné odloučení a následný zisk sociálního kapitálu v důsledku projevení herní excelence – demonstrací kapitálu kulturního), ale naopak se pokoušel kulturní kapitál získat „nevhodnou“ sociální aktivitou (Holland, 2005: 85-86; Bourdieu, 1986). Diova naivní snaha o přátelskou komunikaci a socializaci však byla staršími hráči chápána jako „divná vtíravost“. Připomínání „iniciačního stádia“ a jiné formy bezohledně destruktivní komunikace nakonec přesáhly rámec gildy TDC a staly se mnohem širším problémem.

Gilda TDC totiž nebyla schopna poskytnout dostatek hráčů pro jiné druhy herního obsahu a elitní sub/gilda TEA proto do svých řad rekrutovala i členy jiných aliančních skupin – hráče z gild MOON a CPS. Odchod kvalifikovaných hráčů ze spřátelených skupin do TEA logicky vyvolal spory s vedením těchto gild, které eskalovaly v okamžiku, kdy se celá gilda TEA (tvořená elitními členy gild TDC, MOON a CPS) rozhodla přejít na server *Aurora Glade* (AG). Tento krok byl motivován nedostatkem kvalitních oponentů na původním serveru a vědomím, že *Aurora Glade* disponuje větší populací aktivních hráčů a sofistikovanější komunitou, jež se věnuje kompetitivnímu obsahu. Výše zmíněné motivace mi potvrdil i můj alianční spoluhráč Burster:

„We are leaving this server, because there is no competition we are looking for. We're not interested in any 'night capping', we want to conduct guild fights. We've pretty much managed to win all of them here and now we want better oponents.“

Motivace profesionálních hráčů je pochopitelná. Hlavním důvodem jejich odchodu je stagnace WvW aktivit na hierarchicky nižších serverech, které se obvykle aktivizují v pozdních nočních a časných ranních hodinách (*night capping*). Další motivací je snaha nalézt rovnocenného (případně i lepšího) soupeře, od něhož je možné se učit a nadále zlepšovat – čili nadále udržovat vertikální progresi, mimeticky získávat kulturní kapitál a přiblížit se performativní dokonalosti (Nardi, 2010: 107; Girard, 1997: 157-159). Na tomto místě bych rád vrátil slovo svému spoluhráči Diovi:

„They still wanted to be a part of TDC, but they neglected the guild heavily. People complained to Raven and he started following these complaints up and wanted to know more about that stuff. But someone told Trax and she wanted to go away by claiming that Raven is against her and wants to get

rid of her. So this complex problem was turned into a personal Trax vs. Raven thing and it tore the guild apart.“

Odchod členů TEA na jiný server (AG) fakticky znamenal přerušování vztahů s původními gildami, které byly odchodem svých schopných hráčů značně oslabeny. Tito hráči však stále zůstávali i formálními členy svých původních gild, které „zanedbávali“ – nereprezentovali je a k PvE módu se vraceli jen pragmaticky (pro finanční prostředky). Z výše zmíněných důvodů se Trax dostala do přímého střetu s maršálem Ravenem, který gildovní alianci (TDC-MOON-CPS) vytvořil a udržoval ve funkčním stavu. Vše vyvrcholilo sérií melodramatických odchodů Trax z gildy TDC a jejími opětovnými vstupy a členstvím. Tyto návraty však popudily Ravena, který Trax z gildy TDC „tajně vyloučil“. Takto situaci popsal důstojník Kael:

„At the time, Fury, Trax, me and others were on TS and in TA Aetherpath run, and it was Fury who had a look at the guild roster and informed us that Raven had stealth kicked Trax. Unfortunately neither Fury nor I had been informed that MOON had decided to kick Trax again. In any case, it was with informing Fury and with his acquiescence that I reinvited Trax.“

Tajné vyloučení (*stealth kick*) je unilaterálním „vyhozením“ člena gildy bez předchozí konzultace s maršálem, důstojníky i daným jedincem. Trax se tedy o svém vyloučení dozvěděla během své výpravy do kobky *Twilight Arbor*, které se účastnila společně s maršálem Furem, Kaelem a dalšími vysoce postavenými členy TDC. Kael dané rozhodnutí ihned revidoval, Trax přijal zpět a symptomaticky v gildovní infrastruktuře urychlil výzkum umožňující zvýšení zásob v pevnostech ve WvW módu – výzkum, který konvenoval Trax a herním preferencím členů TEA. Zde je přepis gildovního rozpisu (*guild roster*), který zachycuje průběh celé události:

Trax has joined the guild	02 hours
Members completed 122 activities, earning 626↑ influence	54 minutes
Raven has kicked Trax from the guild	25 minutes
Kael has invited Trax to the guild	22 minutes
Trax has joined the guild	20 minutes
Kael has changed the role of Trax to Valiant	15 minutes
Kael sped up WvW Fort +5 supply, 500↓ influence	10 minutes

Na tomto místě je nutné říci, že o tomto melodramatickém střetu věděl (a byl schopen ho náležitě interpretovat) pouze úzký kruh členského jádra gildy TDC (viz Obrázek 15). Řada běžných členů tak neměla ani tušení, že v gildě probíhá potenciálně destruktivní konflikt. O střetu například nevěděl ani velmi dobře socializovaný hráč Sage, z jehož reakce je patrné, že ani v době pronesení těchto slov mu nebyl znám celý rozsah sporu:

„I really did not know about this whole issue till yesterday. It is good that it has come out so people can clear the air and resolve. TDC is like a second home to me, and all you crazy wackos are friends that I value (and heal!), so seeing you divided like this, it is saddening to me, and seeing some hurtful posts to any member of the guild and the alliance, it was something I did not expect to see, especially from members I respect.“

Sage zdůraznil, že TDC vnímá jako svou „druhou rodinu“, ocenil, že je spor „řešen“, a vyjádřil naději, že dojde k „pročištění vzduchu“ a k „usmíření“. S tímto naivním pseudo/rodinným pojetím gildy (gilda zaměřená na vztahy a přátelství mezi členy) ostře kontrastovala bezohledná intenzita mnohých argumentů a příspěvků na gildovním fóru, jejichž jediným cílem bylo ranit jiné členy gildy a aliance (Taylor, 2006: 43; Chen, 2012: 134). Toto

„pročištění vzduchu“ tak spíše vytvořilo trvalou komunikační propast a velmi napjatou atmosféru, což mi potvrdil i německý důstojník Kael:

„Since 'The Incident' in summer last year (8/2014), the guild pretty much has had two factions – the 'Raven-Supporters' and 'Raven-Opponents'. The factions didn't actively fight each other or anything, but just more or less ignored each other, which then made for sort of an 'ongoing uneasiness'.“

Kael velmi diplomatically konstatoval, že gilda TDC se během „Incidentu“ rozštěpila na dvě zneprátené frakce – na „příznivce“ a „odpůrce“ maršála Ravena a jeho řešení v podobě vyloučení Trax z gildy (Obrázek 31). Frakce mezi sebou nicméně nevedly otevřený spor, přerušily vzájemnou komunikaci celý (zvolily tak indiferenci k nepříjemnému) a konflikt přešel do latentního stádia (Pearce, 2009: 121). V lednu 2015 však tento neřešený spor přerostl do nového střetu, jeho výsledkem bylo definitivní rozdělení a rozpad gildy TDC. Zde je reakce důstojníka Kaela:

„The group around Raven has decided to leave TDC and create a new guild, which is kind of funny, as the 'anti-thesis' of this was sort of at the heart of 'The Incident'. It is sad to see that mass exodus, but on the other hand, this makes for a fresh start and prospects for a happier future for everyone.“

Skupina shromážděná kolem maršála Ravena se rozhodla TDC opustit a založit novou gildu s názvem *Showtime Will Proceed* (SWP). Toto faktické „rozpůlení“ gildy bylo Kaelem vnímáno jako značně paradoxní krok, neboť hlavním rétorickým argumentem obou frakcí bylo uchování „integrity“ rodinné gildy (Nardi, 2010: 66-67). Následný rozpad TDC však byl oběma znesvářenými skupinami přijat s radostí a vnímán jako příležitost pro nový začátek – pro vytvoření zájmově skutečně homogenní skupiny, jejíž členové sdílí cíle, vzájemně spolupracují a vytváří sounáležitost (Inderst,

2009: 149). Zde je stručný výběr z příspěvků na gildovním fóru, jimiž hráči loajální Ravenovi oznamovali svůj odchod z TDC:

[01. 06. 2015; 12:21 AM] Turak: „Hey mates, I just wanted to tell you guys, that I'll be leaving TDC today. Most of you probably won't care, but if you wonder about my reasons to do so: I just don't feel 'at home' anymore in this guild, and it has all the wrong feels. I'll miss some of you peeps for sure <3, but I hope, we can still stay in contact, without being in the same guild. So, I wish you guys all the best, have fun and good luck&loot on future adventures, and thanks for all the good and fun times!“

Hráč Turak gildu informoval o svém odchodu a trefně poznamenal, že většinu hráčů důvod jeho odchodu nejspíše nebude zajímat (*sic*). Motivem jeho odchodu byla dlouhodobá absence „rodinné a domácí“ atmosféry v gildě. Turak dále uvedl, že doufá, že s přáteli zůstane v kontaktu i po rozdělení gild. Tento aspekt potvrzuje již zmíněný fakt, že důležité není formální členství ve skupině (a její hierarchie), ale sociální kapitál (sítí kontaktů), kterou hráči budují na základě společných herních preferencí (materiálních motivací), vzájemných sympatií a bojových zážitků (Taylor, 2006: 44; Bourdieu, 1986).

V závěru svého příspěvku Turak gildě poděkoval za pěkné zážitky a popřál zbytku TDC zábavu (*fun*), štěstí a kvalitní kořist – *loot*, čímž zdůraznil hlavní linii gildovního střetu: PvE, sociabilita, zábava x WvW, soutěživost, progrese a kořist (Chen, 2012: 134; Bauman, 2008: 95, 101). Dalším odcházejícím členem TDC byl britský hráč Virus:

[01. 07. 2015; 12:52 AM] Virus: Yo, a good-bye from me as well! I had a great time with TDC and you guys, my first and only guild so far. I have

great respect for what Fury and the offs did for the guild. Great memories with Trax and beginner fractals, Raven and story dungeons, Rubik rescuing our newbie TA run by eventually soloing that spider with us on the floor [...] Cheers, and all the best! Let's stay in touch.“

Virus oznámil svůj odchod z gildy TDC a zároveň vyjádřil respekt jejímu vedení – maršálu Furrymu a důstojníkům (*officers*). Poté Virus ocenil hráče z obou znesvářených frakcí. Elitní hráče Trax poděkoval za zasvěcení do koncového PvE obsahu – do časově i performativně náročných lokací (tzv. „fraktálů“, *fractals*). Maršálu Ravenovi vyjádřil dík za příběhové výpravy do kobek (*story mode*), jejichž absolvování hráči umožňuje kobku otevřít pro následné opakované výpravy a „farmaření“ (Chen, 2012: 46).

Virus též poděkoval důstojníku Rubikovi, který se v sociální síti TDC nachází na pomezí pro/sociální (Raven) a elitní (Trax) skupiny. Virus mu vzdal dík za záchranu začátečnických výprav do kobky *Twilight Arbor*, v níž byl schopen zcela sám zabít „toho pavouka“ – velmi silné monstrum, které se jmenuje *Malrona*. Rubik, který disponuje mimořádnými herními (performativními) schopnostmi, totiž ovládá již zmíněné „sólování“ a je schopen zcela samostatně zabít mnohá obtížná monstra, která byla tvůrci hry původně zamýšlena jako „skupinová výzva“ (Goku SC, 2014a). Na podobné reflexe a sentimentální vzpomínání poté maršál Fury odpověděl šibeničním humorem:

[01. 27. 2015; 06:28 PM] Fury: „And now it's my turn to say good bye, nah I'm kidding. Sad to see a chunk of you go, but it is understandable that you want something new (and possibly exciting?) as to start a new guild from scratch. Rest can be assured that TDC will still thrive, and I will be pushing hard and doing my best this year to bring the guild back together to give it the family feel and activeness it once had.“

Fury v úvodu svého příspěvku „humorně“ předstíral, že gildu TDC rovněž opouští. Následně konstatoval, že je sice smutné vidět odcházet tolik lidí, ale že je pochopitelné, že chtějí zkusit něco nového a vzrušujícího – například si zkusit založit gildu *ex nihilo*. Tento bod je možno chápat jako mimořádně ironický, neboť vybudování funkční gildy s aktivním členstvem je dosti náročný úkol. V závěru své zprávy se Fury zbytku setrvávajícího členstva zavázal, že udělá maximum, aby z gildy opět vytvořil homogenní „rodinnou“ skupinu. Tento obligátní „rodinný diskurz“ poměrně naturalisticky kontrastoval s aktuálními událostmi a s faktem, že se „rodinná gilda“ štěpí v důsledku velmi ostrých „ego-heroických“ sporů (Nardi, 2010: 27, 67).

Po zveřejnění svého příspěvku Fury degradoval maršála Ravena a udělil mu hodnost řadového člena (*valiant*). Tento jednostranný krok poté zahájil proces definitivního rozpadu TDC – byla zrušena „diarchie“ maršálů, Fury se stal jediným lídrem gildy a z TDC odešla přibližně polovina jejího stabilního členského jádra (přibližně 15 velmi aktivních hráčů). Samotné rozdělení gildy, které mohla pozorovat většina členů, se dle formálního gildovního rozpisu (*roster*) odehrálo takto:

Fury has changed the role of Raven to Valiant	1 week
Taur, Talon, Ymir have left the guild	1 week
Raven has left the guild	5 days

Podle rozpisu (a též dle názoru většiny periferních členů TDC) byl maršál Raven degrádován pro svou dlouhodobou neaktivitu, která korelovala se zkouškovým obdobím (prosinec 2014 až leden 2015). Raven byl tedy nucen přijmout pozici řadového člena (*valiant*). Na protest proti tomuto kroku pak skupinu opustili „Ravenovy“ hráči Taur, Talon a Ymir – velitel spojenecké gildy MOON. Dva dny poté gildu opustil i samotný Raven a gilda se tak definitivně rozštěpila na dvě části, které fakticky odpovídaly

dlouhodobému latentnímu rozdělení gildy na „eusociální“ skupinu běžných hráčů a na skupinu „rychlých“ hráčů s profesionálními ambicemi. V tomto okamžiku se nicméně objevil nový názorový a kompetenční spor:

Kael has changed the role of Luna to Inciate	2 days
Fury has changed the role of Luna to Valiant	2 days
Fury has changed the role of Kate to Marshal	1 day
Kael has changed the role of Trax to Officer	1 day

V rámci série jednostranných kroků důstojník Kael (příslušník elitní skupiny členského jádra) bez konzultací s Furem degradoval i oblíbenou hráčku Lunu, jež byla dlouhodobě loajální k Ravenovi. Luna byla zbavena hodnosti „udatného“ (*valiant*) a byl jí udělen post „novice“ (*iniciate*), který měl být formálním předstupněm k jejímu trvalému vyloučení z gildy. Tento jednostranný krok byl však ihned revidován přímým zásahem maršála Furyho, který Luně (dlouhodobé členice TDC a své dobré přítelkyni) vrátil její původní hodnost. S odstupem několika hodin pak byla původní hodnost „důstojnice“ (*officer*) vrácena i elitní hráčce Trax.

Za symptomatickou změnu v rámci nové gildy TDC lze považovat i zrušení „Ravenovy“ čestné hodnosti „člen týdne“ (*member of the week*), která bývala hráčům dočasně propůjčována za mimořádné zásluhy – zpravidla za významnou pomoc novým hráčům. Po Ravenově odchodu byla tato hodnost nahrazena humorným „trestným“ titulem s názvem „kňourající nováček“ (*whiny noob*), který více odpovídal nové kompetitivní orientaci gildy TDC. Druhým maršálem TDC se navíc z nepříliš jasných důvodů stala hráčka Kate – přátelská dívka z norského Larviku, která však postrádala autoritu a jakoukoli osobní iniciativu. Po protestech proti jejímu netransparentnímu a čistě jednostrannému jmenování (maršálem Furem) pak gildu opustili další dlouholetí členové – především mimořádně zkušený hráč Sven, který mi svůj odchod objasnil takto:

„I left because of my personal disagreement with Kate – so I left to prevent another drama. I told her that it is unfair that she became a leader without a proper member vote. I also always cared about 'noobies' when I was in MOON, but TDC feels strange now – there is no fun or any real action. The top people here are full of themselves, there is no cooperation in the guild. Especially Trax - 'boohoo I'm so good at gaimz' – get good at real life first then we can talk again. That is what I feel like saying to those people.“

Sven vedl poměrně ostrou debatu s Kate a poukázal na zásadní deficit legitimacy jejího jmenování do funkce maršála, které se odehrálo bez vědomí a řádného hlasování členů TDC. Sven následně gildu v tichosti opustil, aby předešel dalšímu dramatu. Tento hráč měl již s dramatickými událostmi bohaté zkušenosti, neboť byl pro své angažmá v TEA vyhozen ze své původní gildy (MOON). Sven byl sice herním profesionálem se značným kulturním kapitálem, ale vždy projevoval upřímný zájem o nové členy gildy, kterým se snažil pomáhat se začleněním.¹³ Dle Svena však TDC v této oblasti dlouhodobě selhávala a nepředstavovala pro něj již aktivní společenství zábavy (*fun*) a akce (Nardi, 2010: 25).

Sven též vyčetl elitnímu jádru TDC, že je plně pohlceno samo sebou nemá zájem o vyvíjení aktivit a spolupráce. V závěru svého monologu pak ironizoval hráčku Trax, které vyčetl její potřebu neustále demonstrovat svůj herní kulturní kapitál – profesionální dovednost (*skill*) ve hrách (*games*). Použitým výrazem „gaimz“ Sven odkázal na humorná videa performativně zdatného hráče, který vystupuje pod jménem AtheneWins. Tento belgický hráč (vlastním jménem Bachir Boumaaza) se stylizuje do role fanatického

¹³ V této souvislosti bych chtěl Svenovi a Ravenovi poděkovat za jejich pomoc v sPvP módu hry a v náročnějším obsahu – v kobkách a při světových událostech. Speciální dík jim patří za asistenci při obraně města *Lion's Arch* a zabítí maniakální vědkyně *Scarlet Briar* (KhanUrTV, 2014).

konzumenta her (klasickým rysem jeho projevu je věta: „*I play gaimz!*“) a v herní sérii World of Warcraft se prezentuje jako „ničitel“ nováčků (*scrubs*) a jako „nejlepší paladin na světě“ (AtheneWins, 2011).

