

UNIVERZITA KONŠTANTÍNA FILOZOFA V NITRE
FILOZOFICKÁ FAKULTA

**ROLEPLAY AKO INTERAKTÍVNA FORMA TVORBY
TEXTU**

Diplomová práca

Študijný program: Editorstvo a vydavateľská prax

Študijný odbor: 2.1.27 slovenský jazyk a literatúra

Školiace pracovisko: Katedra slovenského jazyka

Školiteľ: PhDr. Marcel Olšiak, PhD.

Nitra 2017

Bc. Lenka Volčková

ZADANIE ZÁVEREČNEJ PRÁCE

Meno a priezvisko študenta: Bc. Lenka Volčková
Študijný program: editorstvo a vydateľská prax (Jednoodborové štúdium, magisterský II. st., denná forma)
Študijný odbor: 2.1.27 slovenský jazyk a literatúra
Typ záverečnej práce: Diplomová práca
Jazyk záverečnej práce: slovenský
Sekundárny jazyk: anglický

Názov: Roleplay ako interaktívna forma tvorby textu

Anotácia: Inšpiračným zdrojom pre napísanie fanpríbehu je RPG, teda Role Playing Game odkazuje na príbehy založené na hraní roly, teda tento fenomén je postavený na tom, že hráči reagujú a píšu ako keby boli oni dané postavy. Roleplaying je ťažké presne definovať. Presnejšie povedané, je to spôsob písania z pohľadu jednej postavy tak, aby ste danými situáciami, čo najautentickejšie stvárnilí správanie, pocity postavy a postavu ako celok.


Školiteľ: PhDr. Marcel Olšiak, PhD.

Oponent: Mgr. Patrik Petráš, PhD.

Katedra: KSJ - Katedra slovenského jazyka

Dátum zadania: 28.09.2015

Dátum schválenia: 29.09.2015


prof. PaedDr. Ľubomír Kralčák, PhD.
schválil/a

POĎAKOVANIE

Rada by som sa touto cestou poďakovala svojmu školiteľovi PhDr. Marcelovi Olšiakovi, PhD., za odborné vedenie počas výskumu, ako aj za cenné rady a praktické pripomienky pri vypracovávaní predkladanej práce.

Veľká vďaka rovnako patrí mojej sestre Stanke, ktorá mi pomáhala túto neprebádanú problematiku spracovávať, keďže sa tiež venuje roleplayovaniu dlhé roky.

Zároveň chcem poďakovať zvyšku rodiny za morálnu podporu v priebehu celého môjho štúdia.

Lenka Volčková

ČESTNÉ VYHLÁSENIE

Vyhlasujem, že diplomovú prácu Roleplay ako interaktívna forma tvorby textu som vypracovala samostatne pod vedením PhDr. Marcela Olšiaka, PhD., a s použitím uvedenej literatúry. Súhlasím so zapožičiavaním práce.

Nitra 4. apríl 2017

.....

ABSTRAKT

VOLČKOVÁ, Lenka: Roleplay ako interaktívna forma tvorby textu [Diplomová práca]. Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre. Filozofická fakulta, Katedra slovenského jazyka. Školiteľ: PhDr. Marcel Olšiak, PhD. Stupeň odbornej spôsobilosti: Magister v odbore „Editorstvo a vydavateľská prax“. Nitra: FF, 2017. 150 s.

Cieľom diplomovej práce je priblížiť problematiku textového roleplaya prostredníctvom samotnej komunity roleplayerov na Slovensku a Česku. Práca vysvetľuje základné pojmy nutné pre pochopenie tejto problematiky, prináša poznatky o histórii a rozpracováva najčastejšie chyby, ktoré sa v roleplayi vyskytujú. Vo výskumnej časti spracováva konkrétne odpovede hráčov československej komunity, ktoré sú získané prostredníctvom dotazníka, a následne ich porovnáva s odpoveďami hráčov medzinárodnej komunity. Sumarizuje pozitíva a negatíva interaktívneho písania a v závere práce sa venuje perspektíve žánru roleplay a jeho významu.

Kľúčové slová: Roleplay. RPG. Hry na hrdinov. Textový roleplay. Roleplaying Games. Play by post games.

ABSTRACT

VOLČKOVÁ, Lenka: Roleplay as an interactive form of text production [The thesis]. Constantine the Philosopher University in Nitra. Faculty of Arts, Department of Slovak Language. Supervisor: PhDr. Marcel Olšiak, PhD. Degree of qualification: Master in the field of „Editorial Work and Publishing“. Nitra: FA, 2017. 150 p.

The goal of the thesis is to explain information about a text roleplay through community of Slovak and Czech roleplayers. The thesis explains basic terms necessary for understanding, brings knowledge about the history of roleplay and elaborates various faults that occur in roleplay. In a research of the thesis compiles specific responses from roleplayers of Slovak and Czech community which are obtained through a questionnaire, and then compares them with responses from roleplayers of the international community. It summarizes positives and negatives of this kind of interactive writing and in the conclusion, it deals with a perspective of the roleplay genre and its significance.

Key words: Roleplay. RPG. Text based roleplay. Roleplaying Games. Play by post games.

OBSAH

ÚVOD	8
1 PREHĽAD RIEŠENEJ PROBLEMATIKY	10
1. 1 História RPG hier	10
1. 2 Roleplay ako špecifická forma tvorby textu	14
1. 3 Najčastejšie chyby v textovom roleplayi	20
1. 3. 1 Godmodding	21
1. 3. 2 Powerplay	23
1. 3. 3 Metagaming	27
1. 3. 4 Retconning	29
1. 4 Výskum na Slovensku a Česku	30
2 PRIESKUMNÁ ČASŤ	34
2. 1 CIELE PRIESKUMNEJ ČASTI	34
2. 2 METODIKA PRIESKUMU	35
2. 2. 1 Prieskumné otázky	35
2. 2. 2 Prieskumná vzorka	35
2. 2. 3 Prieskumné metódy	35
2. 3 VÝSLEDKY PRIESKUMU	37
2. 3. 1 Československá komunita	37
2. 3. 2 Porovnanie komunity Čechov a Slovákov s medzinárodnou komunitou	82
2. 3. 3 Prieskumné otázky a ich analýza	125
2. 4 DISKUSIA	127
ZÁVER	130
PRÍLOHY	133
ZOZNAM TABULIEK	144
ZOZNAM GRAFOV	146
ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY	148

ÚVOD

Stáva sa vám, že ak začnete písať poviedku, neviete ju dokončiť? Že nech robíte, čo robíte, nie ste schopní dopísať koniec príbehu, pretože vám každý možný koniec príde otrepaný? Alebo sa pri písaní poviedky neviete vžiť do všetkých postáv v nej, a tak príbeh trpí kvôli nerealistickému vykresleniu postáv? Nuž, nie ste sami. Stavím sa, že mnoho z vás ukrýva v zásuvke nočného stolíka rukopisy, ktoré zapadajú prachom aj napriek tomu, že obsahujú úžasné, prepracované svety, postavy či zápletky. Možno by ste sa mohli zamyslieť nad tým, že je to veľká škoda, pretože vaše postavy či premyslené svety trpia v riadkoch papiera namiesto toho, aby sa mohli ďalej rozvíjať. Nie, nevravím o publikovaní vašich prác v periodiku alebo o vydaní knihy, aj keď to je tiež jedna z možností. Hovorím o textovom roleplayi, o RPG hrách. O písaní príbehov, pri ktorých nemusíte tvoriť všetko sami, pretože súvislý dej tvoríte s ostatnými účastníkmi. Jednoducho sa necháte unášať príbehom skrz oči jednej postavy a interakciou s ostatnými postavami iných tvoríte dej kúsok po kúsok. Taký pocit napätia, keď neviete, ako sa príbeh bude ďalej vyvíjať, vám len vami napísané texty neposkytnú, avšak tieto hry nesú so sebou aj isté riziko – dej sa nemusí vyvíjať presne podľa vašich predstáv. Tak čo? Ste pripravení risknúť to? Ten, kto nikdy túto interaktívnu textovú zábavku nehral, nedokáže úplne pochopiť jej čaro, keď hráč zažíva katarziu ako percipient a vzápätí prežíva potešenie z tvorenia. Nasledujúce strany sa budú snažiť priblížiť tento špecifický druh tvorivého písania čo najautentickejšie. Veď nakoniec posúďte sami.

Roleplay je istý druh hry. Druh textovej hry. Už od detstva sme sa predsa hrávali s bábkami, autíčkami či kockami. Jašili sme sa pri hre na pirátov, bojovníkov, superhrdinov, prípadne princeznú, pri ktorých sme sa nenápadne skrývali za svoje alterego a ponárali sa do imaginárnych svetov. V podstate už bunker vystavaný z vankúšov a paplónu mal slúžiť ako nedobytná pevnosť a našimi detskými očami sme ju aj tak videli. Hranice fantázie pre nás neexistovali a nástrojom hry sa mohol stať každý predmet v našom okolí. Hra bola pre nás forma vybláznenia. Možno to bude znieť zvláštne, ale nie len malé deti sa túžia stať na malú chvíľku superhrdinom, princeznou, lesnou vílou či nebodaj elfom. Dospievajúca mládež, a dokonca aj dospelí majú taktiež svoje nesplnené detské sny. Avšak prostredníctvom textového roleplaya, písaného slova, sa tieto sny dajú naplniť. Možno sa teraz čudujete, ale aj dospelák sa potrebuje sebarozvíjať hrou a kreatívnou formou. *„Hra je dôležitá v procese seberealizácie jedinca. Existencia človeka je hrou obohacena a človek díky ní dostáva (i prijíma) nové podněty, tvary a styly života.*

Jedinec ve hře vyzkouší své schopnosti a dovednosti, což hraje důležitou roli při utváření celkové osobnosti. Výsledkem úspěšného hraní je mimo jiné posílení individuality a nezaměnitelnosti každého jedince. Hra v člověku rozvíjí to, co v něm ještě nebylo rozvinuté. Díky hře se nám otevírají nové obzory a perspektivy života“ (Eis, 2006, s. 100 – 101).

Diplomová práca sa sústreďí na roleplay ako na interaktívnu formu tvorby textu očami československej roleplayerskej komunity. Rozsah tejto práce výrazne presahuje odporúčané štandardy veľkosti diplomovej práce, pretože téma textového roleplaya nie je dodnes dostatočne preskúmaná z mnohých hľadísk. Výskumná časť práce zahŕňa dva rozsiahle dotazníky, ktoré pokrývajú československú vzorku respondentov a medzinárodnú vzorku respondentov. Spracovaniu získaných údajov sú venované viac ako dve tretiny práce. Táto časť obsahuje aj veľké množstvo tabuliek a grafických znázornení, ktoré sú funkčne umiestnené v texte, pretože podľa nášho názoru majú v texte dôležitú výpovednú hodnotu. Možnosť umiestnenia tabuliek a grafov v prílohe nepovažujeme za vhodné vzhľadom na nižšiu prehľadnosť výskumu. V prvej kapitole prinesieme poznatky o histórii, v druhej sa pokúsime pozrieť na roleplay ako na špecifický text z lingvistického hľadiska a v tretej kapitole rozpracujeme najčastejšie chyby, ktorých sa hráč môže pri roleplayovaní dopustiť. Vo výskumnej časti spracujeme a poskytneme konkrétne odpovede hráčov československej komunity, ktoré sú získané prostredníctvom dotazníka, a následne ich porovnáme s odpoveďami hráčov medzinárodnej komunity, pričom poniektoré odpovede sú výrazne rozsiahle. Konkrétne odpovede respondentov nám poskytujú širokospektrálny pohľad na tento fenomén a ich nezahrnutie v práci by zreteľne oklieštilo variabilitu koncepcie roleplayovania. V závere sa budeme snažiť zhrnúť prínos roleplaya pre hráčov komunity, jeho negatíva i pozitíva.

1 PREHLAD RIEŠENEJ PROBLEMATIKY

1. 1 História RPG hier

Tvorba príbehov je korenie a základ celej podstaty hrania RPG hier (Roleplaying Games). Ľudstvo začalo rozprávať príbehy, odkedy sa naučilo skladať viacslabičné slová a tvoriť vety. Avšak roleplay je špecifický žáner, ktorý sa od iných tvorieb príbehov odlišuje svojimi vlastnosťami a špecifikami. Môžeme ho definovať ako „*pomerne mladý žáner, predstavujúci širokú škálu tvorivých a herných aktivít od spoločenských stolových hier až po špecifický druh kreatívneho písania. Najstručnejšie sa dá definovať ako interakcia medzi dvoma a viacerými osobami, ktoré preberajú rolu sebou zvolenej imaginárnej postavy, v priestore a čase imaginárneho alebo virtuálneho sveta, s cieľom vytvorenia dynamického deja. Jeho podstatou je interaktívne rozprávanie príbehu, pričom tento príbeh je väčšinou tvorený v reálnom čase na základe improvizácie. Z toho vyplýva, že dejová línia neexistuje pevne pripravená dopredu, ale vyvíja sa v priebehu hrania a je ovplyvňovaná subjektívnymi aj objektívnymi impulzmi, prichádzajúcimi od každého jedného zúčastneného hráča. V prípadoch spoločenských a virtuálnych hier aj od náhodne mechanicky alebo systémom generovaných okolností*“ (Plesníková, 2016, s. 7).

V minulosti boli prvé strategické stolové hry vytvorené so zámerom zdokonalenia schopností vojenských veliteľov viesť vojská vo vojne. Počiatok týchto hier sa datuje od konca 17. storočia a začiatku 18. storočia. Posun vpred zaznamenali v roku 1960, keď sa do týchto dovedy čisto strategických hier pridali aj fantasy prvky na počesť Tolkienových diel. Bolo to zhruba v dobe, keď Gary Gygax pridal fantasy prvky do svojej stredovekej hry *Wargame*. V rovnakej dobe tiež Dave Arneson vytvoril hru *Blackmoor*, ktorá ako prvá v sebe zahŕňala pojmy ako sú úrovne, klasifikácia brnenia, atď.

RPG hry vznikli na začiatku 70. rokov. V roku 1974 bola vydaná prvá skutočná RPG hra. Gygax a Arneson spoločne vytvorili *Dungeon and Dragons*. V rovnakej dobe Muhammad Abd-al-Rahman Barker vypracoval a vydal hru *Tékumel, and Empire of the Petal Throne*. Až potom sa začali vydávať ďalšie a ďalšie (<http://functionalnerds.com>).

Prvé roky šírenia RPG by sa dali označiť ako roky amatérskeho zápalu. Vznikali rôzne hráčske kluby, fanúšikovské časopisy, diskutovalo sa o pravidlách a vylepšeniach. Žiadna z hier však neurobila až takú dieru do sveta ako *D&D (Dungeon and Dragons)*. V šírení RPG je bodom zlomu rok 1979, keď sa predaj *D&D* vyšplhal na 7000 výtlačkov

mesačne. RPG prestalo byť len koníčkom a stalo sa skutočným sociálnym fenoménom. Magazín *Forbes* roku 1980 napísal, že *Dungeon and Dragons* sa šíri ako lesný požiar medzi študentmi, násťročnými i deťmi (Krajhanzl, 2001).

RPG herný priemysel explodoval okolo roku 1980 a tento „RPG veľký tresk“ pokračoval do roku 1990. Medzi rokmi 1980 – 1999 sa vydalo viac ako 300 rôznych RPG hier. RPG hry prestali byť spojené výhradne s fantasy žánrom a žánrovo pokryli oveľa väčšiu škálu. Podľa najväčšieho svetového zhromaždenia hráčov *Gen Conu*, na začiatku roku 1980 bola návštevnosť necelých 5000 hráčov, ale okolo roku 2000 to už bolo viac ako 20 000 ľudí.

Záujem o toto hobby začalo v roku 1990 klesať. Avšak, keď v roku 1997 spoločnosť Wizards of the Coast kúpila TSR¹ a zlepšila hru *D&D*, ľudia prejavili o RPG hry znova väčší záujem. Vydanie *D&D 3.0* v rámci Open Gaming License (OGL) v roku 2000 spôsobilo stúpnutie na popularite. Táto licencia umožnila vydavateľom tretích strán vytvárať obsah, alternatívne pravidlá, pravidlá expanzie a ďalšie nastavenia (<http://functionalnerds.com>).

História RPG hier sa v Československu začala v roku 1991 vydaním hry *Dungeon & Dragons (Dračí Doupe)* vydavateľstvom Altar (Krajhanzl, 2001). Bola to prvá hra, ktorá umožnila Čechom a Slovákom putovať skrz vymyslené svety.

RPG hry sú často zle pochopené nehráčskou komunitou, keďže ich ľudia vnímajú ako čosi zvláštne. Po prvýkrát sa to verejne prejavilo v roku 1979, keď zmizol šesťnásťročný chlapec, James Dallas Egbert III. Jeho rodičia si najali súkromného detektíva. Ten počas vyšetrovania dospel k záveru, že chlapec stratil zmysel pre realitu pri hraní *D&D*, a to sa stalo príčinou jeho neobvyklého správania. Po chlapcovom nájdení však vysvitlo, že utiekol kvôli rodičom a tlaku, ktorí na neho vyvíjali prísnu výchovu. Predsudky voči RPG hrám aj naďalej silneli. Rodičia sa začali obávať, že ak ich deti budú hrať takéto hry, začnú utekať z domu, prípadne urobia niečo ešte horšie. Zrodilo sa tak hnutie proti RPG hrám.

Ďalšou udalosťou, ktorá vrhla na RPG hry zlé svetlo, sa stala o niekoľko rokov neskôr. 9. júna 1982 spáchal v Montpelier vo Virgínii samovraždu šesťnásťročný Irving „Bink“ Pulling. Už predtým sa u neho prejavili poruchy správania (v detstve ubil

¹ TSR, Inc. – Tactical Studies Rules Association je americká vydavateľská spoločnosť RPG hier a vydavateľ hry *Dungeon & Dragons* (<https://boardgamegeek.com>).

sedemnášť susedových zajacov, uctieval Adolfa Hitlera). Jeho matka Patricia A. Pullingová vo svojom verejnom vystúpení obvinila hru *Dungeons and Dragons* zo synovej smrti. Tesne pred jeho samovraždou na neho jeden spoluhráč v rámci hry poslal „smrťiacu kliatbu“, ktorú si ďalších pár rokov odporcovia RPG vysvetľovali ako spúšťáč celej tragédie a hrozivý príklad negatívneho pôsobenia interaktívnych hier na deti, pod vplyvom ktorých prestávajú rozlišovať realitu od hry. Patricia Pullingová založila v roku 1983 hnutie Bothered About Dungeons & Dragons (B.A.D.D.), aby informovala verejnosť o negatívnom pôsobení *D&D* a iných škodlivých vplyvoch. Hnutie hlásalo, že RPG hry vyvolávajú u dospievajúcich stratu zmyslu pre realitu a že provokujú mládež k skúmaniu okultizmu a satanizmu a podnecujú násilné správanie.

Roku 1985 hnutie expandovalo na celonárodnú úroveň. V novinách a časopisoch vychádzali články o nebezpečenstve, ktoré hranie RPG hier prináša. Natočil sa aj hodinový kritický dokument o *D&D*. Každý samovrah či násilník sa dával do súvislosti s týmito hrami aj napriek tomu, že neboli dôkazy. Šírili sa informácie, že táto hra učí násiliu, vraždeniu, šialenstvu, sexuálnej perverzности, homosexualite, prostitúcii, satanizmu či okultizmu (Krajhanzl, 2001).

Hráči RPG hier založili v roku 1988 Committee for the Advancement of Role-Playing Games (CAR-PGa). Táto organizácia dodnes píše listy editorom, poskytuje rozhovory a podáva objektívne správy o RPG, aby sa predišlo nedorozumeniam. Ďalšie výskumy, ktoré sa dostali na verejnosť a zvýšenie dostupnosti objektívnych informácií o RPG hrách, uľahčili ich následnú obranu. Napríklad The American Association of Suicidology, The U.S. Centers for Disease Control a kanadská Health & Welfare došla k záveru, že neexistuje žiadna príčinná súvislosť medzi hraním fantasy hier a samovraždou (<https://www.rpg.net>). Spisovateľ Michael Stackpole priniesol ďalšie údaje, aby dokázal, že samovražda je medzi hráčmi v skutočnosti nižšia ako medzi tými, čo RPG nehrajú, a satanizmus nemá nič spoločné s týmito hrami (<http://limsk.tripod.com>).

