

STŘEDOŠKOLSKÁ ODBORNÁ ČINNOST

**Obor č. 14: Pedagogika, psychologie, sociologie a problematika
volného času**

Bojové hry a sociální interakce v komunitě bojových her

Fighting games and social interaction within the FGC (Fighting Game Community)

Autor: Karel Vostrovský

Škola: Česko-anglické gymnázium, České Budějovice

Kraj: Jihočeský

Vedoucí práce: Mgr. Petra Klee

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem svou práci SOČ vypracoval/a samostatně a použil/a jsem pouze prameny a literaturu uvedené v seznamu bibliografických záznamů.

Prohlašuji, že tištěná verze a elektronická verze práce jsou shodné.

Nemám závažný důvod proti zpřístupňování této práce v souladu se zákonem č.121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších předpisů.

V Českých Budějovicích dne 01.02.2022

Karel Vostrovský

.....

Poděkování

Rád bych poděkoval mojí vedoucí práci paní Klee za cenné rady, připomínky a velkou trpělivost. Mé další díky patří mojí matce Marice Vostrovské, která mi pomáhala se stylistickou úpravou a pobízením přes mou prokrastinaci. Moc si cením i všech respondentů, kteří vyplnili dotazník a SquidGuye, který byl ochotný mi poskytnout rozhovor.

Abstrakt

Práce se zabývá bojovými hrami a sociální interakcí v její komunitě, také nazývanou „FGC“. Cílem teoretické části je uvést čtenáře do bojových her, jejich odlišností a prokázání pomocí konkrétních příkladů, že i samotná hra dokáže hrát zásadní roli v sociálním prostředí. Teoretická část popisuje technický základ bojových her, rozlišuje mezi typy bojových her, archetypy postav, které v ní účinkují a zmiňuje důležité momenty a osobnosti v komunitě bojových her. Je v ní obzvláště zdůrazněna agrese a extrémní některých výroků. Součástí praktické části práce byl smíšený výzkum, kde byli prvně respondenti v dotazníku o 12 otázkách tázáni na jejich zkušenost v komunitě bojových her a později byl uskutečněn rozhovor s moderátorem online skupin o bojových hrách. Data z dotazníku byla zpracována výsečovými a sloupcovými grafy, záleží na tom, jestli bylo na výběr více odpovědí. Výsledky práce naznačily, že komunita bojových her není v základu odlišná od jiných komunit a je v poměru s obecnými statistikami o mnohem více výpomocná. Byl rozpoznán velmi značný rozdíl mezi počtem respondentů, kteří si zažili obtěžování a těch, kteří zažili dobrý skutek. Pouze jen lehce nadprůměrná polovina si prošla obtěžováním, zatímco skoro všichni se potkali s dobrodinstvím.

Klíčová slova

Bojová hra; sociální interakce; komunita; FGC; archetyp; agrese; obtěžování; dobrodinství

Abstract

This thesis addresses the topic of fighting games and social interaction within its community, also called the „FGC“. The goal of the theoretical part is to introduce the reader to fighting games, their differences and prove that the game itself can play a major role in the social environment with specific examples. The theoretical part of the thesis describes the fundamentals of fighting games, differentiates between types of fighting games, archetypes of characters that take place in them and mentions important moments and personalities in the „FGC“. The aggression and extreme nature of some statements is highlighted. The practical part of the thesis includes mixed research, where respondents were first questioned about their experience in the „FGC“ in a survey made of 12 questions and an interview with a moderator of online fighting game groups was conducted. The data from the survey was analyzed using pie and bar charts, depending on whether the question had multiple optional answers. The results show similarity between the „FGC“ and any other community in its base and a higher likelihood of being helpful than what general statistics say about video game communities. A significant difference was registered in the number of respondents who experienced harrassment and those who experienced an act of good will. Only a slight above-average fraction went through harrassment, meanwhile almost everyone met with goodwill.

Key words

Fighting game; social interaction; community; FGC; archetype; aggression; harrassment; goodwill

Obsah

Úvod.....	7
1 Teoretická část - Bojové hry	9
1.1 Charakteristika bojových her.....	9
1.2 Typy bojových her.....	9
1.2.1 2D fighter	9
1.2.2 2.5D fighter	9
1.2.3 3D fighter	10
1.2.4 Platform fighter.....	10
1.2.5 Arena fighter	10
1.2.6 Odlišné případy	10
1.3 Archetypy postav.....	11
1.3.1 Shoto/all-rounder	11
1.3.2 Rushdown.....	12
1.3.3 Grappler	12
1.3.4 Zoner	12
1.3.5 Rekka	12
1.3.6 Puppet.....	13
1.4 Výběr událostí z historie sociální interakce	13
1.4.1 Počátek prvních rozporů	13
1.4.2 EVO Moment 37.....	14
1.4.3 LowTierGod.....	14
1.4.4 Obtěžování v Super Smash Bros. komunitě.....	15
2 Praktická část – Mezilidské vztahy	17
2.1 Dotazník	17
2.1.1 Úvodní otázky.....	17
2.1.2 Obtěžování	20
2.1.3 Dobrodinství.....	21
2.2 Rozhovor	23
2.3 Analýza rozhovoru	26
Závěr	27
Použitá literatura	28
Seznam obrázků	29

Úvod

Bojové hry jsou žánr, který se kvůli pomalejšímu příchodu do České republiky těsně po sametové revoluci moc neuchytil - Street Fighter II, vydaný v roce 1991 na arkádové kabinety, byl tehdy revoluce sám o sobě a v zahraničí udělal obří boom. Byla to hra, na které všichni proházeli svoje mince a protrávili několik hodin. Tato mánie u nás implodovala až o pár let později v roce 1997, kdy vyšel pro první PlayStation Tekken 3 a stejně jako všude jinde ve světě lidé opět našli lásku pro bojovky, teď už ve třetím rozměru. Avšak ať jste v devadesátých letech hráli v herně či doma na konzoli, naskytla se určitě situace, kdy jste se soupeřem pohádali, protože jejich výhra nebyla dle vašeho usouzení čestná. Mohli jste se dostat do rvačky v baru, protože jste opakovali ten stejný pohyb a druhá strana se s ním nijak nemohla vypořádat. V opačném případě vám určitě někdo pomáhal se tu hru naučit jako úplnému nováčkovi a byl přívětivý.

Když jsem v mých deseti letech dostal svou první bojovku na Nintendo 3DS, Super Street Fighter IV, nějaká otázka psychologie těchto her a sociální interakce mne úplně minula, protože jsem ji hrál spoustu času sám a veškerá mechanika vyžadující nějakou schopnost byla dostupná na dotykové obrazovce. K bojovkám jsem se vrátil na začátku pandemie a začal se angažovat v komunitách, kde bych se tento žánr mohl plnohodnotně naučit. Na jedné platformě mi byla dána výpomoc s nastavením hry, na což jsem jim poděkoval a řekl, že jsou fajn spolek. V tu chvíli jsem se dozvěděl, že mám v podstatě na lidi jenom štěstí a “prý že tu dokážou být o mnohem horší”.

Nedávalo mi to smysl do té doby, než jsem se nepřipojil do více skupin diskutující bojovky. Začal jsem sledovat záběry z živých turnajů, kdy se soupeři navzájem psychicky shazovali, kdy se dokázali ztrapnit, třísknout ovladačem o zem nebo se po někom vrhnout. Viděl jsem zapálené hádky na sociálních sítích, kdy jedna strana nazývala tu druhou všemi možnými nadávkami, které jim šly od jazyka jen kvůli popotáhnutí ega. Nejhorší byla ale ta nařknutí ze sexuálního obtěžování - tolik lidí jsem na jednom listu u zastupitelstva profesionálního hráčství jedné hry snad neviděl, ať byli vinni nebo nevinni.

Na začátku tohoto roku byl sepsán komunitou bojových her “Fighting Game Code of Conduct”, neboli “Kodex chování u bojových her”, který pokryl veškerý hate speech pod těžkým trestem a začly si ho adaptovat velké turnaje jako EVO. Zrovna tento spis mě přiměl k vybrání si tématu sociální interakce v komunitě bojových her - to, že se sepisuje kodex na tak specifickou věc už vyžaduje nějakou diskuzi o této problematice. Už taky bylo naznačeno, že lokální FGC (Fighting Game Community) je tady velmi malá, tak chci rozšířit tuto otázku do oka veřejnosti. Navíc je

spousta dalších nezodpovězených otázek - Co se dá mýnit jako “fér” v bojovkách? Odkud proudí tato nenávist a odkud naopak ta láska vůči ostatním? Jak se dá takový těžký žánr naučit?

1 Teoretická část - Bojové hry

Tento žánr dokáže zastrašit, a právem. Je to jako se učit jezdit na kole nebo hrát na klavír, ale po čase a troše úvahy se dá krásně naučit.