Vzhledem k tomu, že Sven byl dlouhodobým jádrovým členem TDC, považuji za významné zmínit i fakt, že jeho odchod z gildy nebyl nikterak komentován (*sic*) ostatními jádrovými členy (jeho dlouhodobými kolegy). Nikdo z jeho gildovních přátel se mu nepokoušel jeho rozhodnutí rozmluvit a při odchodu z TDC nikdo se s ním nikdo nerozloučil. Tato lhostejnost k „personálním ztrátám“ opět potvrzuje tezi o výrazné fragmentaci skupiny a o primárně ego-heroických (zaměřením na zisk kulturního a ekonomického kapitálu a na vertikální progresi) a pragmatických motivacích mnohých „přátelských“ sociálních vazeb, které jsou bez sentimentu přerušovány v okamžiku, kdy přestanou být užitečné a zábavné (Chen, 2012: 170; Bauman, 2008: 57, 74).

Sven po svém odchodu z TDC ihned založil novou gildu a vytvořil tak precedent pro podobné odstředivé tendence – gildu poté opustili i hráči Chen, Zeus, Lion a Fiona, kteří též založili své vlastní gildy. Rozpad TDC tedy neproběhl jako „rozpůlení“ na dvě znesvářené skupiny, ale spíše jako její „roztříštění“ (*splinter*) na celou řadu menších zájmových frakcí (Robb, 2010). Tato fragmentace výrazně oslabilo původní pro/sociální jádro gildy (Luna, Sage, Rubik, Eredar, Viper – viz Obrázek 31) a vedla k celkovému úpadku komunikace a aktivity ve skupině. Silně zklamaný „vtipálek“ Sage pak proces tříštění na stránkách gildy TDC okomentoval takto:

[01. 27. 2015; 06:55 PM] Sage: „Da fuq? No heals for all of you! I am sure you have your reasons to leave, I had a good time with you crazy nut jobs, I hope to see ya in game in the future (I don't play much these days) and I quote Barney Calhoun in saying 'See ya when I see ya!'. Thug life.“

Fonetickým přepisem věty „*What the fuck?*“ („*Da fuq?*“, „*Co to má, sakra, být?*“) Sage vyjádřil překvapení a pobouření nad dramatickým průběhem událostí a nad odchodem řady svých přátel. Současně však chápal, že mnoho hráčů má pro odchod dobré důvody. Sage jim proto poděkoval za hezké zážitky a vyjádřil naději, že je v budoucnu ještě uvidí. Empatický a vždy přátelský Sage byl gildovním dramatem velmi zklamán a na nějaký čas přestal herní svět navštěvovat. Jeho neaktivita byla v tomto případě protestem proti násilnému rozdělení gildy na množství frakcí, které často nebyly ochotny akceptovat „střední pozici“ – původní gildovní indiference se v tomto případě proměnila na „sektářství“.

Závěrem svého příspěvku Sage citoval slova Barneyho Calhouna („*See you when I see you*“, „*Uvidíme se, až se uvidíme*“) – své oblíbené postavy z herní série *Half-Life* (Bolloxed, 2012). Svě rozloučení pak Sage ukončil trefným „gangsterským“ akronymem „*Thug life*“ („*The Hate yoU Give To Little Infants Fucks Everyone*“), jenž vyjadřuje kontraproduktivní povahu nenávistného a represivního jednání, které ve výsledku „poškozuje celé společenství“. Toto poselství Sage doplnil i obligátním vtipným videem na dané téma (Ellis, 2014).

Po odchodu třetiny jádrových členů do nové gildy SWP se objevilo množství problémů. Došlo k rozpadu aliance (TDC-MOON-CPS), gilda TDC se ocitla v částečné izolaci a měla problémy i s realizací vlastních gildovních misí (mimo jiné i z důvodu absence nespokojených členů TDC), které původně byly její hlavní chloubou. V gildě obecně zesílil individuální partikularismus a řada iniciativ, jež měly obnovit herní aktivitu, skončila neúspěchem. V této souvislosti lze zmínit především snahy o vytvoření nových specificky orientovaných platforem – samozřejmě v oblastech, jež vyhovovaly kompetitivně založeným herním profesionálům (především pak Trax a Axerovi), tedy v performativně a ekonomicky náročných herních módech WvW a sPvP:

[02. 10. 2015; 01:59 AM] Axer: „Eredar and I were thinking about moving back to our original server in order to do some semiorganised WvW raids with you guys. By "semi-organised" I mean that rather than one of us tag up and you lot follow and we just zerg bash everything, we instead use raiding tactics and to take on other groups of enemies and just help out the main PUG commander when they need it. I'm not going to enforce certain classes. However, I will advise certain builds but purely because WvW builds are completely different to PvE guild.“

Axer a Eredar projevili ochotu vrátit se ze serveru Aurora Glade, na němž aktivity ve WvW módu již delší doby stagnovaly, na původní server. Tento pragmaticky motivovaný návrat byl prezentován jako snaha o re-integraci gildy skrze obnovení kompetitivní platformy TEA v nekontroverzní podobě. Iniciativa měla fungovat výhradně v rámci gildy TDC a realizovat „poloorganizované“ útoky vedené pomocí „nájezdnické taktiky“ (*raiding tactics*). Nájezdnickou taktiku si však Axer představoval velmi svérázně a ve skutečnosti hodlal vytvořit spíše pravidelnou „polní armádu“, která by na sebe fixovala nepřátelské síly a vytvořila by tak prostor pro činnost méně organizovaných (*PUGs*) spojeneckých skupin (Clausewitz, 2008: 157, 199; Ilachinski, 2004: 169). Axerova iniciativa neměla mít přísná kritéria vstupu (neselektovala by hráče), ale vyhrazovala si právo „doporučovat“ svým členům optimální bojové sestavy (*builds*). Požadavky na realizaci svého projektu Axer specifikoval takto:

„If this is going to happen, I'm going to need around 15-20 dedicated members that can guarantee that they can make every single raid. So, if you're up for it, just poke me. Dedication is really important, there's no point in me spending 1000 gems to come back only to end up raiding alone because CoF p1 suddenly sounds better. Also

TS will be important, as we're now going to be doing it under TDC's name, we don't want to have to spam the guild chat with WvW stuff and TS just makes communication much easier when it gets insane when there's a huge fight going on.“

Klíčovými požadavky dané iniciativy měla být disciplinovanost, oddanost členů danému obsahu (WvW) a povinná účast na nájezdech, z níž by se bylo možno omluvit výhradně ze zdravotních důvodů (*sic!*). Imperativ „oddanosti“ byl v Axerově případě čistě egoistický, neboť finanční nároky na jím plánovanou změnu serveru byly enormní – bylo třeba zaplatit 1000 drahokamů (*gems*), což v dané době představovalo ekvivalent 170 zlatých (*gold*). Pomocí disciplinovanosti členské základny by tak Axer garantoval hodnotu své finanční investice a zabránil tomu, že mu hráči „uniknou“ zpět do PvE módu. V této souvislosti Axer explicitně prohlásil, že nehodlá investovat tisíc gemů jen proto, aby jeho hráči místo WvW preferovali obligátní první stezku kobky *Citadel of Flame* (CoF).

Axer dále požadoval používání programu Team Speak 3, který měl sloužit k efektivnější komunikaci a zároveň měl vyloučit „spam“ v gildovním chatu TDC. Tento poměrně logický důraz na efektivitu komunikace, sdílení informací a na vojenskou výkonnost však byl i jedním z hlavních důvodů „sociální separace“ původní WvW platformy (TEA) od své mateřské gildy (TDC). Na tento aspekt opakovaně poukazoval i bývalý maršál Raven:

„One particular aspect about the early TAR raids I found extremely jarring was the almost total absence of communication on the side of the TEA 'leadership' with the wider alliance leadership.“

Intenzivní vnitro-skupinová komunikace v TEA postupně vedla k izolaci skupiny a k naprostému přerušení komunikace s gildou TDC a s aliančními skupinami (MOON a CPS). Gilda TEA tak fungovala jako „tajemné“ elitní společenství, které bylo nutno „analyzovat“ pomocí řízených informačních

úniků. Netransparentní činnost „tajnůstkářského“ vedení TEA a „špionážní aktivity“ maršála Ravena poté vedly ke krizi důvěry v mateřské „rodinné“ gildě, v níž začala být „přílišná“ socializace a komunikace naopak vnímána jako potenciální hrozba. Mé dobré vztahy s maršálem Ravenem tak paradoxně místy působily jako překážka výzkumu.¹⁴

K praktické realizaci Axerovy WvW iniciativy nicméně nedošlo – a to opět z „ego-heroických“ důvodů. Poplatek za změnu serveru totiž ve skutečnosti činil 1800 drahokamů (přibližně 306 zlatých). Vysoké finanční náklady v kombinaci s krizí aktivního členství (nedostatkem zájemců) pak Axera vedly k opuštění celého záměru. Další iniciativou, jež byla v polovině února 2015 navrhována herními profesionály (Trax a Axerem), byla idea vytvoření organizované platformy pro hraní jiného kompetitivního módu – v tomto případě sPvP:

[02. 14. 2015; 04:09 AM] Trax: „We want to create a hardcore pvp condi guild [...] Currently we stand undefeated. Our roster consists of three members, however we fully intend to extend this to the ultimate five man squad known to the current meta. We accept only full bleed builds. If you can prove you have what it takes, then we may just have room for you. No one can stand against us.“

Trax na gildovním fóru představila svůj návrh na vytvoření hardcore sPvP gildy (nové elitní gildy v rámci TDC), jejíž dosavadní tři členové zatím nebyli poraženi. Podmínkou pro vstup do této pětičlenné (*in spe*) gildy byla silně specializovaná bojová sestava (*condition build*), která nebyla založena na přímém (*direct*) poškozování nepřátel, ale na působení krvácejících ran (*bleeds*), jež oponenta zraňují průběžně po jistý časový interval. Výkonnou

¹⁴ Toto „stigma“ bylo definitivně překonáno až v lednu 2015, když Raven gildu TDC opustil a založil vlastní gildu – SWP. Tehdy se mi teprve naskytl prostor pro navázání ničím nezatížených vztahů se zbytkem vedení TDC.

formu této bojové sestavy nicméně mohou vytvořit pouze určitá povolání (primárně zloděj, nekromant, inženýr a válečník), což opět vedlo ke strukturálnímu vyloučení většiny členů TDC – iluzionistů (*mesmers*), strážců (*guardians*), elementalistů a do značné míry i hraničářů (*rangers*).

Zájemci o přijetí do této kompetitivní gildy museli prokázat elitní kulturní kapitál – znalosti aktuálních sestav a meta-logiky hraní sPvP obsahu a výborné performativní schopnosti (Bourdieu, 1986). Prestižní iniciativa byla vřele přivítána „elitářskými“ hráči – Eredarem a Nami. Naopak velmi vlivný hráč Rubik (profesionální hráč s převážně sociálními tendencemi) tento návrh posměšně odsoudil jako „teplý“ (*gay*) a ke svému názoru připojil odkaz na video se stejným ironickým výrokem, jehož autorem je Señor Ben Chang – postava excentrického učitele španělštiny z televizního seriálu *The Community* (Valsted, 2013).

Navzdory deklarované podpoře však výše zmíněná sPvP iniciativa nebyla schopna najít potřebné dva kompetentní členy (nutné pro sestavení permanentního týmu pěti hráčů) a byla nakonec taktéž opuštěna – mimo jiné i proto, že dne 24. ledna 2015 bylo oficiálně oznámeno rozšíření hry *Guild Wars 2* s názvem *Heart of Thorns*. Tento tzv. „datadisk“ (*expansion pack*) byl mezi hráči přijat s frenetickým nadšením, jak ostatně dokazuje i následující přepis gildovního chatu:

[17:37] Rubik: expansion confirmeed! Yeeeeeah

[17:37] Fury: THE HYPE IS REAL!

[17:38] Kate: hell yeah, that is what Im talking about!!

[17:38] Trax: oh, fuck yeah! so much hype

[17:38] Axer: omg, I just wet my chair!

Pokračování hry bylo gildou přivítáno za provolávání fráze „*The hype is real!*“ („*Mediální humbuk je skutečný!*“), která se v komunitě hráčů *Guild Wars 2* záhy stala téměř kultovním výrokem (Deany Kong, 2015). První

informace (spekulace) o možnosti vydání datadisku vypustil slavný hráč WoodenPotatoes, který je známým specialistou na folklór hry (*lore*), a jenž pravidelně vytváří videa na YouTube. Tento hráč se ve svém videu o příběhové aktualizaci (*update*) ze dne 13. 1. 2015 věnoval obsahové a technické analýze závěrečných animací. Potatoes si povšiml, že v poslední animované scéně byla použita nová grafická technologie a došlo k zásadnímu příběhovému zvratu (z pohledu znalce herního folklóru). Jediným racionálním vysvětlením tedy byla skutečnost, že v nejbližší době dojde k oficiálnímu oznámení herního datadisku (WoodenPotatoes, 2015; Guild Wars 2, 2015).

Na výše zmíněné produkci, virálním šířením a kultivaci spekulací lze demonstrovat i široké pojetí tzv. „herní komunity“ Guild Wars 2, které implicitně prostupuje celou touto prací. Domnívám se, že je naprosto evidentní, že herní komunita zahrnuje nejen hráčův tzv. „magický kruh“ a lokální mikro/kontexty jednotlivých gild, ale rovněž aktérskou produkci specializovaného obsahu na externích serverech (YouTube, Twitch, GW2 Wiki, Metabattle), na diskusních fórech, komunikačních aplikacích (Team Speak 3, Skype, e-mail) a na nepřeberném množství webových stránek orientovaných na konkrétní problematiku hry Guild Wars 2 (Golub, 2010: 23, Pearce, 2009: 279; Taylor, 2006: 74).

Všechny tyto platformy dokazují, že komunita hry Guild Wars 2 je schopna aktivně vyhledávat a analyzovat informace, formulovat a testovat teorie (*theorycrafting*). Výsledná relativní „informační převaha“ (kulturní kapitál v podobě znalostí reálného fungování herních mechanismů) je poté využita k produkci efektivních taktik, jimiž se hráči (a jejich sociální sítě) flexibilně adaptují na dynamiku herního světa a na neustálé modifikace (*patches*) podmínek. Právě princip informační dominance a stálé adaptace lze označit za leitmotiv současných vojensko-organizačních a taktických konceptů (Ilachinski, 2004: 170; Robb, 2010). Permanentní optimalizací

svých aktivit a mimetickou (participativní) nápodobou efektivních taktik, hráči soupeří s „nepřátelskou“ invencí herních vývojářů (kreativní boj proti strukturálním omezením a „pravidlům“ PvE módu), ale rovněž mezi sebou navzájem – v tzv. „soutěživě-kooperativní“ (*co-opetition*) oblasti PvE a především pak v čistě kompetitivních módech sPvP a WvW (Pearce, 2009: 195-196; Girard, 1997: 75; Chen, 2012: 107).

Oznámení herního datadisku vzedmulo vlnu hráčské kreativity i v oblasti umělecké produkce – seriózních i parodických kreseb (*artwork*), hudby a videí s estetickými prvky, jež jsou emicky označována termínem *machinima* (Pearce, 2009: 75, 278; Boellstorff, 2008: 53, Sharm, 2015). Oblíbeným cílem parodické produkce se tradičně stal Colin Johanson – vedoucí vývojářského týmu Guild Wars 2, jenž je v herní komunitě znám především svými vyhýbavými odpověďmi a neurčitými výroky o aktuálně vyvíjeném obsahu. Johanson se též proslavil „maniakálním“ sardonickým úsměvem, který se v průběhu let stal tradičním materiálem pro tvorbu parodií a memů (ideových konceptů a aktivit, které se mimeticky šíří internetem) s tematikou Guild Wars – viz Obrázek 32 (Pearce, 2009: 278; Dawkins, 2006: 192; Sammpo, 2014b).

Mediální produkce herní komunity se též věnovala analýze (případně ironizaci) příslibu náročnějšího koncového obsahu v oblasti kolektivní hry v PvE (*challenging content*) a nového herního povolání – tzv. „revenanta“ (Element, 2015a; Brazil, 2015a). Během představení herního datadisku došlo i k odhalení nových legendárních zbraní (*legendary weapons*). Tato informace byla přijata s mimořádným nadšením:

[18:00] Rubik: new legendaries confirmed! time to grind again!

[18:00] Axer: OH FUCK, I'M MAKING A NEW LEGENDARY, I HAVE AN AIM FOR THE GAME!

[18:02] Axer: lol, dusk 1000g, rip hoarders!

Spoluhráč Rubik neskryval svou radost z nových legendárních zbraní (elitního koncového obsahu) a ihned je dal do souvislosti s již zmíněným „drcením“ (*grinding*), které bude třeba znovu podstoupit pro jejich získání (Bog Otter, 2015). Možnost výroby nových legendárních zbraní přivítal i herní profesionál Axer, pro něhož tyto zbraně (prestižní obsah) znamenají motivaci pro opuštění kompetitivních herních módů (WvW a sPvP), pro opětovný návrat do PvE, pro sociální účast na chodu gildy TDC a pro další hraní Guild Wars 2 obecně.

V závěru výše uvedeného herního chatu pak Axer poukázal na fakt, že v důsledku oficiálního potvrzení nových legendárních zbraní došlo k prudkému poklesu cen prekurzorů (prerekvizit pro výrobu stávajících legendárních zbraní) – viz Obrázek 33. Kolaps cen na herním trhu (*trading post*) poté zkomplikoval tržní spekulace (*flipping*) a shromažďování zlata (*hoarding*) skrze (strategické) finanční investice do těchto předmětů, jejichž cena do této doby neustále stoupala. Vlastnictví prekurzoru totiž bylo též chápáno jako ochrana současného hráčova bohatství před inflací herní měny (*gold*). Prudký propad cen rovněž potvrzuje tezi, že hraní Guild Wars 2 lze chápat jako nepřetržitou adaptaci a práci s informacemi (Chen, 2012, 4, 127; Golub, 2010: 20, 23; Pearce, 2009: 272, 279).