V rokoch 1994 – 1997 boli podané návrhy na najvyššom švédskom rozhodovacom orgáne Riksdag, aby boli odobrané štátne dotácie pre Sverok. Sverok je švédka celoštátna organizácia pre hráčske kluby. Návrhy obsahovali obvinenia, že RPG hry spôsobujú u mládeže náchylnosť k násilným činom a že niektoré medializované prípady násilia, ktoré sa dostali do pozornosti verejnosti, boli spôsobené práve týmito hrami. V reakcii na tento podnet Švédka národná rada pre mládež dostala za úlohu zhodnotiť RPG hry

ako záľubu mladých ľudí. Zhodnotila ju v správe s názvom *Role-playing as recreation*. Táto správa nepredložila žiadnu podporu pre tvrdenia o korelácii medzi násilnými činmi a RPG hrami, ani tvrdenie, že mládež by mala byť náchylná k rozmazaniu hraníc medzi realitou a fantáziou, a ani žiadne ďalšie tvrdenia uvedené v návrhoch, ktoré boli pôvodne podané na Riksdagu. Naopak, táto správa hodnotila roleplay ako pozitívnu zábavu pre mládež (<http://functionalnerds.com>).

Gary Gygax, tvorca *D&D*, v dokumente „60 minutes“ prirovnal RPG k stoličkám: „Na stoličku sa môžete posadiť, ale taktiež s ňou môžete niekoho buchnúť po hlave. Je to však dôvod zakázať stoličky?“ (Krajhanzl, 2001, s. 15).

V Česku a na Slovensku sa žiadna hystéria a ani hnutia okolo RPG hier neformovali. Síce nástup hier vyvolal nadšenie podobné ako v Amerike, ale v našich končinách je táto zábavka skôr pre mnohých neznámou ako škodlivou. Krajhanzl vraví, že ak sa napísal nejaký ten článok o roleplayi, väčšinou bol zhovievavý a bol z neho cítiť úžas či zvedavosť, nie predsudky. Dodáva, že ak počul o nejakej kritike roleplayových hier, bola to kritika z kruhov náboženských, ktoré zhromažďovali informácie o činnosti siekt. Na Slovensku a Česku mnoho ľudí o týchto hrách nevie alebo ich to nezaujíma. V staršej generácii je rozšírený názor, že tieto hry sú detinské a pohľad hráčovho okolia na hru je s jeho rastúcim vekom stále nechápavejší a kritickejší. Predstava hrania RPG hier nespadá do ich predstavy trávenia voľného času dospelého jedinca. Mnoho rodičov je k tejto záľube svojich detí ľahostajná, prípadne konštatujú, že to môže byť zábava (Krajhanzl, 2001).

Textový roleplay, ktorý je predmetom výskumu našej práce, vznikol v 80. rokoch, keď začali prenikať online médiá medzi širokú verejnosť. Zavedenie IRC (Internet Relay Chat) umožnilo užívateľom komunikovať a zapájať sa do konverzácií v reálnom čase a takýmto spôsobom roleplayovať. Predovšetkým IRC systémy ako CompuServe, Prodigy, a America Online (AOL) pomohli vyformovať prvé roleplayerské komunity či kluby (Hammer, 2004).

Počiatky textového roleplaya na Slovensku a v Česku začínajú až od roku 2000, keď vyšla kniha J. K. Rowlingovej *Harry Potter a kameň mudrcov*. Čarodejnický svet knihomol'ov natoľko očaril, že sa začalo diskutovať o tom, že by mohlo vzniknúť niečo ako hra na báze tohto sveta. V iných krajinách začal vznikať typ stránok založených na grafike, ktorú tvorili obrázky z filmu a fanúšikovské práce, na Slovensku a Česku zasa

vznikali stránky založené na písanom jazyku. Počítačové hry neboli uspokojujúcou formou, ako sa vnoriť do čarodejníckeho sveta. Takýmto spôsobom vznikla stránka *Rokfort.sk*. Táto stránka bola prvá svojho druhu, kde prežívať zážitky za inú postavu bolo možné len za pomoci slov, viet a tvorivého písania. Užívateľ si vymyslel meno, v krátkosti opísal výzor, povahu a históriu postavy. Podľa týchto črt sa pridelovala fakulta, presne tak, ako písala Rowlingová vo svojom románe. Postupom času RPG stránka *Rokfort.sk* zanikla a nádejní programátori tvorili ďalšie RPG stránky, skrz ktoré si vytvárali svoje vlastné svety, v ktorých sa odohrávali nové interaktívne príbehy (Roháčová, 2013). Dnes sa na hranie využívajú RPG webstránky (pozri prílohu B a C), ale mnoho hráčov používa aj sociálne siete ako Facebook, Twitter, Tumblr či personálne blogy a fóra na rôznych stránkach (pozri príloha D a E).

1. 2 Roleplay ako špecifická forma tvorby textu

Mistrík definuje text ako „*jazykovo-tematickú štruktúru so zámerným usporiadaním výpovedí, ktorým sa vyjadruje relatívne uzavretý myšlienkový komplex*“ (Mistrík, 1997, s. 273). Findra zasa ako „*funkčnú následnosť obsahovo-tematických segmentov a jazykovo-kompozičných zložiek a prvkov*“ (Findra, 2004, s. 15). Text ako celok vzniká postupným pripájaním výpovedí. Spájaním výpovedí text dostáva komplexný zmysel, je celistvý. Poradie za sebou nasledujúcich výpovedí je v tomto prípade veľmi dôležité. Môžeme povedať, že tieto výpovede musia na seba obsahovo nadväzovať, teda „*obsah určitej textovej jednotky vyžaduje alebo predpokladá obsah predchádzajúcej alebo nasledujúcej textovej jednotky*“ (Vaňko, 1999, s. 112). Každá výpoveď musí nadväzovať na tú predchádzajúcu. Text vzniká ako reťazec nadväznosti výpovedí. Ak chceme nejaký text nazvať textom, musí byť text ako celok koherentný, súdržný (Gallo, 2013).

Textový roleplay (Text based roleplaying game) je žáner s veľmi špecifickou formou rozprávania príbehu a tvorby textu, ktorého podstatou je spôsob písania z pohľadu jednej postavy a vzájomné pôsobenie, interakcia medzi hráčmi hrajúcich svoje postavy, na základe ktorej prebieha rozvíjanie príbehu s cieľom dosiahnuť estetický zážitok z tejto aktivity. Hýbateľom deja sú postavy hráčov, ktoré sa posúvajú v deji výhradne prostredníctvom slov, viet a súvetí. Hráči vytvárajú príbeh na základe svojich interakcií v priebehu hrania na základe improvizácie. Predpripravená dejová línia existovať nemusí,

prípadne sa hráči môžu dohodnúť na nejakom hrubom náčrte zápletky, ale nie je to pravidlom. Kľúčový je tu prvok napätia. Prvok napätia je v tomto prípade determinovaný interaktivitou, ale aj improvizáciou. Jeden hráč je v napätí, akú odpoveď na jeho príspevok napíše druhý hráč, pretože netuší, kam sa bude dej odpoveď po odpovedi uberať. V porovnaní s klasickým písaním príbehu jedným autorom textový roleplay je obohatený o tento prvok napätia. Pri písaní príbehu jedným autorom sa prvok napätia vytráca, keďže zápletku príbehu, postavy, ich prehovory a príbeh ako celok má v rukách len jeden človek. Roleplay je kolaboratívne písanie, na ktorom participujú všetci zúčastnení hráči rovnakým podielom. Obvykle sú hráči dvaja, ale môže ich byť aj viac, v tom prípade ide však už o skupinový textový roleplay. Môžeme si to predstaviť ako četovú konverzáciu na sociálnych sieťach, avšak s tým rozdielom, že nejde o bežný rozhovor medzi ľuďmi, ale tvorbu príbehu písaného umeleckým štýlom. Taktiež si to môžeme predstaviť ako komunikáciu prostredníctvom listov. Je dôležité podotknúť, že aj keď ide o obsahovo súdržný a celistvý text, príbeh, je zaujímavé sledovať, že participácia dvoch alebo viacerých autorov s rozdielnymi pisateľskými štýlmi túto obsahovú celistvosť nenarušuje. Tým chceme povedať, že celkový príbeh je celistvý po obsahovej stránke, avšak striedajúce sa výpovede od dvoch alebo viacerých autorov, ktoré tvoria vlákno, si zanechávajú osobitý autorský štýl toho oného autora, čo je pri čítaní textu viditeľné. Týmto spôsobom narušujú vertikálne a horizontálne členenie textu. Napríklad jeden hráč môže členiť svoju výpoveď na odseky, druhý nie. Takisto nastávajú rozdiely vo vertikálnom členení textu, napríklad písanie príbehu v inej osobe a inom čase, využívanie iného typu rozprávača, jeden hráč sa môže graficky s textom viac vyhrať, druhý nie. Každý hráč vkladá do svojich príspevkov niečo zo seba, isté špecifické znaky, ktoré sú podmienené subjektívnymi štýlotvornými činiteľmi.

Písaniu príbehu predchádza takzvané „plotovanie“ (z anglického slova *plot* – dej). Nie je to však pravidlom. Hráči diskutujú o zápletke ich budúceho príbehu. Keď sa hráči dohodnú, jeden z nich napíše štartovný text, štartér, ktorý následne odošle. Tohto hráča môžeme označiť aj ako vysielateľa prvotnej správy. Hráč, ktorému bol štartér adresovaný, si ho prečíta a odpíše svoju vlastnú odpoveď nadväzujúcu na kontext štartéru, teda z percipienta, prijímateľa, sa vzápätí stáva tvorca. Text sa vracia naspäť k vysielateľovi prvotnej správy, ktorý na ňu reaguje ďalšou odpoveďou. Takýmto spôsobom sa odpovede reťazia, vytvára sa reťazec na seba nadväzujúcich textov, ktoré sa pravidelne striedajú od jedného a druhého autora, a tvoria jednotný dej.

Tento kolobeh môžeme opísať na základe komunikačného modelu (pozri príloha A). Odosielateľ (Hráč 1) sa stáva autorom po odoslaní prvotnej správy prijímateľovi (Hráč 2), ktorú sme označili ako Text A₁, pretože tento text nie je úplný, je len úlomkom celého textu príbehu. Prijímateľ (Hráč 2) ho dekoduje a odošle spätnú reakciu na prvotnú správu, avšak spätná reakcia je text (Text A₂), ktorý je rovnocenný prvotnej správe, takže prijímateľ (Hráč 2) sa taktiež stáva autorom. Takýmto spôsobom to striedavo pokračuje, až kým roleplay neskončí. Môžeme konštatovať, že sa stiera vzťah medzi odosielateľom a prijímateľom, pretože sa z oboch, odosielateľa a prijímateľa, stávajú rovnocenní autori. Obaja hráči sú odosielatelia a zároveň prijímatelia. Pri verejnom roleplayi sa do modelu dostávajú aj prijímatelia, ktorí predstavujú klasických percipientov nepodieľajúcich sa na tvorbe daného textu, sú to pasívni pozorovatelia (Sekundárni príjemcovia). Jednoducho povedané, títo prijímatelia si daný roleplay len čítajú, prípadne môžu napísať autorom kritiku, či už negatívnu alebo pozitívnu.

Ako sme už vyššie v texte spomínali, veľmi dôležitá je práve interaktivita. Interaktivita je Martinom Listerom v najširšom zmysle slova chápaná ako možnosť médium manipulovať a intervenovať (Lister, 2009). Rob Cover zaviedol pojem naratívna interaktivita, čo označuje schopnosť ovplyvňovať dej a linearitu diela (Cover, 2007). Avšak definovať interaktivitu presným pojmom je náročné, Cover sa snažil definovať povahu interaktivity: *„Ačkoli je složité interaktivitu definovat, a navzdory tomu, že je tento termín často užíván tak obecně, že ztrácí zřetelný význam, oním druhem interaktivity, který má vliv na vztah autora, textu a publika a který nám umožňuje rozšířit naše chápání komunikace, je ten, který rozvíjí jisté prvky uživatelské kontroly nad narativním obsahem textu neseného médiu nebo novými médii. V kontextu rozvíjejících se teorií interaktivity jde o výrazně obecnou koncepci, avšak současně je to pojetí, ve kterém je interaktivita chápána nikoli jako determinovaná technologií, programováním, produkcí či autorským „svolením“ k úpravě textu, ale jako utvářená v rámci kultury coby prostředek nebo požadavek spoluúčasti na textu, na jeho naraci, na průběhu či časovosti jeho toku nebo na jeho strukturaci. Jinými slovy, jedná se o určitý stupeň účasti na textu během aktu čtení nebo použití, jež zásadně a vědomě ovlivňuje text nebo zkušenost s jeho recepcí. Problém teorií interaktivity spočívá v tom, do jaké míry tyto teorie chápou interaktivitu jako technologicky nebo autorsky podmíněnou a kolik aktivity, nutné k ovlivnění recepce, vyžadují na straně příjemce. Interaktivita – ačkoli často označuje předem vestavěné možnosti transformovat, ovlivňovat či přizpůsobovat si text v souladu s autorovým přáním – podněcuje a podporuje touhu transformovat text způsobem, který se*

vymyká kontrole autora a naopak souzní s individuálními přáními člena publika nebo uživatele“ (Cover, 2007, s. 196). Rafaeli a Sudweeksová podotýkají, že „interaktivita není charakteristikou média. Interaktivita je procesuální konstrukt týkající se komunikace. Je vyjádřením toho, do jaké míry spolu vzájemně souvisí po sobě následující sdělení, a především toho, do jaké míry pozdější sdělení odpovídají provázanosti sdělení předchozích“ (Cover, 2007, s. 198).

Interaktivita v roleplayi stiera hranice medzi autorom a čitateľom. Spoločné písanie príbehov sa rozvinulo až po rozšírení internetu a četovej komunikácie medzi širokou verejnosť, čo znamená, že „digitálne prostredie podporujúce interaktivitu posílilo kapacitu a zájem publika měnit text, upravovat ho a manipulovat s ním nebo s textuální narací a vyžadovat spoluúčast na autorství, a tedy redefinovat tradiční vztah autora, textu a publika. Konstatuji zde, že ve světle nového vývoje v oblasti interaktivity, odrážejícího se v rostoucí popularitě nových mediálních forem, jakými jsou například elektronické hry, a současně s ohledem na „reakční“ vývoj nových technologií, počítačových programů a právních metod, aktivně se pokoušejících zamezit upravování a redistribuci textů, může být historická a současná koncepce spřízněnosti autora, textu a publika charakterizována jako taktická válka o kontrolu nad textem“ (Cover, 2007, s.196).

Textový roleplay je fenomén. Jav medzi počítačovou hrou a tvorivým písaním. Aarseth vymedzuje pojem kybertext ako strešný termín pre viaceré druhy literárneho výrazu i počítačových hier: „Čitateľ kybertextu je hráčom, gamblerom, kybertext je svetom hry alebo hrou sveta; v týchto textoch je možné objavovať, strácať sa, a odhaľovať tajné cesty, a to nie metaforicky, ale pomocou topologických štruktúr textu. (...) [Kybertext] je perspektívou pre všetky formy textuality, spôsobom, ako rozšíriť oblasť záujmu literárnej vedy, aby zahŕňala fenomény, ktoré sa dnes vnímajú mimo poľa literatúry, alebo sú marginalizované – alebo dokonca stoja voči nej v opozícii (...) kvôli čisto irelevantným dôvodom. Kybertext (...) je širokou škálou (alebo perspektívou) možných textualít, vnímanou ako topológia strojov, ako rôzne druhy literárnych komunikačných systémov, kde funkčné rozdiely medzi mechanickými časťami hrajú dôležitú rolu pri určovaní estetického procesu“ (Husárová, 2009, str. 9). Do súboru kybertextov zaraďuje hypertext, textové počítačové hry, príbehy tvorené pomocou počítačového média, participačné systémy simulujúce svet a ďalšie sociálno-textuálne systémy internetovej siete (Aarseth, 1997). Oproti prívržencom hypertextu a hypertextovej teórie sa Aarseth odlišuje tým, že sa nesústreďuje na diferenciaciu textových médií (tlač, digitálny formát), ale podotýka

na funkcie textu, v závislosti od čoho vytvára pojem na označenie typu literatúry, ktorá si žiada fyzickú participáciu čitateľa – ergodická literatúra (Aarseth, 1997).

Aby sme čo najlepšie pochopili RPG hry vo všeobecnosti, kde patrí aj textový roleplay, musíme zdôrazniť, že tieto hry zahŕňajú istú imerziu, ponorenie sa do alternatívneho sveta. Marie Laurie Ryan definuje vo svojej štúdii *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* tri druhy imerzie v RPG hrách: priestorovú, časovú a emocionálnu imerziu. Dodáva, že RPG hry zahŕňajú neustály pohyb dovnútra a von z vytvoreného virtuálneho sveta, čo znamená, že hráč osciluje medzi reálnym svetom a svetom fiktívnym. Vysvetľuje, že cieľom umenia je syntéza imerzie a interaktivity a vzápätí svoje tvrdenie prenáša na text. Text, ktorý zahŕňa prvok interaktivity a zároveň prvok imerzie môže existovať, avšak oba prvky nemôžu byť poskytnuté v rovnakú dobu. RPG hry poskytujú kompromis medzi estetikou hry a estetikou sveta. Sú dôkazom toho, že súlad medzi interaktivitou a imerziou predsa len existuje (Ryan, 2003). RPG hry sú predsa len líšia od ostatných spoločenských hier, či už počítačových alebo stolových, a to tým, že vykazujú vyšší stupeň rozvíjania naratívnej štruktúry ako iné hry (Cover, 2005).

Priestorová imerzia, ponorenie sa do príbehu sa realizuje v textovom roleplayi prostredníctvom opisu. Je pravdou, že to nemožno porovnávať s grafikou počítačových RPG hier, ale práve absentujúca vizuálna zložka kreuje našu predstavivosť a vnímanie. Schopnosť vedieť si detailne predstaviť opisované prostredie či akciu vie niekedy hráčov potrápiť rovnako ako písanie takéhoto detailného opisu. Práve opis slúži na to, aby sa roleplay stal čím viac realistickejší a hráč mal pocit, že na opisovaných miestach sa naozaj nachádza aj napriek tomu, že je to len písaný text. Možno je na mieste podotknúť, že k roleplayovaniu inklinujú najmä ľudia, ktorí majú určitý vzťah k literatúre a tvorivému písaniu.

Časová imerzia, ponorenie sa, sa týka zápletky. Tento druh imerzie je najviac spätý s naratívnu štruktúrou textu. Ak je čitateľ pohrúžený do priebehu hry, je napätý, pretože chce vedieť, čo sa bude diať ďalej. Keď je niečo veľmi napínavé, je to aj veľmi pohlcujúce. Ryan ďalej vysvetľuje, že časová imerzia je najväčšia vtedy, keď situácia v hre sa vyvinie takým smerom, že hráč ma na výber z viacerých možností, z ktorých každá posunie príbeh diametrálne odlišným smerom (Ryan, 2003). Murray podotkol, že časová imerzia súvisí s kauzalitou (Murray, 1997). Pocit kontroly nad príbehom, teda fakt, že ho

čitateľ môže ovplyvňovať a prispôsobovať podľa svojich predstáv, zvyšuje ponorenie sa do príbehu (Cover, 2005).

Emocionálna imerzia alebo ponorenie sa definuje ako reakcia hráča na postavu, za ktorú píše, hrá. Jednoducho povedané, ide o isté spojenie medzi hráčom a jeho postavou. Môžeme to nazvať istým emocionálnym putom. Emocionálne ponorenie môže byť veľmi nebezpečné, ak sa hráčovi strú hranice medzi reálnym a fiktívnym svetom. Aarseth uvádza, že emocionálnu imerziu môže zahŕňať každá hra, ktorá požaduje pre jej hranie vytvorenie nejakej postavy alebo avatara (Ryan, 2003). Avšak Fine vysvetľuje, že neustálym pohyb dovnútra a von z postavy a takisto aj z fiktívneho sveta do toho reálneho sa zabraňuje úplnému prepojeniu, fúzii s postavou (Fine, 1983). Hráči reagujú na svoju postavu. Dotýka sa ich to, čo skrz nich postava zažíva, či už prežíva traumy, nepríjemné pocity, prípadne postava umiera. Každý hráč je emocionálne prepojený so svojou postavou, má k nej nejaké pocity. Emocionálne ponorenie sa existuje jednak na základe vzťahu hráč - postava v rámci príbehu, ale aj na základe sociálnej interakcie medzi hráčmi navzájom, pretože reagujú na príbeh (Cover, 2005). Marie Laurie Ryan sa vyjadrila, že RPG hry prekračujú a rozbíjajú estetické ideály, ktoré sa literárni teoretici snažia vyjadriť prostredníctvom myšlienky textu ako hry (Ryan, 2003).