1.1 Charakteristika bojových her

Bojové hry jsou žánr akční hry, kde se utkají dvě postavy v bitvě ovládané buď dvěma hráči nebo umělou inteligencí. Většinou postavy bojují beze zbraní, třeba pomocí bojových umění či boxu, ale najdou se i případy, kdy se při boji využívají meče, střelné zbraně či jiné neortodoxní předměty (takovými předměty jsou třeba rakev na řetězu Goldlewise Dickinsona ze série Guilty Gear nebo hůl Falke ze série Street Fighter).¹ Cílem hry je udeřit soupeře natolik, dokud se jeho životy nevypotřebují a zároveň se bránit jeho útokům. Většina bojových her má jeden zápas nastaven na maximálně tři kola, tedy aby vítěz utržil 2 ze 3 kol.

1.2 Typy bojových her

1.2.1 2D fighter

„2D fighter“, neboli 2D bojová hra, je formát bojové hry, kde je vyobrazení i pohyb postav v dvojrozměrném prostoru, tedy se útokům nedá uhnout do strany. Většinou arénu uzavírají dvě strany, do kterých jde soupeře obklíčit.²

1.2.2 2.5D fighter

2.5D fighter není základem nijak odlišný od 2D bojovky, jediná změna je trojrozměrné prostředí. 2D pohyb je stále ponechán.³

¹ What is Fighting Game? - Definition from Techopedia. *Techopedia: Educating IT Professionals To Make Smarter Decisions* [online]. Copyright © 2021 [cit. 04.11.2021]. Dostupné z: <https://www.techopedia.com/definition/27154/fighting-game>

² Analysis: Tekken - The Difference Between 2D and 3D - YouTube. *YouTube* [online]. Copyright © 2021 Google LLC [cit. 04.11.2021]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=YGSkWVXE2mo>

³ Analysis: Tekken - The Difference Between 2D and 3D - YouTube. *YouTube* [online]. Copyright © 2021 Google LLC [cit. 04.11.2021]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=YGSkWVXE2mo>

1.2.3 3D fighter

3D fighter je formát bojové hry, kde je vyobrazení i pohyb postav v trojrozměrném prostředí. Postavy tedy mohou ustupovat do stran a obecně se více zaměřují na rozestup a uzemněný boj než cokoli jiného. Arény se v tomto žánru u her dost liší: některé jsou nekonečné a nemají žádné stěny, některé fungují jako sumo ringy, kde při pádu automaticky prohráváte a některé mají stěny, které se dají rozbít nebo se z nich protivník dá odrazit pro pokračování ofenzívy.⁴

1.2.4 Platform fighter

Platform fighter nebo taky „platformovka“ je formát bojové hry, který se na rozdíl od klasických bojovek zaměřuje na větší manévry ve vzduchu a jeho arény jsou každé dynamicky a mechanicky rozestavěny jinak. Systém stamina je ve většině případů nahrazen systémem procentuálním, kdy po úderu druhá strana nabyde číselné hodnoty ve formě procent – čím více procent, tím dál postava odlétá po úderu. Bodu nabyde strana poté, co dokáže druhou stranu odpálit mimo obrazovku a vyřadit ji mimo prostor hry. Dlouhá léta je v rozporu, zda-li se tento žánr dá považovat jako bojová hra, jelikož nesplňuje základy, které by bojová hra měla mít a je často záminkou pro gatekeeping.⁵

1.2.5 Arena fighter

Arena fighter je formát 3D bojové hry, kde je kamera uvolněná od pohledu ze strany a upnuta hlavně na vaši ovládanou postavu. Nepřátelé jsou okolo vás, tedy je velmi obtížně ji hrát na jedné obrazovce, pokud hrají dva proti sobě. Ovládaní je dost zjednodušené, je tím tedy odstraněna výzva, kterou nabízí klasické bojovky. Jako u „platformovek“ se kvůli těmto značným změnám u nich vede dlouhá diskuze, zda-li se dají počítat jako bojovky nebo ne.⁶

1.2.6 Odlišné případy

Ne všechny bojové hry se do těchto škatulek musí řadit: je pár výjimek, které kombinují elementy několika typů nebo mají svůj úplně unikátní styl. Jako příklad můžu vyzdvihnout třeba *JoJo's*

⁴ Analysis: Tekken - The Difference Between 2D and 3D - YouTube. *YouTube* [online]. Copyright © 2021 Google LLC [cit. 04.11.2021]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=YGSkWVXE2mo>

⁵ Platform Fighter - TV Tropes. *TV Tropes* [online] [cit. 04.11.2021]. Dostupné z: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/PlatformFighter>

⁶ Arena Fighter Games - Giant Bomb. *Giant Bomb - Video game reviews, videos, forums and wiki.* [online]. Copyright © 2021 GIANT BOMB, A RED VENTURES COMPANY. ALL RIGHTS RESERVED. [cit. 04.11.2021]. Dostupné z: <https://www.giantbomb.com/arena-fighter/3015-9778/games/>

Bizarre Adventure: All-Star Battle, který má pohyb a speciální útoky jako z 2D bojovky, má velký prostor a může se při něm ustupovat jako v 3D bojovce a na útočišti se dokáží objevovat hazardy, které při špatném našlapování dokáží hráči zhatit plány jako v „platformovce“.⁷ Další je například *Lethal League Blaze*, který má velký vzdušný prostor a pohyb jako v „platformovce“, systém životů jako z 2D bojovky a životy se místo používání bojového umění strhávají trefením svého protivníka míčkem, který létá po aréně.⁸

1.3 Archetypy postav

Do roku 1991 byly postavy v bojových hrách v podstatě stejné: muž v kimonu, který využíval bojových umění. Až *Street Fighter II* přinesl nějakou rozmanitost v hratelných postavách a společně s nimi i nové herní styly, rozdělující je do archetypů.

„Pojem archetyp vychází z psychologie od Carla Gustava Junga. Ten tímto pojmem označuje ‚typické formy chování‘, které jsou uloženy v našich myslích, je to jakési kolektivní vědění. Jsou to tedy především kulturní vzory, které vychází z mytologie, ale mají své uplatnění i v moderní době.“⁹

V bojových hrách se archetypy avšak nerozdělují čistě na prezentaci, ale i na to, jak se s nimi hraje.

1.3.1 Shoto/all-rounder

All-rounder, také přezdívaný „shoto“, je archetyp, který se ničím nevyznačuje: má průměrný počet životů, dokáže hrát na všechny vzdálenosti stejně a ubírá průměrný počet životů. Je tedy pro začátečníky dobrou volbou, ze které se mohou hru naučit a potom odvíjet své preference. Shotos mají většinou 3 hlavní speciální útoky nebo jejich napodobeniny: „**Hadoken**“ neboli ohnivou kouli nebo střelu, která jde dopředu; „**Tatsumaki Senpukyaku**“ neboli kop s otočkou a „**Shoryuken**“, ránu se skokem, která se pohybuje nahoru a je obzvláště efektivní na protivníky ve vzduchu.

Přezdívkou „shoto“ si vysloužil díky sérii *Street Fighter*, kde tento typ postavy většinou praktikuje formu shoto-kan karate. Známymi příklady toho typu jsou Ryu a Ken ze série *Street Fighter* nebo Sol Badguy a Ky Kiske ze série *Guilty Gear*.¹⁰

⁷ Jonathan vs. Okuyasu - JoJo's Bizarre Adventure: All Star Battle - Gameplay - YouTube. *YouTube* [online].

Copyright © 2021 Google LLC [cit. 07.11.2021]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=aSDQ9700UjY>

⁸ The Funkiest Fighting Game You've Never Heard Of - Lethal League Blaze - YouTube. *YouTube* [online].

Copyright © 2021 Google LLC [cit. 07.11.2021]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=VKo0LREtJDQ>

⁹ Co jsou to archetypy značky? - Podnikatel.cz. *Podnikatel.cz - největší server pro podnikatele v ČR* [online].

Copyright © 2007 [cit. 07.11.2021]. Dostupné z: <https://www.podnikatel.cz/pruvodce/obchodni-znacka-brand/archetypy-znacky-brand-archetypes/>

¹⁰ Fighting Games Explained - Character Archetypes - YouTube. *YouTube* [online]. Copyright © 2021 Google LLC [cit. 07.11.2021]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=xnymxhfyCmE>

1.3.2 Rushdown

Rushdown je archetyp, který se zaměřuje na rychlost v boji – počet životů i to, kolik ubírá, jsou často u velmi nízké hranice, dokáže avšak postupovat velmi rychle a je agilnější než ostatní. Často jsou s ním spojováni nindžové. Známy příklady jsou Ibuki ze série Street Fighter a Chipp Zanuff ze série Guilty Gear.¹¹

1.3.3 Grappler

Grappler je typ, který je takřka pravým opakem rushdown nebo zonera. Má hodně životů, pohybuje se pomaleji a bojuje na krátkou vzdálenost – jeho arzenál obsahuje alespoň jeden „**command grab**“, hod, který je těžší na provedení než hod klasický – pokud je proveden správně, dokáže utržit velký počet životů. Většinou je vyobrazen pomocí wrestlerů nebo těžkooděnců. Známy příklady jsou Zangief ze série Street Fighter, Potemkin ze série Guilty Gear nebo King ze série Tekken.¹²