Axerovu radost z nového elitního obsahu lze též interpretovat jako potvrzení ideje, že kompetitivní módy (WvW a sPvP) jsou jádrovými členy TDC preferovány pouze v okamžiku, kdy dojde k jejich plné saturaci PvE obsahem. Nové legendární zbraně tedy hráčům nabízí onu chybějící výzvu a vytváří motivace pro hraní PvE módu a prostor pro opětovnou integraci do gildy TDC – do komunity hráčů, která bude po vydání datadisku *Guild Wars 2: Heart of Thorns* homogenizována úsilím o získání ekonomického a elitního kulturního kapitálu (Inderst, 2009: 143; Bourdieu, 1986).

Hráči budou znovu vytvářet a mimeticky šířit nové znalosti, taktiky a performativní dovednosti, jejichž osvojení bude symbolizováno vlastnictvím legendárních zbraní (reifikace kulturního kapitálu). Pro novou eusociální gildu SWP (*Showtime Will Proceed*) pak bude mít mimořádný význam i kapitál sociální – schopnost aktérů vytvářet a mobilizovat (on-screen) síť dlouhodobých a kolegiálních sociálních vztahů. Tyto mimořádné (vojensko-bratrské) vztahy mohou snadno přežít i zánik gildovních skupin a lze je využívat nejen k distribuci již zmíněného kulturního kapitálu, ale je možné je též úspěšně přenášet i do off-screen (off-line) světa, tedy daleko za rámec původního „magického kruhu“ herních kontextů – viz Obrázek 34 (Pearce, 2009: 26, 129; Tylor, 2006: 42; Nardi, 2010: 26).

4 ZÁVĚR – RELEVANCE, PŘÍNOS A SPECIFIKA TÉMATU

Předkládaná disertační práce kombinuje klasickou etnografickou deskripci a její intersubjektivní a mezioborový přesah v podobě popisu adaptačních vojensko-ekonomických a organizačních taktik virtuální válečnické skupiny *The Dragon Collective* (TDC), která se vyskytuje ve hře *Guild Wars 2*. Cílem práce je deskripce virtuální každodennosti, specifické organizace gildy, popis a kontextualizace adaptačních taktik skupiny. Práce je též zaměřena na popis funkčních vzorců organizovaného násilí jako výrobního způsobu *sui generis* – jako metody produkce kapitálu ekonomického a kulturního (Boellstorff, 2008: 112-113; Bourdieu, 1986; Chen, 2012: 33).

Adaptační mechanismy byly analyzovány prizmatem teorie civilní i vojenské organizace v období postmoderny a tzv. „tekuté společnosti“, jež vychází z teoretiků jako John Arquilla, David Ronfeldt, Sean Edwards a Zygmunt Bauman. Práce primárně navazuje na koncepce známé jako „swarming“ a „open-source warfare“ (Arquilla – Ronfeldt, 2000: 45; Edwards, 2003: 2; Bauman, 2008: 20, 27; Robb, 2010). Kromě popisu situovaného kontextu válečnické skupiny je přínosem mé disertační práce i příspěvek k výzkumu a kontextualizaci aktérské organizace a adaptačních mechanismů ve virtuálních světech, který v českém sociálně-vědním prostoru zatím chybí.

Práce vychází z mého terénního výzkumu mezinárodní gildy TDC, který probíhal v období od února 2014 do dubna 2015. Základní použitou metodou bylo participativní pozorování, jež mělo charakter aktivní účasti ve skupině – plně v souladu s ideou tzv. „participant-engagement“ (Pearce, 2009: 210; Nardi, 2010: 35; Inderst, 2009: 175). Rovněž byly využity i polo/strukturované rozhovory s členy skupiny (aktivní jádro) a dotazník s otevřenými odpověďmi (obtížněji dostupní členové). Důraz byl též kladen na kvalitativní analýzu mnou pořízených audiovizuálních materiálů (videa,

fotografie) a na analýzu kulturní produkce herní on-line komunity – na weby, kanály na serverech YouTube a Twitch, interaktivní mapy a na aktérskou kulturní (*machinima*) i exaktní (*theorycrafting*) produkci – včetně specifické modifikace Wikipedie (Pearce, 2009: 264, 279).

Pro dosažení plné participace v gildě TDC bylo nutné se seznámit s herním slangem, překonat nezájem starých členů a akceptovat prvky stylizovaného humoru, který je velmi podobný konfrontační komunikaci Janomamů a vykazuje „antisociální“ prvky – vyznačuje se lhaním, sexualizací jazyka, zatajováním informací a urážkami „druhých“ (Clastres, 1994: 20-21; Chagnon: 1984: 16). Tyto žerty jsou však též funkční (směrem k dlouhodobým přátelům), neboť slouží k potvrzení již existujících vazeb skrze „dionýské“ vtipkování (Nietzsche, 1995: 69-70).

V počáteční fázi hry tak řada nových hráčů volí adaptační taktiku dobrovolné sociální izolace od starších členů a pokouší se získat potřebné znalosti (kulturní kapitál) studiem mnoha externích informačních zdrojů (GW2 Wiki, GW2 Nodes, GW2 Maps a GW2 Spidy, Metabattle), které byly vytvořeny komunitou hráčů Guild Wars 2. Tato taktika se v mnohém podobá spartské válečnické iniciaci – instituci zvané „krypteia“ (Holland, 2005: 85-86; Keegan, 2004: 205). Následným skupinovým sdílením některých důležitých informací (detailů o výskytu cenných surovin a významných monster) jsem se seznámil se svým klíčovým respondentem – se sociálně izolovaným herním profesionálem Lionem.

Sdílením „svého“ kulturního kapitálu (fakticky spíše mimetickou nápodobou komunitního vědění a jeho redistribucí) jsem tedy získal kapitál sociální – kontakt a přátelskou vazbu s herním profesionálem. S pomocí Lionova elitního kulturního kapitálu – taktik, materiálních artefaktů (výzbroje a výstroje) a jeho sociálního statusu v gildě i mimo ni (s nímž jsem byl spojován) – jsem následně získal i všeobecně respektovanou

pozici v TDC. Postupně jsem se stal aktivně vyhledávaným hráčem a nabyl i kapitál sociální – vytvořil si síť velmi těsných přátelství a kontaktů, které bylo možno přenést i do off-line (off-screen) kontextů – viz Obrázek 34 (Bourdieu, 1986; Bourdieu, 1998: 79; Chen: 2012: 6-7).

Samotná gilda The Dragon Collective (TDC) má mnohonárodnostní a multikonfesijní charakter – jsou v ní zastoupeni muslimové (šíité), židé, ortodoxní křesťané i militantní ateisté (viz Obrázek 13). V důsledku herní profesionalizace skupiny (výhradní zaměření na hraní a virtuální úspěch) je však tento identitární (off-screen) partikularismus zcela ignorován. TDC nicméně není tolerantní *sensu stricto*, ale prosazuje spíše pragmatickou indiferenci k „toxickým“ identitárním reliktním fyzického světa – k věku, genderu a sexualitě, etnicitě, náboženství, ideologii, politickým a sociálním otázkám (Pearce, 2009: 121; Boellstorff, 2008: 145, 165).

Gildu tvoří velké množství (až 250) autonomních hráčů, kteří jsou prostorově rozptýleni, volně koordinováni a vzájemně informačně propojeni – v reálném čase vedou textovou i hlasovou komunikaci. Tito aktéři následně provádí oportunistické konvergentní útoky na vybrané cíle – na tzv. „kobky“ (*dungeons*) a na „světová monstra“ (*world bosses*). Gilda disponuje formální hierarchickou strukturou velení (Obrázek 14), ale v praxi spíše funguje jako militarizovaná sociální síť (Obrázek 15), jejíž bojové aktivity jsou silně decentralizovány. Zdánlivě chaotické rozptýlení členů gildy v herním světě vytváří dojem infiltrované všudypřítomnosti a generuje potenciál pro další oportunistické (kořistnické) útoky, které vykazují i významné paralely s taktikou, která je označována jako *flash rob* (Tilly, 2006: 132, 147; Arquilla, 2011: 274).

Flash rob lze definovat jako překvapivý hromadný přepad cílového místa (nejčastěji obchodu), který je obvykle organizován prostřednictvím elektronické komunikace (sociálních sítí, e-mailu) a realizován pomocí tzv.

„mimetického násilí“ (davové mentální „nákazy“ s dionýskými rysy). Flash rob je založen na překonání ostrahy obchodu velkou početní převahou, na rychlé krádeži zboží (*grab-and-run* jako analogie vojenského *hit-and-run*) a na následném opuštění obchodu v kombinaci s prostorovým rozptýlením skupiny. Tento druh aktivity je motivován individuálním ziskem – vidinou netradiční zábavy (*fun*) a materiální kořisti (Skarda, 2011; ABC News, 2011; Mikšík, 2005: 92-93).

Členové TDC jsou též plně autonomními manévrovými jednotkami – gilda nemá žádné fixní sídlo, hráči jsou neustále rozptýleni po celém území virtuálního světa (*Tyria*) a jejich pohyb je strukturován jen jejich individuálními preferencemi. Obecně je tedy TDC možno charakterizovat jako rovnostářskou a meritokratickou franšizu. Organizace i *modus operandi* gildy TDC plně odpovídá definici vojenského swarmingu – její členové jsou plně autonomní, jsou pragmaticky rozptýleni a v neustálém pohybu. Skupina je však informačně propojena a hráči se tak mohou svobodně ne/účastnit různých kolektivních aktivit – organizovaných konvergencí a útoků na určené cíle (Arquilla – Ronfeldt, 2000: 45).

Herní aktivita většiny členů gildy TDC je zaměřena na neustálé vylepšování vlastní postavy (*avatara*) a na vytváření ekonomického zisku – na hromadění virtuální měny a na ukořistění vysněné výstroje a výzbroje s vyššími charakteristikami. Tato tzv. „vertikální progrese“ avatara pak zpětně vylepšuje jeho performativní aktivitu a umožňuje hráči participaci na stále náročnějším obsahu. Pro dosažení nejvyšší úrovně herní aktivity – tzv. „koncového“ herního obsahu (*end game*) – je nezbytné vyrobit již tzv. „povznesené“ předměty (brnění a zbraně). Tyto předměty jsou značně náročné na finance a suroviny, které je třeba opět získat skrze participaci na vojenských výpravách (Nardi, 2010: 39).

Definičním znakem těchto útoků je jejich frenetické tempo, které je u profesionálních skupin měřeno i pomocí časomíry. Rychlé výpravy jsou považovány za specifickou herní formu, v níž se pořádají i komentované závody (Nike!, 2014c). Styl provedení do značné míry připomíná nájezd a jeho moderní variantu – tzv. „vojenský přepad“ (*military raid*). Přepad lze definovat jako útočnou operaci za nepřátelskými liniemi, která je namířena proti strategickým (důležitým) cílům. Klíčovými prvky přepadu jsou: operace v malém počtu, využití momentu překvapení, rychlost, agresivita a přesnost celé činnosti, průnik a infiltrace území nepřítele, využití informační převahy, vyhýbání se detekci a neúčelné konfrontaci, nekompromisní a důsledné plnění cílů operace (selektivní likvidace klíčových osob a důležité infrastruktury), následné přerušování kontaktu a rychlý ústup – viz Obrázek 18 (US Army, 1987; US Marine Corps, 1993: 1-1, 1-2).

Výše popsaný způsob hraní je velmi populární i mimo profesionální herní skupiny a je předmětem mimetické nápodoby ze strany běžných hráčů (Girard, 1997: 74). V herní komunitě dochází k analýze funkčních prvků, které jsou následně masově imitovány (Goku SC, 2014b). Stejným způsobem však dochází i ke kopírování vojensky nefunkčních aspektů herních profesionálů – jsou imitovány i čistě estetické prvky, jakými jsou tzv. „legendární zbraně“ a fyzický vzhled avatarů (*skins*). K šíření této „elitní módy“ dochází prostřednictvím různých platforem – videí na serveru YouTube, ale i pomocí webových stránek *GW2 Style* (gw2style.com/), na nichž hráči své estetické kombinace zbraní sami popularizují a nechávají je hodnotit herní komunitou (Sammpo, 2014a).

Za dlouhodobý (strategický) cíl většiny mých spoluhráčů lze proto označit získání již zmíněných „legendárních“ zbraní (*legendary weapons*), jejichž tržní ceny se pohybují okolo 3.000 zlatých mincí (ekvivalent tří tisíc výprav do kobek). Tyto unikátní zbraně disponují nejlepšími možnými statistikami a unikátním vzhledem, který jasně symbolizuje sociální status,

herně-performativní profesionalitu a bohatství jedince – viz Obrázky 6 a 34 (Nardi, 2010: 111; Dontain, 2012; MattVisual, 2013a).

Materiální náklady na výrobu těchto zbraní jsou však extrémní – viz Obrázek 8. Thymoticky a agonálně motivovaná výroba legendárních zbraní často připomíná praktiky tzv. „potlače“ – agrese sublimované do podoby okázalé spotřeby a destrukce drahých surovin za účelem zisku prestiže (sociálního statusu) a ohromení okolí, které však obvykle „ohromeno“ není, neboť se aktivně připravuje na obdobně dramatické finanční a surovinové výdaje (Tilly, 2006: 92, Justoň, 2012: 310, 315; Eriksen, 2008: 224).

Logika této mimetické rivality pak od ostatních členů skupiny vyžaduje podobné preference (získání legendární zbraně), které zaručí uchování jejich vlastní sociální pozice a demonstraci kulturního kapitálu. Hráči v gildě TDC dobře vědí, kdo danou výzbroj vlastní a následně ho preferují při sestavování týmů pro útok na náročnější kobky (Golub, 2010: 29, 31; Chen, 2012: 31). Individuální touha po legendárních zbraních je proto do značné míry výsledkem skupinového tlaku a následování vzorů (Girard, 2008: 48, 49). Potřeba výroby drahých legendárních zbraní hráče též směřuje k provozování ekonomicky ziskových aktivit (Rashdanml, 2015; AdestinyMc, 2012).

Úzká provázanost elitních předmětů s velkým množstvím financí je symptomatická především pro pozdní stádia hry, která jsou zpravidla zaměřena na hromadné (a dosti nudné) získávání herní měny pomocí taktik, jež jsou označovány jako „farmaření“ (*farming*) a „drcení obsahu“ (*grinding*). Tyto formy hraní mají povahu hromadného genocidního násilí, které je ovšem vnímáno jako monotónní a nudné, a jež je v ostrém kontrastu s předchozími dobrodružnými, objevitelskými a „ego-heroickými“ fázemi vývoje postavy (Chen, 2012: 46; Nardi, 2010: 106-107; Sammpo, 2015). Nejrozšířenější metodou „farmaření“ je hraní v tzv. „zergu“.

Zerg je možno definovat jako emergentní shluk velkého množství hráčů, které nepojí žádné hlubší vazby. Heterogenní masu hráčů (zerg) homogenizuje sdílený materiální zájem, který generuje dočasnou *ad hoc* spolupráci (GW2Wiki, 2015b). Cílem této kooperace desítek hráčů je úsilí o ekonomický profit (o zisk herní měny a kořisti), jehož je dosahováno kolektivním násilím. Zerg často projevuje komplexní chování – vykazuje skupinovou solidaritu (sdílení informací, ošetřování raněných, podporu okolních hráčů), produkci a šíření vědění (kulturního kapitálu), sekundární „neekonomické“ performance (tanec, hru na hudební nástroje, ohňostroje, prezentace výzbroje) a silně neformální kontexty, ve kterých se projevuje herní humor (MMO Anthropology, 2013; Robb, 2010; Pearce, 2009: 47-48). Zerg je řízen na základě mimetické nápodoby a následování a do značné míry proto odpovídá již zmíněným konceptům *flash mob* a *flash rob* (Girard, 1997: 74; ABC News, 2011).

Zerg primárně slouží jako tzv. „bazar násilí“ (*bazaar of violence*), jenž se vyskytuje tam, kde se nalézají materiální zdroje. Postava velitele v prostředí zergu slouží pouze jako „krystalizační jádro“. Zerg rovněž není nositelem „identity“ (ideologie, etnicity), ale jedná se o krátkodobě homogenizovaný soubor hráčů, kteří skrze soutěživou kooperaci (*co-opetition*) realizují svůj ekonomický zájem (Robb, 2004). Prostředí zergu (fakticky velké *ad hoc* sestavené skupiny, *PUG*) je proto též vhodným prostorem pro hromadnou kontaktáž a potenciální rekrutaci nových hráčů do stabilních gildovních skupin (Nardi, 2010: 18). Institucionalizací a byrokratizací zergu vznikla i mnou zkoumaná „rodinná“ gilda TDC.

V důsledku vertikální progresy a přechodu herních profesionálů na náročnější herní obsah však v TDC došlo k transgresi této „rodinné“ gildy, která měla být orientována primárně na spolupráci v PvE obsahu. Skupina „rychleji konzumujících“ hráčů, kteří v PvE již postrádali jakékoli cíle (vlastnili několik legendárních zbraní), proto v rámci gildy založila platformu

specializovanou na hraní ekonomicky neproduktivního WvW módu – gildu *The Emerald Ascending* (TEA). Tento krok se zpětně ukázal být velmi konfliktním, neboť ještě více zdůraznil pragmatickou povahu vztahů ke kolegům z PvE, k nimž se hráči *ad hoc* vraceli, aby získali peníze na své kompetitivní aktivity (na velké polní bitvy a obléhání hradů).

Hlavní linie následného gildovního střetu proběhla mezi hráči PvE, kteří preferovali pro/sociální přístup a společnou zábavu (tato frakce byla symbolizována maršálem Ravenem), a mezi příznivci kompetitivního módu WvW, kteří preferovali soutěživost, profesionalizaci a kladli důraz na kořist – tato frakce byla reprezentována především elitní hráčkou Trax (Bauman, 2008: 95, 101). Rozpad TDC však neproběhl jako „rozpůlení“ na dvě znesvářené skupiny (na gildu TDC a SWP), ale spíše jako její „roztříštění“ (*splinter*) na řadu menších zájmových frakcí, které následně založily vlastní gildy. Tyto nové gildovní skupiny založili periferní jedinci s evidentními odstředivými tendencemi (hráči Fiona, Zeus, Chen, Lion a Sven) – viz Obrázky 15 a 31 (Robb, 2010).

Potenciál pro re-integraci kompetitivních hráčů do PvE módu se objevil po ohlášení herního datadisku – *Guild Wars 2: Heart of Thorns*. (Guild Wars 2, 2015). Pokračování hry znovu vytvoří prostor pro invenci a mimetické šíření nových znalostí, taktik a performativních dovedností. Vlastnictví tohoto kulturního kapitálu bude symbolizováno novou řadou legendárních zbraní (reifikací kulturního kapitálu). Pro novou eusociální gildu SWP (*Showtime Will Proceed*) pak bude mít mimořádný význam i kapitál sociální – schopnost aktérů vytvářet a mobilizovat (on-screen) sítě dlouhodobých a kolegiálních sociálních vztahů (Bourdieu, 1986).