Schopnosť vytvárať texty, ktoré nemôžu byť reprodukovateľné alebo sa stať istým druhom tovaru pre iných, je pre hráčov naozaj veľmi dôležitá. Bebergal vo svojom článku „How ‘Dungeons’ changed the world“ tvrdí, že *Dungeons and Dragons* RPG hra prišla s novým spôsobom využívania predstavivosti, ktorú prirovnal k najlepšej detskej hračke. Podotkol, že pri pohľade okolo seba v izbe svojho dieťaťa plnej hračiek sa mu chce kričať, že vytvoril imaginárne svety len s hracou kockou v ruke. S ničím iným, len s hracou kockou v ruke (<http://archive.boston.com>). Je to naozaj silný pocit moci a vlastníctva, keď sa podieľame na vytváraní niečoho, čo môže existovať len v našej fantázii, na niečom, čo nemôže byť nikdy čítané alebo konzumované ostatnými (Cover, 2005). Hráč Simon Andrew na túto tému podotkol, že je skvelé byť súčasťou imaginárneho sveta, o ktorom keď hovoríte, nerozumie vám 90% ľudí (Waters, 2004). Hráči sú veľmi hrdí na vytváranie svetov a príbehov, ktoré sú nezrozumiteľné ľuďom mimo komunitu. Je to tým, že sú pyšní na vytvorenie spojenia s ostatnými, ktorí tiež zdieľajú túto túžbu tvorenia textov. Vzhľadom k tomu, „pohlcujúce vlastnosti“ RPG hier dávajú hráčom pocit spolupatričnosti k príbehu a takisto k fiktívnemu svetu, do ktorého je roleplay vsadený. Interaktívne vlastnosti hráčom poskytujú aktívne prispieť k tomuto svetu. Hráči vidia toto

hranie skôr ako proces výroby než druh konzumácie (Cover, 2005). Ryan vo svojom opise pohlcujúcej interaktivity v rámci virtuálnej reality vysvetľuje, že produktívna interaktivita je skutočné estetické potešenie (Ryan, 2003).

1.3 Najčastejšie chyby v textovom roleplayi

Pri písaní textového roleplaya vznikajú rôzne chyby. Gramatické, štylistické, ale aj špecifické, ktoré sa vymedzujú len pri tejto textovej interaktívnej zábavke. Treba mať však na pamäti, že v roleplayerských komunitách sa nachádzajú nováčikovia i skúsení hráči. Títo hráči sú rôznych vekových kategórií, vzdelania a spisovateľských schopností.

Nie je potrebné lámať si hlavu nad tým, že sme spravili chybu. Aj skúsený roleplayer môže pochybiť, prípadne sa nechať uniesť hrou. Kľúčovým je, aby si hráč na svojej strane vôbec chybu uvedomil a priznal si ju. Neexistuje komplexný návod, ako roleplay písať. Každá hra je iná a každý hráč je citlivý na niečo iné. Niečo, čo jeden hráč považuje za chybu, druhý nemusí. Taktiež sa stáva, že ak si nejaký hráč obľúbi štýl písania iného hráča a píše si s ním dlhšie časové obdobie, je ochotný tolerovať omnoho viac a dovoliť aj závažnejšie chyby. Dokonca by sa dalo povedať, že niektoré chyby sa nedajú považovať za chyby v pravom zmysle slova, ale skôr za neskúsenosť hráča. Všetky definície v tejto kapitole sme čerpali zo stránky <http://forumroleplay.com>.

Godmoding je zastrešujúci termín pre niekoľko typov chýb v roleplayi. Ide o ovplyvňovanie a obmedzovanie inej postavy v prospech svojej postavy. Slovo *godmode* pochádza z videohier a vyjadruje isté funkcie a vymoženosti ako je nepremožiteľnosť, neobmedzené množstvo munície, neobmedzené množstvo životov alebo zvýšenie výkonu a výdrže postavy. Podstatou godmodingu je, keď niekto hrá svoju postavu tak, že jej nemôže byť ublížené, avšak jeho postava môže ublížiť inej postave, dokonca ju aj zabiť bez toho, aby jej dal vôbec šancu zareagovať.

Typy godmodingu: 1. Godmodding

2. Powerplay

3. Metagaming

4. Retconning

1. 3. 1 Godmodding

Godmodding odkazuje na chyby pri vytváraní postavy, jej schopnosti a na určité situácie, do ktorých sa postava dostáva.

Godmodding pri vytváraní postavy je najviac frekventovaná chyba v rámci godmoddingu. Najčastejšie majú s touto chybou hráči, ktorí si vytvárajú postavu prvýkrát.

Príklad č. 1

V stredovekom roleplayi, kde drvivá väčšina postáv sú chudobní poddaní, si nový hráč vytvorí postavu nevoľníka. Ten ovláda angličtinu na vysokej úrovni, vlastní a číta množstvo kníh, má čisté oblečenie. Aby toho nebolo málo, na opasku nosí dlhý meč, ktorým vie zabiť s precíznou presnosťou ako nájomný žoldnier.

Príklad č. 2

V roleplayi zasadenom do starovekého Ríma si nový hráč vytvorí postavu, ktorá má len osem rokov. V biografii tejto postavy sa však píše, že už stihol viesť vojakov vo vojne, ovláda tri jazyky a je tiež veľmi zručný kováč.

Ak sa hráči chcú vyvarovať tejto chybe, nemali by zabúdať vyvážiť silné a slabé stránky postavy. Každá postava by mala mať svoje silné stránky, to, v čom je dobrá, v čom vyniká, a na druhej strane by mala mať aj nedostatky. Nikto nie je dokonalý a postavy tiež nie sú výnimkou. Nedostatky robia postavu príťažlivejšou a uveriteľnejšou. Dokonalá postava sa už nemá v čom zlepšovať a nemá sa kam ďalej vyvíjať, a to ju robí neatraktívnou, nudnou. Mnoho začínajúcich hráčov si to neuvedomuje a myslí si, že čím je ich postava dokonalejšia, tým je to lepšie. Takisto je pri vytváraní postavy nevyhnutné prihliadať na to, čo je vhodné vzhľadom na vek postavy. Ďalším nepísaným pravidlom je naštudovanie si daného RPG sveta a čo je pre neho vhodné.

Godmodding odkazujúci na schopnosti a zručnosti postavy je chyba, ktorá sa netýka len originálnych postáv vymyslených hráčmi, ale aj kanonických postáv prebratých z diel, ktoré zvyknú roleplayeri hrať.

Príklad

Postava, ktorá nikdy predtým na gitaru nehrala a nemá žiaden geniálny vrozený hudobný talent, sa naučí hrať na gitare za menej ako týždeň.

Vyhnúť sa godmoddingu odkazujúceho na schopnosti a zručnosti postavy nie je náročné. Stačí si len spomenúť, ako dlho trvá, kým sa človek určitú činnosť naučí a ako intenzívne musí trénovať, aby v danej činnosti dosiahol dobré výsledky. Je potrebné si vopred stanoviť, aké schopnosti sú pre postavu potrebné. Všetko záleží na tom, ako je postava nastavená a takisto od prostredia, v ktorom sa roleplay odohráva. Napríklad schopnosť vedieť písať a čítať je pre moderného človeka samozrejmosťou, ale pre otroka v starobyľom prostredí nie. Hodnovernosť postavy je pri roleplayovaní žiaduca.

Godmodding založený na osobných nastaveniach a situáciách, v ktorých sa postava nachádza.

Príklad č. 1

Postava sa stáva odborníkom v elektrotechnike vo chvíľach, keď je to v roleplayi potrebné.

Príklad č. 2

Postava bola ťažko zranená. Týždeň po útoku sa tá istá postava ocitá v boji. Charakter však nejaví žiadne známky po predchádzajúcich zraneniach. Zjavne má super liečivú schopnosť.

Ak sa hráči chcú vyhnúť takémuto typu godmoddingu, mali by byť obozretní a sledovať svoje príspevky či posledné situácie, v ktorých sa postava nachádzala. Odkazovať na staršie roleplay príspevky je v poriadku. Dodáva to súdržnosť príbehu postavy, ale nie je to pravidlom.

Existujú aj iné formy godmoddingu, ktoré sa nazývajú aj ako „neškodné“. Týkajú sa originálnych postáv. Zaraďujú sa tu *Mary Stu* a *Gary Stu* postavy. Pri vytváraní a zavádzaní vlastnej, originálnej postavy do deja, často dochádza k javu všeobecne označovanému ako *Mary Sue* (ženská postava) alebo *Gary Stu* (mužská postava). *Mary Sue* je charakter vytvorený roleplayerom, ktorý predstavuje zidealizovaný obraz autora (<http://tvtropes.org>). Tieto postavy sú zobrazované ako inteligentné, silné charaktery, do ktorých sa každý zamiluje a majú riešenia na každý problém. Často prežili veľkú tragédiu v živote, ktorá ich hrdinsky vyformovala na lepšieho človeka a javia sa ako dokonalé. V podstate sú *Mary Sue* nepríjemné, bezchybné a nerealistické postavy. Sú neoblíbené a väčšinou sú napísané mladými novými autormi, ktorí nerozlišujú tenkú

hranicu medzi zaujímavým originálnym charakterom a Marry Sue charakterom (<http://www.angelfire.com>). Takéto postavy sa ľahko stávajú nudné pre ostatných hráčov.

1. 3. 2 Powerplay

Powerplay je ovplyvňovanie postavy iného hráča bez jeho dovolenia. Je to najväčšia chyba v roleplayerských komunitách.

Damage Powerplay je druh powerplayu spôsobujúceho poškodenie postavy druhého hráča bez jeho dovolenia.

Príklad

Nesprávna verzia: Muž zacielen na jeho krk a prestrelil mu krčnú tepnu nechávajúc ho vykrvácať na chladnej dlážke.

Správna verzia: Muž zacielen na jeho krk s úmyslom prestreliť mu krčnú tepnu.

Hráč by nemal v jednom príspevku napísať útok, teda to, čo sa postave druhého hráča chystá urobiť, a vzápätí aj škodu, ktorú jej spôsobí. Musí nechať druhému hráčovi dostatočný priestor vyjadriť sa a neovplyvniť druhú postavu aj napriek svojim zámerom. Hráči si tento fakt však často neuvedomujú, pretože keď píšú svoj príspevok, dostatočne nevnímajú zmysel roleplaya ako takého, teda jeho interaktivitu, vnímajú len svoju postavu a jej ciele, čo z reálneho hľadiska nie je možné, pretože v reálnom živote sú denno-denne ovplyvňovaní inými ľuďmi. Vhodnejšie je v príspevku uviesť, čo by sa mohlo stať, kde smerujú akcie postavy, zámery, úmysly postavy, teda písať v tzv. nezáväznom režime. Takýmto spôsobom sa hráči vyhnú powerplayu a ešte aj poskytnú dotyčnému na výber, či bude súhlasiť s tým, kam sa daný roleplay uberá. Jednoducho povedané, správne je, ak sa slová použijú ako zámery, ciele a úmysly, nie ako útoky.

Action Powerplay je odroda powerplaya, pri ktorej hráč jednej postavy zasahuje do konania, reakcií postavy druhého hráča.

Príklad č. 1

Hráč: „Ahoj,“ povedala veselo. On jej však na oplátku dal svoj najlepšiu zamračený pohľad.

Hráč nemôže predpokladať reakciu postavy druhého hráča. V tomto prípade hráč, ktorý hrá za ženskú postavu, nemôže vedieť, či sa na ňu druhá postava usmeje alebo zamračí po pozdrave. Túto pasáž je potrebné prenechať druhému hráčovi, pretože on zodpovedá za svoju postavu a jej akcie. Platí tu pravidlo: Ruky preč od postáv iných ľudí. Je lepšie v príspevku použiť veľmi malé akcie alebo sa porozprávať s druhým hráčom a oboznámiť ho, či súhlasí, aby sa roleplay uberal smerom, akým ho sám nasmeruje. Samozrejme, je nevyhnutné ponechať priestor pre námietky. Je iné, ak daný hráč s druhým hráčom už roleplayoval mnohokrát predtým a vie, že mu takéto obmedzenie nebude prekážať. V tom prípade to nie je považované za chybu.

Príklad č. 2

Žena, lovkynia ľudí, sedela pri malom ošarpanom drevenom stole v bare. Rozhliadla sa okolo seba, keď do baru vošiel muž, ktorý bol každému veľmi dobre známy. Jeho meno aj s fotkou svietilo napísané na tabuli hneď vedľa terča spolu s najvyšším skóre v šípkach. Okrem jeho mena tam bolo uvedené aj jej, pretože ako jediná dosiahla rovnaký rekord ako on.

Postavila sa od stola a kráčala smerom k baru, kde si veľmi dobre známy muž sadol. Zrazu ju však nejaký opilec chytil za zadok. Ihneď mu skrútila ruku za chrbtom a treskla ho na najbližší stôl. „Hej, dávaj si pozor, na mňa si nedovoľuj! Lebo nabudúce ti zlomím viac ako len ruku!“ Jeho kamoši mu chceli pomôcť, a tak sa spustila trma-vrma. Lietali stoličky a všetko praskalo. Muž, ktorý mal rovnaké skóre ako ona, sa otočil od baru, pretože ten hluk bol ohlušujúci. Dala ich pekne všetkých do laty a sebavedomím krokom vykročila smerom k mužovi sediacemu pri bare. Sadla mu do lona a koketne mu niečo zašepkala do ucha, presunula si jeho ruky zo zadku hore na chrbát. "Ja viem, že asi nevieš, kto som, ale ja viem veľmi dobre, kto si ty. Ak sa chceš dozvedieť viac, tak ma nasleduj." Zasmiala sa a zliezla z neho. Koketne na neho ešte mrkla a krúžiac bokmi opustila zdemolovaný bar.

Tento príspevok je veľmi dobrým príkladom, čo znamená powerplay a aký môže byť nepríjemný. Hráč, ktorý písal za postavu ženy, si v podstate celú situáciu odohral sám bez ohľadu na to, aby dal priestor hráčovi píšucemu za muža sediaceho pri bare. Žena urobila toľko akcií, že by sa dalo povedať, že v tomto prípade roleplay partner ani nebol potrebný. Dokonca opisovala aj reakcie muža, ktoré jej neprináležali, myslíme opísanie akcie, keď sa muž otočil na veľký hluk alebo fakt, že jeho ruky skĺzli na jej pozadie. Tieto momenty neprináleží opisovať danej hráčke, ale hráčovi píšucemu za muža pri bare. Hráč

muža sa mal sám rozhodnúť, čo urobí, či sa otočí, či jej dovolí sadnúť si mu do lona, prípadne či si dovolí postavu ženy obchytkávať. V tomto prípade však ide o sledovanie si vlastných cieľov a zámerov hráčky a o to, aby z vlastného príspevku vyznela jej postava silne a taktiež žiadane, pretože ak by napísala svoj príspevok inak, mohlo by sa stať, že by jej dotýčny hráč nemusel venovať dostatočný záujem, respektíve by niektoré akcie nedopustil, a to by malo dopad na iné vyznenie jej postavy. Je na mieste, ak si do roleplaya hráčka dosadila situáciu bitky, pretože v nej boli postavy nepodstatné pre dej, boli to len nehrácke postavy, ktorými pomocou opisu dotvorila dianie v bare a povahu svojej postavy. Sme toho názoru, že tento príspevok sa mal ukončiť po tom, čo žena vykročila k mužovi pri bare a oslovila ho bez toho, aby si na neho sadla, samozrejme bez opísania mužových reakcií. Tým by mu dala priestor sa realizovať bez akéhokolvek obmedzenia. Celý tento príspevok vyznieva ako úryvok z poviedky alebo románu, nie úryvok z roleplaya.

Assumption Powerplay je druh powerplaya, pri ktorom hráč predpokladá a tvrdí isté súvislosti, prípadne interakcie medzi postavami, ktoré sa nikdy nestali. Pred napísaním niečoho takého je potrebné sa najprv poradiť s hráčom postavy, o ktorej je reč.

Príklad

Alica vie, že vodca skupiny sa prísne riadi pravidlami a potrpí si na disciplínu. Avšak Alica vo svojom príspevku uvádza, že Jamesovi bolo veľmi ľahko odpustené, keď spáchal ťažký priestupok. Alica hovorí veľmi presvedčene o tom, ako by reagoval vodca skupiny, no to, čo hovorí, je v rozpore s povahovou charakteristikou vodcu skupiny.

Profile Powerplay sa dá označiť aj ako najneškodnejšia forma powerplaya. Nachádza sa v profiloch postáv, teda pri vytváraní profilu postavy, pri jej počiatočnom charakterizovaní. Ide o opisovanie predpokladaných reakcií ostatných postáv. Tento powerplay sa môže preniesť aj do konkrétnej hry, keď sa hráč snaží vynútiť reakciu v súlade s ich profilom.

Príklad č. 1

James je neveriteľne pekný muž s hnedými očami. Ženy z neho omdlievajú bez ohľadu na to, aké ich chladné srdce je.

Hráči by mali ponechať hodnotenie svojej postavy na ostatných. Do profilu postavy je nevhodné písať výroky, ktoré nemôžu s istotou potvrdiť. Hráč predsa nemôže dopredu vedieť, či je jeho postava skutočne atraktívna pre všetky ženy navôkol.

Príklad č. 2

Nesprávna verzia: James je veľmi prefikáný zlodej. Nikto nikdy neprekukne jeho klamstvá a „poker face“.

Správna verzia: James je veľmi prefikáný zlodej. Nikdy nikto doposiaľ neprekukol jeho klamstvá a „poker face“.

Do profilu postavy by hráči nemali písať vety podobného typu ako v ukážke vyššie, pretože to evokuje istú dokonalosť postavy. Bolo by potrebné pouvažovať nad stylistickou úpravou vety a zjemniť ju, ak by hráč už chcel napísať niečo v podobnom štýle, v tomto prípade by bolo vhodné radšej zvoliť odvolávanie sa na minulosť. Opisovať vlastnú postavu tak, ako na ňu ostatní budú reagovať, nie je prijateľné. Hráč nemôže rozhodovať o tom, ako inteligentné a vnímavé sú ostatné postavy v hre.

Do chyby zvanej powerplay patrí aj takzvaný *autohitting*. Autohitting sa týka výhradne bojových scén. Ide o vykonanie akcie jedným hráčom bez toho, aby dal šancu reagovať druhému hráčovi, a tým pádom hráč nemá možnosť vyjadriť, čo sa stane, a stráca kontrolu nad celým dianím v roleplayi (<http://www.urbandictionary.com>).

Príklad

Sarah = Bežný hráč

James = Godmodder

Sarah: Sarah zamieri šíp na Jamesa a vystrelí.

James: Šíp prejde skrz Jamesa. James vyskočí a dostane sa k nechránenému hrudníku ženy. Vytiahne jej bijúce srdce z hrude. Zo Sarah pomaly vyprchá život a umiera.

Je nemysliteľné, aby roleplayer napísal svoju odpoveď takýmto spôsobom. Poďme si rozobrať, prečo je postup, ktorý zvolil James, nesprávny. Ako si môžeme všimnúť, Sarah dala priestor a šancu zareagovať druhému hráčovi Jamesovi. Dala mu šancu na to, aby si rozmyslel, čo sa s jeho postavou stane. Či šíp jeho postavu zasiahne, alebo sa mu vyhne. Tento postup môžeme označiť ako správny. Keďže roleplay je interaktívna hra

medzi viacerými hráčmi, pokladá sa za neslušné a neprípustné narábať s cudzou postavou a rozhodovať za ňu. Hráč môže rozhodovať len a len za svoju postavu, tá je jeho majetkom a „narádím“ v hre. Preto postup, aký zvolil James, sa chápe ako hrubé porušenie pravidiel hry. Nielenže vykonal nespočetne mnoho akcií, pri ktorých je jasne vidieť, že druhá postava vyznieva, akoby na moment skamenela, ale neváhal aj dodať, že rozhodol aj o tom, či oná postava prežije alebo nie. Na takúto odpoveď sa reaguje z pozície Sarah len veľmi ťažko. Prečo? Pretože dotýčny roleplayer zdiskreditoval schopnosti jej postavy v úplnej zaslepenosti a túžbe po víťazstve. Obmedzil ju nespočetne mnohokrát, keď Sarah mohla zareagovať a brániť sa a v konečnom dôsledku mohla zmeniť alebo aspoň sťažiť druhému hráčovi cestu k víťazstvu.

1. 3. 3 Metagaming

Metagaming, u nás nazývaný aj ako krištáľová stena, je využívanie znalostí, ktoré pozná len hráč, ale jeho postava nie, priamo v roleplayi. Tým hráč používajúci tieto znalosti získava výhodu v danej hre.