1.3.4 Zoner

Zoner je typ, který má za úkol držet svého oponenta co nejdál od sebe a v té vzdálenosti mu tak ubírat životy. Na pomoc k tomu má prostředky buď ve formě zbraně s velkou roztažností (třeba bič) nebo předmětů na vrhání, třeba již zmíněné Hadokeny či střelné zbraně. Od shotos se ale liší tím, že nejlépe hraje právě na dálku; all-rounderi hrají na všechny vzdálenosti podobně dobře. Z příkladů zonerů se zbraní s velkou roztažností můžeme uvést Dhalsima ze série Street Fighter a Axla Lowa ze série Guilty Gear; v případě zonerů s předměty na vrhání jsou známí Guile a Sagat ze série Street Fighter nebo Elphelt a Happy Chaos ze série Guilty Gear.¹³

1.3.5 Rekka

Rekka je typ, který se tak často neobjevuje mezi postavami. Rekkas mají jednu odlišnou vlastnost od ostatních – alespoň jeden jejich speciální chvat má několik fází, které se dají libovolně odehrát podle počtu zmáčknutí daného tlačítka – prvním takovým příkladem je Rekkaken od postavy Fei-Long ze série Street Fighter, jehož jméno bylo využito pro tento archetyp. Dalšími známými rekka postavami je například Karin z již zmíněného Street Fightera nebo Iori Yagami ze série King of Fighters.¹⁴

¹¹ Fighting Games Explained - Character Archetypes - YouTube. *YouTube* [online]. Copyright © 2021 Google LLC [cit. 07.11.2021]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=xnymxhfyCmE>

¹² Fighting Games Explained - Character Archetypes - YouTube. *YouTube* [online]. Copyright © 2021 Google LLC [cit. 07.11.2021]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=xnymxhfyCmE>

¹³ Fighting Games Explained - Character Archetypes - YouTube. *YouTube* [online]. Copyright © 2021 Google LLC [cit. 07.11.2021]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=xnymxhfyCmE>

¹⁴ Rekkaken | Street Fighter Wiki | Fandom. [online]. Copyright © 2022 [cit. 11.01.2022]. Dostupné z: <https://streetfighter.fandom.com/wiki/Rekkaken>

1.3.6 Puppet

Puppet je typ, který mimo hlavní postavu ovládá ještě jednu extra bojující entitu, *loutku*. Tento archetyp je jeden z nejkompexnějších na hraní kvůli ovládní dvou hráčů naráz. Mezi známé příklady patří Zato=1 ze série Guilty Gear.¹⁵

1.4 Výběr událostí z historie sociální interakce

Kultura bojových her při jejich počátcích a popularizaci v 90. letech vzkvétala tehdy v hernách – není ale herna jako herna. Tyto měly místo automatů, co vám vyhraji peníze automaty čistě zábavní. Měly v sobě výkonné desky, které dokázaly zpracovat zvuk či obraz lépe než jakákoli konzole v tom období¹⁶, tedy se pro lepší podívanou chodilo na tato místa s plným pytlíkem mincí. Mezi ně patřily závodní hry s volantem jako *Daytona USA*, taneční hry jako *Dance Dance Revolution* či mlátičky jako *Metal Slug*. Bojovky po *Street Fighter II* se prokázaly jako jedny z nejhlubších, nejnáročnějších a tím i nekompetitivnějších titulů v hernách – díky těmto faktorům si dokázaly vybudovat solidní základnu.

1.4.1 Počátek prvních rozporů

Roku 1996 se uskutečnil první nepatrný turnaj o 40 lidech na západním pobřeží Spojených států v Sunnyvale, Kalifornii. Jmenoval se *Battle by the Bay* a o několik let později se z něj stal nejpoblárnější turnaj bojových her, nyní známý jako *Evolution* nebo *EVO*, zasazený v Las Vegas. Se zvyšujícím se číslem účastníků na turnajích rok co rok nabývalo také spousta talentů, kteří každý turnaj vymetali spodní přičky a ti nejlepší z nich se vždy utkali v přídce top 8 – od tohoto bodu a výš se tvořily rivality mezi hráči. Asi nejdřívější příklad je z roku 1998, kdy se proti sobě utkali ve hře *Street Fighter Alpha 3* dva mistři svých regionů: na straně západu byl peruánsko-americký hráč Alex „CaliPower“ Valle, někdy také přezdívaný „pan *Street Fighter*“ jako narážka na to, že lepšího hráče za těch časů na americkém souostroví doopravdy nebylo. Z dálného východu ale zaznělo hřmění, které by čelilo komunitě bojových her na dlouhá léta: takřka nováček *Daigo Umehara*, také přezdívaný „*The Beast*“, který v osudném zápase ukázal Vallemu, zač je toho loket. Po prvním Alexovo vyhraném zápase jako by se v Daigovi něco spustilo a po usmyslení strategie celý set smetl ze stolu. Doposud tento první zápas s Vallem popisuje Umehara jako nejlepší moment celé jeho kariéry.¹⁷

¹⁵ Fighting Games Explained - Character Archetypes - YouTube. *YouTube* [online]. Copyright © 2021 Google LLC [cit. 11.01.2022]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=xnymxhfyCmE>

¹⁶ Analysis: Tekken - The Difference Between 2D and 3D - YouTube. *YouTube* [online]. Copyright © 2022 Google LLC [cit. 23.01.2022]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=YGSkVWVE2mo>

¹⁷ Epic Rivals: Daigo Umehara vs Alex Valle • WePlay!. *Weplay Esports: Events • Tournaments • Esports News* [online]. Copyright © 2011 [cit. 24.01.2022]. Dostupné z: <https://weplay.tv/news/epic-rivals-daigo-umehara-vs-alex-valle-22463>

V newyorské Chinatown Fair herně si postupně budoval své jméno ani ne patnáctiletý *Justin Wong*, tehdy profesionální hráč čerstvě vydaného *Marvel vs Capcom 2*. Svůj čas trávil se zkušenými hráči, kteří mu rádi vypomohli při jakékoli nesrovnalosti v boji. Začal být v bojových hrách tak dobrý, že vyhrával v jednom čase každý *MvC2* turnaj, do kterého se zapsal, nevyjímaje *EVO* až do roku 2005. Okolní davy jásaly, protože východní pobřeží konečně našlo svého zastupitele, ale tento jásot pomalu ustával, když výhry nepřestávaly a z Wonga se postupně stával padouch.¹⁸

1.4.2 EVO Moment 37

Den 1. srpna 2004 byl pro Justina v letošním *EVO* osudným – sice celý turnaj neprohrál, dostal se až do finálových příček, ale byl na prohrávající straně jednoho z nejvíc legendárních momentů kompetitivní herní historie, známého jako *EVO Moment 37*.

Ten den se utkal v příčce hry *Street Fighter III: 3rd Strike* s nikým jiným než šelmou Daigem a věděl, jak na něj. Daigo se svým agresivním přístupem nedokázal prvně prolomit korunýřovou, defenzivní strategii Justina a v posledním kole prvního zápasu byl na posledním pixelu života – jediný úder by ho dělil od samého konce. Wong se svou postavou *Chun-Li* zvolil jistotu, se kterou by mohl Daiga a jeho Kena skolit: její druhý zakončovací útok *Houyoku-sen* - 15 rychlých kopů, které by práci dokázaly odvést, i kdyby druhá strana blokovala. Daigo avšak věděl, co v tomto momentu musí udělat.

Ve hrách série *Street Fighter III* existuje tzv. „parry“ mechanika, která vyblokuje jakýkoli útok bez ubrání životů, pokud druhá strana pohne páčkou k protivníkovi v časovém rozmezí desetiny vteřiny před úderem – forma obrany s velkým riskem, ale velkou výplatou. I přes nátlak sledujících dokázal Daigo vyblokovat všech 15 úderů precizně, započít kombinaci vlastní a vyhrát zápas. Set později prohrál, ale zapsal se tímto do historie tak dobře, že i hráčům online se tento rok proti Wongovi nejednou povedlo stejnou sekvenci provést a tak mu přinést vzpomínku na ta dávná léta.¹⁹

1.4.3 LowTierGod

Někteří se v komunitě neproslavili tolik svými schopnostmi jako spíše vystupováním. Mezi ně patří i Dale Wilson, známý spíše pod přezdívkou „*LowTierGod*“. Jeho přítomnost zaznamenala již spousta nepokoje, od předčasných odchodů ze zápasů, aby jeho soupeř nemohl dostat body za výhru, přes výbuchy vzteku až po diskriminační komentáře, mezi které se například řadí výroky po prohře proti transgender hráčce Christině „*CeroBlast*“ Tran. V nich ji neustále nazýval mužem a

¹⁸ The Story of Justin Wong - YouTube. *YouTube* [online]. Copyright © 2022 Google LLC [cit. 24.01.2022]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=dssNfMGliJg>

¹⁹ Daigo and JWong - the legacy of Street Fighter's Moment 37. *ESPN: Serving sports fans. Anytime. Anywhere.* [online]. Copyright © ESPN Enterprises, Inc. All rights reserved. [cit. 24.01.2022]. Dostupné z: https://www.espn.com/esports/story/_/id/17391663/daigo-jwong-legacy-street-fighter-moment-37

zpochybňoval její identitu kvůli tomu, že si neprošla operativní změnou pohlaví a obviňoval ji z „nahrabávání zhlédnutí od LGBT příslušníků“.²⁰

Tyto nářžky mu zajistily zákaz vstupu na všechny turnaje, který schytala i sama CeroBlast za její rasistické komentáře vůči LowTierGodovi.²¹

Dalaluan Sparrow se ale také začal prolínat mimo komunitu bojových her díky zhumornění jeho zdlouhavého monologu, kde komentátorovi na živém vysílání až absurdně doporučuje sebevraždu. Proslavil se v něm především díky přehnané vulgárnosti, sexuálnímu podtextu a až směšně působící artikulaci.²²

Toto avšak nebyl jeho první moment slávy. Jeho vzestup a dosud nejpopulárnější moment byl, když se na sociálních sítích rozhádal s profesionálním hráčem Jayem „Viscantom“ Snyderem kvůli jeho výhře EVO ze hry *Ultimate Marvel vs Capcom 3* ten rok a tvrdil, že by ho v jiné hře porazil úplně v klidu. Oba se v bouři emocí dohodli na setu o 10 výhrách ve hře *Ultra Street Fighter IV*, který hráli před usnesením a Viscant vyhrál 20-6. Byl organizován na turnaji *Level Up* pod značkou *Wednesday Night Fights*, přenášen živě a nemoderoval ho nikdo jiný než Alex Valle. Předehra byla doprovázena hádkou, Viscant vyhrál 10-6 a hádka pokračovala i poté.