Tyto mimořádné (vojensko-bratrské) vztahy mohou být překvapivě perzistentní – mohou snadno přežívat zánik původních gildovních skupin a lze je využívat nejen k distribuci již zmíněného kulturního kapitálu, ale je

možné je též úspěšně přenášet i do off-screen (off-line) světa, tedy daleko za rámec původního „magického kruhu“ herních kontextů – viz Obrázek 34 (Pearce, 2009: 26, 129; Taylor, 2006: 42; Nardi, 2010: 26).

Na základě výše napsaného bych nyní v několika bodech rád shrnul hlavní zjištění (teze) mého výzkumu a disertační práce:

1. Válečnická gilda TDC je mezinárodním herním společenstvím, jež emergentně vzniklo ze *zergu* – z „chaotického“ shluku pragmaticky spolupracujících hráčů. TDC tak sice disponuje formální hierarchií, avšak v praxi funguje dle principu meritokracie – jako rovnostářská sociální síť, v níž mají vliv především elitní hráči a majitelé kulturního kapitálu. Síť je strukturována dle individuálních (ekonomických a sociálních) preferencí jednotlivých hráčů a gilda tedy odpovídá tzv. „komunitě zájmu“ (Van Dijk, 2006: 167; Inderst, 2009: 143).
2. Členství v gildě nemá exkluzivní identitární charakter, počet členů výrazně kolísá (vyskytuje se stálé personální provizorium), TDC je účelově fragmentována a řada hráčů je pragmaticky příslušníky hned několika gild s různým zaměřením
3. TDC jako celek postrádá ideologické preference a je „profesionálně indiferentní“ k řadě klasických „identitárních“ kategorií (etnicita, věk, fyzická lokalita, náboženství, gender). Tyto identity jsou chápány jako „toxické relikty“ off-line světa a jako možný zdroj konfliktu – *dramatu* (Pearce, 2009: 121; Chen, 2012: 146). V uzavřených přátelských skupinách se však tato „identitární tabu“ naopak stávají terčem drsného „válečnického“ humoru s dionýskými rysy (Maffesoli, 2002: 37, 115; Nietzsche, 1995: 69).
4. Gilda TDC i její jednotliví členové fungují na kořistnickém principu a provozují virtuální násilí jako specifickou formu subsistence a jako

„výrobní způsob“ *sui generis*. Vojensko-organizační aktivity nápadně připomínají nomádské prvky boje a vojenský *swarming*, který je tedy možno využít jako deskriptivní koncept (Weatherford, 2006: 100-102; Arquilla – Ronfeldt, 2000: 45).

5. Členové gildy jsou autonomní a vzájemně informačně propojení, jednají flexibilně a cíleně vytváří potenciál pro vzájemnou koordinaci, mísení a sociální interakci, která je motivována „vertikální progresí“ (stálým zlepšováním herní postavy), ekonomickým (*loot*) i sociálním (*fun*) ziskem. Násilí tedy slouží jako „nomádský“ způsob produkce ekonomického, kulturního i sociálního kapitálu (Jagchid, 1988: 12, 13; Weatherford, 2006: 55; Bauman, 2008: 101-103).
6. Jádroví členové TDC aktivně využívají velké množství externích informačních zdrojů (weby, interaktivní mapy, YouTube, Twitch a aktérské modifikace Wikipedie), které v rámci tzv. „komunity zájmu a sdílené praxe“ hrají významnou roli v proliferační kulturního kapitálu. Klíčové poznatky a taktiky (ale i estetické a módní prvky) jsou poté šířeny a pozměňovány pomocí individuální i hromadné nápodoby – „stádní“ miméze (Girard, 1997: 207; Brazil, 2015b).
7. Členové TDC projevují pragmatický vztah k prostoru, preferují stálou mobilitu a kontinuální informační a fyzickou adaptaci (tzv. „vertikální progresí“). Výsledkem jejich aktivity je zdánlivá „všudypřítomnost“ gildy, potenciál k provádění konvergentních útoků na vybrané cíle a k terénní (*in situ*) rekrutaci nových členů TDC.
8. Vojensko-organizační aspekty gildy vykazují přímé paralely s teorií i praxí mobilního válčení – v jeho historické (nomádské) i současné (síťové a asymetrické) podobě (Герасимов, 2013, Weatherford, 2006: 43-47). Klíčovými prvky této „staronové“ (on-screen i off-screen) formy nomádského válčení jsou: přepadové operace (*rush*,

raid) vedené malým počtem válečníků, využití momentu překvapení, rychlost, agresivita a přesnost celé činnosti, průnik a infiltrace území nepřítele, využití komunikace k vytvoření informační a vojenské převahy, vyhýbání se neúčelné konfrontaci, nekompromisní a účelné plnění cílů operace (selektivní likvidace klíčových osob a důležité infrastruktury) a následné upřerušeni kontaktu a rychlý ústup – viz Obrázek 18 (US Army, 1987; US Marine Corps, 1993: 1-1, 1-2).

9. Důležitým aspektem staronového nomádského válčení se jeví být i „autodidaktický“ charakter vojenské aktivity, transgrese norem, flexibilita a učení se pomocí nápodoby – miméze (Greene, 2006: 74-75; Girard, 2008: 71). Teoretická zobecnění mé deskripce TDC by proto mohla posloužit i k lepšímu porozumění fenoménu zdánlivě náhodné násilně-performativní aktivizace civilního obyvatelstva, renesanci nomádských forem sociální i vojenské organizace a využívání oportunistického násilí jako parazitního výrobního způsobu (Weatherford, 2006: 55; Tilly, 2006: 132).

Z hlediska aktuálních konceptů civilní a vojenské organizace lze organizaci *zergů* a gildy TDC chápat jako zjevnou analogii doktríny, která je známa jako „swarming“. Swarming byl definován jako zdánlivě amorfní, ale ve skutečnosti vysoce strukturovaný a koordinovaný strategický způsob útoku ze všech směrů pomocí prvků udržitelného pulsování sil a/nebo palebné síly. Útoky jsou vedeny na malou (*mêlée*) i velkou vzdálenost a největší efektivita je dosahováno při nasazení velkého množství malých a prostorově rozptýlených polo/autonomních jednotek, které jsou informačně propojeny a vzájemně komunikují v reálném čase – viz Obrázek 17. Udržitelnost tohoto mobilního způsobu boje předpokládá efektivní využití asymetrických a parazitických taktik, jež jsou založeny na systematickém kořistění a na využívání vybavení a infrastruktury oponenta (Arquilla – Ronfeldt, 2000: 45; Sun, 2005: 21).

Základním atributem této koncepce je důraz na decentralizaci (na opuštění klasické hierarchie), adaptaci, rychlost, mobilitu a záměrnou prostorovou fragmentaci (informačně propojených) jednotek, na taktickou flexibilitu a schopnost vést paralelní operace. Základní taktikou je zdánlivě náhodná konvergence fluidní masy na společný cíl (Chartier, 2003: 3). Definiční znaky této teoretické koncepce *de facto* odpovídají všem významným aspektům soudobé válečné praxe, jež se vyznačuje přítomností mnoha aktérů (zpravidla polo/vojenských frakcí) a aktivní účastí militarizovaného civilního obyvatelstva, které si rychle osvojuje vojenské dovednosti (Герасимов, 2013; Shevchenko, 2015).

Významným aspektem je rovněž vojenské využití nových technologií a re/militarizace internetu, který slouží k přímému plánování boje, k šíření propagandy a k distribuci taktických informací a specializovaného vědění (návodů) – viz Obrázek 23 (Nike!, 2014b; Ackerman, 2012). Proliferace těchto materiálů je pak potenciálním zdrojem nápodoby – mimetického násilí realizovaného pomocí „open-source“ postupů a technologií (Girard, 1997: 152, 214; Robb, 2010; The AQ Chef, 2010: 31-34). Medializace je též spojena s esteticko-performativními projevy aktérů (demonstrativní akty, popravy), s taktickými inovacemi a improvizací, s ideologickým a symbolickým synkretismem a s renesancí starých „anomických“ identit zpochybňujících *status quo* (Ilachinski, 2004: 169; Maffesoli, 2002: 51; Eichler, 2007: 40, 229; Ukraine Revolution, 2014).

Jako praktický příklad terénní aplikace zergu/swarmingu lze uvést hned dva významné konflikty současnosti – válku na území Iráku a Sýrie v podání tzv. „Islámského státu“ (IS) a boje na východní Ukrajině. Obě války charakterizuje aktivní zapojení militarizovaného civilního obyvatelstva (i zahraničního), které realizuje asymetrické útoky, využívá nepřátelskou infrastrukturu a vede parazitní vojensko-ekonomické operace (McFate, 2015: 17-18). V praxi se jedná o značně heterogenní a dynamickou masu

aktérů, která je homogenizována kořistnickou motivací a ideou společného nepřítele. Výsledkem je tak přímá spolupráce často velmi různorodých subjektů s rozdílnou úrovní „performativní“ profesionality – od oligarchů a jejich „soukromých armád“, přes dobrodruhy, idealistické intelektuály a fotbalové chuligány, až po „specialisty na násilí“ – vojáky a představitele organizovaného zločinu (BBC, 2014; RussiaToday, 2014a; Tilly, 2006: 135; Shevchenko, 2015).

Islámský stát pak konkrétně vznikl emergentně (zdánlivě *ex nihilo*) a konstitoval se jako teroristická franšíza s významnou mezinárodní účastí a podporou – za povšimnutí stojí především radikalizovaný eskapismus sunnitů ze zemí západní Evropy (Loveluck, 2015; Dabiq, 2014: 11, 27). Skupina se zformovala okolo záhadného sociálně rezervovaného velitele, o jehož reálné identitě toho není mnoho známo, a který je znám především pod svým komunitním *mon de guerre* – jako Abú Bakr al-Bagdádí. Vojensko-performativní aktivity IS čerpají z „heroizační“ imaginace symptomaticky inspirované obdobím „anomické“ *hidžry* (přerušením tradičních rodových vazeb a konstitucí nové komunity založené na sdílení ideje a praxe) a postavou prvního (voleného!) chalífy – Abú Bakra (Lewis, 2014: 11; McFate, 2015: 18; Weatherford, 2006: 67).

Islámský stát (IS) se po ideologické stránce dovolává vitálního, „anomického“ a dobrodružného stádia zrodu „kanonického“ islámského společenství. Za primární sociální tmel tohoto dynamického útvaru je však možné označit především ekonomicky ziskový boj proti svému okolí (Maffesoli, 2002: 27, 158). Islámský stát praktikuje válku jako specifický „nomádský“ výrobní způsob – jako metodu produkce ekonomického (finance), kulturního (nestandardní taktiky) a sociálního (prestíž) kapitálu (Bourdieu, 1986; Jagchid, 1988: 12). Značnou část bojového potenciálu IS tvoří kořistní technika (vojenská, ale i modifikovaná civilní), improvizované zbraně a tzv. „kooptované“ obyvatelstvo, které je využito k vojenským a

ekonomickým cílům organizace (Arquilla, 2011: 276; Weatherford, 2006: 43-45; Sun, 2005: 21).

Základní kapitál IS získal „oportunistickým násilím“ – krádežemi a následnou re-komodifikací automobilů a elektroniky a především pak vyloupením banky v Mosulu. V současnosti IS úspěšně parazituje na dopravní a energetické infrastruktuře minimálně dvou států (Iráku a Sýrie) a provozuje i vlastní tzv. „modulární ropné rafinerie“, jež jsou mobilní (*sic*). Významným zdrojem finančních příjmů jsou též únosy, pašování, zdanění obyvatelstva (klasický *tribut pacis*), obchod s drogami a s uloupenými uměleckými a historickými předměty. Pro dosažení maximální efektivity jsou navíc velitelé IS schopni překvapivé indifference k užívání stimulačních drog, které je jinak v přímém rozporu s ostentativně deklarovanými náboženskými normami a s islámskou ortodoxií (RussiaToday, 2014b; Al Jazeera, 2014; Black – Chulov – Tran, 2014).

IS pragmaticky využívá i západní technickou modernitu – nejen v oblasti vojenské praxe, ale i k šíření propagandy. Mediální prezentace Islámského státu jsou technicky velmi sofistikované a charakteristické transgresí norem a obecného vkusu – vynikají brutalitou a estetizací násilí (Fox News, 2015). Tyto stylizované násilné exhibice, které jsou určeny k virálnímu šíření a rekrutaci nových členů, mnohdy záměrně napodobují estetiku známých počítačových her – primárně herní série GTA a Call of Duty (Grossman, 2014). Syrský konflikt má i své mediální celebrity (např. šíitského dobrovolníka známého pod přezdívkou Abu Azrael), svérázný válečnický humor, virální memy (výrok „*Il-la tahin!*“, „*Rozdrtit na prach!*“), módu a písně (Vocativ, 2015; Fouchet, 2015; Agroon Da, 2015). Válka je aktérskou propagandou s oblibou prezentována jako zisková aktivita (příležitost k vybití frustrací, k zisku peněz, žen a prestiže v „rodinné“ komunitě) plná zábavy (*fun*) a dobrodružství (Segall, 2014).

Vzhledem k výše uvedeným paralelám mezi zkoumanou (on-screen) válečnickou skupinou TDC a off-screen (nikoli však nezbytně „off-line“) kořistnickými vigilanty se domnívám, že zjištění mé práce jsou využitelná nejen pro analýzu virtuálních (on-screen) komunit, ale i pro porozumění specifickým aspektům fyzicky existujících polo/vojenských skupin, které tvoří významnou složku asymetrických válečných konfliktů současnosti (Герасимов, 2013; McFate, 2015: 18; Shevchenko, 2015; Lewis, 2014: 17-18). Z tohoto hlediska má můj disertační výzkum virtuální válečnické skupiny význam nejen pro samotnou etnografii kybernetických (virtuálních, on-line, on-screen) světů, ale potenciálně i pro řadu dalších sociálních věd – pro sociologii organizace, mezinárodní vztahy, bezpečnostní studia, politologii, mediální studia a pro vojenské umění/vědu.

5 SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A PRAMENŮ

5.1 Knižní zdroje a články

Ackerman, Spencer: 2012. *Syrian Rebels Use YouTube, Facebook for Weapons Training*. Wired. 17. 7. 2012, on-line: <http://www.wired.com/2012/07/syria-youtube-facebook/> (cit. 8. 7. 2015).

Al Jazeera: 2014. *US says ISIL-run oil refineries targeted*. Al Jazeera.com. 25. 9. 2014, on-line: <http://www.aljazeera.com/news/middleeast/2014/09/us-says-isil-run-oil-refineries-targeted-20149252340149339.html> (cit. 30. 4. 2015).

Andrews, Scott: 2012. *WoW Archivist: An expensive history of gold sinks*. WoW Insider. 6. 7. 2012, on-line: <http://wow.joystiq.com/2012/07/06/wow-archivist-an-expensive-history-of-gold-sinks/> (cit. 20. 5. 2015).

Arquilla, John: 2011. *Insurgents, Raiders and Bandits: How Masters of Irregular Warfare Have Shaped Our World*. Ivan R. Dee: Chicago.

Arquilla, John – Ronfeldt, David: 2000. *Swarming and the Future of Conflict*. RAND Corporation: Santa Monica.

Bauman, Zygmunt: 2008. *Tekuté časy. Život ve věku nejistoty*. Academia: Praha.

BBC: 2014. *Groups at the sharp end of Ukraine unrest*. BBC. 1. 2. 2014, on-line: <http://www.bbc.com/news/world-europe-26001710> (cit. 2. 4. 2015).

Black, Ian – Chulov, Martin – Tran, Mark: 2014. *The terrifying rise of Isis: \$2bn in loot, online killings and an army on the run*. TheGuardian.com. 16. 6. 2014, on-line: <http://www.theguardian.com/world/2014/jun/16/terrifying-rise-of-isis-iraq-executions> (cit. 22. 4. 2015).

Boellstorff, Tom: 2008. *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton University Press: Princeton.

Boellstorff, Tom: 2005. *The gay archipelago: sexuality and nation in Indonesia*. Princeton University Press: Princeton and Oxford.

Boellstorff, Tom – Nardi, Bonnie – Pearce, Celia – Taylor, T. L. – Marcus, George: 2012. *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method*. Princeton University Press: Princeton.

Bonabeau, Eric: 2003. Swarming Intelligence. In: Inbody, Donald, Chartier, Christopher, DiPippa, Damian a McDonald, Brian (eds.): *Swarming: Network Enabled C4ISR 13-14 January 2003*. McLean, VA: Joint C4ISR Decision Support Center, Section C, s. 19-25.

Bosley, Catherine: 2014. *Swiss Vote to Curb Immigration in Referendum*. BloombergBusiness. 9. 2. 2014, on-line:

<http://www.bloomberg.com/news/articles/2014-02-09/swiss-voters-support-immigration-limits-projection-shows-i2zdcgc2> (cit. 4. 5. 2015).

Bourdieu, Pierre: 1986. The Forms of Capital. In: Richardson, J. (Ed.) *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education*. New York: Greenwood Press, pp. 241-258, on-line: <https://www.marxists.org/reference/subject/philosophy/works/fr/bourdieu-forms-capital.htm> (cit. 24. 4. 2015; nepaginováno).

Bourdieu, Pierre: 1998. *Teorie jednání*. Karolinum: Praha.

Budil, Ivo T.: 2007. *Za obzor Západu: Proměny antropologického myšlení od Isidora ze Sevilly po Franze Boase*. Druhé vydání. Triton: Praha.

Burkhardt, Jacob: 1988. *The Greeks and Greek Civilization*. St. Martin's Griffin Press: New York.

Clastres, Pierre: 1994. *Archeology of Violence*. Semiotext(e), Columbia University: New York.

Dabiq: 2014. *Dabiq: The Return of Khilafah*. Ramadan 1435 (July 2014). Issue 1, on-line: <https://azelin.files.wordpress.com/2014/07/islamic-state-22dc481biq-magazine-122.pdf> (cit. 10. 7. 2015).

Dawkins, Richard: 2006. *The Selfish Gene*. 30th Anniversary Edition. Oxford University Press: Oxford.

De Certeau, Michel: 1988. *The Practice of Everyday Life*. University of California Press: Berkeley and Los Angeles.