Metagaming založený na informáciách o postavách je využívanie informácií hráčom z profilov iných postáv, ktoré jeho postava logicky nemôže vedieť, keďže sa daná postava s dotýčnými postavami nikdy nestretla, prípadne ide o prvé stretnutie alebo postavy nikdy nespomínali takéto dôverné informácie priamo v príbehu jeho postave. Informácie z profilu môže vedieť len hráč, pretože má možnosť si prečítať profily iných postáv, no nemôže tieto informácie používať a aplikovať v roleplayi. Takisto to platí o informáciách o postavách už z existujúceho diela.

Príklad

James má uvedené v profile, že je upír. Do mesta prichádza nová postava, ktorá ihneď Jamesa konfrontuje s tým, že je z upírskeho klanu a dokonca uvádza meno klanu, z ktorého James pochádza.

Nie je šanca, aby nejaká nová postava vedela takéto dôverné tajomstvo inej postavy, pokiaľ to logicky nevysvetlí v príbehu. Hráč jednoducho nemôže využívať informácie z profilu postavy, ktoré si prečíta ako hráč, nie ako postava v príbehu. Hráč musí vedieť striktno oddeľovať informácie, ktoré vie o inej postave ako hráč, a informácie,

ktoré sa o inej postave dozvedela jeho postava. Musí v tom vidieť rozdiel a striktné sa tým riadiť.

Roleplayerský metagaming alebo hráčsky metagaming je založený na využívaní informácií, ktoré hráč má, ale postava v príbehu nie. Nejde však už o informácie z profilov postáv a ich zručností, ale o informácie, ktoré v danom nastavení sveta a príbehu nemôžu existovať.

Príklad

Postava rozpráva o elektrickom prúde s inou postavou, príbeh je vsadený do starovekého Grécka. Avšak jedna postava poučuje druhú na základe pokročilých teórií a faktov o elektrickom prúde, ktoré v tej dobe nemohli existovať.

Hráč by si mal v takom prípade uvedomiť, čo jeho postava môže vedieť, ak sa nachádza vo svete so špecifickými nastaveniami alebo v staršom historickom období. Musí vedieť doslova oddeliť postavu od svojho vedomia. Úroveň vedomostí postavy by mala zodpovedať danej dobe, v ktorej sa postava nachádza bez ohľadu na to, že hráč žije v modernej dobe plnej technológií a pre neho je niečo ako elektrina už dávno prebádaný jav, o ktorom má mnoho informácií a považuje to za banalitu.

Decision Metagaming je forma metagamingu, pri ktorej postava koná tak, akoby za normálnych okolností nekonala, ale ovplyvňujú ju informácie, ktoré má hráč danej postavy, nie daná postava sama o sebe.

Príklad

James a Steve sa dostanú do potýčky. Hráč Jamesovej postavy prečíta v Stevovom profile, že postava Steva má problém s agresivitou a so sebaovládaním, keď sa dostane do nejakej hádky, a že je dosť brutálny. Ako uvádza profil, James je taktiež výbušný a podobný ako Steve. Hráč Jamesovej postavy však mení svoju postavu na bojovníka, ktorý preferuje obranu nad útokom na základe prečítaných informácií v profile Steva.

Tento príklad je dosť diskutabilný, tak si ho teda poďme rozobrať. Ak by James uprostred boja zmenil taktiku z útoku na obranu bez pádneho dôvodu, vtedy by to metagaming bol, pretože by išlo o nelogickosť v príbehu, ktorá musela byť ovplyvnená nejakým faktorom, avšak, ak James a Steve už kedysi spolu bojovali a vedia o sebe, že sú

obaja dost' agresívni v bojoch a na základe toho a rozhodne jeden z nich zmeniť štýl boja, vtedy to nemusí byť metagaming.

Predchádzať takémuto typu metagamingu sa dá tak, že hráč bude dodržiavať povahu a konanie svojej postavy na základe informácií, ktoré uviedol v profile svojej postavy.

Post metagaming je doslova čítanie myšlienok. Tento typ je najvýraznejší a najzávažnejší typ metagamingu v roleplayi. Samozrejme, nezahrňuje postavy, ktoré majú schopnosť čítať myšlienky.

Príklad

James: James naozaj neznášal Petra. Liezol mu na nervy, aj keď Peter bol vodca skupiny a James ho musel rešpektovať. James sa pousmial a prikývol hlavou, keď vodca žvanil o tom, aký bol včerajší záťah úžasný. Nič v Jamesovom správaní nenasvedčovalo, že by uprednostnil spánok pred tým, ako počúvať tieto hlúposti. Hral svoju rolu naozaj dobre.

Peter: „Čo je, James? Ak ťa to tu nebaví, vypadni z nášho gangu. Nepotrebujem nikoho, koho to tu nebaví. Jednoducho vypadni!“ Peter zavrčal. Ich gang bol na vrchole, no James kazil všetko nadšenie z úspechu svojim nepríjemným postojom.

Peter nemohol vedieť o tom, čo vo vnútri James cíti. Niekedy reč rozprávača roleplayerov zmätie natoľko, že jeden hráč má pocit, že s informáciami, ktoré predstrel druhý hráč v reči rozprávača, vo svojom opise situácie, v opise toho, z akého uhlu pohľadu to vníma jeho postava, môže narábať aj postava hráča, ktorá príspevok prijíma. Avšak sú to len informácie pre roleplay partnera, nie pre danú postavu. Väčší pozor by si mali dávať hráči, keď pocity alebo názory postavy sa líšia od ich konania alebo od ich emócií na tvári ako v prezentovanom prípade, pretože vtedy ide o jasné porušovanie krištáľovej steny alebo metagaming.

1. 3. 4 Retconning

Retconning je popieranie istého úseku, pasáže, situácie, deja, momentu, ktorý bol v roleplayi už odohraný. Takéto zmeny môžu priniesť nezrovnalosti v deji. Je to chyba,

ktorá ruinauje mnoho roleplayových hier. To, čo sa stalo postave, sa už raz stalo, hráč by to nemal späťne popierať, hlavne, ak to ovplyvňuje aj ďalšie postavy iných hráčov.

Príklad

Nesprávna verzia: James a Steve sú partáci. Dostanú sa do potýčky a James spraví niečo, čo by Steve od neho nečakal v negatívnom slova zmysle, a tak sa pohádajú. James odíde a sťažuje sa o tomto incidente postavám iných hráčov, jeden z tých hráčov bola aj postava, ktorá v roleplayi vystupovala ako Jamesova sestra. O týždeň neskôr, sa James a Steve opäť rozprávajú, akoby sa nič nezmenilo. Po hádke spred týždňa niet ani náznaku aj napriek tomu, že postavy sa v roleplayi ešte neudobrili. Ostatným hráčom to nedáva zmysel. Keď sa hráči spýtali cez čít, čo sa stalo, hráči postáv Jamesa a Stevena odpovedali, že sa im nepáčilo smerovanie daného momentu a rozhodli sa to uzavrieť s tým, že sa daný moment nikdy neodohral.

Samozrejme, táto chyba je akceptovateľná, ak sa dotyční hráči navzájom dohodnú. Avšak, keďže toto konanie ovplyvnilo aj iné postavy, môže to byť mierne komplikované. Niekedy to ďalšie postavy, ktorí boli o incidente informovaní, akceptujú, no ak sa to stáva príliš často a daný hráč neustále mení a popiera momenty v roleplayi, ktoré písal, dá sa to považovať za chybu. Tento incident nebol kľúčový, takže to ostatní môžu akceptovať a predstaviť si, že James a Steve mali nejaký súkromný roleplay, kde si to vydiskutovali a už sa k tomu nechcú vracieť, ako keby sa medzi nimi nikdy nič také nestalo. Ak však hráči popierajú dôležitejšie momenty v roleplayi, či už ide o boj alebo nejaké udalosti, ktoré sú podstatné pre rozvíjanie hlavnej zápletky, môže to byť problém.

1. 4 Výskum na Slovensku a Česku

Textovému roleplayu sa u nás z vedeckého hľadiska venuje len veľmi málo. Väčšinou ide o seminárne, bakalárske, prípadne diplomové práce, avšak nájde sa aj pár uverejnených štúdií v periodikách.

Z lingvistického hľadiska sa venovala textovému roleplayu v roku 2013 Mária Roháčová vo svojej diplomovej práci s názvom *Lexikálna a komunikačno-pragmatická charakteristika komunikačného registra hráčov písanej formy RPG* pod záštitou Prešovskej univerzity. Rozoberala lexikálnu motiváciu príznačných lexikálnych jednotiek slovenskej roleplayerskej komunity, presnejšie lexikálne jednotky príznačné pre RPG

webstránku *Derethia.sk*. Zistila, že hráči si vytvorili niekoľko vlastných slov, ktoré používali vo svete danej roleplayerskej stránky. Jedným z najzaujímavejších zistení bolo, že interlingválna motivácia často ustúpila slovotvornej (Roháčová, 2013). V roku 2016 Lenka Plesníková v bakalárskej práci *Charakteristika internetového slangu jednej komunity* na Univerzite Konštantína Filozofa v Nitre skúmala roleplayerskú komunitu na americkej sociálnej sieti Tumblr, zozbierala a zostavila slovník termínov, ktoré sa používajú v komunite roleplayerov medzinárodne. Vytvorila definíciu roleplayových hier, ktorú sme aj my využili v našej práci, ako aj model roleplayovej komunikácie, na ktorý sme nadviazali. O iných slovenských výskumoch nevieme, avšak nevyklúčujeme, že môžu jestvovať iné.

Ďalší výskum sa uskutočnil v roku 1990 na vzorke českých študentov pod vedením Scotta D. Orra, ktorý využíval RPG hry ako pedagogickú učebnú pomôcku. Išlo o pokus skvalitnenia výuky anglického jazyka. Pretože to bolo hneď po revolúcii, študenti mali nielen veľký záujem o angličtinu, ale aj o americkú kultúru ako takú. Orr vytvoril RPG hru pre študentov s jednoduchými pravidlami. Vyžadoval, aby si študenti vytvorili svoju vlastnú postavu. Študenti si vytvorili športovcov, kovbojov, pilotov či detektívov. Orr uviedol, že aktivita bola medzi študentmi populárna a veľmi úspešná, a to nielen preto, že išlo o nástroj pre výučbu angličtiny, ale aj preto, že postavy študentov boli členovia kultúry, o ktorú sa študenti zaujímali (Phillips, 1994).

Väčšina prác na túto tému sa týka internetového prostredia RPG hier a výskum z psychologického hľadiska, avšak skúmajú RPG hry vo všeobecnosti, nielen jej písanú formu. Mnoho psychologických štúdií sa zhodlo, že roleplay vo všeobecnosti má terapeutický potenciál². Blinka a Šmahel v článku „*Role-playing*“ hry v kontextu analytické psychologie, ktorý bol uverejnený v roku 2007 v *Československej psychologii*, konštatujú, že podobnosť medzi skupinovú terapiou a RPG hrami je zrejmá, keď na miesto vedúceho hry dosadíme terapeuta. Takisto je tu veľká podobnosť

² Individuálna terapia obohatila poznatky o RPG niekoľkými prípadovými štúdiami, v ktorých klient rozoberal so svojím terapeutom situácie a prežitok z hry. Blackmon z roku 1994 uvádza prípad 19-ročného klienta so silnou endogénnou depresiou, ktorý skrz hru a jej následný rozbor mohol bezpečne objavovať a okúsiť nové pocity. Hughes (1998) uvádza za príklad 27-ročnej klientky s endogénnou depresiou, ktorá si v hre vyskúšala pocity opačného pohlavia, čo jej umožnilo rekonštruovať svoju osobnosť ženy. Tieto a ďalšie štúdie ukazujú jednu z podstatných vlastností RPG hier, a to že hráči pracujú s relativizáciou identity a vytvárajú novú, umelú osobnosť – identitu vlastnú (Blinka, Šmahel, 2007).

s biblioterapiou³. Lukáš Blinka a David Šmahel z Inštitútu výskumu detí, mládeže a rodiny na Masarykovej univerzite v Brne urobili výskum zameraný na vnútorné prejavy hráčov RPG hier, ich interpretáciu a zážitky pri hraní hier. Výskum pozostával so skúsenejších hráčov, ktorí už roleplayovali pomerne dlho. Zameriaval na dlhodobé hranie PRG hier, nie na hranie v zmysle krátkodobej zábavy. Respondenti boli muži a na základe metódy zakotvenej teórie a analytickej psychológie bolo urobených 6 voľných rozhovorov. Zistili, že hráči mali obvykle rovnaké povahové charakteristiky (introvertný, vzdelaný muž okolo 20 rokov). Hráč sa identifikuje so svojou postavou na symbolickom základe. Postava je vnímaná ako časť hráčovej osobnosti, ale zároveň niečo, čo ho presahuje. Respondenti prezradili, že sa nestáva, aby spomínali na zážitky z minulých hier, len tesne po hre, takže vnímanie postavy sa uberalo viac do budúcnosti, teda postava sa skôr manifestovala ako budúca možnosť rozvoja. Hráči si uvedomovali, že cez postavu môžu zažiť veci, ktoré by v reálnom živote nikdy neboli schopní zakúsiť. Avšak sami upozorňovali na nutnosť oddeľovať postavu od svojho ja, odlišovať hráča a postavu. V rozhovore hráči hovorili o svojej postave ako o nástroji, ktorý používajú v hre, ale v niektorých miestach o nej vraveli ako o svojom ideáli, o niekom, komu sa chcú priblížiť, pretože postava ich istým spôsobom prekračuje. RPG hra vytvára priestor pre ich imaginatívnu činnosť, ktorá sa pri tomto výskume ukázala ako hlavná zložka a prostriedok pri prežívaní svojej postavy – hráčskej identity i mimo nej (Blinka, Šmahel, 2007). Petr Zámečník vypracoval bakalársku prácu *RPG hry v kontextu vývojovej psychologie* pod záštitou Masarykovej univerzity, v ktorej tvrdí: „*Na základě analýzy rozhovorů jsem dospěl ke dvěma základním zjištěním. Zaprvé jsem zjistil soubor motivací, který vede k hraní. (...) Nejdůležitější motivace hraní RPG obecně jsou projekce a vnímání RPG jako reálné zábavy. Za klíčovou motivaci pro aktuální hraní považují atmosféru napětí, kterou hra vyvolává. (...) RPG rozšiřují možnosti hledání a schopnosti utváření identity, pomáhají ego-syntéze, poskytují egu podporu v obtížných životních situacích a ve světě relativních hodnot. (...) RPG nejsou*

³ Biblioterapia je metóda psychoterapie, ktorá využíva čítanie na liečbu (<http://www.goodtherapy.org>). Využíva pôsobenie kníh na klienta. Odporúča sa prevažne u introvertných a racionálne založených klientov. Aplikuje sa u niektorých druhov schizofrénie, neuróz, alkoholizmu, toxikománie. Biblioterapia využíva literárne diela, ale aj vlastnú tvorbu. Taktó môžu klienti konfrontovať vlastné názory s názormi hrdinov, ale aj s ostatnými v skupine a spoločne hľadať rozličné riešenia konfliktov. Spoločné čítanie vyvoláva pocit blízkosti a príležitosť k dôverným rozhovorom. Často sa využíva technika nedokončených príbehov, v ktorých klient môže pokračovať a hodnotiť, aký význam by malo pre hrdinu dané riešenie alebo iné, ktoré sa navrhne. Do biblioterapie patrí aj písanie listov, odkazov, básní, denníkov, životopisov, poviedok, rozprávok, scenárov (<http://www.csstrencin.sk>).

*žádným škodlivým návykem ani patologickým chováním, není tedy důvod stavět se těmto motivacím na odpor. Zůstávají tak prostorem pro trávení volného času, dobrou a dostupnou zábavou či únikem od pracovních povinností. Každý člověk představuje složitý komplex možností a schopností duševního života. Aby naplnil všechny, musel by žít mnohem déle. Hodně rolí, které v sobě nosíme, zůstane latentních, nedostanou prostor k realizaci a zmaří se tak příležitost k nové orientaci a integraci osobnosti. RPG mohou být dobrým nástrojem k integraci a orientaci osobnosti, pomáhají totiž prostřednictvím vžití se do jiných rolí k její ucelenosti“ (Zámečník, 2005, s. 44). K rovnakému názoru sa pripája aj Evženie Mádrová z Karlovej univerzity so svojou diplomovou prácou *Osobnost a volba postavy v RPG hrách*, ktorá na základe dotazníkov skúmala podobnosť medzi hráčmi a ich postavami: „Hry s hraním rolí mohou mít pozitivní vliv na osobnost hráče, na rozvoj některých jejích stránek, na uvolnění vnitřních tenzí ve smyslu abreakce, zábavy a relaxace. Hráč může prostřednictvím hraní postavy získat nové zkušenosti, jež je potom možné uplatňovat ve skutečném životě. Tak je možné ve Hrách s hraním rolí spatřovat jistý terapeutický potenciál“ (Mádrová, 2004, s. 98 – 99).*

2 PRIESKUMNÁ ČASŤ

Náš prieskum sa zameriava na veľmi netypický spôsob tvorenia príbehu – textový roleplay. Na Slovensku je to dosiaľ neprebádaný žáner, o ktorom vie široká verejnosť len veľmi málo. To je dôvod, prečo sme sa rozhodli spracovať danú tému, a poukázať na tento zaujímavý spôsob tvorivého písania.

V prieskumnej časti sa snažíme prebádať roleplayerskú komunitu na Slovensku a v Česku a porovnať ju s medzinárodnou. Keďže v roleplayi ide hlavne o interaktivitu a spoluprácu s inými hráčmi, bolo by nezmyselné a nudné tento fenomén opisovať len na základe istých definícií a pravidiel z pohľadu jednej osoby, a tak sme sa rozhodli zapojiť celú škálu respondentov a ponúknuť čitateľom, či už znalým alebo neznalým v tomto žánri, širokospektrálny pohľad na tento netypický spôsob tvorenia príbehov a šancu vytvoriť si vlastný názor.

2.1 CIELE PRIESKUMNEJ ČASTI

Na začiatku prieskumu sme si stanovili hlavné a čiastkové ciele.

Prvým cieľom nášho výskumu je priblížiť komunitu roleplayerov v Slovenskej a Českej republike a na základe jednotlivých otázok poukázať na to, ako ľudia, ktorí sa venujú roleplayovaniu, vnímajú tento fenomén. Slováci a Česi zvyknú roleplayovať medzi sebou, pretože medzi nimi neexistuje jazyková bariéra, a takisto je nám z histórie dobre známe, že kedysi tvorili jeden štát, práve preto sa pociťujú ako jedna komunita, a aj v rámci tohto výskumu o roleplayerskej komunite Čechov a Slovákov o nich uvažujeme ako o jednej entite, o jednom zoskupení.

Za druhý cieľ sme si stanovili porovnať československú komunitu s medzinárodnou komunitou a nájsť odlišnosti medzi nimi. Čiastkové ciele sú:

- zistiť názory respondentov na to, aké pozitíva a negatíva im textové interaktívne hry prinášajú
- zistiť, prečo respondenti obľubujú túto formu hier a stále sa k nej vracajú
- analýza vybraných reakcií na náš štartér z dotazníka

2. 2 METODIKA PRIESKUMU

2. 2. 1 Prieskumné otázky

Na začiatku prieskumu sme si stanovili prieskumné otázky.

- Otázka č. 1 – Roleplayuje viac žien alebo mužov?
- Otázka č. 2 – Koľko rokov priemerne sa respondenti venujú roleplayu?
- Otázka č. 3 – Preferujú respondenti viac kanonickú postavu alebo originálnu?
- Otázka č. 4 – Sú obľúbenejšie kontrolované RPG stránky alebo sociálne siete, ktoré nie sú primárne určené na roleplay, a tým pádom nie sú nijako kontrolované?
- Otázka č. 5 – Napomáha roleplay vo všeobecnosti zlepšovať pisateľské schopnosti, tvorivé písanie a osvojiť si svoj materinský jazyk?

2. 2. 2 Prieskumná vzorka

Prieskum sme uskutočnili od 15. januára 2017 do 12. februára 2017 prostredníctvom webového dotazníka. Dotazník bol určený pre Slovákov a Čechov. Ide o nosnú vzorku prieskumu.

Pre porovnávacie účely sme dodatočne vytvorili dotazník v anglickom jazyku pre medzinárodnú vzorku respondentov. Otázky boli rovnaké ako v dotazníku v slovenskom jazyku. Prieskum sme uskutočnili od 10. februára 2017 do 18. marca 2017 prostredníctvom webového dotazníka.

Štruktúra respondentov jednotlivých dotazníkov je bližšie popísaná v nasledujúcich kapitolách.