Sestříhané momenty ze zápasu naskládané do videa „Hráč nerd dostal svou sladkou pomstu proti žvanícímu tyranovi (+thug life)“ mají na YouTube již přes 6 milionů zhlédnutí.²³

1.4.4 Obtěžování v *Super Smash Bros.* komunitě

Super Smash Bros. je jedna z těch sérií, o jejíž validitě jako bojové hře by se dalo hádat dlouhé hodiny. Hry s postavami od Nintenda jako například *Super Mario* či dokonce třetích stran jako *Ježek Sonic* patří mezi již zmíněné „platformovky“ a je vlastně jejich pionýrem, tedy nemá ortodoxní pravidla jako tradiční bojová hra a její komunita tedy působí víc odděleně od FGC. Ale i tak byla donedávna ještě zastoupena na EVO před jeho rozkladem v roce 2020 a následným odkoupením Sony přes jejich značku *PlayStation*.²⁴

Hlavní část komunity se od „Smash“ komunity avšak neodlučuje čistě z principu, ale hlavně kvůli jejich abnormálnímu počtu skandálů, který přesahuje cokoli, co kdy hráči tradičních bojovek udělali.

²⁰ LowTierGod Goes on a Homophobic Rant Against Ceroblast - YouTube. *YouTube* [online]. Copyright © 2022 Google LLC [cit. 25.01.2022]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=u2hJ_nRCtpY (překlad: Karel Vostrovský)

²¹ Capcom Fighters on Twitter: "... ". *Twitter. It's what's happening.* [online]. Copyright © 2022 Twitter [cit. 29.01.2022]. Dostupné z: <https://twitter.com/CapcomFighters/status/1253453087747878912>

²² Your Life Has ZERO Purpose! (LTG) - YouTube. *YouTube* [online]. Copyright © 2022 Google LLC [cit. 25.01.2022]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=HviBn_L6quA (překlad: Karel Vostrovský)

²³ Gamer nerd gets sweet revenge against trash-talking bully (+thug life) - YouTube. *YouTube* [online]. Copyright © 2022 Google LLC [cit. 29.01.2022]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=iB1uQmvmh_k (překlad: Karel Vostrovský)

²⁴ Welcoming Evo into the PlayStation Family – SIE Blog – English. [online]. Copyright © 2020 Sony Interactive Entertainment Inc. [cit. 30.01.2022]. Dostupné z: <https://www.sie.com/en/blog/welcoming-evo-into-the-playstation-family/>

Největší ale započal až 1. srpna 2020, kdy profesionální hráč *Puppeh* napsal na platformu *Twitter* příspěvek, ve kterém se vyjadřoval k sexuálnímu obtěžování ze strany Cinnamon „*Cinnpie*“ Dunson v létě 2016. Tehdy bylo *Puppehmu* 14 let a *Cinnpie* 24, tedy samotný příspěvek vyvolal obří poplach. Ostatní se také začli vyjadřovat o problematickém chování *Cinnpie* a roztrhl se pytel s nařknutími z jak sexuálního, tak obecného obtěžování – byla obviněna velká jména jako Gonzalo „*ZeRo*“ Barrios (několikanásobný šampion *Super Smash Bros. for Wii U*), který se později ke svým činům přiznal, Nairobi „*Nairo*“ Quezada (opět jeden z nejlepších hráčů již několika *Super Smash Bros.* her) či dokonce jeden ze zakladatelů *EVO* Joey „*Mr. Wizard*“ Cuellar.²⁵ Ten samý den na *Super Smash Bros.* komunitu na platformě *Reddit* přistál list všech nařknutí, který se den co den postupně zdelšoval s každou úpravou.²⁶

²⁵ 2020 Super Smash Bros. sexual misconduct allegations - SmashWiki, the Super Smash Bros. wiki. *SmashWiki, the Super Smash Bros. wiki* [online]. Dostupné z: https://www.ssbwiki.com/2020_Super_Smash_Bros._sexual_misconduct_allegations

²⁶ Summary of sexual and non-sexual allegations Megathread : smashbros. *Reddit - Dive into anything* [online]. Copyright © 2022. All rights reserved [cit. 30.01.2022]. Dostupné z: https://www.reddit.com/r/smashbros/comments/hjfv0y/summary_of_sexual_and_nonsexual_allegations/

2 Praktická část – Mezilidské vztahy

Na internetu existuje nespočet důkazů pro hypotézu, že komunita bojových her je plná sexuálních predátorů, šikany a nepříjemného chování. Díky implementaci *Fighting Game Code of Conduct*²⁷ do veřejného prostoru se situace naštěstí zlepšila – otázka je, jak moc stále tento trend přetrvává i přes veškerá opatření, jestli se s tím vůbec samotní členové komunity vůbec setkali a zda-li je toto něco, o co bychom se stále měli obávat.

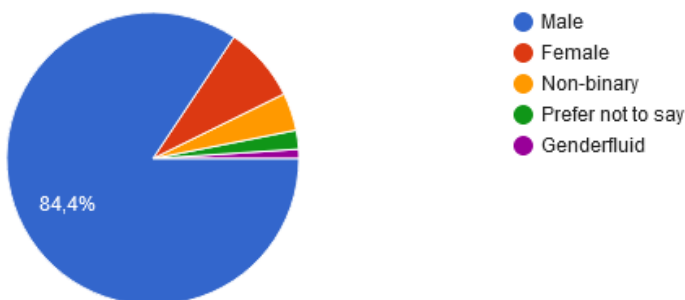
2.1 Dotazník

Udělal jsem krátký dotazník, ve kterém jsem žádal členy komunity bojových her o zpětnou vazbu na jejich dosavadní zkušenost s ostatními hráči. Dostalo se mi dohromady 96 odpovědí.

2.1.1 Úvodní otázky

Prvně jsem se samozřejmě zeptal na pohlaví, popřípadě genderovou identitu daných respondentů.

Please state your sex/gender identity.
96 odpovědí



Obrázek 1: Graf s výsledky otázky "Prosím, vyberte své pohlaví/genderovou identitu."

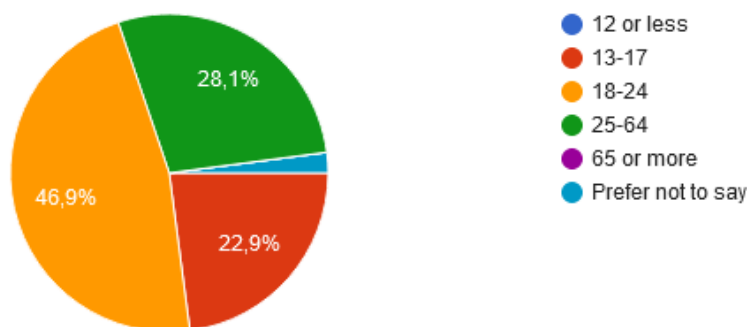
Z celkem 96 respondentů se 81 označilo jako muži, 8 jako ženy, 4 jako nebinární, 2 se zdráhali odpovědi a 1 do pole s volnou odpovědí připsal, že je genderfluid, neboli osoba, „jejíž genderová identita je proměnlivá“.²⁸

²⁷ FGCOG.com – The Fighting Game Code of Conduct. *FGCOG.com – The Fighting Game Code of Conduct* [online]. Copyright © 2021 [cit. 11.01.2022]. Dostupné z: <https://fgcoc.com/>

²⁸ Doležalová, P., Heumann, V., Orlíková, B., Hull-Rochelle, G., Pavlica, K., et al. *Rozvoj duševní pohody u transgender klientů. Poznatky a holisticky orientovaný terapeutický přístup*. [online]. Národní ústav duševního zdraví,

How old are you?