Edwards, John: 2003. Military History of Swarming. In: Inbody, Donald, Chartier, Christopher, DiPippa, Damian a McDonald, Brian (eds.): *Swarming: Network Enabled C4ISR 13-14 January 2003*. McLean, VA: Joint C4ISR Decision Support Center, Section C, s. 2-11.

Edwards, Lin: 2014. *Some Interesting Numbers about Guild Wars 2 You Might Not Know*. F2P. 26. 2. 2014, on-line: <http://goo.gl/aQ84AN> (cit. 17. 7. 2015).

Eichler, Jan: 2007. *Terorismus a války na počátku 21. století*. Nakladatelství Karolinum: Praha.

Eriksen, Thomas H.: 2008. *Sociální a kulturní antropologie: Příbuzenství, národnostní příslušnost, rituál*. Portál: Praha.

Farkas, Bart: 1998. *StarCraft: Oficiální příručka strategie*. Prima Publishing and Stuar, s.r.o.: Brno.

Fox News: 2015. *ISIS burns hostage alive*. Fox News. 3. 2. 2015, on-line: <http://video.foxnews.com/v/4030583977001/warning-extremely-graphic-video-isis-burns-hostage-alive/?#sp=show-clips> (cit. 5. 4. 2015).

Geertz, Clifford: 1973. *The Interpretation of Cultures: Selected Essays*. Basic Books: New York.

Girard, René: 2008. *O původu kultury: Hovory s Pierpaolem Antonellem a Joãem Cezarem de Castro Rocha*. Centrum pro studium demokracie a kultury (CDK): Brno.

Girard, René: 1997. *Obětní beránek*. Nakladatelství Lidové noviny: Praha.

Golub, Alex J.: 2010. Being in the World (of Warcraft): Raiding, Realism, and Knowledge Production in a Massively Multiplayer Online Game. In: *Anthropological Quarterly*, Vol. 83, No. 1, pp. 17–46; on-line: <https://archive.org/details/BeingInTheWorldofWarcraftRaidingRealismAndKnowledgeProductionIn> (cit. 28. 4. 2015).

Golub, Alex J.: 2007: *Being in the World (of Warcraft): Raiding, Care, and Digital Subjectivity*. Presented at the American Anthropological Association meetings "Digital Subjectivities" panel, December 2007, Washington DC; on-line: <http://evols.library.manoa.hawaii.edu/handle/10524/1598> (cit. 25. 5. 2015).

Greene, Robert: 2006. *The 33 Strategies of War*. Penguin Books: New York.

Grossman, Michelle M.: 2014. *Watch: Islamic State's terror video game*. The Jerusalem Post. 21. 9. 2014, on-line: <http://www.jpost.com/Middle-East/IS-claims-it-created-a-terror-video-game-375935> (cit. 17. 7. 2015).

Heinlein, Robert A.: 2008. *Hvězdná pěchota*. Nakladatelství Bantam: Praha.

Holland, Tom: 2005. *Persian Fire: The First World Empire and the Battle for the West*. Anchor Books: New York.

Huizinga, Johan H.: 1980. *Homo Ludens: Study of the Play Element in Culture*. Routledge & Kegan Paul: London.

Chagnon, Napoleon A.: 1984. *Yanomamö: The Fierce People (Case Studies in Cultural Anthropology)*. Third Edition. Stanford University. Stanford, California.

Challans, Tim: 2008: The Enterprise of Military Ethics: Jean-Luc Picard as Starfleet's Conscience. In: Eberl, Jason T. – Decker, Kevin S.: *Star Trek and Philosophy: The Wrath of Kant*. Volume 35. Popular Culture and Philosophy. Open Court: Chicago and La Salle, Illinois, pp. 91-103.

Chartier, Chris: 2003. Overview of Proceedings: Swarming, Network-Enabled C4ISR, and U.S. Military Transformation. In: Inbody, Donald – Chartier, Christopher – DiPippa, Damian – McDonald, Brian (eds.): 2003. *Swarming: Network Enabled C4ISR 13-14 January 2003*. Joint C4ISR Decision Support Center: McLean, VA, Section B, s. 1-15.

Chen, Mark: 2012. *Leet Noobs: The Life and Death of an Expert Player Group in World of Warcraft*. Peter Lang Publishing: New York.

Chen, Mark: 2013. *Normalized Play Marginalizes Players in a Massively Multiplayer Online Game*. Mark Danger Chen. 6. 5. 2013, on-line: <http://markdangerchen.net/page/3/> (cit. 20. 12. 2014).

Chen, Mark: 2014. *Methods: Ethnography of World of Warcraft*. Mark Danger Chen. Retrieved 28. 12. 2014, on-line: <http://markdangerchen.net/papers/coordination-cooperation-and-camaraderie-in-world-of-warcraft/methods-ethnography-of-world-of-warcraft/> (cit. 28. 5. 2015).

Ilachinski, Andrew: 2004. *Irreducible Semi-Autonomous Adaptive Combat (ISAAC): An Artificial-Life Approach to Land Combat*. Center for Naval Analyses: Alexandria.

Inderst, Rudolf T.: 2009. *Vergemeinschaftung in Massively Multiplayer Online Role-playing Games*. Verlag Werner Hülsbusch: Boizenburg.

Jagchid, Sechin: 1988. *Essays in Mongolian Studies*. Brigham Young University: Provo, Utah.

Jamamoto, Cunetomo: 2004. *Hagakure: Moudrost samuraje z kraje Saga*. Temple: Adamov.

Justoň, Zdeněk: 2012. *Ekonomie přírodních národů*. Dauphin: Praha.

Kalinič, Petr: 2013a. Militant PvE and PvP Identities in the World of Warcraft: The Mage and various post/modern Forms of Consciousness. In: *A Search for Identity: Identity in Linguistic, Literary, Methodological, and Cultural Perspectives*. Západočeská univerzita v Plzni: Plzeň.

Kalinič, Petr: 2013b. Vojenská doktrína swarmingu jako re/definice základních principů války. In: *Acta FF ZČU*. No. 3/2013. Západočeská univerzita v Plzni: Plzeň.

Kalinič, Petr: 2013c. Enderova hra: dvojznačnost superorganismu a vojenský swarming. In: *Mezinárodní politika 11/2013*. 6. 11. 2013, on-line: <http://www.iir.cz/article/enderova-hra-dvojznacnost-superorganismu-a-vojen-sky-swarming> (cit. 24. 3. 2015).

Keegan, John: 2004. *Historie válečnictví*. Pavel Dobrovský – BETA a Jiří Ševčík: Praha – Plzeň.

Keeley, Lawrence H.: 1996. *War Before Civilization: The Myth of the Peaceful Savage*. Oxford University Press: New York and Oxford.

Knorr, Alexander: 2005. The Stability of Cyberspace. In: Polčák, Radim (ed.): *Proceedings of the Cyberspace 2005 International Conference*. 7. - 8. 11. 2005, on-line: http://xirdalium.net/wp-content/uploads/KNORR_2006_The_stability_of_cyberspace.pdf (cit. 2. 6. 2015).

Lewis, Jessica D.: 2014. *The Islamic State: A Counter-strategy for a Counter-state*. Middle East Security Report 21. July 2014. Institute for the Study of War: Washington, DC.

- Loveluck, Louisa: 2015. *Islamic State: Where do its fighters come from?*. The Telegraph. 8. 6. 2015, on-line: <http://www.telegraph.co.uk/news/worldnews/islamic-state/11660487/Islamic-State-one-year-on-Where-do-its-fighters-come-from.html> (cit. 9. 8. 2015)
- Maffesoli, Michel: 2002. *O nomádství: Iniciační toulky*. Prostor: Praha.
- Malinowsky, Bronislaw: 1932. *Argonauts of the Western Pacific*. New York: E. P. Dutton and Co.
- McFate, Jessica L.: 2015. *Middle East Security Report 27. The ISIS Defense in Iraq and Syria: Countering an Adaptive Enemy*. May 2015. Institute for the Study of War (ISW): Washington, DC.
- Meyers, David: 2007. Self and selfishness in online social play. In: *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*; September 2007, Tokio, s. 226-234.
- Mikšík, Oldřich: 2005. *Hromadné psychické jevy: Psychologie hromadného chování*. Nakladatelství Karolinum: Praha.
- MMO Anthropology: 2013. *Dragons, Timers, and Dynamic Events in Guild Wars 2*. Massive Online Anthropology. 31. 1. 2013, online: <http://mmoanthropology.tumblr.com/page/2> (cit. 2. 1. 2015).
- Moeller, Joergen O.: 2014. *Maskirovka: Russia's Masterful Use of Deception in Ukraine*. The World Post. 23. 4. 2014, on-line: http://www.huffingtonpost.com/joergen-oerstroem-moeller/maskirovka-russias-master_b_5199545.html (cit. 12. 2. 2015).
- Murphy, Robert F.: 2006. *Úvod do kulturní a sociální antropologie*. 2. vydání. Sociologické nakladatelství: Praha.
- Nardi, Bonnie A.: 2010. *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft*. The University of Michigan Press: University of Michigan.

- National Retail Federation: 2011. *Multiple Offender Crimes: Preparing for and Understanding the Impact of their Tactics*. National Retail Federation.
- Nietzsche, Friedrich W.: 1996. *Radostná věda*. Votobia: Olomouc.
- Nietzsche, Friedrich W.: 1995. *O životě a umění*. Votobia: Olomouc.
- Otterbein, Keith F.: 2004. *How War Began*. Texas A&M University Press: University of Texas.
- Parunak, Van: 2003. Making Swarming Happen. In: Inbody, Donald, Chartier, Christopher, DiPippa, Damian a McDonald, Brian (eds.): *Swarming: Network Enabled C4ISR 13-14 January 2003*. McLean, VA: Joint C4ISR Decision Support Center, Section C, s. 26-40.
- Pearce, Celia: 2009. *Communities of Play: Emergent Cultures in Online Games and Virtual Worlds*. MIT Press: Cambridge.
- Peterson, Andrea: 2015. *How two 'free' games made enough money to buy Super Bowl ads*. The Washington Post. 2. 2. 2015, on-line: <https://www.washingtonpost.com/blogs/the-switch/wp/2015/02/02/how-two-free-games-made-enough-money-to-buy-super-bowl-ads/> (cit. 4. 3. 2015).
- Poisso, Lisa: 2009. *15 Minutes of Fame: Anthropologist digs into WoW*. WoW Insider. 6. 1. 2009, on-line: <http://wow.joystiq.com/2009/01/06/15-minutes-of-fame-anthropologist-digs-into-wow/> (cit. 28. 12. 2014).
- Robb, John: 2010. *Characteristics of Open Source Warfare*. Global Guerillas. 10. 2. 2010, on-line: <http://globalguerillas.typepad.com/globalguerillas/2010/02/characteristics-of-open-source-warfare.html> (cit. 20. 5. 2015).
- Robb, John: 2004. *The Bazaar of Violence in Iraq*. Global Guerillas. 8. 7. 2004, on-line: http://globalguerillas.typepad.com/globalguerillas/2004/07/the_bazaar_of_v.html (cit. 20. 5. 2015).

RussiaToday: 2014a. 'I'll be fighting Jews and Russians till I die': Ukrainian right-wing militants aiming for power. *Russia Today*. 22. 2. 2014, on-line: <http://www.rt.com/news/ukraine-right-sector-militants-210/> (cit. 1. 3. 2015).

Segall, Laurie: 2014. *ISIS recruiting tactics: Apple pie and video games*. CNN. 30. 9. 2014, on-line: <http://money.cnn.com/2014/09/30/technology/isis-recruiting/> (cit. 10. 7. 2015).

Shevchenko, Vitaly: 2015. *Guide to Ukrainian fighters online*. BBC. 1. 6. 2015, on-line: <http://www.bbc.co.uk/monitoring/guide-to-ukrainian-fighters-online> (cit. 4. 7. 2015).

Skarda, Erin: 2011. Flash Mobs Turned Criminal: The Rise of Flash Robberies. In: *Time*. 12. 5. 2011, on-line: <http://newsfeed.time.com/2011/05/12/flash-mobs-turned-criminal-the-rise-of-flash-robberies/> (cit. 20. 12. 2014).

Sun, Mistr: 2005. *O umění válečném*. Naše vojsko: Praha.

Šigesuke, Taira: 2002. *Bušidó: Cesta samuraje*. Temple: Adamov.

Taylor, T. L.: 2009. The Assemblage of Play. In: *Games and Culture*. 4(4), pp. 331-339.

Taylor, T. L.: 2006. *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. The MIT Press: Cambridge, MA.

The AQ Chef: 2010. Open Source Jihad: Make a Bomb in the Kitchen of your Mom. In: *Inspire*. Summer 1431/2010. Al-Mahalem Media, pp. 31-40.

Tilly, Charles: 2006. *Politika kolektivního násilí*. Sociologické nakladatelství: Praha.

Turney-High, Harry H.: 1949. *Primitive War: Its Practices and Concepts*. University of South Carolina Press: Columbia.

US Army: 2001. *Field Manual No. 3-0*. Headquarters Department of the Army: Washington, DC.

US Army, 1987. *Field Manual No. 7-85: Ranger Unit Operations*. Headquarters Department of the Army: Washington, DC.

US Marine Corps: 1993. *Raid Operations*. Headquarters United States Marine Corps. Department of the Navy: Washington, DC.

Van Dijk, Jan: *Network Society: Social Aspects of New Media*. SAGE: London.

Weatherford, Jack: 2006. *Čingischán a utváření moderního světa*. BB art: Praha.

Герасимов, Валерий: 2013. Ценность науки в предвидении: Новые вызовы требуют переосмыслить формы и способы ведения боевых действий. In: *Военно-промышленный курьер (ВПК)*. Выпуск № 8 (476), 27. 2. 2013, on-line: <http://www.vpk-news.ru/articles/14632> (cit. 4. 5. 2015).

Савин, Леонид: 2011: *Сетецентричная и сетевая война: Введение в концепцию*. Евразийское движение: Москва.

5.2 Elektronické zdroje a audiovizuální materiály

ABC News: 2011. *Flash Rob Video: Mass Theft Becomes Latest Teen Trend on Web*. YouTube. 20. 6. 2011, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=BA0gmdf2ZqI> (cit. 17. 5. 2015).

AdestinyMc: 2012. *Guild Wars 2- Charged Lodestone Farm and How To Obtain*. YouTube. 8. 10. 2012, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=BVh51YDRsvs> (cit. 20. 5. 2015).

Agroon Da: 2015. *Nasheed Saleel Sawarim HD*. YouTube. 29. 3. 2015, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=6r451v7Dnhk> (cit. 12. 8. 2015).

Ajesté, Sam: 2015. *[GW2] Trading Post Flipping Guide*. YouTube. 29. 4. 2015, on-line: https://www.youtube.com/watch?v=MdCsqa9F_u8 (cit. 23. 5. 2015).

Alkyone: 2014. *Tier 6 Farming Locations in Guild Wars 2 - All Eight Materials! (2014)*. YouTube. 26. 7. 2014, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=IMhLKruPEP0> (cit. 15. 4. 2015).

AmazingAid: 2013. *Guild Wars 2 | Best Ways To Make Gold!*. YouTube. 9. 5. 2013, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=mN8Q0tJ9T74> (cit. 3. 1. 2015).

AngryJoeShow: 2013. *Join The New Angry Army [AJSA] Now!*. YouTube. 8. 11. 2013, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=gNNK6Ou4I-s> (cit. 4. 2. 2015).

AngryJoeShow: 2012. *Guild Wars 2 Angry Review*. YouTube. 6. 9. 2012, on-line: https://www.youtube.com/watch?v=Ax-_06Acj8Y (cit. 25. 4. 2012).

ArtisGames: 2013. *Guild Wars 2 - Welcome To Hoarders!*. YouTube. 13. 6. 2013, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=Z8icOi9Z7eM> (cit. 8. 3. 2015).

AtheneWins: 2011. *Best Paladin in The World*. YouTube. 2. 2. 2011, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=JisB6nz-m0M> (cit. 17. 3. 2015).

AyinMaiden: 2013. *Guild Wars 2 - Group Dungeon - Sorrow's Embrace (Path 3 - Koptev)*. YouTube. 1. 9. 2013, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=owEGuQInuWs> (cit. 6. 3. 2015).

Badly Mannered [SRRY]: 2015. *Guild Wars 2 - How to make LEGENDARIES FAST!*. YouTube. 17. 4. 2015, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=-WF0kLu-q3s> (cit. 14. 5. 2015).

Bodydoc Gaming Zone: 2014. *[Guild Wars 2] - Armored Scales farm guide*. YouTube. 6. 9. 2013, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=7WnEWM-flrU> (cit. 17. 5. 2015).

Bodydoc Gaming Zone: 2013. *How to make gold in Guild Wars 2 - Method 6 - Events*. YouTube. 17. 12. 2013, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=5LRB9mwza2U> (cit. 29. 12. 2014).

Bog Otter: 2015. *Tyria Talk #71: Is there grind in Guild Wars 2?*. YouTube. 19. 2. 2015, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=UOQt-nkzkNU> (cit. 17. 3. 2015).

Bog Otter: 2013. *Gold-Making Quickie #2 - Flipping Items on the Trading Post - Guild Wars 2*. YouTube. 23. 10. 2013, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=Mw8QNvncwkQ> (cit. 29. 12. 2014).

Bolloxed: 2012. *Half-Life 2: Episode 1 - Full Walkthrough in HD*. YouTube. 10. 3. 2012, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=Oc550MPUgHc> (cit. 10. 6. 2015).

Brazil: 2015a. *OH BABY A TRIPLE*. YouTube. 24. 1. 2015, on-line: https://www.youtube.com/watch?v=_7AYIUNqFTI (cit. 12. 5. 2015).

Brazil: 2015b. *GW2 Discussion: What is the Meta?*. YouTube. 9. 3. 2015, on-line: https://www.youtube.com/watch?v=5UXzKH_W3SE (cit. 10. 6. 2015).

Brazil: 2014. *Fall Dungeon Tournament SC vs NoFB SE Story*. YouTube. 28. 9. 2014, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=CmQzmZ3inD0> (cit. 30. 12. 2014).

Carey, Dave: 2015. *Guild Wars 2: AC Path 2 & 3 Merged*. YouTube. 13. 4. 2015, on-line: https://www.youtube.com/watch?v=1R_cqRsCqzA (cit. 20. 5. 2015).

Deany Kong: 2015. *ALL ABOARD THE HYPE TRAIN*. YouTube. 9. 1. 2015, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=VVFY6GWYnBs> (cit. 17. 5. 2015).