2. 2. 3 Prieskumné metódy

Pri zbere informácií sme zvolili kvantitatívny prieskum prostredníctvom dotazníka vytvoreného na webovej stránke určenej na vytváranie dotazníkov survio.com. Dotazníková forma bola najprijateľnejší a najefektívnejší spôsob pre náš výskum, keďže sme sa zamerali na roleplayerskú komunitu na Slovensku, Česku, ale aj v ostatných kútoch sveta. Vyplnenie dotazníka bolo anonymné a dobrovoľné. Dotazník bol

štruktúrovaný, obsahoval 19 otázok. 9 otázok bolo uzavretých. Respondenti mohli vybrať z viacerých možností. Ďalších 10 otázok bolo otvorených, v nich mali respondenti možnosť vyjadriť svoj názor a rozpísať sa k danej problematike.

Odpovede získané od respondentov sme spočítavali pomocou programu Microsoft Office Excel 2010. Získané informácie sme vložili do tabuliek a následne sme ich z tabuliek zobrazili graficky. Najpočetnejšiu odpoveď sme označili hrubým písmom pre lepšiu prehľadnosť.

2. 3 VÝSLEDKY PRIESKUMU

Výsledky z dotazníkov sme spracovali do tabuliek a následne sme ich zobrazili graficky. Odpovede nie sú spracovávané podľa postupnosti v dotazníku, ale podľa systematickosti vzhľadom na cieľ nášho výskumu.

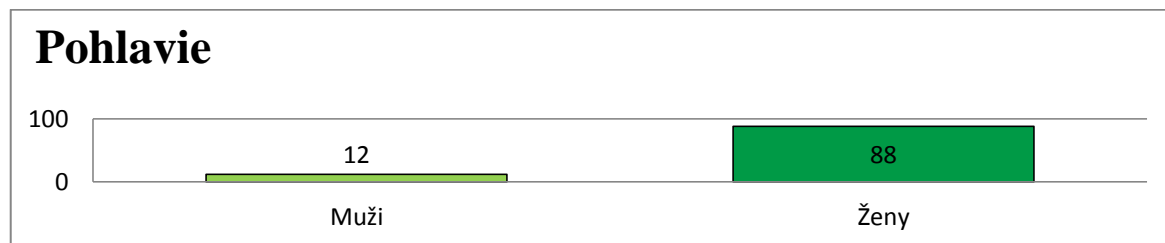
2. 3. 1 Československá komunita

Štruktúra respondentov

Dotazník vyplnilo 100 respondentov. 65 (65 %) Slovákov a 35 (35 %) Čechov. Z celkového počtu respondentov bolo 88 (88 %) žien a 22 (22 %) mužov. Najviac respondentov 51 (51 %) bolo v rozmedzí 21 – 29 rokov. Najmenej, iba 2 (2 %), v rozmedzí 30 rokov a viac. V rozmedzí 13 – 16 rokov vyplnilo dotazník 7 (7 %) respondentov a v rozmedzí 17 – 20 rokov 40 (40 %) respondentov. Možnosť menej ako 13 rokov neoznačil nikto. Nasledujúce tabuľky a grafy znázorňujú pohlavie, vek a národnosť respondentov.

Pohlavie	Počet respondentov	Počet percent
Muži	12	12 %
Ženy	88	88 %

Tabuľka č. 1: Pohlavie respondentov

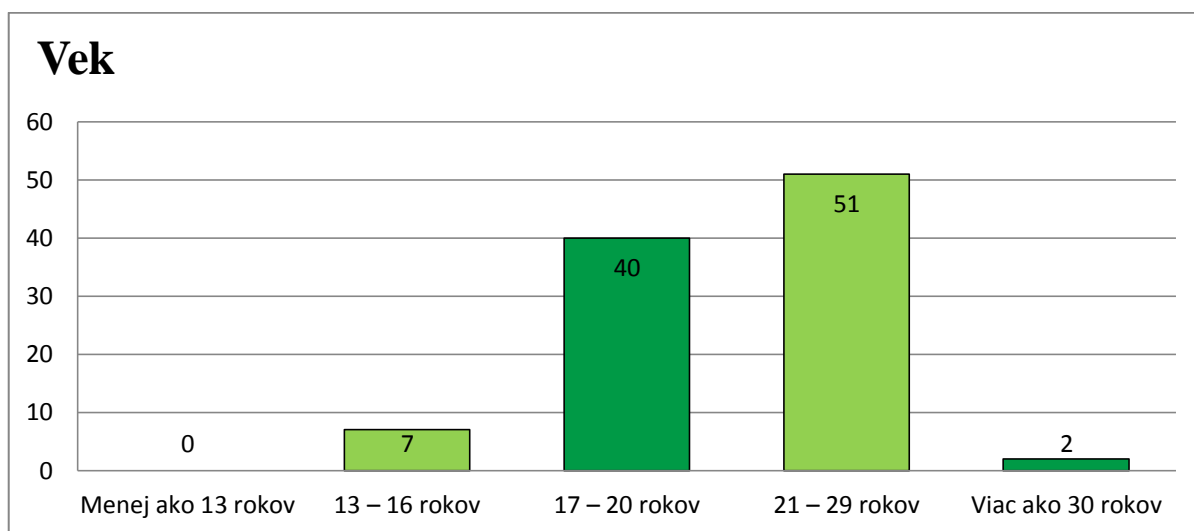


Graf č. 1: Pohlavie respondentov

Vek	Počet respondentov	Počet percent
Menej ako 13 rokov	0	0 %
13 – 16 rokov	7	7 %

17 – 20 rokov	40	40 %
21 – 29 rokov	51	51 %
Viac než 30 rokov	2	2 %

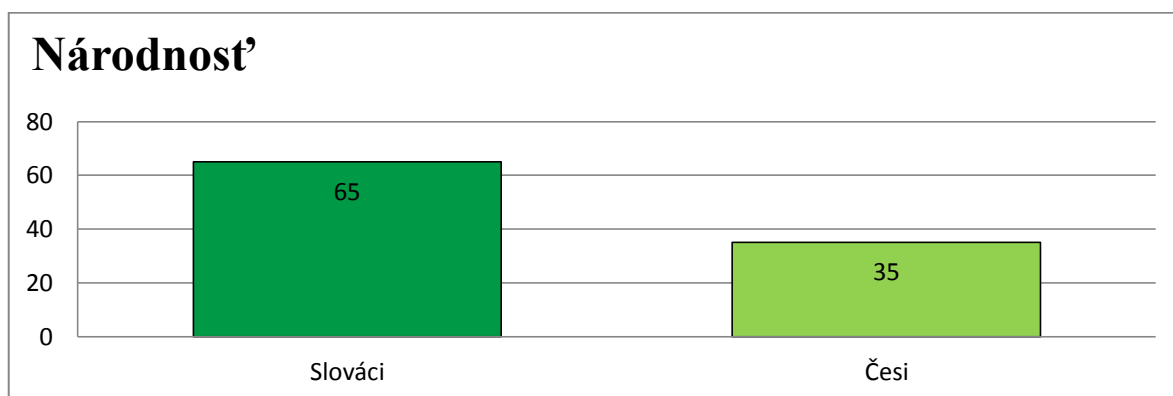
Tabuľka č. 2: Vek respondentov



Graf č. 2: Vek respondentov

Národnosť	Počet respondentov	Počet percent
Slováci	65	65 %
Česi	35	35 %

Tabuľka č. 3: Národnosť respondentov



Graf č. 3: Národnosť respondentov

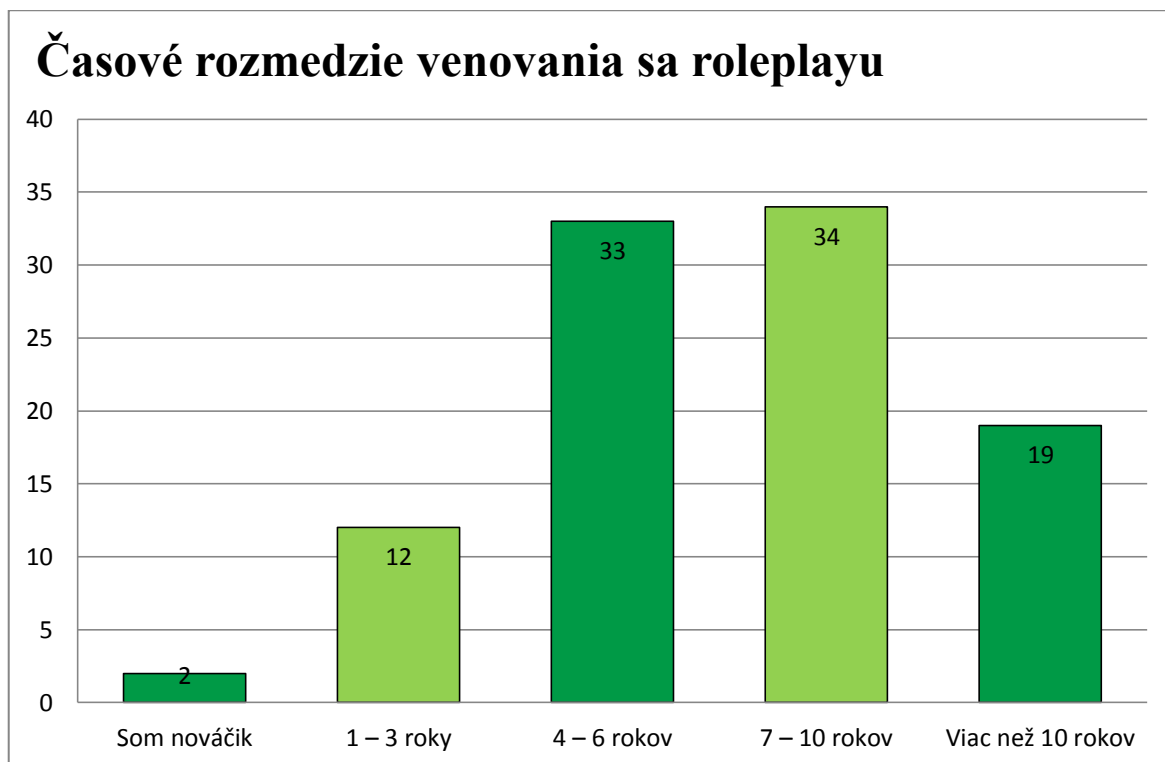
Časové rozmedzie venovania sa roleplayovaniu

Zámerom tejto otázky bolo zistiť, ako dlho sa hráči venujú roleplayovaniu, teda či je tento žáner na Slovensku známy už pár rokov.

Z celkového počtu 100 respondentov boli nováčikovia 2 respondenti. V časovom rozmedzí 1 – 3 roky roleplayujú 12 respondentov. Odpoveď 4 – 6 rokov označilo 33 hráčov. Možnosť 7 – 10 rokov potvrdilo 34 respondentov, teda o jedného respondenta viac ako pri predošlej možnosti. Viac než 10 rokov roleplayujú 19 respondentov.

Ako dlho roleplayujete?	Počet respondentov	Počet percent
Som nováčik.	2	2 %
1 – 3 roky	12	12 %
4 – 6 rokov	33	33 %
7 – 10 rokov	34	34 %
Viac než 10 rokov.	19	19 %

Tabuľka č. 4: Časové rozmedzie venovania sa roleplayu



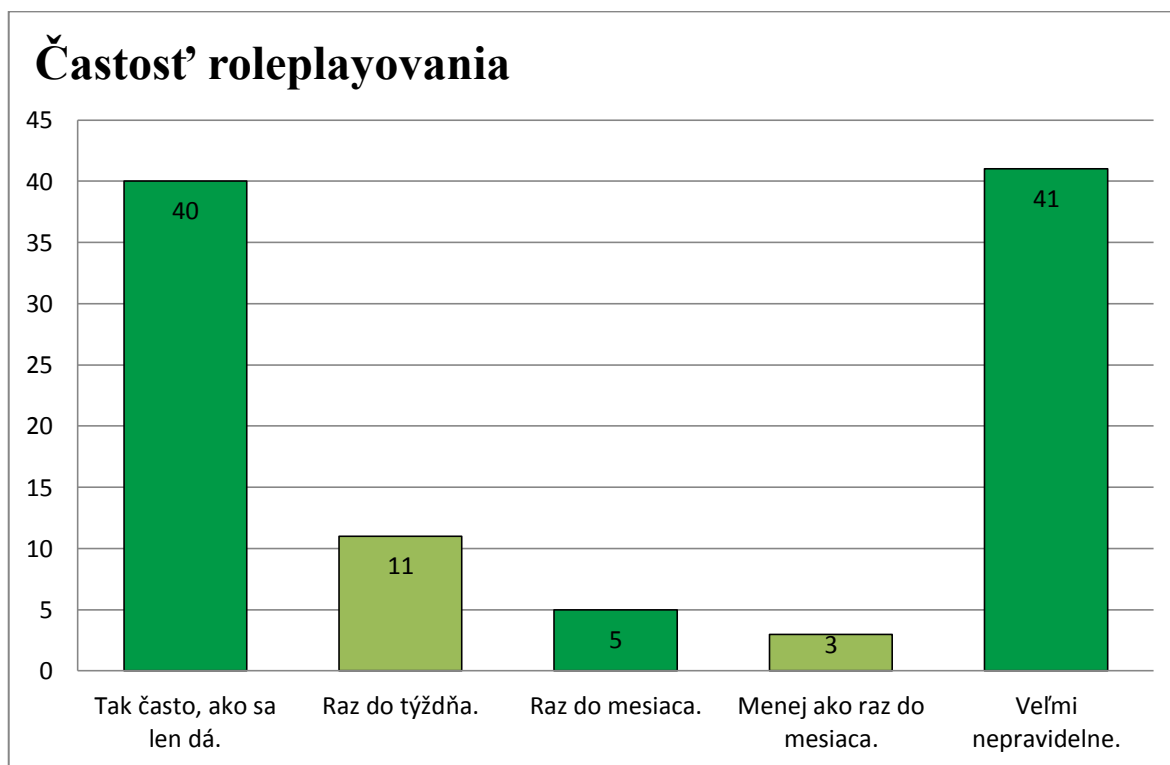
Graf č. 4: Časové rozmedzie venovania sa roleplayu

Častot' roleplayovania

Táto otázka mala v dotazníku svoje opodstatnenie. Chceli sme totiž zistiť, ako často alebo ako pravidelne sa hráči venujú roleplayovaniu vzhľadom na ich povinnosti a voľný čas. Výsledky sú naozaj kontrastné. Odpoveď tak často, ako sa len dá označilo 40 respondentov, pričom odpoveď veľmi nepravidelne označilo 41 respondentov. Raz do týždňa roleplayuje 11 respondentov, raz do mesiaca 5 respondentov a menej ako raz do mesiaca 3 respondenti.

Ako často roleplayujete?	Počet respondentov	Počet percent
Tak často, ako sa len dá.	40	40 %
Raz do týždňa.	11	11 %
Raz do mesiaca.	5	5 %
Menej ako raz do mesiaca.	3	3 %
Veľmi nepravidelne.	41	41 %

Tabuľka č. 5: Častot' roleplayovania



Graf č. 5: Častot' roleplayovania

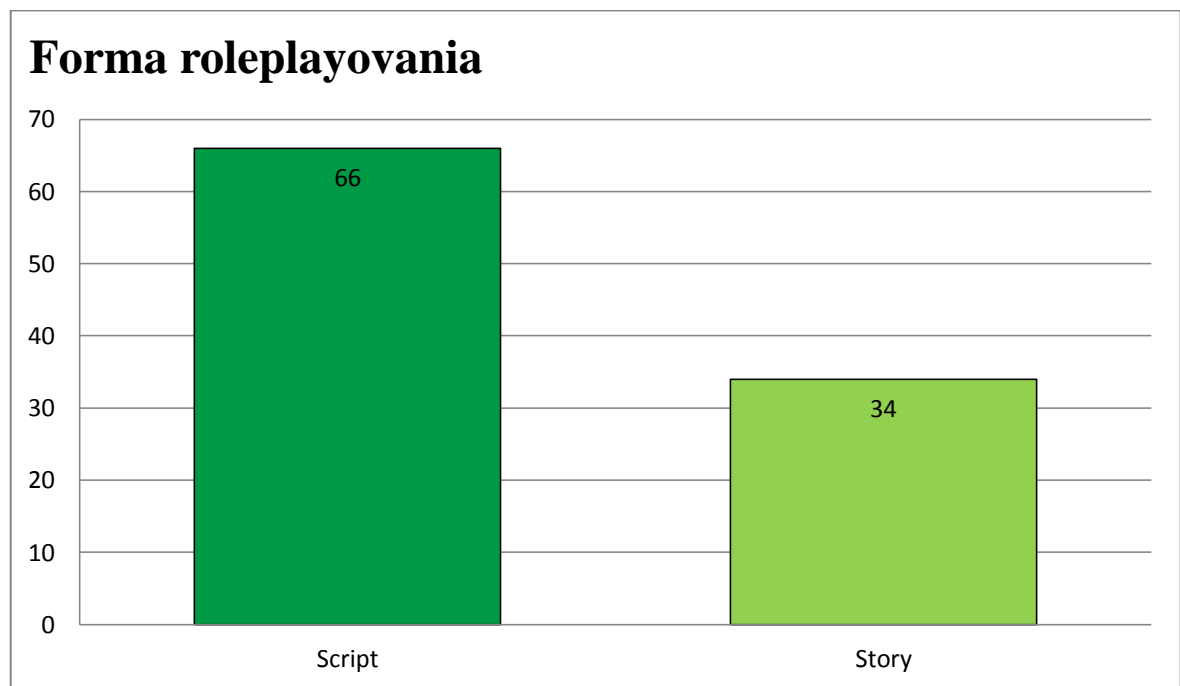
Forma roleplayovania

Keďže existujú dve formy roleplaya, pýtali sme sa, ktorá je viac preferovaná. Z dotazníkov nám vyšlo, že 66 respondentov preferuje písať script formou, pod čím rozumieme písanie formou filmového textu alebo scenára. Akcie, ktoré postava vykoná, sú vpísané medzi hviezdičky (**) alebo iné znamienka, symboly.

Story formu používa 34 respondentov. Ide o klasický štýl používaný v knihách. Pri priamej reči sa používajú úvodzovky. Uvádzacie vety a akcie, ktoré postava vykoná, sa píše bez akýchkoľvek špeciálnych interpunkčných znamienok.

Forma roleplayovania	Počet respondentov	Počet percent
Script	66	66 %
Story	34	34 %

Tabuľka č. 6: Forma roleplayovania



Graf č. 6: Forma roleplayovania

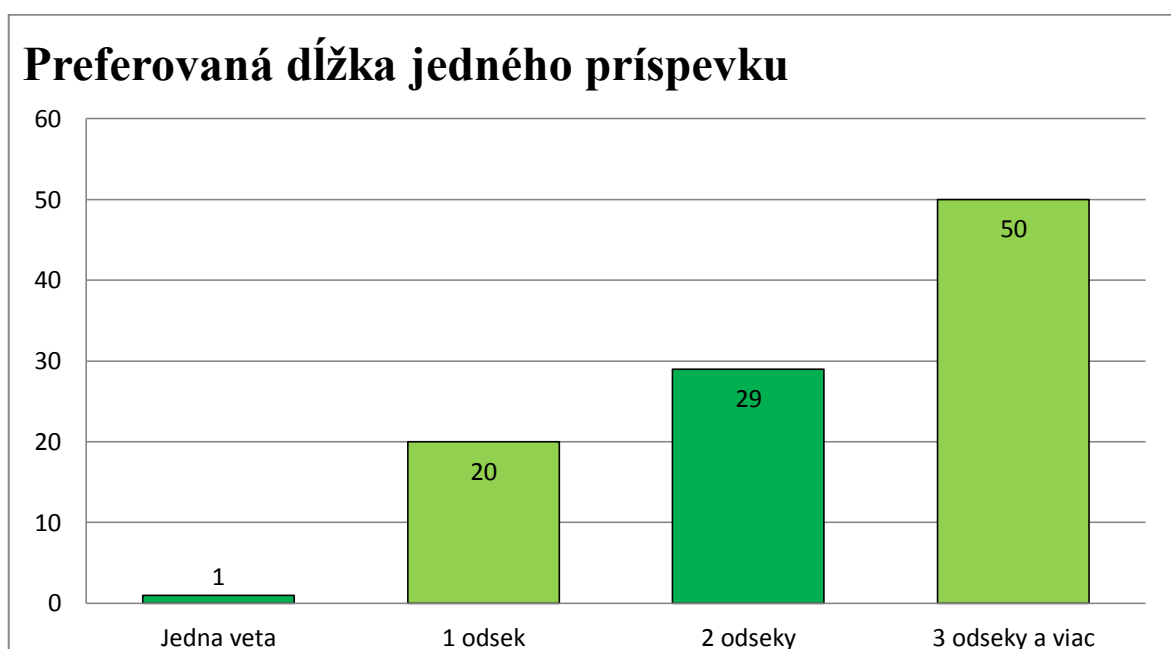
Preferovaná dĺžka jedného príspevku

Zámerom otázky bolo zistiť, aký dlhý je štandardný príspevok každého hráča individuálne. U roleplayerov platí jedno nepísané pravidlo – príspevok by mal z kvalitatívneho hľadiska zodpovedať štartéru alebo predchádzajúcemu príspevku nad ním. Takisto by mal byť primeranej dĺžky vzhľadom na predchádzajúcu odpoveď, no nemalo by to znamenať, že je preferovaná kvantita na úkor kvality príspevku.