96 odpovědí



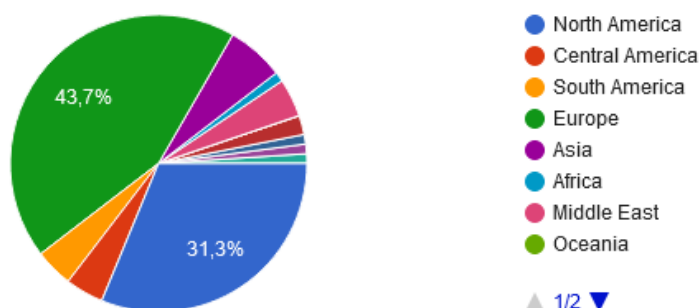
Obrázek 2: Graf s výsledky otázky "Kolik vám je let?"

V rámci věku převažují mladí lidé v rozmezí 18 až 24 let, celkově jich je 45 - následují dospělí v rozmezí 25 až 64 let, jichž je 27 a jako poslední jsou až teenageři o počtu 22 dotázaných. Zbývající 2 se zdráhali odpovědi - pod 12 let a nad 65 let neodpověděl nikdo.

Těmito dvěma grafy je potvrzeno, že demografické složení komunity bojových her se nijak moc neliší od status quo. Na první pohled to vypadá jako povrchní tvrzení, jelikož podle statistik jsou okolo 41% hráčů ženy, ale to bývají většinou starší generace, které se převážně soustředí na nenáročnější hry a „zabíjáky času“ typu Candy Crush. Není tedy divu, že průměrný věk hráče je zaznamenán jako 34-36 let. Zároveň je u mužů 3-krát častější, že si nějakou hru koupí – většina bojových her je buď placená nebo uzamčená za nějakou platební bránou.²⁹

What region are you located in?

96 odpovědí

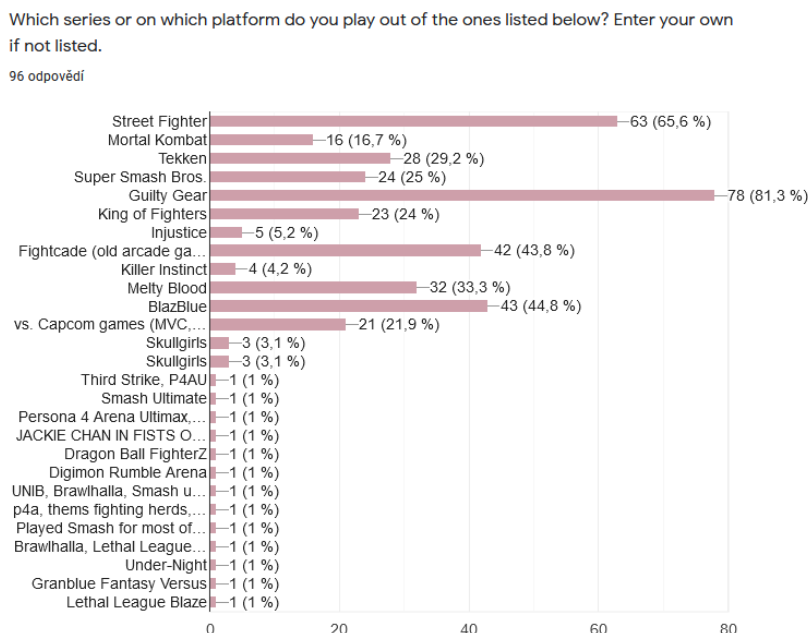


Obrázek 3: Graf s výsledky otázky "V jakém regionu se nacházíte?"

Klecany, 2021 [cit. 2022-01-12]. ISBN 978-80-87142-44-8. Dostupné z: <https://www.nudz.cz/files/pdf/rozvoj-dusevni-pohody-u-transgender-klientu.pdf>

²⁹ Video Game Demographics - 27 Powerful Stats for 2022. *TechJury* | We test new software every day. So you don't have to. [online]. Copyright ©2021 TechJury.net [cit. 12.01.2022]. Dostupné z: <https://techjury.net/blog/video-game-demographics/#gref>

I přestože byl dotazník rozeslán především do evropských komunit (dohromady Evropanů odpovědělo 42), je vidět, že komunita bojových her v severní Americe je i tak obzvláště prevalentní – organizuje se tam většina velkých lokálních turnajů jako třeba EVO v Las Vegas³⁰, CEO v Orlando³¹ nebo Frosty Faustings v Illinois³².



Obrázek 4: Graf s výsledky otázky "Jaké série či na jakých platformách hrajete z těchto vyjmenovaných? Vložte vlastní, pokud zde není."

I když jsou Street Fighter, Tekken a Mortal Kombat považovány za jedny z nejpobulárnějších bojových her, překvapivě více lidí zvolilo, že hrají Guilty Gear – sérii, která ještě předminulý rok neměla tak velkou hráčskou základnu jako tito tři giganti. Díky její nové hře vydané v červnu 2021 *Guilty Gear Strive*, která byla natolik zjednodušena, aby byla více dostupna i novým hráčům a přinesla i dost vyhledávaný *online systém typu rollback*³³, který dokáže zlepšit internetové připojení i u horších spojení, vylétla společně s pozitivními recenzemi nahoru v přičkách. Rollback netcode je tak oblíbený, že jeho implementace má také dopad na jiné hranější hry jako například BlazBlue³⁴, Melty Blood³⁵ či Fightcade³⁶ platformu her.

³⁰ Evo 2021. *Evo 2021* [online]. Copyright © 2021 E [cit. 12.01.2022]. Dostupné z: <https://www.evo.gg/>

³¹ CEO – Fighting Game Championships. *CEO – Fighting Game Championships* [online]. Copyright ©2021 CEO Gaming, INC. All Rights Reserved. [cit. 12.01.2022]. Dostupné z: <https://ceogaming.org/>

³² Frosty Faustings. *Frosty Faustings* [online]. Copyright ©2022 [cit. 12.01.2022]. Dostupné z: <http://frostyfaustings.com/>

³³ Analysis: Why Rollback Netcode Is Better - YouTube. *YouTube* [online]. Copyright © 2022 Google LLC [cit. 13.01.2022]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=0NLe4IpdS1w>

³⁴ BlazBlue Rollback Netcode has been announced! | Arc System Works. *Arc System Works Official Web Site* [online]. Copyright © ARC SYSTEM WORKS [cit. 13.01.2022]. Dostupné z: <https://arcsystemworks.com/blazblue-rollback-netcode-has-been-announced/>

³⁵ Melty Blood Type Lumina Rollback Netcode Confirmed No Crossplay On Release. *Gfinity Esports | The latest gaming news, features, and tournaments* [online]. Copyright © 2022 Gfinity PLC. [cit. 13.01.2022]. Dostupné z: <https://www.gfinityesports.com/gaming-news/rollback-netcode-confirmed-no-crossplay-on-release/>

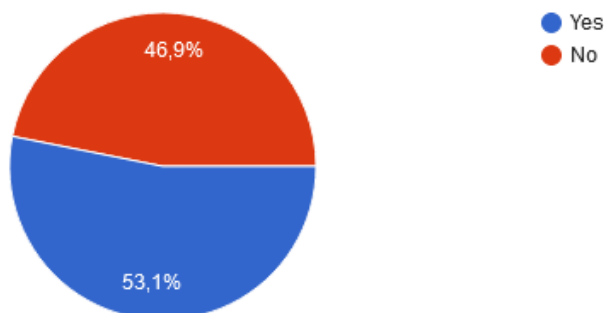
³⁶ Why is rollback netcode better?. *BoardGamesTips* [online]. Copyright © 2022. [cit. 13.01.2022]. Dostupné z: https://boardgamestips.com/users-questions/why-is-rollback-netcode-better/#Does_Fightcade_have_rollback

2.1.2 Obtěžování

V této sekci se respondentů ptám na jejich zkušenosti s obtěžováním.

Have you experienced harassment or hate speech in the FGC?

96 odpovědí

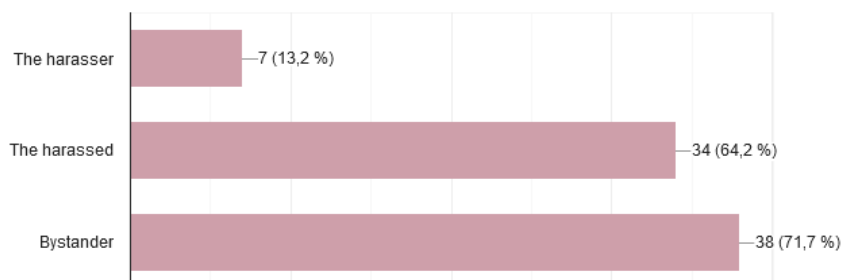


Obrázek 5: Graf s výsledky otázky "Zažili jste si někdy obtěžování či nenávistný projev v komunitě bojových her?"

Ku mému překvapení si nějaké obtěžování zažila pouze lehce nadprůměrná polovina lidí. Když si vezmeme, že za minulý rok se podle průzkumů 83 % hráčů v rozmezí 18 až 45 let přiznalo k nějaké formě obtěžování³⁷, působí 53 % jako hodně vtipný útržek.

If you answered yes to the previous question, what side were you on?