Doncpauli: 2014. *Guild Wars 2 Howler (Legendary Warhorn)*. YouTube. 26. 2. 2014, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=Wzsj7cGaFtA> (cit. 14. 5. 2015).

Dontain: 2012. *Guild Wars 2 | Crafting Twilight*. YouTube. 22. 11. 2012, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=o4e8vSZ4jZc> (cit. 3. 4. 2015).

Doom Box: 2015. *Guide To The Mystic Forge (Toilet) Guild Wars 2*. YouTube. 28. 1. 2015, on-line: https://www.youtube.com/watch?v=Zls5SjG_BSk (cit. 26. 3. 2015).

Dulfy: 2014. *GW2 World Boss Timer by that_shaman*. Dulfy.net. 23. 4. 2014, on-line: <http://dulfy.net/2014/04/23/event-timer/> (cit. 28. 12. 2014).

Eclesion: 2013. *Guild Wars 2 - LFG / Suche Nach Gruppe Tool Vorschau*. YouTube. 20. 9. 2013, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=dJ-PUIbkg2s> (cit. 5. 3. 2015).

Eddzshed: 2015. *Guild Wars 2 how to make Gold – Advanced flipping – Eddzshed*. YouTube. 11. 7. 2015, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=vlxJyjIG-Ec> (cit. 16. 7. 2015).

Element: 2015a. *PvE Thug Life*. YouTube. 24. 1. 2015, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=q5RCeGiMby8> (cit. 4. 3. 2015).

Element: 2015b. *4:20 Naked Lupicus Solo*. YouTube. 2. 7. 2015, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=Hlofu99ec3U> (cit. 10. 7. 2015).

Ellis, Josh: 2014. *Thug Life Bird ft Snoop Dog*. YouTube. 30. 11. 2014, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=7adorUbO7EI> (cit. 21. 5. 2015).

Eniav Zaren: 2014. *Guild Wars 2 TA v VII "GvG"*. YouTube. 16. 5. 2014, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=QtRcni-snrA> (cit. 20. 5. 2015).

Farbstoff E: 2014. *GW2 Gold Farming - Loot Test 7 - The Silverwastes [8-16 Gold / Hour] 07.11.2014 - FIXED*. YouTube. 7. 11. 2014, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=ndWUZYiLFyE> (cit. 16. 1. 2015).

Faqer: 2015. *Azov battalion music video*. YouTube. 15. 4. 2015, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=017yGMg-jJA> (cit. 12. 5. 2015).

FeministFrequency: 2014. *25 Invisible Benefits of Gaming While Male*. YouTube. 2. 12. 2014, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=E47-FMmMLy0> (cit. 3. 4. 2015).

Flame of Faith: 2015. *Guild wars 2: How to get gold fast!! SW chest farm*. YouTube. 2. 2. 2015, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=tMud84bhK7o> (cit. 28. 4. 2015).

Force Strategy Gaming: 2010. *StarCraft 2 - [Z] 6 Pool Rush – Strategy*. Youtube. 28. 7. 2010, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=4rBfbj-ujsU> (cit. 21. 5. 2015).

Fouchet, Julien: 2015. *Video - Abu Azrael: 'Iraq's Rambo'*. France 24. 2. 6. 2015, on-line: <http://www.france24.com/en/20150529-reporters-abu-azrael-iraq-rambo-isis-shiite-militia-iran> (cit. 14. 7. 2015).

Franneck: 2013. *GUILD WARS 2: WvW Epische Zerg Fights [Sendox Raid]*. YouTube. 26. 11. 2013, on-line: https://www.youtube.com/watch?v=Gh6E6CT_rQQ (cit. 20. 12. 2014).

Gamehelper: 2009. *GuildWars 2 Teaser Trailer*. YouTube. 28. 8. 2009, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=FjCehYrEbO0> (cit. 2. 1. 2015).

Gaming with GS: 2015. *Guild Wars 2: 2015 Easy Gold Trick #8*. YouTube. 20. 3. 2015, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=lzECN5KgvEY> (cit. 28. 4. 2015).

Gavayne: 2014. *Guild Wars 2 WvW Large Scale Zerg vs Zerg*. YouTube. 5. 2. 2014, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=3JrTxy6HxpA> (cit. 7. 4. 2014).

Goku SC: 2014a. *GW2: Solo Malrona 28sec [new computer :3]*. YouTube. 27. 8. 2014, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=Wb4IWbmdtGY> (cit. 5. 5. 2015).

Goku SC: 2014b. *GW2: Solo Sorrow's Embrace P3*. YouTube. 3. 4. 2014, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=C9gM8sJNpSQ> (cit. 12. 5. 2015).

Guild Wars 2: 2015. *Guild Wars 2: Heart of Thorns – Expansion Announcement Trailer*. YouTube. 22. 1. 2015, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=IOUk2y0K2m8> (cit. 20. 5. 2015).

Guild Wars 2 Forum: 2015. *How does Guild Wars 2 make money?*. GuildWars2.com, on-line: <https://forum-en.guildwars2.com/forum/game/gw2/How-does-Guild-Wars-2-make-money> (cit. 17. 5. 2015).

GW2Spidy: 2015. *Zojja's Breastplate – Shopping List*. GW2 Spidy, on-line: <https://www.gw2spidy.com/recipe/7940> (cit. 23. 4. 2015).

GW2Wiki: 2014. *Legendary Weapon*. Guild Wars 2 Official Wiki, on-line: http://wiki.guildwars2.com/wiki/Legendary_weapon (cit. 20. 12. 2014).

GW2Wiki: 2015a. *Trading Post*. Guild Wars 2 Official Wiki, on-line: http://wiki.guildwars2.com/wiki/Trading_Post (cit. 1. 1. 2015).

GW2Wiki: 2015b. *Zerg*. Guild Wars 2 Official Wiki, on-line: <http://wiki.guildwars2.com/wiki/Zerg> (cit. 23. 4. 2015).

Hamburg Singt: 2014. *Hamburg Singt - Größter Flashmob Deutschlands (Official)*. YouTube. 2. 2. 2014, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=4WILvbFxBh8> (cit. 30. 7. 2015).

Inglorious Basterds Wiki: 2014. *Hitler ranting about the Basterds*. YouTube. 11. 7. 2014, on-line: https://www.youtube.com/watch?v=OwFj9EO2_1k (cit. 7. 6. 2015).

Jamie: 2011. *Tha Playah - Dicks Pussy's & Assholes (Full Version)*. YouTube. 4. 11. 2011, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=pTAwXAi6aNA> (cit. 20. 3. 2015).

Jetti91, 2014: *Permanent Rich Ore Locations 3.0 (final version)*. Reddit. 2014, on-line: https://www.reddit.com/r/Guildwars2/comments/1xfs0/permanent_rich_ore_locations_30_final_version/ (cit. 3. 4. 2015).

J3TT191, 2014: *GW2 - Permanent Rich Copper Locations*. YouTube. 8. 2. 2014, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=0kLsfuMqPlk> (cit. 22. 5. 2015).

KhanUrTV: 2014. *Guild Wars 2 Lore: The Destruction Of Lion Arch*. YouTube. 23. 6. 2014, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=3IWGMSAAlaA> (cit. 7. 6. 2015).

KhanUrTV: 2013. *Guild Wars 2 Step By Step Guide: How To Get Dusk*. YouTube. 12. 8. 2013, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=Qc0EoI5iTaw> (cit. 13. 4. 2015).

Killchain: 2014. *GW2 - Updated Frostgorge Champ Farm guide*. YouTube. 30. 5. 2014, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=Y3OUcvEtwRg> (cit. 17. 5. 2015).

Kripparrian: 2012. *[World of Warcraft] What Hardcore Raiding Is*. YouTube. 12. 11. 2012, on-line: https://www.youtube.com/watch?v=vD_2dU_tNNY (cit. 28. 12. 2014).

Magee, Zoe: 2008. *Time Freezes in Central London*. ABC News. 30. 4. 2008, on-line: <http://abcnews.go.com/International/story?id=4758736&page=1> (cit. 5. 6. 2015).

Machinima: 2010. *Guild Wars 2 Manifesto Trailer [HD]*. YouTube. 10. 8. 2010, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=35BPhT-KI1E> (cit. 20. 5. 2015).

Matthewbri: 2012. *Mobile Infantry Recruitment Video*. YouTube. 11. 8. 2012, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=0I8RdUCBwjE> (cit. 2. 5. 2015).

MattVisual: 2015. *Guild Wars 2: AFK Your Opinions*. YouTube. 15. 7. 2015, on-line: https://www.youtube.com/watch?v=9F_He7jGXhY (cit. 18. 7. 2015).

MattVisual: 2014. *Completing Your Dailies In MMOs – Animation*. YouTube. 5. 6. 2014, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=9VPwpW67jCY> (cit. 20. 12. 2014).

MattVisual: 2013a. *Guild Wars 2: Crafting Sunrise - The Legendary Adventure*. YouTube. 13. 4. 2013, on-line: https://www.youtube.com/watch?v=f_1CmHphkkl (cit. 9. 4. 2015).

MattVisual: 2013b. *Guild Wars 2: The Mystic Toilet*. YouTube. 5. 4. 2013, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=SaCkGTq15bA> (cit. 5. 5. 2015).

MattVisual: 2012. *Guild Wars 2 - So They Nerfed Karma Farming....* YouTube. 19. 11. 2012, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=6bv1AhnWKAo> (cit. 5. 4. 2015).

McDonald's Corporation: 2010. *Baby | I'm Lovin' It | McDonald's*. YouTube. 20. 4. 2010, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=3LJvV4dHtHA> (cit. 19. 5. 2015).

Myke23: 2014. *Guild Wars 2 guide to mining iron and platinum ore*. YouTube. 17. 6. 2014, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=c1A9Pylsg58> (cit. 17. 4. 2015).

Nike!: 2015. *[DnT] DPS Warrior Guide for Dungeons and Fractals 3/23/15*. YouTube. 23. 3. 2015, on-line: https://www.youtube.com/watch?v=sUMLXdq_aK4 (cit. 5. 5. 2015).

Nike!: 2014a. *[DnT] GW2 End Game Meditation Video*. YouTube. 11. 1. 2014. YouTube. 11. 1. 2014, on-line: https://www.youtube.com/watch?v=OWGhpz0M1_k (cit. 2. 5. 2015).

Nike!: 2014b. *[DnT] DPS Warrior Guide For Dungeons and Fractals 9/9/14*. YouTube. 10. 9. 2014, on-line: https://www.youtube.com/watch?v=Tm_NpGd48os (cit. 5. 5. 2015).

Nike!: 2014c. *[SC2] vs [KRS] Sorrow's Embrace p3*. YouTube. 27. 9. 2014, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=ScsbZx6LSXQ> (cit. 13. 2. 2015).

Official EA UK: 2012. *Crysis® 3 Official Gameplay Trailer - E3 2012*. YouTube. 4. 6. 2012, on-line: https://www.youtube.com/watch?v=2F3_JMYNB6A (cit. 10. 7. 2015).

Omyr: 2013. *GW2: The art of Flipping the Trading Post Omyr's Edition*. YouTube. 13. 9. 2013, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=9SL5W eo7WR0> (cit. 20. 2. 2015)

Purple Miku: 2014. *Lupicus Solo - 4:43 (Warrior)*. YouTube. 26. 8. 2014, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=0mqYjt-qJAE> (cit. 13. 5. 2015).

Rashdanml: 2015. *Essential Guide to the Silverwastes*. Reddit, on-line: https://www.reddit.com/r/Guildwars2/comments/2tgy37/essential_guide_to_the_silverwastes/ (cit. 17. 5. 2015).

RebGaming: 2014. *Battling Bosses Badly - Guild Wars 2 Inquest's golem Mark II*. YouTube. 20. 10. 2014, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=tPMPiM9AfzA> (cit. 12. 1. 2015).

Rhavoreth: 2014. *GW2 1:56 Inquest Golem Mark-II Kill [Att]*. YouTube. 26. 9. 2014, on-line: https://www.youtube.com/watch?v=2_drofjyoj4 (cit. 12. 1. 2015).

Rising Raiden: 2014. *Guild Wars 2 WvW Berserker Warrior (I Rising Raiden I) Roaming Vid/Montage 7*. YouTube. 18. 9. 2014, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=JR77R9uoY8M> (cit. 4. 3. 2015).

RussiaToday: 2014b. *War... On Drugs: Captagon pills keep Syria rebels awake, fuel arms trade*. YouTube. 18. 1. 2014, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=rex2HkKiXns> (cit. 30. 12. 2014).

Saer, Ollie: 2012. *World of Warcraft - Icecrown Citadel 25 man Normal Raid - The Lich King boss fight*. YouTube. 11. 6. 2012, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=Ocq4byvypZM> (cit. 20. 6. 2015).

Sammpo: 2015. *Difference between Farming and Grinding*. YouTube. 19. 2. 2015, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=iptUBai78zo> (cit. 2. 3. 2015).

Sammpo: 2014a. *Guild Wars 2 Guardian Skin Build (Weapons, Dyes, Armor)*. YouTube. 29. 8. 2014, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=9NhJHpEBLvU> (cit. 6. 7. 2015).

Sammpo: 2014b. *When I'm Colin Johanson*. YouTube. 7. 8. 2014, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=sRRfh6ydsXE> (cit. 3. 7. 2015).

Shinryuku: 2015. *What I do to rude people*. YouTube. 22. 3. 2015, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=8bbfViGorAw> (cit. 17. 4. 2015).

Shinryuku: 2014a. *Shin's Top 10 Tips for New Guild Wars 2 Players*. YouTube. 5. 8. 2014, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=OkrzlYLJlis> (cit. 5. 4. 2015).

Shinryuku: 2014b. *The condi warrior you wouldn't want on your team*. YouTube. 14. 12. 2014, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=A1iJhhYJ2bw> (cit. 28. 3. 2015).

SignsOfKelani: 2013. *Guild Wars 2 - Area Explorer Achievements*. YouTube. 8. 7. 2013, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=wSwfN0QuJek> (cit. 22. 2. 2015).

SighnsOfKelani: 2012. *Guild Wars 2 - Platinum Ore Farming (Location Guide)*. YouTube. 16. 10. 2012, on-line: https://www.youtube.com/watch?v=zHsT4lz5_1E (cit. 25. 4. 2015).

Sigrsblot: 2010. *Team America - Dicks, pussies and assholes*. YouTube. 12. 6. 2010, on-line: https://www.youtube.com/watch?v=2cV_q-mVAAA (cit. 25. 3. 2015).

Tap Dat Mouse: 2015. *Guild Wars 2 - Warrior Legendary Build 3.0 - WvW / PvE*. YouTube. 20. 2. 2015, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=sIEaulsDYyE> (cit. 5. 3. 2015).

Tap Dat Mouse: 2014. *Guild Wars 2 - BEST Gold Guide - Farming Fast Easy Gold*. YouTube. 11. 3. 2014, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=TQRdRMvEdpg> (cit. 18. 5. 2015).

TeamFortress: 2011. *Meet the Medic*. YouTube. 23. 6. 2011, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=36ISzUMBjnc> (cit. 19. 5. 2015).

The Mighty Jingles: 2014. *World of Tanks - The Good, The Bad and The Ugly 21*. YouTube. 7. 8. 2014, on-line: https://www.youtube.com/watch?v=Whi_LkGy_Do (cit. 7. 5. 2015).

TotalBiscuit: 2012. *Guild Wars 2 - My thoughts on the final beta*. YouTube. 23. 7. 2015, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=xtG0kkDviTU> (cit. 4. 4. 2015).

TrekCore: 2010. *The Borg Documentary 1 of 2*. YouTube. 30. 11. 2010, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=7txo8OfYONA> (cit. 2. 4. 2015).

TTDLX: 2014. *Lemmings full playthrough (DOS)*. YouTube. 18. 8. 2014, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=xluxB1oR2WQ> (cit. 20. 4. 2015).

Tyria News: 2014. *[Update] Guild wars 2: Ascalon Path 1 solo (Thief/Elementalist/Mesmer) [exploit]*. YouTube. 21. 2. 2014, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=FPSY9UkNL88> (cit. 17. 4. 2015).

Ukraine Revolution: 2014. *ATO in Ukraine battalion Azov \ Батальйон Азов*. YouTube. 18. 6. 2014, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=AcpovOkItkU> (cit. 10. 8. 2015).

Vaanss: 2014. *GW2 - Trailer Vaanss*. YouTube. 17. 5. 2014, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=NsPXsBbjynQ> (cit. 21. 5. 2015).

Valsted, Jason: 2013. *Ha GAY!!!*. YouTube. 30. 5. 2013, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=XicgD8RTP-Q> (cit. 26. 5. 2015).

Vocativ: 2015. *Meet A Real-Life Rambo Who Wants to Destroy ISIS*. YouTube. 23. 4. 2015, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=fPKgnRVSm-Y> (cit. 12. 6. 2015).

Wethospu: 2013. *Guild Wars 2: Sorrow's Embrace Path 3 Solo*. YouTube. 11. 2. 2013, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=csV3IOhbLV0> (cit. 7. 6. 2015).

Winfield, Almar: 2013. *Guild Wars 2 - Malchor's Leap Charged Lodestone Drop Rates (A Response Too)*. YouTube. 19. 2. 2013, on-line: https://www.youtube.com/watch?v=blASP_RzZOk (cit. 20. 4. 2015).

Winfield, Almar: 2012. *Guild Wars 2 Orichalcum Locations*. YouTube. 30. 10. 2012, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=ySzC8CBEnq4> (cit. 23. 4. 2015).

Wolfineer: 2014. *Guild Wars 2 | My (short) Legendary Story!*. YouTube. 23. 11. 2014, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=Ju-8-pCxWAQ> (cit. 5. 4. 2015).

WoodenPotatoes: 2015. *Guild Wars 2 EXPANSION "Heart of Thorns"??*. YouTube. 13. 1. 2015, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=KI0o9MSc-s8> (cit. 24. 5. 2015).

WoodenPotatoes: 2013. *Guild Wars 2 Mysteries: The Hidden Dragon, Mordremoth*. YouTube. 26. 3. 2013, on-line: https://www.youtube.com/watch?v=Ab_yqVVDM0k (cit. 20. 5. 2015).

WoodenPotatoes: 2011. *Guild Wars 2: WTF No Subscription Fee?*. YouTube. 29. 8. 2011, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=ns-lIn-DG-c> (cit. 20. 5. 2015).

Дугин, Александр: *Грузии грозит кровавая каша - Александр Дугин*. Дискурс. YouTube. 6. 6. 2011, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=ctJcxqsA9XQ> (cit. 20. 14. 2014).