Preferovanú dĺžku v podobe jednej vety potvrdil 1 respondent. Jeden odsek označilo 20 respondentov, 2 odseky potvrdilo 29 respondentov a najviac respondentov, až 50 respondentov, označilo 3 odseky a viac.

Preferovaná dĺžka jedného príspevku	Počet respondentov	Počet percent
Jedna veta	1	1 %
1 odsek	20	20 %
2 odseky	29	29 %
3 odseky a viac	50	50 %

Tabuľka č. 7: Preferovaná dĺžka jedného príspevku



Graf č. 7: Preferovaná dĺžka jedného príspevku

Postava

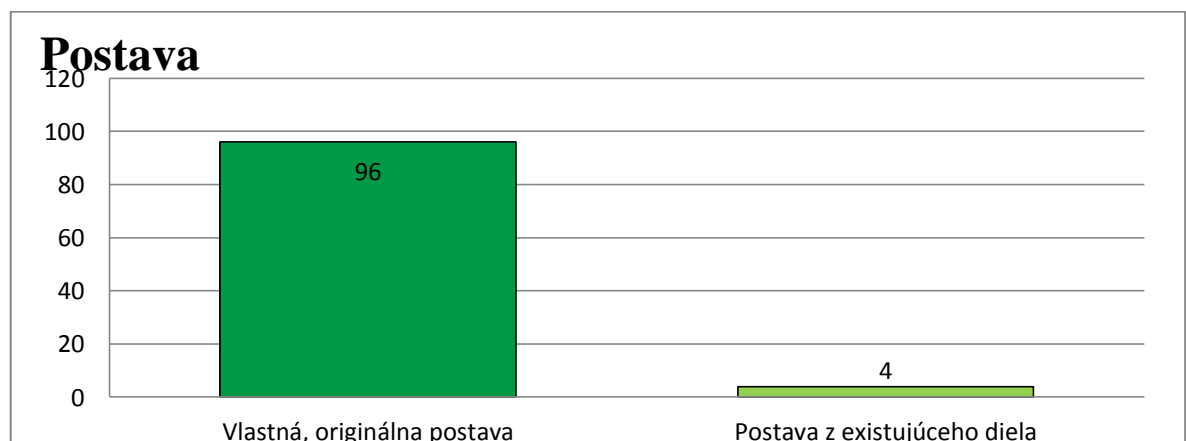
a) výber postavy

Otázkou, či je viac preferovaná vlastná postava alebo kanonická postava, teda postava z už existujúceho diela, sme zisťovali, akú postavu obľubujú roleplayovať v komunite viac.

96 respondentov odpovedalo, že preferujú postavy originálne, vytvorené na základe svojej vlastnej fantázie, a 4 respondenti odpovedali, že preferujú postavy z už existujúceho diela. Z výsledkov vyplýva, že v komunite Čechov a Slovákov prevláda originálna postava, čo zahŕňa vytváranie si vzhľadu postavy, charakteristických čŕt či histórie postavy. Je ťažké jednoznačne povedať, či je ťažšie vytvárať si nové, originálne postavy alebo uchopiť tie, ktoré nám nepatria, ale pochádzajú z iných diel. Pri originálnych postavách sa stretávame s problémom vytvoriť naozaj dobrú, inovatívnu postavu, ktorá by osviežila dej svojimi interakciami, a nielen hocijaký archetyp, ktorý tu už bol a neprinesol nič nové, pričom pri kanonických postavách musíme mať na pamäti, že sa postava nesmie svojím správaním a činmi dostať „mimo charakter“, teda musíme vynaložiť veľké úsilie na to, aby sme čo naj dôvernejšie zahrli postavu na základe filmov, seriálov, kníh, komiksov, videohier a podobne.

Postava	Počet respondentov	Počet percent
Vlastná postava	96	96 %
Postava z diela	4	4 %

Tabuľka č. 8: Výber postavy



Graf č. 8: Výber postavy

b) Faktory ovplyvňujúce tvorbu originálnej postavy

Zámerom otázky bolo zistiť, na základe čoho si hráči vytvárajú svoje vlastné originálne postavy. Respondenti mali priestor vyjadriť svoj názor bez toho, aby označovali niektorú z možností. Mohli uviesť viacero faktorov a rozpísať sa.

Až 22 respondentov odpovedalo, že pri tvorbe vlastnej postavy je ovplyvnených svojimi vlastnými povahovými črtami, ktoré následne odzrkadľujú vo výraznej miere v povahe novovytvorenej postavy. Podľa faceclaimu⁴ si vytvára postavu 11 respondentov, teda môžeme konštatovať, že pre niektorých roleplayerov hrá výzor dôležitú úlohu. Fandom⁵ a RPG svet, do ktorého si roleplayeri plánujú postavu vytvoriť, ovplyvňuje až 18 respondentov. Reálni ľudia a situácie zo života sú inšpiráciou pre 5 respondentov. Hudba je inšpiráciou pri tvorení postáv pre 4 respondentov. K inšpirácii z kníh, filmov, seriálov či k inšpirácii z mytológie a histórie sa priznalo 15 respondentov. 17 respondentov odpovedalo, že o tvorení postavy rozhoduje ich momentálny stav. Vyplniť dieru na trhu a prísť s niečím inovatívnym a originálnym, čo vo fandome alebo v danej RPG hre chýba, sa snaží 5 respondentov. Rovnaký počet respondentov si vytvára postavu na základe protikladu svojej osobnosti. Tvorenie postáv podľa svojej vlastnej fantázie a predstavivosti uviedlo 13 respondentov, čo zahŕňa sny a predstavy roleplayerov, ale takisto aj využívanie postáv z vlastných poviedok či iných umeleckých diel, aby namiesto oddychovania v zásuvke nočného stolíka mohli ožiť v nejakej zaujímavej hre. Možnosť neviem uviedli 4 respondenti. Okrem uvedených odpovedí uviedlo ďalších 6 hráčov iné odpovede. Vzhľadom na ojedinelosť týchto odpovedí sme ich v tabuľke a v grafe zaradili pod spoločnú kategóriu Iné:

- Kanonická postava nie je voľná na danej stránke (1) – Pre bližšie vysvetlenie, niektoré RPG stránky, založené na svete už z existujúceho diela, dovoľujú hrať aj za kanonickú postavu, takže ak už nie je obsadená iným hráčom, dotyčný si ju môže vybrať. Takýchto stránok však nie je veľa.

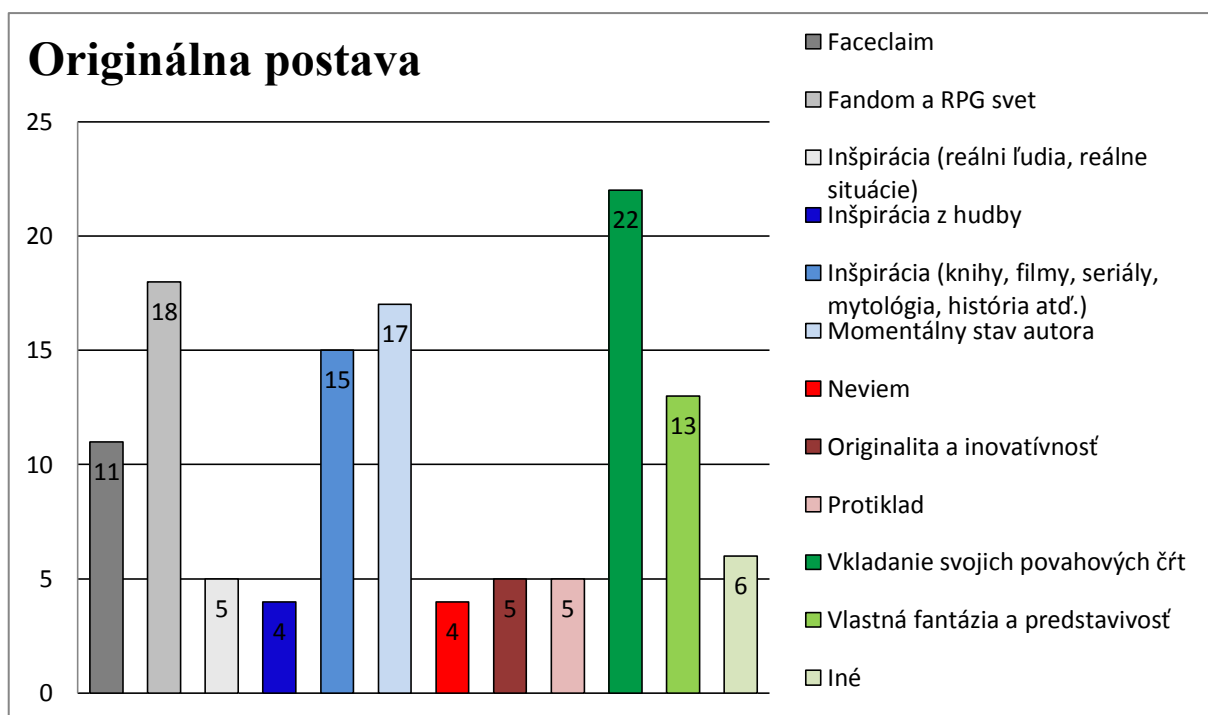
⁴ Faceclaim – termín používaný v roleplayerskej komunite, ktorý označuje osobu používanú ako fyzický vzhľad postavy. Faceclaimom môže byť hocikto. Od herca, speváka až po animovanú postavu (<http://www.urbandictionary.com>). Pre lepšie pochopenie uvádzame príklad. Napríklad: *Pre našu vlastnú vymyslenú postavu aristokratky by sme použili ako faceclaim Nicole Kidman.*

⁵ Fandom – termín zahŕňajúci komunitu fanúšikov, ktorých spája istý spoločný záujem ako láska ku konkrétnej knihe, filmu, seriálu, hre, známej osobnosti atď. (Segall, 2008, s. 54).

- Aktuálnosť (2) – Respondentov pri tvorbe postavy ovplyvňuje to, aký seriál, film pozerajú alebo aké dielo čítajú, v akom fandome sa práve nachádzajú.
- Vytváranie dokonalej postavy (1)
- Vytváranie postavy na základe túžby, akí respondenti chcú byť (2)

Faktory ovplyvňujúce tvorbu originálnej postavy	Počet respondentov	Počet percent
Faceclaim	11	8,80 %
Fandom a RPG svet	18	14,40 %
Inšpirácia (reálni ľudia, situácie)	5	4,00 %
Inšpirácia z hudby	4	3,20 %
Inšpirácia (knihy, filmy, seriály, mytológia, história atď.)	15	12,00 %
Momentálny stav autora	17	13,60 %
Neviem	4	3,20 %
Originalita a inovatívnosť	5	4,00 %
Protiklad	5	4,00 %
Vkladanie svojich povahových črt	22	17,60 %
Vlastná fantázia a predstavivosť	13	10,40 %
Iné	6	4,80 %

Tabuľka č. 9: Faktory ovplyvňujúce tvorbu originálnej postavy



Graf č. 9: Faktory ovplyvňujúce tvorbu originálnej postavy

Pridávame pár odpovedí z dotazníka k tejto otázke o faktoroch ovplyvňujúcich tvorbu originálneho charakteru:

Záleží na okolnosti, väčšinou mē napadne nējakā postava pŕi sledovaní seriálu, lidi v reálnym živote. Nebo se mi jen nējaký herec/čka zalíbí a hodí se mi na ní nējaký charakterový rys, který následně rozvedu a promyslím. Je to těžké, postavu tvořím den nebo klidně i měsíc, záleží, jak propracovaná musí být. (Žena, 17 – 20 rokov, doba roleplayovania 7 – 10 rokov)

Záleží na tom, čo s ňou chcem hrať, aký námet má postava a čo sa mi k nej hodí. Mám niekoľko OC, každá je iná, každá je psychologicky prepracovaná a má svoju históriu. Jednoducho občas dostanete nápad, páči sa vám nejaké obdobie, v ktorom postava mohla žiť, ak poznáte dejiny a históriu, môžete si život svojej podstavy poskladať tak, ako sa vám to hodí, ako vám to sedí s mnohými vlastnými prvkami, ktoré stále budú historicky korešpondovať so skutočnosťou. Viete, že chcete vojaka, tak si naštudujem okolo toho veci, ktoré obdobie vojen bolo to zaujímavé? Aká národnosť? Chcete dámu? Opäť, z akého obdobia, aké mala postavenie, ako sa správali v danom období k ženám? Musíte vedieť, čo chcete tvoriť. Nie len si šablónovito buchnúť na bruchu "mám meno, nējaký vek, tak niečo z toho bude". (Žena, 21 – 29 rokov, doba roleplayovania 7 – 10 rokov)

Roleplay podľa mojich predstáv existuje preto, aby sa zabavil človek, ktorý to píše, plus človek, s ktorým hrá. Preto vytváram postavu vždy s úmyslom toho, aby mi prišla dostatočne zaujímavá, plus aby nenudila osobu, ktorá so mnou bude hrať. Mám rada premyslené backstories k postave, od narodenia až po súčasnosť, mám rada, keď nie je "zlá" alebo "dobrá", ale mix oboch. Celkovo aj v literatúre zbožňujem postavy, pri ktorých mám pocit, že sú skutočné, že keby sa autora spýtam, čo má momentálne jeho postava vo vrecku tak mi vie odpovedať niečo iné ako: "nemá vrecká." (Žena, 21 –29 rokov, doba roleplayovania 4 – 6 rokov)

c) Faktory ovplyvňujúce výber kanonickej postavy

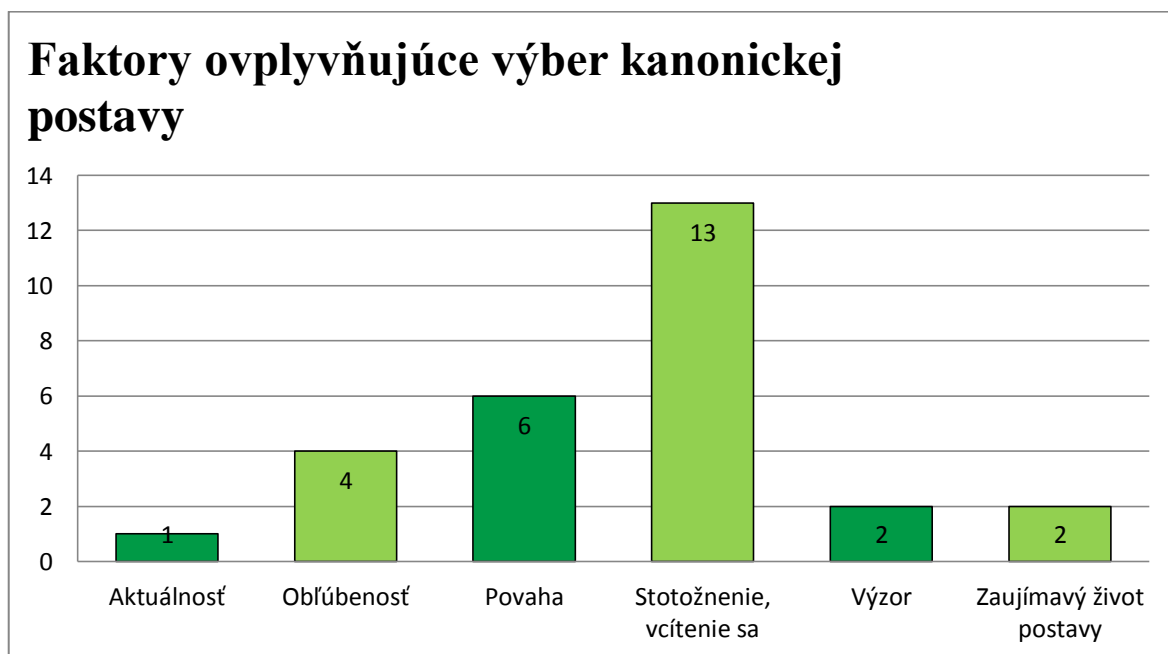
V tejto otázke sme sa zamerali na to, čím sa riadia hráči pri výbere postavy z existujúceho diela. Odpovedali aj niektorí tí respondenti, ktorí v minulosti mali skúsenosť s roleplayovaním kanonickej postavy alebo občas zvyknú roleplayovať tento typ postavy, no viac preferujú vytváranie originálnych postáv.

Na základe istého stotožnenia sa, vcítienia sa do postavy roleplayuje kanonické postavy až 13 respondentov. Títo roleplayeri jednoducho musia cítiť isté spojenie medzi nimi a postavou z diela, aby ju mohli roleplayovať, či už má daná postava podobné povahové črty, alebo protikladné. Povaha je dôležitá pre 6 respondentov. Výzor ovplyvňuje pri výbere kanonickej postavy 2 respondentov. Až 4 roleplayeri uviedli, že si vyberajú kanonické postavy na základe obľúbenosti postavy. Iba 1 respondent odpovedal, že si vyberá postavy podľa toho, čo aktuálne sleduje a v akom fandome vystupuje. 2 respondenti odpovedali, že ich výber je ovplyvnený tým, ako veľmi ich zaujme život a história postavy a či je pre nich dostatočne zaujímavá.

Faktory ovplyvňujúce výber kanonickej postavy	Počet respondentov	Počet percent
Aktuálnosť	1	3,57 %
Oblíbenosť	4	14,28 %
Povaha	6	21,42 %
Stotožnenie, vcítienie sa	13	46,41 %

Výzor	2	7,14 %
Zaujímavý život postavy	2	7,14 %

Tabuľka č. 10: Faktory ovplyvňujúce výber kanonickej postavy



Graf č. 10: Faktory ovplyvňujúce výber kanonickej postavy

Pridávame pár odpovedí z dotazníka k tejto otázke o faktoroch ovplyvňujúcich výber kanonického charakteru:

Vyberám si postavy, ktoré ma zaujmú, obľúbim si ich v danom diele a viem si predstaviť, že by som ich roleplayovala. Keď cítim psychické prepojenie s postavou, páči sa mi jej povaha, príbeh, alebo len chcem zažiť interakciu s inými obľúbenými postavami skrz danú postavu. Obvykle je to láska a prepojenie na prvý pohľad. (Žena, 21 – 29 rokov, doba roleplayovania viac ako 10 rokov)

Páči sa mi jej spracovanie, jej správanie v situáciách, poprípade chcem postavu vidieť v situáciách, v ktorých som ju nevidela/autor jej takú situáciu nenapísal... (Žena, 17 – 20 rokov, doba roleplayovania 1 – 3 roky)

Jestli chápu její pohnutky a způsob myšlení, přijde mi, že by mohla být zábava za ni hrát a napadají mě zápletky, které by se s ní daly zahájit. Také musím zvážit, jestli dokážu danou postavu uhrát přesvědčivě - na to mnoho hráčů nehledí a podle toho pak taky jejich

hra vypadá a to já u sebe dopustit nechci. (Žena, 13 – 16 rokov, doba roleplayovania 4 – 6 rokov)

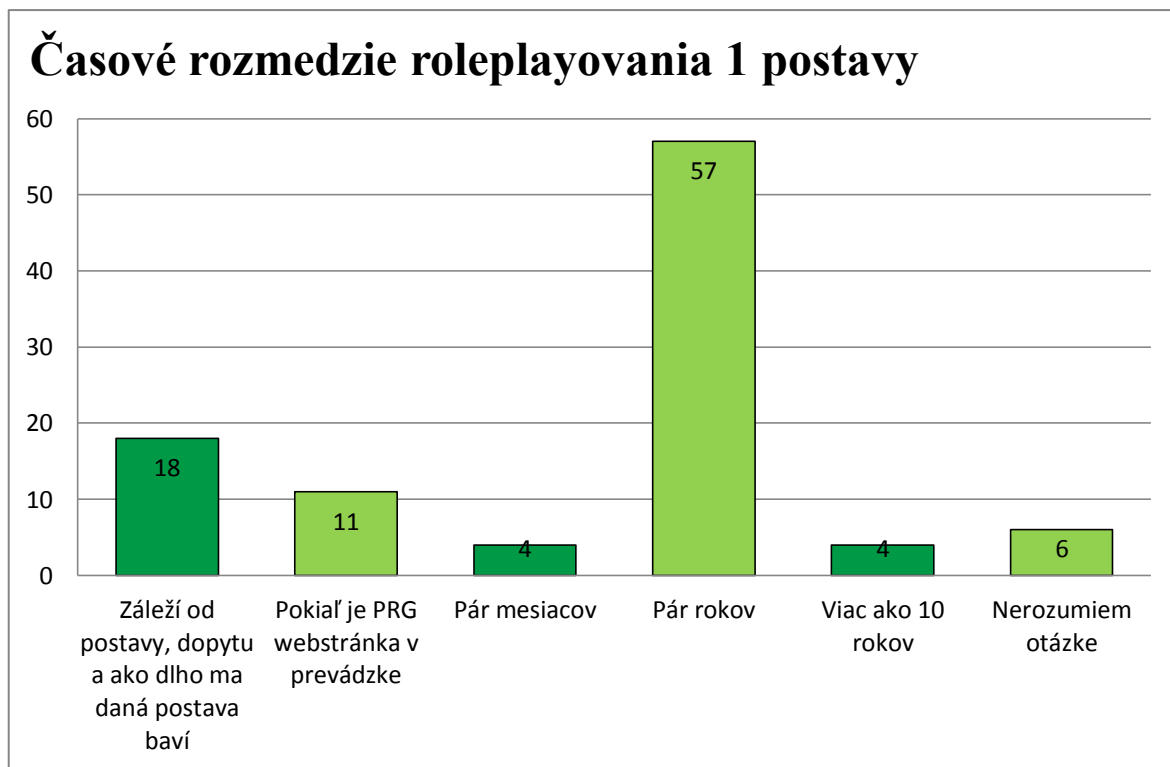
d) Časové rozmedzie roleplayovania jednej postavy

Cieľom tejto otázky bolo preskúmať, ako dlho hráči vydržia roleplayovať jednu postavu. Nemysleli sme tým, koľko hrajú za jednu postavu denne, ale po akom čase ich daná postava omrzí a cítia, že je načase prejsť na inú postavu, kanonickú či originálnu. Respondenti mali priestor vyjadriť svoj názor bez toho, aby označovali niektorú z možností. Niektorí uviedli presný časový údaj, iní zasa nešpecifikovali konkrétne časové rozmedzie.