53 odpovědí



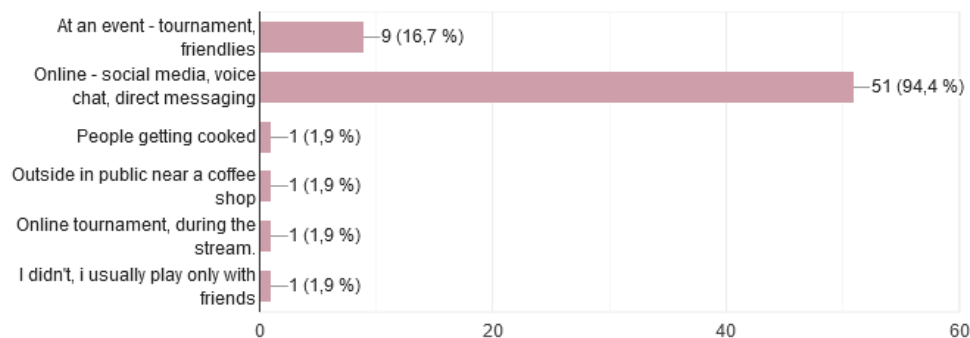
Obrázek 6: Graf s výsledky otázky "Pokud ano, na jaké straně jste byli?" (Obtěžování)

Nejvíce si obtěžování zažili hráči indirektně, čistě jako přihlížejíci – poté samozřejmě nejvíce v pozici obtěžovaných a jako poslední v pozici obtěžujících. Ani jeden z respondentů nevybral pozici obtěžujícího jako samotnou možnost; nejbliž se dostal pouze jeden člověk, který vybral pozice obtěžujícího a postávajícího. K oddůvodnění připsal: „Jsem toxický hráč a vytáčím kamarády, aby se dostatečně motivovali mě překonat.“ Což je se všemi okolnostmi ještě dobrá věc.

³⁷ 60% Of Kids Experience Harassment While Gaming Online—And Many Are Exposed To White Supremacy, Survey Finds. *Forbes* [online]. Copyright © 2022 Forbes Media LLC. All Rights Reserved [cit. 13.01.2022]. Dostupné z: <https://www.forbes.com/sites/jemimamcevoy/2021/09/15/60-of-kids-experience-harassment-while-gaming-online-and-many-are-exposed-to-white-supremacy-survey-finds/?sh=29e8a7c01f4e>

If you answered yes to the previous question, where did you experience it?

54 odpovědí



Obrázek 7: Graf s výsledky otázky "Pokud ano, kde jste ho zažili?" (Obtěžování)

Co se týče míst, ve kterých se obtěžování odehrávalo, nekompromisně vyhrává online prostředí. Jakékoli místní události, v tomto případě turnaje, které mají ještě menší náklady a peněžní výhry než turnaje ostatních, populárnějších her³⁸, je nemožné v časech COVID-19 pandemie organizovat. Tedy nejlepší možností zůstává hrát přes síť.

Do kolonky odůvodnění obtěžování napsalo kromě již zmíněného dalších 37 lidí. Mezi nejčastější důvody patří následující:

- Obtěžovaný hrál za specifickou postavu, která obtěžujícího vypudila.
- Obtěžovaný hrál ve specifickém stylu, který obtěžujícího vypudil.
- Obtěžovaný neumí prohrávat.
- Obtěžovaný byl rasovou menšinou.
- Obtěžovaný byl sexuální menšinou.
- Popřípadě všechno smíchané dohromady.

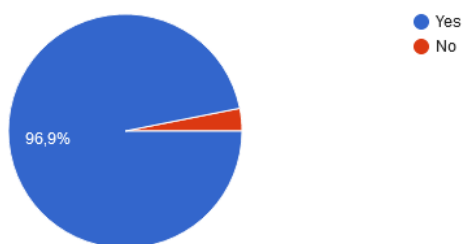
2.1.3 Dobrodinství

Dále jsem se ve stejném formátu zeptal na to, zda-li hráči zažili v této komunitě nějaký dobrý skutek.

³⁸ Fighting game community's passion isn't paying the bills | VentureBeat. *VentureBeat* | *Transformative tech coverage that matters* [online]. Copyright © 2022 [cit. 13.01.2022]. Dostupné z: <https://venturebeat.com/2019/12/01/fighting-game-communitys-passion-isnt-paying-the-bills/>

Have you experienced an act of good will in the FGC? (Someone helping you out with setting up your controls, lending you their gear when yours broke, teaching you useful tech, etc.)

96 odpovědí

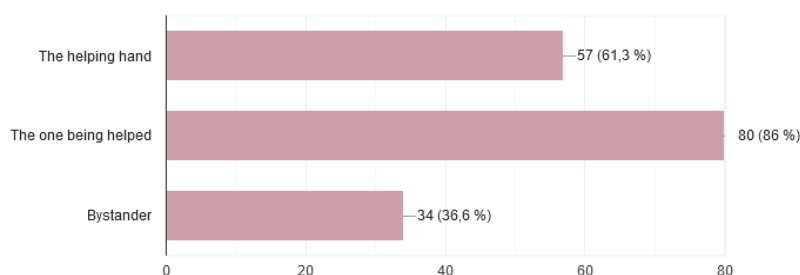


Obrázek 8: Graf s výsledky otázky "Zažili jste někdy dobrý skutek v komunitě bojových her?"

Bojové hry jsou velmi komplexní záležitostí, tedy není divu, že si členi musí vypomáhat a pomoci nováčkům se vylepšovat. I přesto je 96 % až udivující číslo, když si vezmeme, jak moc jsou hráči stigmatizováni za jejich nepřívětivost.

If you answered yes to the previous question, which side were you on?

93 odpovědí

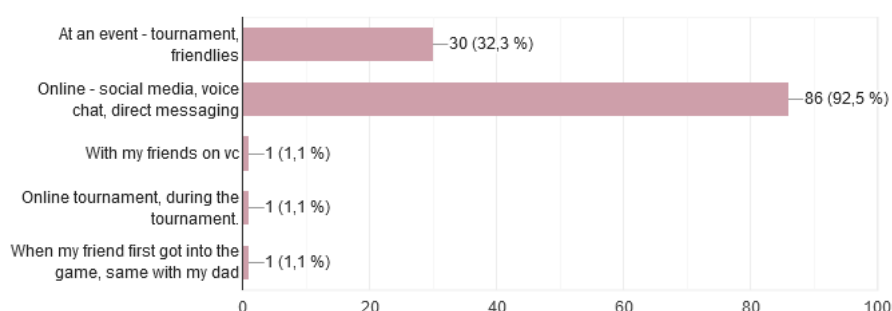


Obrázek 9: Graf s výsledky otázky "Pokud ano, na jaké straně jste byli?" (Dobrodinství)

Valné většině odpovídajících byla poskytnuta nějaká pomoc, zlomek z nich někomu vypomohl a ještě menší frakce jen přihlížela. Hospitalita je nakonec v komunitě bojových her ještě větší samozřejmostí, než by se dalo čekat.

If you answered yes to the previous question, where did you experience it?

93 odpovědí



Obrázek 10: Graf s výsledky otázky "Pokud ano, kde jste ho zažili?" (Dobrodinství)

Graf s místy dění dobrých činů se nijak moc neliší od předchozího s obtěžováním, až na lokální turnaje, které mají větší procento. Toto potvrzuje, že obtěžování se obecně neděje tak často jako výpomoc.

Do volného pole pro upřesnění situace napsalo dohromady 51 lidí. Mezi nejčastější uvedené formy pomoci patří tyto:

- Pomoc při nastavení hry.
- Učení terminologie.
- Učení hraní hry a kombinací.
- Učení možností proti specifickým postavám.
- Společný trénink.

Existují celé komunity vytvořené pro naučení se jedné postavy, jejich sil a slabin – a s moderátorem jedné z nich jsem vedl řeč.

2.2 Rozhovor

Povedlo se mi uspořádat rozhovor se *SquidGuyem*, Holanďanem, který se angažuje ve dvou Guilty Gear komunitách na chatovací platformě *Discord* jako moderátor a řeší rozpory mezi lidmi.

Můžeš nám o sobě říci něco více?

Moderuji Baiken Discord server, který se soustředí jen na postavu Baiken z Guilty Gear a Hearts are Blazing, kde se organizují turnaje pro více bojových her, ale já se starám o tu Guilty Gear sekci.

O ostatní hry se nestarám, spíš tam spravuji jenom povrchově, například kontroluji, zda-li tam nejsou podvody, spam, obtěžování a podobně.

Potýkáš se s dobrodinstvím v těchto komunitách často?

Ano, myslím si, že se to děje dost často. Na Baiken serveru je to už samozřejmost, celé to místo je založeno na nějaké výpomoci. Lidi se ptají, my dáváme nějaké rady, tvoříme zdroje pro učící se začátečníky, analýzy zápasů a tak... Ale i v Hearts are Blazing, který je primárně určen na turnaje, jsme vytvořili sekce na vyhledávání zápasů a rady a jsme rádi, jak moc a efektivně jsou využívány.

Pokud vezmeme v potaz výsledky dotazníku, který jsi vyplnil, přebíjí dobré činy ty špatné?

Ano, a hodně.

Mohl bys prosím zmínit nějaké špatné činy?