4z3Rus: 2015. *Guild Wars 2 - Sites et outils indispensables*. YouTube. 15. 3. 2015, on-line: <https://www.youtube.com/watch?v=i61nNy17rp8> (cit. 20. 3. 2015).

6 RESUMÉ / SUMMARY / PE3ЮME (CZE, ENG, RUS)

Práce vychází z participativního výzkumu ve virtuálním světě hry *Guild Wars 2* a přináší popis ne/fungování a vojensko-ekonomických taktik on-line válečnické skupiny *The Dragon Collective* (TDC). Toto mezinárodní herní společenství sice disponuje formální hierarchií, ale strukturováno je dle sdílených (původně individuálních) herně-ekonomických preferencí hráčů a odpovídá tak konceptu tzv. „komunity zájmu“.

Skupina i její silně autonomní členové fungují na kořistnickém principu a provozují násilí jako „výrobní způsob“ – jako specifickou formu produkce ekonomického i sociálního kapitálu, jehož vrcholným výrazem jsou tzv. „legendární zbraně“. Detaily vojenské organizace nápadně připomínají teorii *swarmingu*, který je proto v práci využit jako deskriptivní koncept. Významné se jeví především informační propojení hráčů, kteří provádí kořistnické útoky na společné cíle. TDC se podílí i na produkci a mimetické distribuci poznání. Využíváno je množství externích platforem (weby, interaktivní mapy, YouTube, různé modifikace Wikipedie).

Členství ve skupině nemá exkluzivní identitární charakter, počet členů výrazně fluktuuje. TDC je účelově fragmentována a řada hráčů je pragmaticky příslušníky hned několika gild. Skupina nemá ideologické preference a je „profesionálně indiferentní“ k řadě klasických kategorií (fyzická lokalita, etnicita, náboženství, gender). Hráči též vykazují pragmatický vztah k prostoru, preferují stálou mobilitu a flexibilitu – kontinuální informační a fyzickou adaptaci (tzv. „vertikální progresi“).

Vztahy mezi jednotlivými členy skupiny jsou místy vysoce konfliktní. Nejvýznamnější střet se v gildě odehrál mezi příznivci volné pro/sociální vs. striktní profesionální organizace (PvE vs. WvW módu hry). Jako klíčový prvek pro odstraňování tenzí a vytváření skupinové koheze se pak jeví svérázný herní humor s antisociálními prvky.

This paper is based on participatory research in the virtual environment of the *Guild Wars 2* PC game and provides a description of functioning as well as military and economic tactics employed by an on-line warrior group called The Dragon Collective (TDC). This international community exhibits a formal hierarchy, but it is driven by shared gaming and economic preferences and thus meets the definition of the 'community of interest'.

Autonomous members of TDC operate as a 'brotherhood of loot', which utilizes violence as a particular means of production of economic and social capital. The ultimate showcase of this principle is represented by pursuing the acquisition of 'legendary weapons'. The principles of TDC's military organization resemble the military theory of swarming, which has therefore been used as a descriptive concept. Informational connections among players seem to bear much importance. TDC also participates in the production and mimetic diffusion of knowledge via external media (websites, interactive maps, YouTube and modifications of Wikipedia).

The membership in TDC is not exclusive and the member count fluctuates considerably. The guild is fragmented and many members operate within several other guilds. TDC does not have any ideological preferences and may then be dubbed 'professionally indifferent' towards many real-life aspects (place of origin, ethnicity, religion, gender). Players show pragmatic relation to virtual space and prefer permanent mobility and flexibility – continual adaptation (so-called 'vertical progression').

The relations between TDC members are sometimes quite conflictual. The most significant clash in the guild occurred between the casual pro/social PvE players and between the supporters of a professional WvW organization. In similar cases the main tool for reducing inter-personal tensions and fostering intra-group cohesion appears to be the sense of earthy gaming humour with certain anti-social features.

Диссертация основана на длительном участвующем исследовании в виртуальной среде компьютерной игры *Guild Wars 2* и описывает функционирование и военные и экономические тактики, которые использует военная онлайн группа (цех, гильдия) The Dragon Collective (TDC). У этого цеха есть формальная иерархия, но на самом деле он функционирует на основе личных экономических предпочтений и прямо выполняет определение «сообщества интереса».

Автономные члены цеха работают как «братство добычи», которое применяет насилие как средство производства капитала – экономического и социального. Хорошим выражением этого принципа является «легендарное оружие». Военная организация TDC напоминает тактику роения. Информационная связь между игроками является важнейшей частью этого социума. Гильдия участвует в продукции и миметическом распространении знаний через электронные средства коммуникации (сайты, интерактивные карты, YouTube и разные модификации Википедии).

Цех TDC не имеет никаких идеологических интересов и является «профессионально безучастным» ко многим аспектам офлайн жизни (национальность, религия и пол). Игроки проявляют прагматическое отношение к виртуальному пространству и предпочитают постоянную мобильность и гибкость – непрерывную информационно-физическую адаптацию (так называемую «вертикальную прогрессию»).

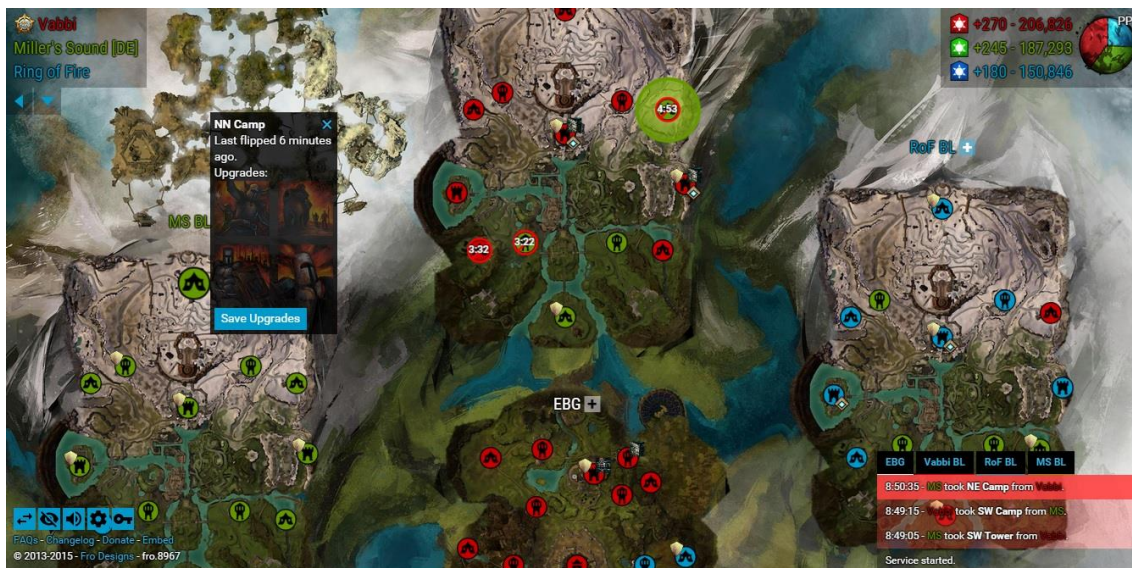
Отношения между членами TDC иногда довольно конфликтные. Самое важное и роковое столкновение в гильдии произошло между группой обыкновенных социальных игроков PvE и сторонниками профессиональной организации WvW. Основным инструментом для снижения напряженности и для создания сплоченности внутри группы кажется чувство специфического мрачного антисоциального юмора.

7 OBRAZOVÁ PŘÍLOHA



Obrázek 1 – Mapa Tyrie, herního světa Guild Wars 2

[Převzato z: <http://gw2.mmorpg-life.com/interactive-maps/>; 2. 5. 2015]



Obrázek 2 – Interaktivní mapa WvW módu ve hře Guild Wars 2

[Převzato z: <http://wwintel.com/#2011>; 3. 5. 2015]



Obrázek 3 – Válečník Rock a jeho tzv. „vertikální progres“ v období únor 2014 (nahore) až duben 2015 (dole); Rock dosáhl nejvyšší úrovně (80), kompletně prozkoumal herní svět *Tyrie* (100% map completion), získal nejlepší možnou zbroj ve hře (*ascended*) a vyrobil legendární zbraň *Sunrise* [GW2¹⁵, archiv autora, 7. 2. 2014 a 2. 4. 2015]

¹⁵ Copyright © ArenaNet, LLC a NCSoft Corporation. All rights served.



Obrázek 4 – Individuální herní inventář s výbavou, penězi a kořistí
 [GW2, archiv autora, 29. 12. 2014]



Obrázek 5 – Náhodně sestavená skupina hráčů (PUG) v kobce
 Sorrow's Embrace [GW2, archiv autora, 15. 10. 2014]



Obrázek 6 – Válečník Rock se svým legendárním mečem *Sunrise*
[GW2, archiv autora, 7. 3. 2015]



Obrázek 7 – Vliv výstroje na statistiky a efektivitu herní postavy; hrudní plát zvyšuje Rockovu sílu a schopnost mimořádně silného zásahu nepříteli
[GW2, archiv autora, 7. 4. 2015]

Required Item	Primary Ingredients	Component materials
Gift of Mastery	Bloodstone Shard 200	
	Obsidian Shard x250 525,000 or 3,750 Fractal Relics or 250 Laurels ¹ or 250 Bauble Bubble	
	Gift of Exploration	World Completion
	Gift of Battle	500 Badges of Honor
Gift of Fortune	Glob of Ectoplasm x250	
	Mystic Clover x77	~231 Mystic Coins ~231 Globes of Ectoplasm ~231 Obsidian Shards (485,100 or 3,465 Fractal Relics or 231 Laurels or 231 Bauble Bubble) ~231 Crystals or ~1386 Philosopher's Stones (cost of either: 139 or 231 Bauble Bubble)
	Gift of Magic	250 Vials of Powerful Blood 250 Powerful Venom Sacs 250 Elaborate Totems 250 Piles of Crystalline Dust
	Gift of Might	250 Violous Fangs 250 Armored Scales 250 Violous Claws 250 Ancient Bones
Gift of Sunrise	Icy Runestones x100	100 total, bought from Rojan the Penitent
	Superior Sigil of Strength	
	Gift of Metal	Recipe cost: 10 , bought from Miyani Requires 400 Weaponsmith to make. 250 Orichalcum Ingots 250 Mithril Ingots 250 Darksteel Ingots 250 Platinum Ingots
	Gift of Light	Recipe cost: 10 , bought from Miyani Requires 400 Armorsmith to make. 250 Orichalcum Ingots 250 Cured Hardened Leather Squares 100 Charged Lodestones Gift of Ascalon bought from Historian Symon (500 Ascalonian Tears)
Dawn	<ul style="list-style-type: none"> Can drop from any enemy, chest, or WWW loot bag Combining exotics or rares in the Mystic Forge.⁴ 	

Obrázek 8 – Celkové surovinové nároky na výrobu meče *Sunrise*, které zahrnují prakticky všechny cenné suroviny z PvE módu hry Guild Wars 2 [Převzato z: <http://wiki.guildwars2.com/wiki/Sunrise>; 3. 1. 2015]



Obrázek 9 – Gildovní komunitní banka (*guild stash*) obsahující předměty podřadné kvality a explicitní výzvu, aby v ní nebyly skladovány cennosti [GW2, archiv autora, 5. 4. 2015]



Obrázek 10 – Interaktivní mapa dokumentující výskyt cenných surovin [Převzato z: <http://gw2nodes.com/>; 5. 4. 2015]

⚠ Do not refresh this page. It may change. Updated: 2:00 PM 7/29/2015

NA/EU price data only
Whenever you see this ↓ you can click for more information

Normal Guides: Weaponcrafting

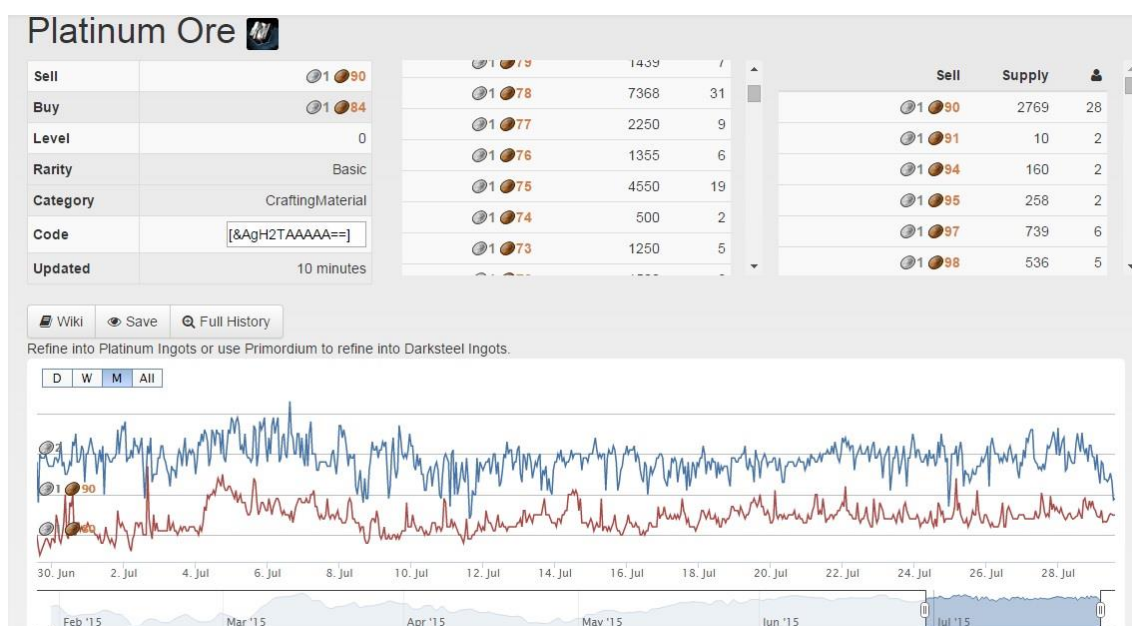
Initial Cost 25 15 40
Expected Recovery - 2 92 32
Expected Final Cost 22 23 08

Sell List: ↓

BUY VENDOR

- 21 Lump of Tin (8 per from Vendor)
- 99 Lump of Coal (16 per from Vendor)
- 74 Lump of Primordium (48 per from Vendor)

Obrázek 11 – Úvodní část návodu pro dosažení vyšší úrovně ve zbrojářské profesi [Převzato z: <http://gw2crafts.net/weaponcraft.html>; 29. 7. 2015]

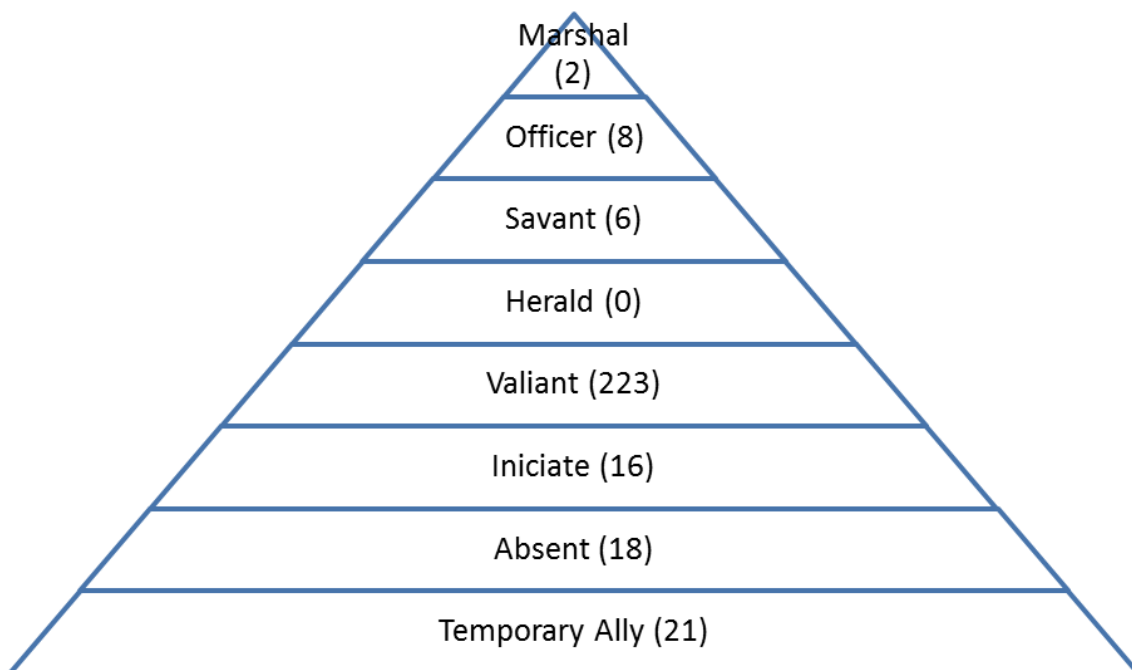


Obrázek 12 – Fluktuace nákupní (červená) a prodejní (modrá) ceny platiny v období od února do července 2015

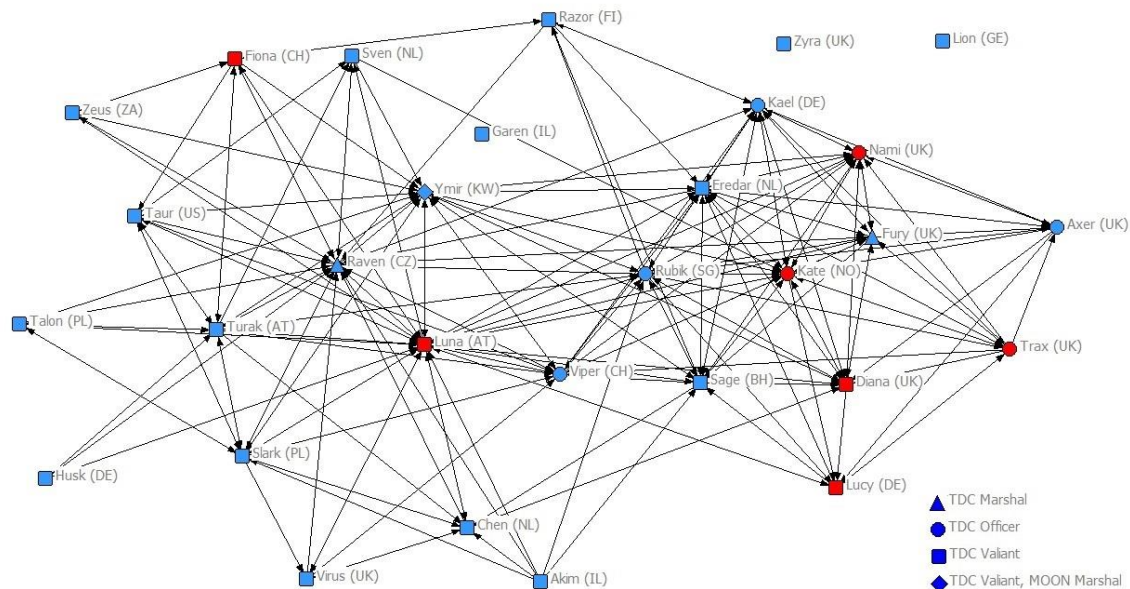
[Převzato z: <https://www.gw2tp.com/item/19702-platinum-ore>, 29. 7. 2015]