18 respondentov odpovedalo, že doba roleplayovania jednej postavy závisí od dopytu po postave v roleplayerskej komunite, rovnako ako fakt, či sa dá s postavou dostatočne pracovať a či s ňou ostatní hráči majú záujem roleplayovať. Dôvod – pokiaľ je RPG webstránka v prevádzke uviedlo 11 respondentov. Pár mesiacov vydržia pri jednej postave 4 respondenti. Najviac respondentov, až 57, uviedlo, že keď sa rozhodnú roleplayovať istú kanonickú postavu alebo si vymyslia vlastnú, ostávajú pri nej aj pár rokov (1 rok – 4 respondenti, 2 roky – 3 respondenti, 3 roky – 8 respondentov, 4 roky – 5 respondentov, 5 rokov – 4 respondenti, 7 rokov – 2 respondenti). Možnosť viac ako 10 rokov potvrdili 4 respondenti (10 rokov – 2 respondenti, 12 rokov – 1 respondent, 17 rokov – 1 respondent). Avšak 6 respondentov nerozumelo otázke.

Časové rozmedzie	Počet respondentov	Počet percent
Záleží od postavy, dopytu, ako dlho ma baví daná postava.	18	18 %
Pokiaľ je RPG webstránka v prevádzke.	11	11 %
Pár mesiacov	4	4 %
Pár rokov	57	57 %
Viac ako 10 rokov	4	4 %
Nerozumeli otázke	6	6 %

Tabuľka č. 11: Časové rozmedzie roleplayovania jednej postavy



Graf č. 11: Časové rozmedzie roleplayovania jednej postavy

Pridávame pár odpovedí z dotazníka k tejto otázke o tom, ako dlho respondenti vydržia pri roleplayovaní jednej postavy:

Záleží od postavy a aj od toho, koľko ľudí je ochotných s ňou roleplayovať. Ak je po postave dopyt, tak sa udržať 'na žive' dostatočne dlho. Keďže roleplay je interaktívna forma zábavy, záleží vždy aj od druhej strany. Niekedy je to niekoľko týždňov, niekedy mesiacov, alebo aj rokov. (Žena, 21 – 29 rokov, doba roleplayovania viac ako 10 rokov)

Dlho. Záleží na tom, aký príbeh s danou postavou máte. Problém je skôr to, že väčšina ľudí berie postavy ako šablóny, ale postava nemá byť šablóna, je to charakter, osoba, ktorá skrz vás žije, dýcha a funguje vo svojom malom univerze, do ktorého ste ho dosadili a raz sa možno stane, že si uvedomíte, že tú postavu máte v hlave, živú, mysliacu samú za seba a tá už nikdy nikam neodíde a otázka nezní, ako dlho vydržíme za ňu hrať. Otázka je, či sme schopní zabiť niečo, čo žije v nás samotných. (Žena, 21 – 29 rokov, doba roleplayovania 7 – 10 rokov)

Veľmi dlho. Dala som svojej postave predsa dušu a sama ju ďalej rozvíjam, takže ma nikdy neprestane baviť iba po chvíľke. (Žena, 17 – 20 rokov, doba roleplayovania 4 – 6 rokov)

Podľa toho, o akú postavu ide a akých spoluhráčov na hru mám. Ak mám zaujímavú postavu, s ktorou sa dá hrať nespočetne veľa situácii a dobrého spoluhráča, ktorý vie reagovať na moje príspevky tak, že dokážeme spoločne rozvinúť príbeh, aby dával hlavu a pätu a zároveň zabavil (alebo dojal), dokážem ostať pri jednej postave veľmi dlho. Aj rok. (Žena, 17 – 20 rokov, doba roleplayovania 1 – 3 roky)

e) Počet postáv, aký roleplayeri dokážu roleplayovať súčasne, ale nezávisle od seba

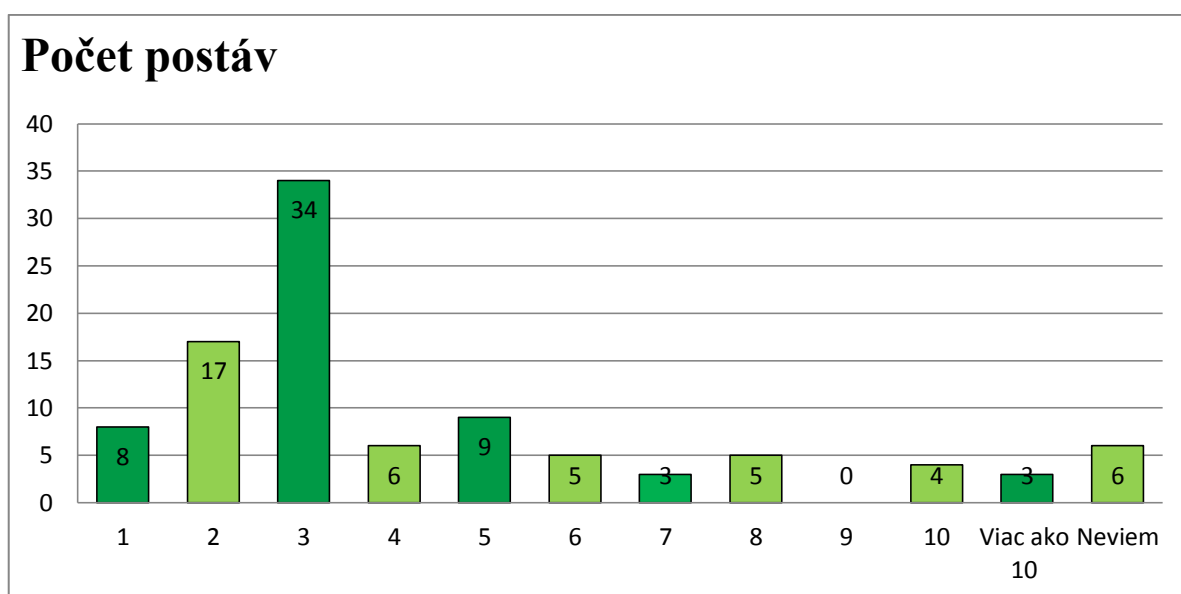
Táto otázka mala zámer zistiť, za koľko postáv dokážu roleplayeri hrať súčasne, nemysleli sme však v jednej hre, ale koľko postáv sú schopní uchopiť nezávisle od seba, teda každá postava má svoj roleplay a príbehy samostatne. Pre lepšiu predstavivosť a vysvetlenie uvedieme príklad: Kristína sa momentálne venuje dvom postavám. Jednu, svoju originálnu postavu, hráva prostredníctvom RPG webstránky, a druhú kanonickú hráva prostredníctvom Facebooku.

V tabuľke nižšie sú zobrazené výsledky, ktoré sme vyzbierali. Z výsledkov je zrejmé, že hráči sa najčastejšie venujú trom postavám súčasne. Tri postavy uviedlo 34 respondentov. Samozrejme, je možné venovať sa aj väčšiemu množstvu postáv, ale domnievame sa, že čím vyšší počet postáv, tým je nutné sa prepínať cez rôzne povahy postáv, a zo skúsenosti vieme, že už rozvitie jednej postavy je dostatočne náročné na to, aby sme mohli tvrdiť, že čím vyšší počet postáv sa snažíme roleplayovať súčasne, aj keď nezávisle od seba, kvalita našich príspevkov sa môže znižovať. 25 respondentov sa vyjadrilo, že dokážu roleplayovať len jednu alebo dve postavy, pretože to zaberá množstvo času a svoje postavy chcú robiť kvalitne. Sú však aj takí roleplayeri, ktorí zvládajú aj 4 až 10 postáv. Uviedlo to 35 respondentov. Dokonca traja respondenti v dotazníku uviedli, že roleplayujú viac ako 10 postáv, presnejšie 1 respondent uviedol 11 postáv a 2 respondenti uviedli 15 postáv. 6 respondentov sa nevedelo vyjadriť.

Počet postáv	Počet respondentov	Počet percent
1 postava	8	8 %
2 postavy	17	17 %
3 postavy	34	34 %
4 postavy	6	6 %
5 postáv	9	9 %

6 postáv	5	5 %
7 postáv	3	3 %
8 postáv	5	5 %
9 postáv	0	0 %
10 postáv	4	4 %
Viac ako 10 postáv	3	3 %
Neviem	6	6 %

Tabuľka č. 12: Počet postáv



Graf č. 12: Počet postáv

RPG svet

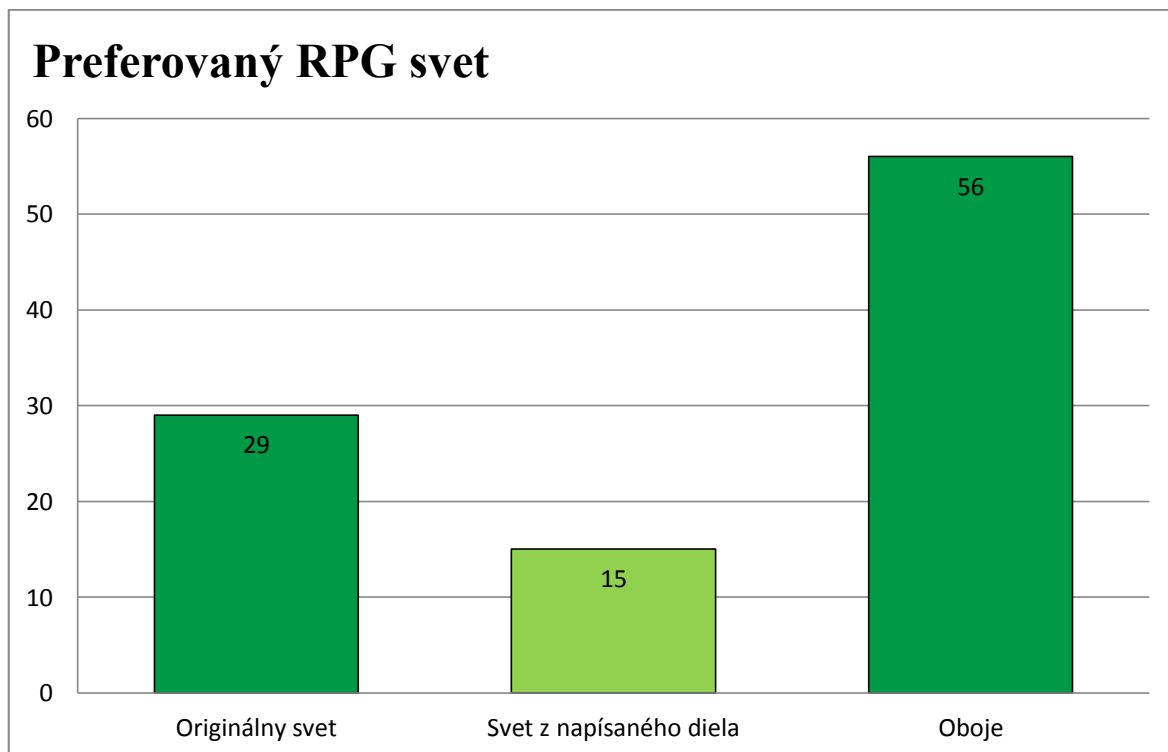
Zámerom otázky bolo preskúmať, či hráči preferujú roleplay zasadený do originálneho RPG sveta alebo radšej do sveta z už existujúceho diela.

Až 56 respondentov odpovedalo, že svoje príbehy tvorí v rámci oboch svetov. Originálny RPG svet preferuje 29 respondentov a svet z už napísaného diela, napríklad svet z diela Harry Potter, svet z Hier o život atď., má radšej 15 respondentov.

RPG svet	Počet respondentov	Počet percent
Originálny RPG svet	29	29 %

Svet už z napísaného diela	15	15 %
Oboje	56	56 %

Tabuľka č. 13: Preferovaný RPG svet



Graf č. 13: Preferovaný RPG svet

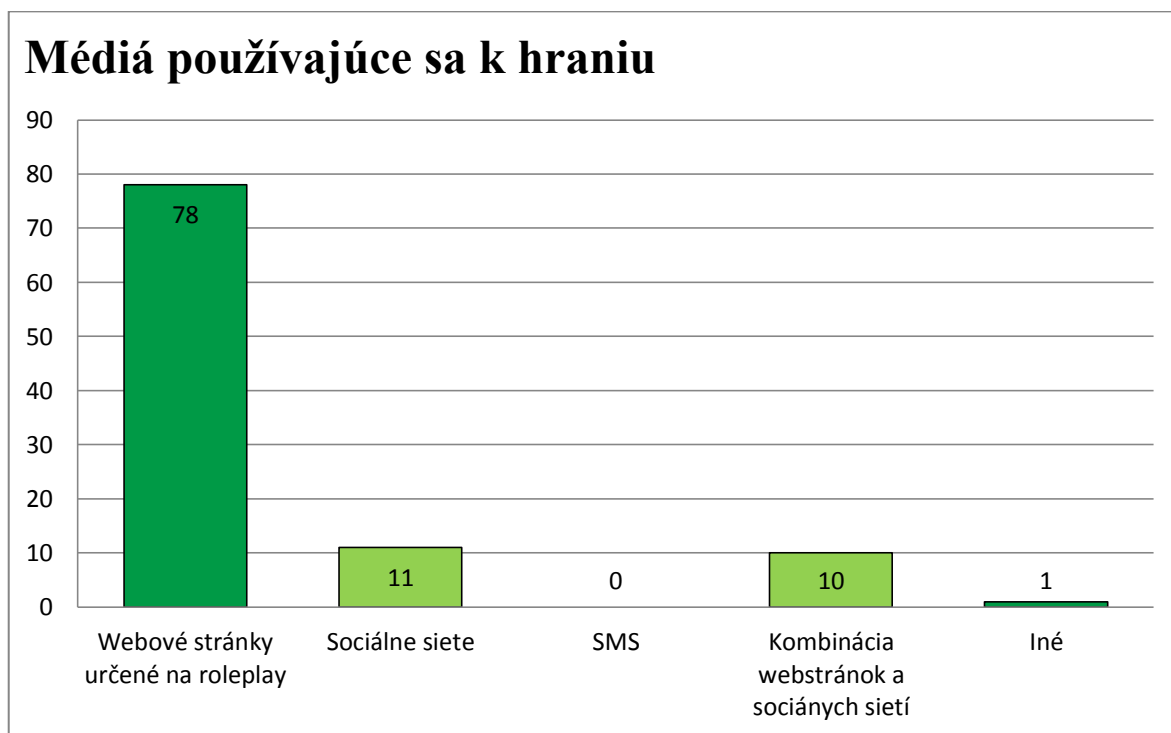
Médiá používajúce sa k hraníu

Zaujímalo nás prostredníctvom akých médií si ľudia píše interaktívne príbehy. Respondenti mali k dispozícii viaceré možnosti, ale taktiež mohli dopísať možnosť, ktorá im chýbala.

Prostredníctvom RPG stránok, ktoré vytvorili samotní hráči, roleplayuje 78 respondentov. Sociálne siete využíva na roleplayovanie 11 respondentov. Kombináciu obidvoch predchádzajúcich možností uviedlo 10 respondentov. Možnosť SMS neoznačil žiadny respondent, ale 1 respondent uviedol možnosť roleplaya písaného v papierovom bloku, ktorú sme zaradili pod kategóriu Iné.

Médiá	Počet respondentov	Počet percent
RPG webstránky	78	78 %
Sociálne siete	11	11 %
SMS	0	0 %
RPG stránky a sociálne siete	10	10 %
Iné	1	1 %

Tabuľka č. 14: Médiá používajúce sa k hraníu



Graf č. 14: Médiá používajúce sa k hraníu

Preferovaný žáner

Touto otázkou sme sa snažili zistiť, aký typ príbehov hráči radi roleplayujú, teda aký žáner je obľúbený v komunite roleplayerov. Respondenti nemuseli uviesť len jeden žáner, ktorý preferujú najviac, mohli sa rozpísať a pokojne vymenovať viacero žánrov, do ktorých obľubujú zasadzovať svoje príbehy.

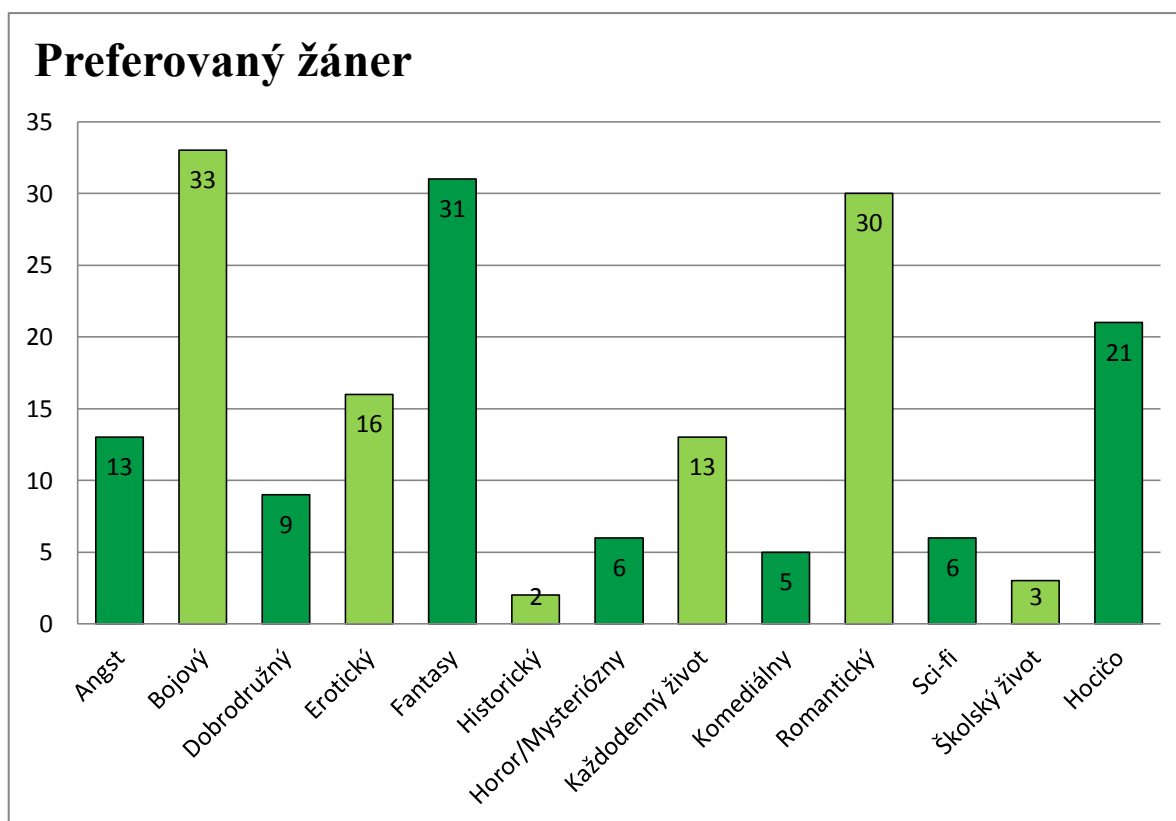
Z dotazníkových výsledkov je zrejmé, že najobľúbenejší žáner v komunite je bojový roleplay. Až 33 respondentov najradšej opisuje súboje a bojové akcie.