Můžou se dít v několika způsobech – začíná to tak nějak u té otrávenosti kvůli nespokojenosti s hraním druhého a může to přejít až do lehkého obtěžování, což je ale spíš poplácání po zádech – když to někdo nahlásí a je jim řečeno „Klidněte se, je to jenom hra“, jak děti, tak dospělí se nějak zklidní. Problém je, když to vzejde do konverzace mimo téma bojových her - když o bojové hře začne, přesune se na něco jiného a má šanci se změnit na politickou. A v tu chvíli nastává obtěžování.

Říkal jsi, že takové případy obtěžování jsou rarita. Stalo se ale někdy, že by někdo s jeho činy šel až do nukleárních rozměrů?

Ano.

Nejhorší člověk, kterýho jsem asi zažil je někdo, kdo se jmenuje Grasping1. Ten člověk je úplně mimo, nevíme, jaký má pochod myšlenek nebo co je s ním špatně, ale něco s ním určitě špatně je – tak by se to dalo asi nejlíp vysvětlit. Co dělává je to, že se připojí do jakéhokoliv serveru zaměřeného na jakoukoli bojovou hru a zanechá po sobě nespočet zdlouhavých odstavců, kde prostě žvaní – „Tahle hra je dobrá, tahle hra je špatná“. I když to vlastně nikoho nezajímá, tak každý slovo vždycky v podstatě zdvojnásobí. Když se k němu v jeho momentech kdokoli i nepatrně přiblíží a troufne si něco říct, okamžitě schytá slovní spojení „Zabij se“ a spoustu dalších nadávek – všichni si říkají, co to má sakra znamenat. Alespoň jednou se s ním každý Discord server bojových her setkal, dále Reddit komunity, YouTube komunity, sakra, začal mi psát i na mé videa. Lidi ho neustále blokovali, on neustále vytvářel nové účty – přesně tohle se stalo mému kamarádovi na Baiken serveru, který byl obtěžován z několika účtů, tak jsme je všechny odsud vyhodili také. Bylo to příšerný.

Kdykoli se prostě někdo zmíní o Grasping1, tak ta konverzace celá zkysne a všichni se rozesmutní – není to vtipný, není to ani tak otravný než spíš depresivní, když si vezmeme, jak daleko tenhle člověk zašel.

Poznámka autora: Vyhledal jsem si během našeho rozhovoru jméno Grasping1, zobrazil se mi záznam z turnaje v roce 2018, ve kterém se kvalifikoval. Sdílel jsem to SquidGuyovi.

Jo, byl to dobrej hráč. Věc se má ale holt tak, že ho nikdo nerespektuje, když ví, jakej absolutní šílenec to je.

Jednou to ale bylo naopak – snímek jeho stížností někdo dal na Twitter účet ScrubQuotes a lidé, kteří ho neznají, ho začali obtěžovat sami, což samozřejmě začal být problém taky.

Takže jediný případ, který šel do plných rozměrů, byl ten u Grasping1?

Myslím si, že jo. A to je ještě populární člověk, alespoň v Guilty Gear komunitě.

Všímám si tu ale, že hrál jenom Guilty Gear Xrd (hra předcházející Guilty Gear Strive), pokud něco.

Jo, to jo. Ono celkem vtipný je, že celou dobu nadával na Xrd, jak špatná hra to je a jak +R je tisíckrát lepší (Guilty Gear XX Accent Core +R předcházela Guilty Gear Xrd) – potom, co vyšel Strive, tak teď nadává na něj a říká, jak Xrd byla úžasná hra, prostě nemá žádnou konzistenci v jeho argumentaci.

Jo, to si pamatuju, jak na Street Fighter IV taky v roce 2009 nadávali a teď ho úplně zbožňují po trochu nepovedenějším začátku Street Fighter V.

Přesně tak. A teď si představ, že máš nahráno 2000 hodin na Street Fighter V, se kterým jsi začínal a říkáš, že IV je lepší, i když na tý máš tak 20 hodin a samozřejmě hned, co vyjde Street Fighter VI, začneš opěvovat pětku.

Jsou nějaké hádky v rámci hry jako třeba balanc mezi dvěma postavami? „Hej, to není fér, tvoje postava umí tohle a moje ne“? Něco takového?

Diskuze o zrovna tomhle se dít můžou, ale když už, tak mi přijde, že působí víc nepříjemně, než doopravdy jsou. Můžu o tomhle mluvit s lidma, který respektuju a ostatní jsou jakože „Klidněte se, je to jenom hra“. Doopravdy se nemáme v úmyslu hádat, míváme fakt jenom dost zapálený konverzace – „Ty jseš v dobrý situaci“, „Ne, TY jseš v dobrý situaci“ a rozjede se to.

Z jakého důvodu podle tebe nejvíce vznikají hádky?

Nejčastěji asi kvůli bigotnosti. O politice se diskutovat dá v pohodě, jen se nesmí diskutovat dětinsky.

Jeden moderátor z Facebook skupiny o 15000 lidech, kterou miluji, mi do dotazníku napsal, že kvůli vyhazování lidí dostal i dost výhružek smrtí. Zažil jsi také něco podobného?

Ne.

Asi to bude tím, že spravuješ menší komunitu, pokud se nepletu?

Asi jo. Přijde mi ale, že ten rozdíl je taky znatelný u toho, jaké ta hra má publikum a na jaké platformě hraješ.

Poznámka autora: Začali jsme se spolu bavit o Mortal Kombat komunitě a jak kvůli své popularitě nabyla i dost špatných lidí.

To vím, že někteří MK hráči dostali dokonce a i DDoS útok (kyberútok, jehož cílem je znefunkčnění internetového připojení). Pokud znáš Sajama, toho komentátora, tak ten jednou mluvil o tom, jak hrál Mortal Kombat a jeho protivník online měl 99 % zápasů čistě jen výhry. Jemu to samozřejmě přišlo divný – tak i tak si proti němu zahrál, začal vyhrávat a náhle mu na 2 hodiny vypadl internet v celém domě.

2.3 Analýza rozhovoru

SquidGuyova zkušenost nebyla v základech nijak odlišná od zkušeností mých a ostatních – dle něj je hlavním důvodem rozpoutání argumentů v komunitě bojových her *bigotnost a netolerance*, což odpovídá výsledkům dotazníku. Nezmiňoval se avšak tolik o hádkách rozpoutaných kvůli nevýhodám ve hře, ty podle něj spíš byly jenom hrátky se slovy oproti tomu, co by přijít mělo.

Příběh o hráči se jménem *Grasping1* byl fascinující a dal by se zařadit mezi další velká jména jako *LowTierGod*.

Závěr

Měl jsem za cíl práce si potvrdit, zda-li je na tom komunita bojových her tak špatně, vyznačit veškeré extrémy a porovnat je s dobrou stránkou, s čímž jsem se dostal k tomuto usnesení:

Můžeme si přiznat, že bojové hry a jejich komunita jsou z větší části nepochopeny: média tyto hry konstantně odsuzují a někteří členové a hráči všem kazí zkušenost svým nepopíratelně příšerným chováním. Tyto případy, dle odpovědí dotazníku, jsou avšak velmi zanedbatelné, jelikož se nadměrná většina respondentů přiznala k spoustě dobrých činů. Existují komunity na naučení jedné postavy, přívětivé skupiny, kde se lidé učí hru společně v rámci kamarádského propojení a když už někdo má tu chuť být provokativní, tak ne za špatným účelem a spíše za popohnáním – tímto způsobem se dá naučit těžký žánr jako bojové hry a je v něm zakomponována i forma lásky. Bohužel si ta hlasitá, extrémní menšina udělala díky jejich činům špatné jméno, a tím ho i jako u každé jiné komunity udělala všem. Důvody, kvůli kterým se dějí všechny špatné činy a ze kterých proudí nenávisť, nejsou nijak exkluzivní – většinou se konverzace rozvíří díky politické diskuzi a s tím se zrovna můžeme potkat leckde.

A co je u bojových her tedy vlastně „fér“?

Z rozhovoru se SquidGuyem je jasné, že u každého je toto téma čistě subjektivní, ale v technické stránce je v dnešní době fér vše. Každý útok má svůj protiútok nebo sebeobranu, které se prvně musí vyhledat. Někteří avšak mají problém s jejich nalezením a tímto začíná nekonečný koloběh obtěžování.