Obrázek 13 – Fyzická (off-screen) topologie členského jádra gildy TDC
 [Vytvořeno pomocí aplikace: <http://www.scribblemaps.com/>; 15. 6. 2015]



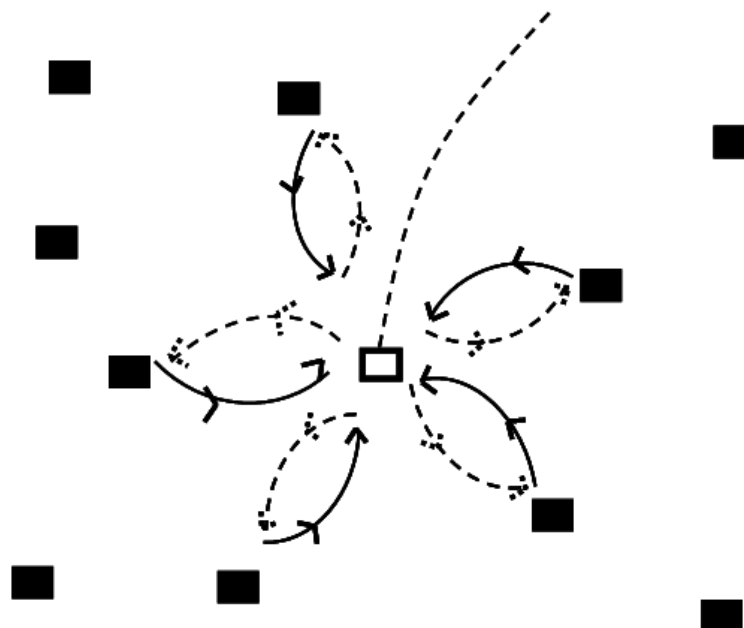
Obrázek 14 – Formální hierarchická struktura gildy TDC (2/2014 – 2/2015)
 [Vytvořeno pomocí programu Microsoft Word; 10. 4. 2015]



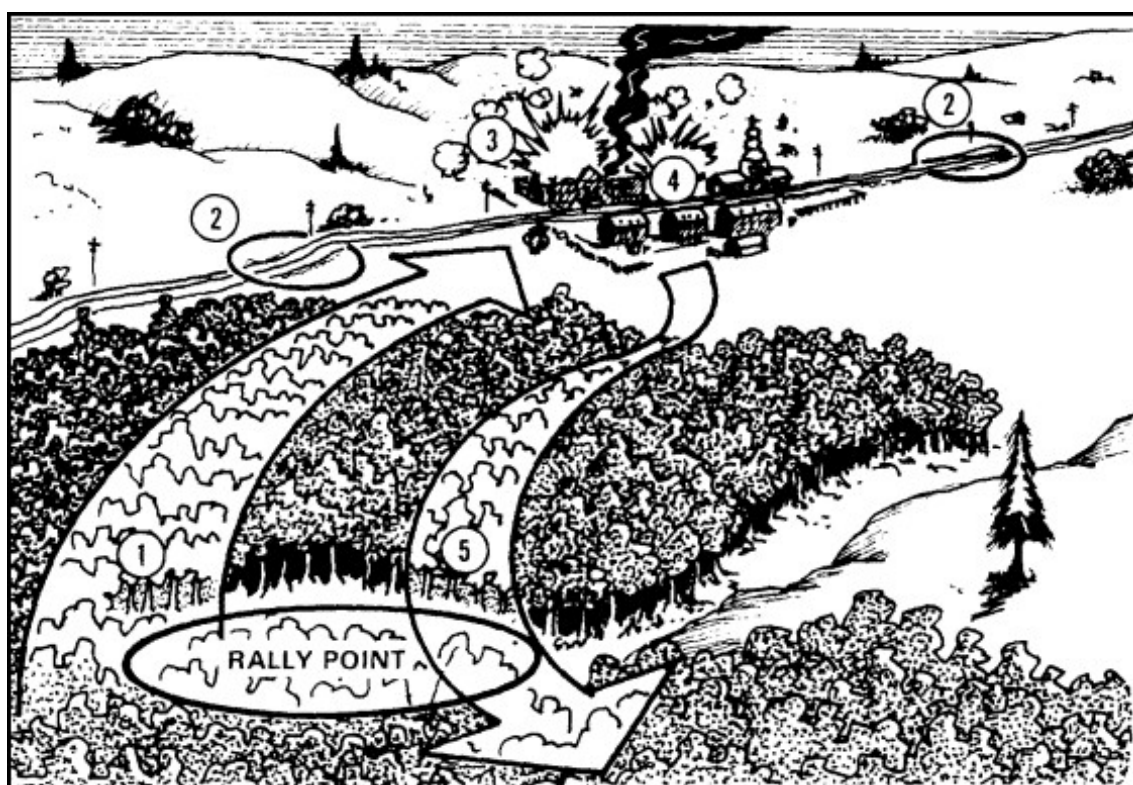
Obrázek 15 – Sociogram členského jádra gildy TDC (modrá = muž, červená = žena) [Vytvořeno pomocí programu UCINET 6; 7. 5. 2015]



Obrázek 16 – *Flash mob* a performativní propagace gildy [BgMc] ve městě *Lion's Arch* [GW2, archiv autora, 21. 7. 2015]



Obrázek 17 – Grafické znázornění základních principů organizačního konceptu *swarmingu* [Převzato z: Edwards, 2003: 3]



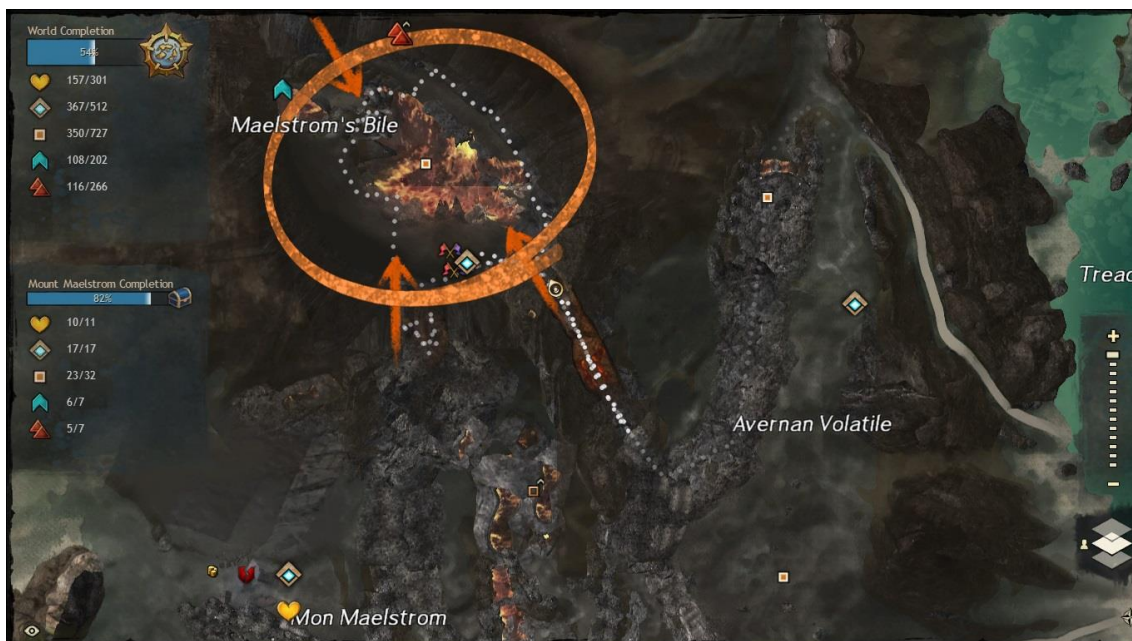
Obrázek 18 – Grafické znázornění základních principů nájezdu / vojenského přepadu (*raid*) [Převzato z: US Army, 1987: 5-2]



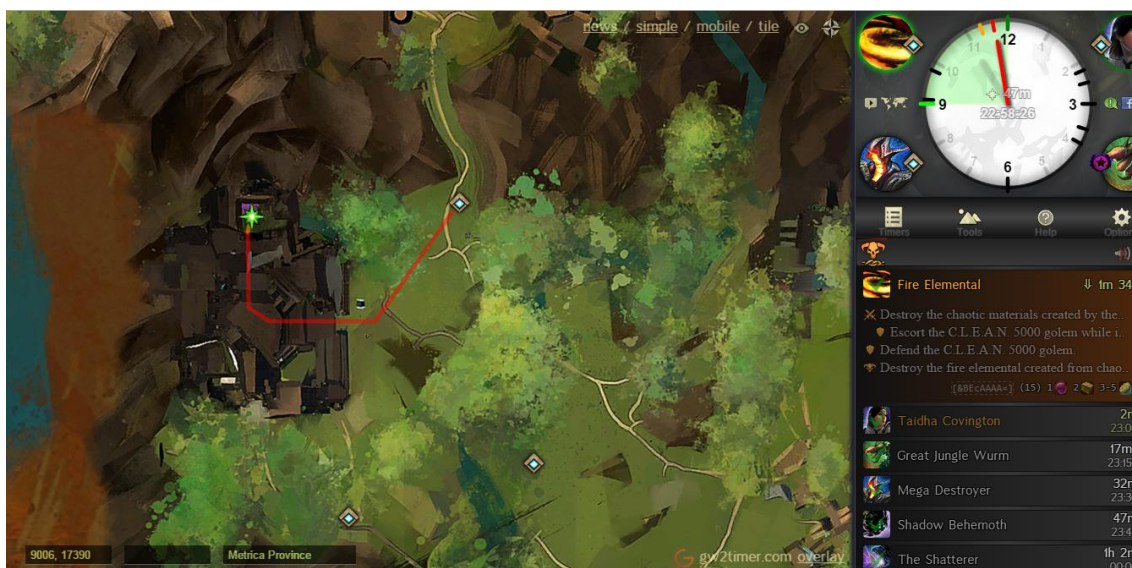
Obrázek 19 – Mapa kobky *Sorrow's Embrace* (SE), absolvovaná třetí stezka (*path 3*) je vyznačena tečkami [GW2, archiv autora, 9. 1. 2015]



Obrázek 20 – Schéma válečnickovy bojové sestavy (*warrior build*) typu 30/25/0/0/15 (6/5/0/0/3), která maximalizuje bojovou efektivitu v kobce [Vytvořeno pomocí: <http://en.gw2codex.com/>; 6. 7. 2015]



Obrázek 21 – Znárodnění konvergence hráčů (šipky) k velké herní události (kruh) v sopce *Mount Maelstrom* [GW2, archiv autora, 26. 6. 2014]



Obrázek 22 – Stránka *GW2Timer* zobrazující místo a čas světové události *Fire Elemental* [Převzato z: <http://gw2timer.com/>; 9. 8. 2015]



Obrázek 23 – Stránka *MilitaryMaps* ze dne 18. 2. 2015 zachycující dobytí města Debaltseve doněckými separatisty
 [Převzato z: <http://militarymaps.info/>; 18. 2. 2015]



Obrázek 24 – Rychlý útok (*rush*) rasy Zerg ve hře *StarCraft*
 [Převzato z: <http://www.wikihow.com/>; 9. 8. 2015]



Obrázek 25 – Amorfní zerg hráčů vedený dvěma veliteli (červené kruhy) zabíjí draka jménem *The Shatter* [GW2, archiv autora, 15. 10. 2014]



Obrázek 26 – Zerg následující velitele (žlutá insignie) a „farmařící“ truhly (*chest farm*) na mapě *Silverwastes* [GW2, archiv autora, 29. 12. 2014]



Obrázek 27 – Gildovní mise TDC, štěpení na dva zergy a sekundární performance (pouštění balónků) [GW2, archiv autora, 6. 8. 2014]



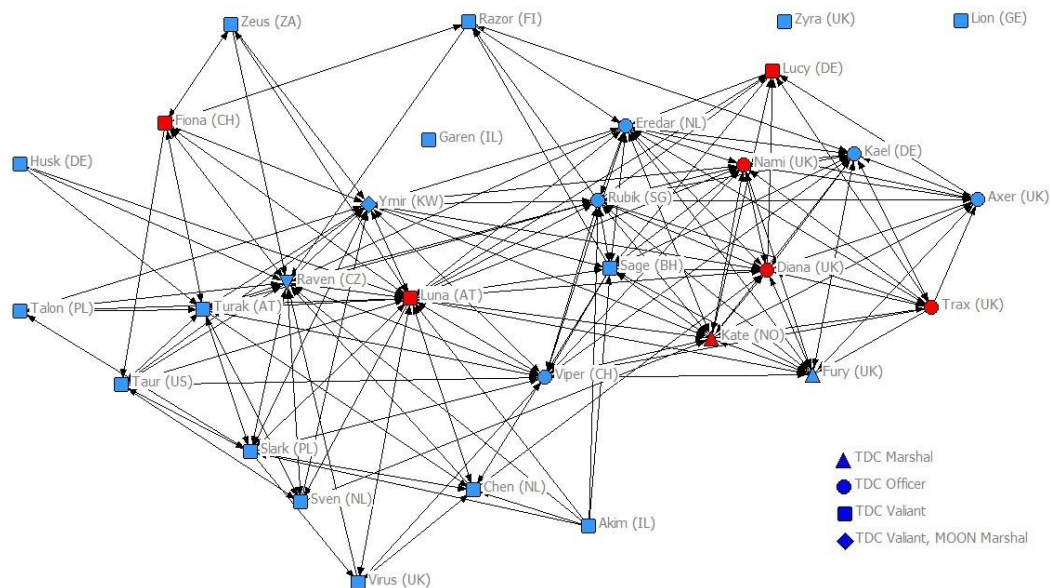
Obrázek 28 – Válčéník Rock s mým klíčovým respondentem Lionem před kobkou *Citadel of Flame* (CoF) [GW2, archiv autora, 10. 8. 2014]



Obrázek 29 – Nahore: Výprava TDC do prestižní kobky *The Ruined City of Arah* na ostrově *Orr*. V popředí můj válečník Rock a profesionální hráč Zyra, jehož vzhled detailně kopíruje styl hráče Nike! (dole) [GW2, archiv autora, 16. 5. 2015; převzato z: <http://gw2style.com/>; 20. 7. 2015]



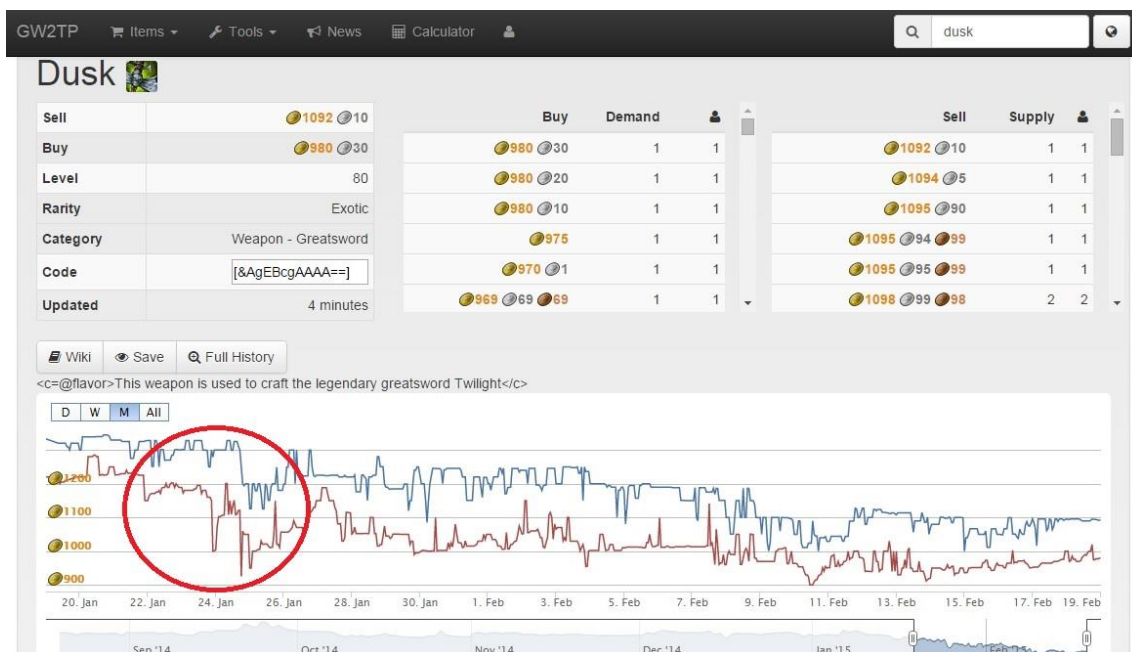
Obrázek 30 – Obléhání hradu (*Stonemist Castle*) ve WvW módu; červené nápisy značí nepřátelské hráče [GW2, archiv autora, 8. 3. 2015]



Obrázek 31 – Sociogram rozpadu gildy TDC, patrná je polarizace sítě na „podporovatele“ (pro/sociální skupina) a „oponenty“ (profesionální hráči) maršála Ravena, významná je především absence komunikace Raven ↔ Fury a Raven ↔ Kael [Vytvořeno pomocí programu UCINET 6; 7. 5. 2015]



Obrázek 32 – Aktérský internetový mem (*meme*) znázorňující tzv. „vlak mediálního hmbuku“ (*hype train*) s úsměvem vývojáře Colina Johansona [Převzato z: <https://www.reddit.com/>; 7. 8. 2015]



Obrázek 33 – Pokles cen prekurzoru *Dusk* po oznámení herního datadisku Guild Wars 2 [Převzato z: <https://www.gw2tp.com/>; 19. 2. 2015]



Obrázek 34 – Portrétní malba mého válečníka Rocka, kterou pro účely této disertační práce vytvořila má spoluhráčka Luna – absolventka Akademie výtvarných umění ve Vídni [Luna, archiv autora; 23. 8. 2015]