Použitá literatura

1. What is Fighting Game? - Definition from Techopedia. Techopedia: Educating IT Professionals To Make Smarter Decisions [online]. Copyright © 2021 [cit. 04.11.2021]. Dostupné z: <https://www.techopedia.com/definition/27154/fighting-game>
2. Analysis: Tekken - The Difference Between 2D and 3D - YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2021 Google LLC [cit. 04.11.2021]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=YGSkVWVE2mo>
3. Platform Fighter - TV Tropes. *TV Tropes* [online] [cit. 04.11.2021]. Dostupné z: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/PlatformFighter>
4. Arena Fighter Games - Giant Bomb. *Giant Bomb - Video game reviews, videos, forums and wiki.* [online]. Copyright © 2021 GIANT BOMB, A RED VENTURES COMPANY. ALL RIGHTS RESERVED. [cit. 04.11.2021]. Dostupné z: <https://www.giantbomb.com/arena-fighter/3015-9778/games/>
5. Jonathan vs. Okuyasu - JoJo's Bizarre Adventure: All Star Battle - Gameplay - YouTube. *YouTube* [online]. Copyright © 2021 Google LLC [cit. 07.11.2021]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=aSDQ9700UjY>
6. The Funkiest Fighting Game You've Never Heard Of - Lethal League Blaze - YouTube. *YouTube* [online]. Copyright © 2021 Google LLC [cit. 07.11.2021]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=VKo0LREtJDQ>
7. Co jsou to archetypy značky? - Podnikatel.cz. *Podnikatel.cz - největší server pro podnikatele v ČR* [online]. Copyright © 2007 [cit. 07.11.2021]. Dostupné z: <https://www.podnikatel.cz/pruvodce/obchodni-znacka-brand/archetypy-znacky-brand-archetypes/>
8. Fighting Games Explained - Character Archetypes - YouTube. *YouTube* [online]. Copyright © 2021 Google LLC [cit. 07.11.2021]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=xnymxhfyCmE>
9. Rekkaken | Street Fighter Wiki | Fandom. [online]. Copyright © 2022 [cit. 11.01.2022]. Dostupné z: <https://streetfighter.fandom.com/wiki/Rekkaken>
10. Epic Rivals: Daigo Umehara vs Alex Valle • WePlay!. *Weplay Esports: Events • Tournaments • Esports News* [online]. Copyright © 2011 [cit. 24.01.2022]. Dostupné z: <https://weplay.tv/news/epic-rivals-daigo-umehara-vs-alex-valle-22463>
11. The Story of Justin Wong - YouTube. *YouTube* [online]. Copyright © 2022 Google LLC [cit. 24.01.2022]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=dssNfMGLiJg>
12. Daigo and JWong - the legacy of Street Fighter's Moment 37. *ESPN: Serving sports fans. Anytime. Anywhere.* [online]. Copyright © ESPN Enterprises, Inc. All rights reserved. [cit. 24.01.2022]. Dostupné z: https://www.espn.com/esports/story/_/id/17391663/daigo-jwong-legacy-street-fighter-moment-37
13. LowTierGod Goes on a Homophobic Rant Against Ceroblast - YouTube. *YouTube* [online]. Copyright © 2022 Google LLC [cit. 25.01.2022]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=u2hJ_nRCtpY (překlad: Karel Vostrovský)
14. Capcom Fighters on Twitter: "... ". *Twitter. It's what's happening.* [online]. Copyright © 2022 Twitter [cit. 29.01.2022]. Dostupné z: <https://twitter.com/CapcomFighters/status/1253453087747878912>
15. Your Life Has ZERO Purpose! (LTG) - YouTube. *YouTube* [online]. Copyright © 2022 Google LLC [cit. 25.01.2022]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=HviBn_L6quA (překlad: Karel Vostrovský)
16. Gamer nerd gets sweet revenge against trash-talking bully (+thug life) - YouTube. *YouTube* [online]. Copyright © 2022 Google LLC [cit. 29.01.2022]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=iB1uQmvmh_k (překlad: Karel Vostrovský)
17. Welcoming Evo into the PlayStation Family – SIE Blog – English. [online]. Copyright © 2020 Sony Interactive Entertainment Inc. [cit. 30.01.2022]. Dostupné z: <https://www.sie.com/en/blog/welcoming-evo-into-the-playstation-family/>
18. 2020 Super Smash Bros. sexual misconduct allegations - SmashWiki, the Super Smash Bros. wiki. *SmashWiki, the Super Smash Bros. wiki* [online]. Dostupné z: https://www.ssbwiki.com/2020_Super_Smash_Bros._sexual_misconduct_allegations
19. Summary of sexual and non-sexual allegations Megathread : smashbros. *Reddit - Dive into anything* [online]. Copyright © 2022. All rights reserved [cit. 30.01.2022]. Dostupné z: https://www.reddit.com/r/smashbros/comments/hjfv0y/summary_of_sexual_and_nonsexual_allegations/
20. FGOC.com – The Fighting Game Code of Conduct. *FGOC.com – The Fighting Game Code of Conduct* [online]. Copyright © 2021 [cit. 11.01.2022]. Dostupné z: <https://fgcoc.com/>
21. Doležalová, P., Heumann, V., Orlíková, B., Hull-Rochelle, G., Pavlica, K., et al. *Rozvoj duševní pohody u transgender klientů. Poznatky a holisticky orientovaný terapeutický přístup.* [online]. Národní ústav duševního zdraví, Klecany, 2021 [cit. 2022-01-12]. ISBN 978-80-87142-44-8. Dostupné z: <https://www.nudz.cz/files/pdf/rozvoj-dusevni-pohody-u-transgender-klientu.pdf>
22. Video Game Demographics - 27 Powerful Stats for 2022. *TechJury | We test new software every day. So you don't have to.* [online]. Copyright ©2021 TechJury.net [cit. 12.01.2022]. Dostupné z: <https://techjury.net/blog/video-game-demographics/#gref>
23. Evo 2021. *Evo 2021* [online]. Copyright © 2021 E [cit. 12.01.2022]. Dostupné z: <https://www.evo.gg/>

24. CEO – Fighting Game Championships. *CEO – Fighting Game Championships* [online]. Copyright ©2021 CEO Gaming, INC. All Rights Reserved. [cit. 12.01.2022]. Dostupné z: <https://ceogaming.org/>
25. Frosty Faustings. *Frosty Faustings* [online]. Copyright ©2022 [cit. 12.01.2022]. Dostupné z: <http://frostyfaustings.com/>
26. Analysis: Why Rollback Netcode Is Better - YouTube. *YouTube* [online]. Copyright © 2022 Google LLC [cit. 13.01.2022]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=0NLe4IpdS1w>
27. BlazBlue Rollback Netcode has been announced! | Arc System Works. *Arc System Works Official Web Site* [online]. Copyright © ARC SYSTEM WORKS [cit. 13.01.2022]. Dostupné z: <https://arcsystemworks.com/blazblue-rollback-netcode-has-been-announced/>
28. Melty Blood Type Lumina Rollback Netcode Confirmed No Crossplay On Release. *Gfinity Esports | The latest gaming news, features, and tournaments* [online]. Copyright © 2022 Gfinity PLC. [cit. 13.01.2022]. Dostupné z: <https://www.gfinesports.com/gaming-news/rollback-netcode-confirmed-no-crossplay-on-release>
29. Why is rollback netcode better?. *BoardGamesTips* [online]. Copyright © 2022. [cit. 13.01.2022]. Dostupné z: https://boardgamestips.com/users-questions/why-is-rollback-netcode-better/#Does_Fightcade_have_rollback
30. 60% Of Kids Experience Harassment While Gaming Online—And Many Are Exposed To White Supremacy, Survey Finds. *Forbes* [online]. Copyright © 2022 Forbes Media LLC. All Rights Reserved [cit. 13.01.2022]. Dostupné z: <https://www.forbes.com/sites/jemimamcevoy/2021/09/15/60-of-kids-experience-harassment-while-gaming-online-and-many-are-exposed-to-white-supremacy-survey-finds/?sh=29e8a7c01f4e>
31. Fighting game community's passion isn't paying the bills | VentureBeat. *VentureBeat | Transformative tech coverage that matters* [online]. Copyright © 2022 [cit. 13.01.2022]. Dostupné z: <https://venturebeat.com/2019/12/01/fighting-game-communitys-passion-isnt-paying-the-bills/>
32. Do Others Understand Us? Fighting Game Community member perceptions of others' views of the FGC by Crystal N. Steltenpohl, Jordan Reed, and Christopher B. Keys in *GJCPP Volume 9 Issue 1 2018*. [online]. Copyright © 2009 [cit. 30.01.2022]. Dostupné z: <https://www.gjcpp.org/en/article.php?issue=28&article=177>

Seznam obrázků

Obrázek 1: Graf s výsledky otázky "Prosím, vyberte své pohlaví/genderovou identitu."	17
Obrázek 2: Graf s výsledky otázky "Kolik vám je let?"	18
Obrázek 3: Graf s výsledky otázky "V jakém regionu se nacházíte?"	18
Obrázek 4: Graf s výsledky otázky "Jaké série či na jakých platformách hrajete z těchto vyjmenovaných? Vložte vlastní, pokud zde není."	19
Obrázek 5: Graf s výsledky otázky "Zažili jste si někdy obtěžování či nenávistný projev v komunitě bojových her?"	20
Obrázek 6: Graf s výsledky otázky "Pokud ano, na jaké straně jste byli?" (Obtěžování)	20
Obrázek 7: Graf s výsledky otázky "Pokud ano, kde jste ho zažili?" (Obtěžování)	21
Obrázek 8: Graf s výsledky otázky "Zažili jste někdy dobrý skutek v komunitě bojových her?"	22
Obrázek 9: Graf s výsledky otázky "Pokud ano, na jaké straně jste byli?" (Dobrodinství)	22
Obrázek 10: Graf s výsledky otázky "Pokud ano, kde jste ho zažili?" (Dobrodinství)	22