31 respondentov uviedlo, že obľubuje písať príbehy s fantastickými prvkami. Romantické zápletky najradšej tvorí 30 respondentov. 20 respondentov uviedlo, že im nevadí písať akýkoľvek žáner, nemajú svoj najpreferovanejší. Roleplay s erotickým podtónom preferuje 16 hráčov. Rovnaký počet respondentov, až 13, získal roleplay, ktorý odzrkadľuje každodenný život postavy, a súčasne aj žáner, ktorý je typický len pre žánre roleplay a fanfiction – angst⁶. Príbehy s prvkami dobrodružnosti preferuje 9 hráčov. Sci-fi žáner a horor/mysteriózny žáner získal rovnaký počet, a to 6 respondentov. Interaktívne príbehy s prvkami komédie sú preferované 5 respondentmi. Na roleplay zasadený do školského prostredia nedajú dopustiť 3 hráči a na historický žáner zasa 2 hráči.

Žáner	Počet respondentov	Počet percent
Angst	13	6,89 %
Bojový	33	17,49 %
Dobrodružný	9	4,77 %
Erotický	16	8,48 %
Fantasy	31	16,43 %
Historický	2	1,06 %
Horor/Mysteriózny	6	3,18 %
Každodenný život	13	6,89 %
Komediálny	5	2,65 %
Romantický	31	16,43 %
Sci-fi	6	3,18 %
Školský život	3	1,59 %
Hocičo	21	11,13 %

Tabuľka č. 15: Preferovaný žáner

⁶ Angst (z ang. *angst* – existenciálna úzkosť) rozoberá pocit existenciálnej úzkosti a strachu, je často zamieňaný s pocitom úzkosti a znepokojenia ako takého. Tento žáner kombinuje neznesiteľné životné muky a zdanlivo bezvýhodiskové situácie s nádejou na ich prekonanie. Postavy podliehajú fyzickým a emocionálnym mukám. Bez najdôležitejšieho prvku nádeje by tieto emócie boli popisované iba ako úzkosť, nie angst (existenciálna úzkosť). Angst označuje neustály boj so životom a odsúdením ako takými bez toho, aby sme vedeli, kedy príde spása a vykúpenie (<http://www.urbandictionary.com>).



Graf č. 15: Preferovaný žáner

Chyby a nedostatky v roleplayi

V rámci tejto otázky sme sa snažili zistiť, čo vie hráčov pri roleplayovaní nahnevať a dokáže im tak celý roleplay doslova znechutiť, keďže vieme, že ide o interaktívny typ hry. Zisťovali sme, aké chyby im prekážajú v príspevkoch ich roleplay partnerov. Respondenti mohli vyjadriť svoj názor a pokojne uviesť aj viac možností.

Z dotazníka vyplýva, že postavy označované ako Mary Stu/Gary Stu sú najneprijemnejší a najmenej žiadaný jav v roleplayi, potvrdilo to až 44 respondentov. Za druhý najväčší nedostatok označilo 27 respondentov zlý pravopis, gramatiku a štylistiku. 23 hráčov označilo, že nedokážu zniesť godmodding. Tento termín sme už vysvetľovali v kapitole venovanej chybám v roleplayi. V krátkosti a vo všeobecnosti pripomíname, že tento termín odkazuje na chyby pri vytváraní postavy, jej schopnosti a na určité situácie, do ktorých sa postava dostáva. Metagaming alebo inak povedané aj porušovanie krištáľovej steny prekáža 22 roleplayerom. Powerplay, ovplyvňovanie postavy iného hráča bez jeho dovolenia, je neprípustné pre 18 respondentov. Negatívne správanie ľudí dokáže otráviť život nie priamo v príspevkoch, ale v komunite určite. Patrí

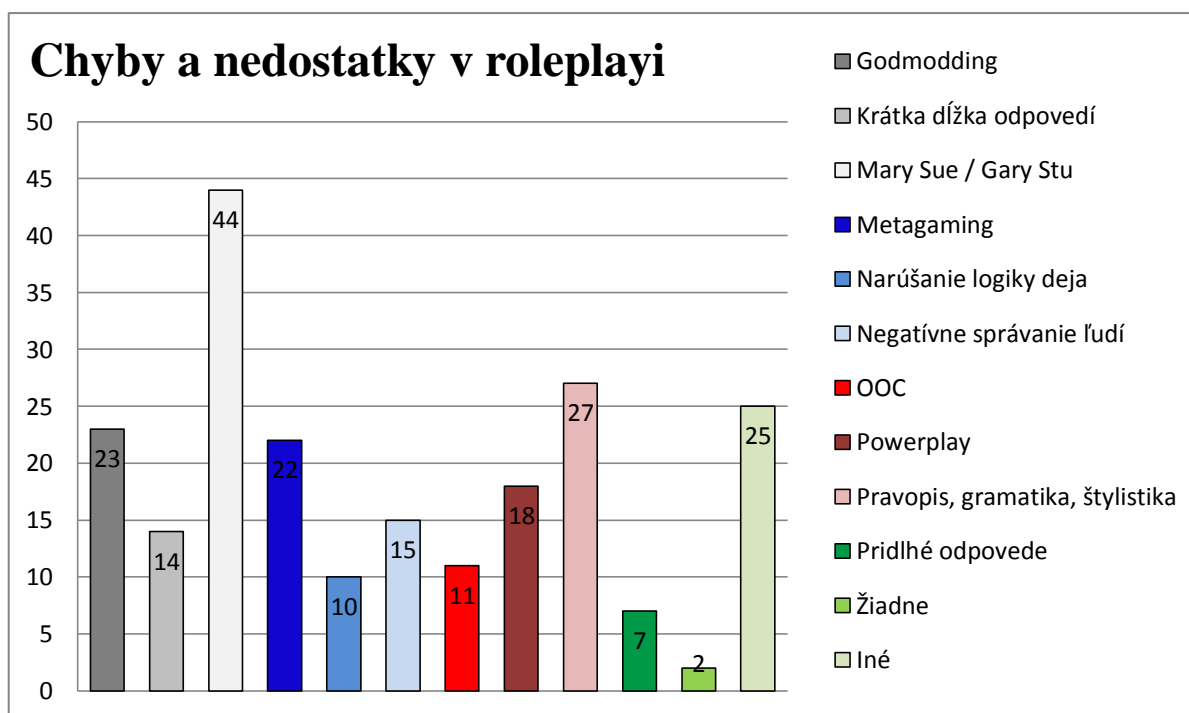
tu elitárstvo, ide o povýšenecké nadradené vystupovanie, keď si niektorí jedinci myslia, že sú lepší ako ostatní, takisto tu patrí aj dráma v komunite, rôzne hádky, ale aj správanie roleplayerov, ktorým sa doslova zliala fikcia s reálnym. Takýmto správaním sú znechutení až 15 hráči. Krátke odpovede vedú nahnevať 14 respondentov. Je pre nich doslova frustrujúce, ak na dlhší štartér dostanú veľmi krátku odpoveď v podobe jednej alebo dvoch viet, prípadne ak sú v odpovedi nedostatočne vyjadrené myšlienky. Chybu „byť mimo charakter postavy“, byť OOC (out of character), napísalo do dotazníka 11 respondentov. Táto chyba sa týka hlavne kanonických postáv. Ide o stvárnenie postavy z existujúceho diela tak, aby si zachovala svoju povahu a bola uverenia hodná aj napriek tomu, že za ňu hrá len fanúšik, nie jej tvorca. Narušenie logiky deja v roleplayi odrádza 10 respondentov. Patrí tu napríklad ignorovanie konania postavy druhého hráča a vykonávanie akcií bez ohľadu na interakciu s dotýčným hráčom. Takisto tu spadá aj takzvaný „syndróm Hermioninej kabelky“, ako to nazval jeden respondent v dotazníku. V podstate ide o nelogickosť, keď postava má zrazu po ruke všetko, čo potrebuje. Prídlhé odpovede nie sú po chuti 7 roleplayerom. Uvedli, že nemajú radi kvantitu na úkor kvality, keď je príspevok od ich partnera zbytočne dlhý a vyplňajú ho zbytočnosťami, omáčkami. Žiadne chyby a nedostatky pri roleplayi nevnímali 2 respondenti. Okrem uvedených odpovedí uviedlo 6 hráčov aj iné odpovede, ktoré sme zaradili pod kategóriu Iné:

- Ak je iba jeden hráč ťahač deja, druhý len sucho odpisuje (2)
- Ak uzavretý, súkromný roleplay komentujú hráči, ktorým nie je určený (1)
- Dlhá doba trvania jedného roleplaya (1)
- Emotikony (1)
- Hráči ignorujúci gamemastra (1)
- Kliše výrazy (1)
- Lenivosť hráčov, hráči nie sú dost' kreatívni, nemajú chuť vymýšľať niečo nové (2)
- Neaktivita hráčov (1)
- Nedodržiavanie RPG pravidiel (3)
- Neprehľadnosť medzi priamou a nepriamou rečou (4)
- Nudné archetypy postáv (1)
- Unáhlenosť deja (2)
- Úplná ignorácia príspevkov roleplay partnerom (1)
- Prehnané nároky iných hráčov (1)
- Príveľká dráma v roleplayi, ktorú produkujú postavy (3)

- Viacero dejových liniek v jednom príspevku (2)
- Vulgarizmy (1)
- Zameranie sa na romantické párovanie postáv (1)
- Zamieňanie prítomného času s minulým a naopak (2)

Chyby a nedostatky v roleplayi	Počet respondentov	Počet percent
Godmodding	23	10,58 %
Krátke odpovede	14	6,44 %
Mary Sue/Gary Stu	44	20,24 %
Metagaming	22	10,12 %
Narúšanie logiky deja	10	4,60 %
Negatívne správanie ľudí	15	6,90 %
OOO (Byť mimo charakter postavy)	11	5,06 %
Powerplay	18	8,28 %
Pravopis, gramatika, štylistika	27	12,42 %
Pridlhé odpovede	7	2,76 %
Žiadne	2	0,92 %
Iné	25	11,50 %

Tabuľka č. 16: Chyby a nedostatky v roleplayi



Graf č. 16: Chyby a nedostatky v roleplayi

Pridávame pár odpovedí z dotazníka k otázke, aké chyby dokážu hráčov nahnevať:

Jsem asi magor, ale pravopisné chyby mě dokáží hodně vytočit. Když někdo nezná problematiku psaní mě/mně, tak to ještě chápu, ale vyjmenovaná slova už jsou na mě moc. Také pokud někdo používá přechodníky, protože ve většině případů jsou použity špatně... Dále prostě natahování postů. Pokud je věta bohatá o přídavná jména atd., není to pro mě problém, ale pak jsou lidé, kteří vycpávají posty zbytečnostmi. (Žena, 13 – 16 rokov, doba roleplayovania 4 – 6 rokov)

Někdy se dá jednoduše poznat na osobě, že není schopna se s danou postavou ztotožnit a dokázat myslet za ni. (Žena, 17 – 20 rokov, doba roleplayovania 4 – 6 rokov)

Chýb v RPG je na všetkých stránkach vypísaných ako maku, klasické OP, Mary Sue a podobné veci, ale to, čo človeka skutočne dokáže naštváť priamo v hre je, keď niekto napíše príspevok, skutočne sa snaží a druhý na to nedokáže ani adekvátne reagovať. Vyššie bola niekde zmienka o dĺžke RPG príspevku, ak mi niekto napíše jednu vetu, vyrazím ho zatvorenými dvermi, to je nie RPG. RPG je práve o popisovaní, opisy, myšlienky, pohyby, mimika, gestika, myšlienky, prostredie, zmyslové vnemy... všetky tie veci majú v odpovedi byť. Je jedno, ako to bude dlhé, ale má to mať zmysel, aby si to človek vedel predstaviť, nie pár holých viet z ktorých si tak môžete prst vycúcať maximálne. (Žena, 21 – 29 rokov, doba roleplayovania 7 – 10 rokov)

Pozitíva a výhody roleplayovania

Zámerom bolo zistiť, aké pozitíva priniesol textový roleplay jej hráčom, a taktiež čo vnímajú ako výhody a pozitíva roleplayovania. Respondenti mali možnosť vyjadriť svoj názor bez akýchkoľvek možností. Mohli uviesť viacero pozitív a výhod, ktoré im roleplay priniesol a stále prináša.

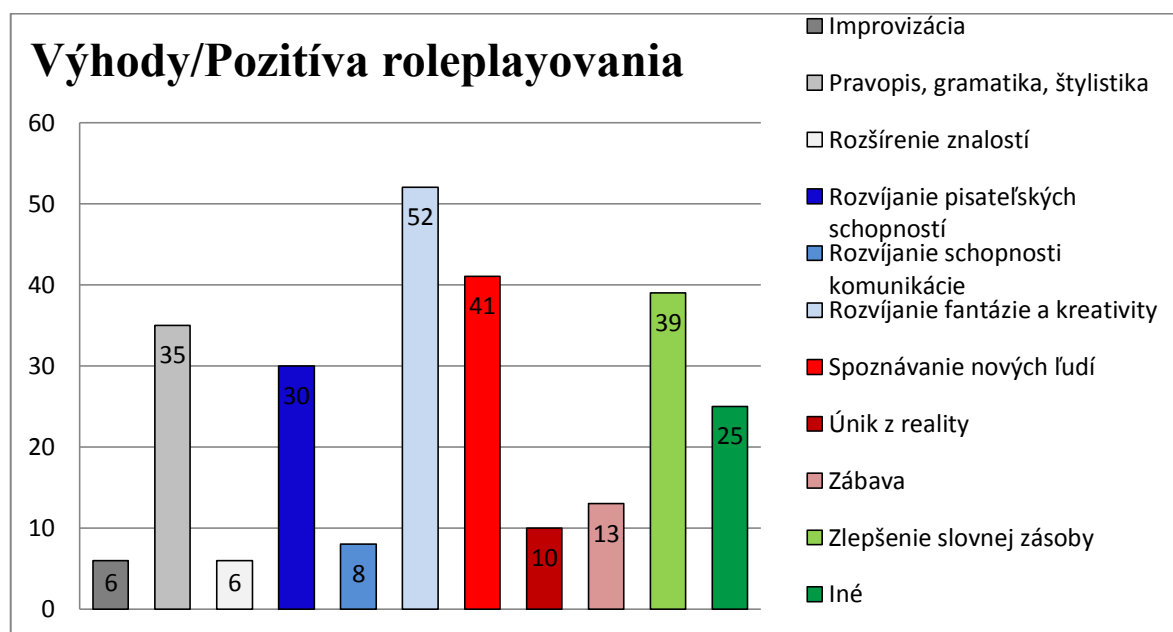
Za najväčší prínos tejto aktivity respondenti uviedli rozvíjanie fantázie a kreativity. Odpovedalo tak 52 respondentov. Spoznávanie nových ľudí a nadväzovanie priateľstiev s ľuďmi s rovnakými koníčkami spomenulo 41 respondentov. 39 hráčov uviedlo, že zaregistrovalo u seba zlepšenie slovnnej zásoby, a 35 hráčov potvrdilo výrazné zlepšenie pravopisu, gramatiky a štylistiky vo svojom rodnom jazyku. V rozvíjaní pisateľských schopností roleplay pomáha 30 hráčom. 13 hráčov pociťovalo ako pozitívum roleplayovania to, že je to istý druh zábavy. Ako výhodu roleplayovania 10 respondenti chápu aj to, že táto aktivita poskytuje únik z reality a z každodenných problémov. Možnosť rozvíjania schopnosti komunikácie napísali do dotazníka 8 hráči. Rovnaký počet, 6 respondentov, označilo za pozitívum roleplayovania možnosť naučiť sa improvizovať a možnosť rozšíriť si znalosti v rôznych oblastiach, keďže sa prostredníctvom roleplaya môžeme dostať do univerza, kde sa všeličomu priučíme, a kvôli roleplayu sme nútení si čosi naštudovať, aby sme vedeli uhrať svoju postavu realisticky. Okrem uvedených odpovedí uviedlo 25 hráčov aj iné odpovede, ktoré sme zaradili pod kategóriu Iné:

- Anonymita (1)
- Cibrenie si pozornosti a pamäte (1)
- Česi lepšie rozumejú slovenskému jazyku (1)
- Čítanie s porozumením (2)
- Interakcia medzi postavami, ktoré by sa navzájom nikdy nestretli (1)
- Možnosť byť vo fiktívnom svete, kde nie je nič nemožné (3)
- Možnosť vidieť kanonické postavy v situáciách, v ktorých sa nikdy nenachádzali(2)
- Zlepšenie si prstokladu na klávesnici (1)
- Rozvíjanie osobitého autorského štýlu písania (2)
- Rozvíjanie schopnosti spolupráce (1)
- Sebedomejšie vystupovanie (1)
- Schopnosť vidieť množstvo vecí z iného uhla pohľadu (4)
- Vytváranie dlhších súvetí (1)

- Zlepšenie cudzieho jazyka (3)
- Zlepšenie rýchleho písania s diakritikou (1)

Výhody/Pozitíva	Počet respondentov	Počet percent
Improvizácia	6	2,28 %
Pravopis, gramatika, štylistika	35	13,30 %
Rozšírenie znalostí	6	2,28 %
Rozvíjanie pisateľských schopností	30	11,40 %
Rozvíjanie schopnosti komunikácie	8	3,04 %
Rozvíjanie fantázie a kreativity	52	19,76 %
Spoznávanie nových ľudí	41	15,58 %
Únik z reality	10	3,80 %
Zábava	13	4,94 %
Zlepšenie slovnej zásoby	39	14,82 %
Iné	25	9,50 %

Tabuľka č. 17: Pozitíva a výhody roleplayovania



Graf č. 17: Pozitíva a výhody roleplayovania

Pridávame pár odpovedí z dotazníka k tejto otázke, aké pozitíva roleplay má a prináša hráčom:

U mě osobě se mi díky tomu zlepšila gramatika. Dřív jsem byla dyslektik, měla jsem obrovský problém s češtinou, teď s tím nemám vůbec problém. Pokud člověk netráví čas u těch her, kde se píše jednou větou, naučí ho to hodně dobře projevovat myšlenky a psát obsáhlejší texty. Já se například naučila od mých pravidelných spoluhráčů psát hodně květnatým stylem, skoro až knižně, občas do přehnaných detailů. Člověku to zlepší tu stylistickou stránku, má to určitě spoustu dalších výhod. Třeba než jsem začala hrát, neznala jsem nikoho, koho by bavilo psát. Není to úplně rozšířený koníček, nebo to spíš lidi nahlas neříkají, ale takto jsem narazila na spoustu lidí. (Žena, 17 – 20 rokov, doba roleplayovania 7 – 10 rokov)

Zo začiatku som písala opatrne a ostýchavo ale teraz už som prakticky schopná spísať akúkoľvek tému. Dokonca aj obdobie 2. Svetovej vojny alebo vybavenie tajnej organizácie, či úkryt mafiánov. Je to vzrušujúce. (Žena, 17 – 20 rokov, doba roleplayovania 4 – 6 rokov)

Rozhodne som videla zlepšenie nielen v mojom písaní, ale aj v ostatných. Ako sa ľudia postupne osmelujú a sú upozorňovaní na ich chyby v hre, väčšina sa posúva na vyššiu úroveň. Závisí do ale od celkovej kvality RPG, nielen od samotného hráča. Potom je tu samozrejme únik od reality, kde môžu hráči v bezpečnom prostredí načerpať sily a odreagovať sa a debatovať o tom, čo majú radi, a tiež rozvíjať svoju fantáziu, nájsť inšpiráciu na vašu tvorbu, alebo proste aj čítať príspevky ostatných takmer ako knihu :) Textové RPG spájajú v sebe pozitíva kníh a PC hier. (Žena, 17 – 20 rokov, doba roleplayovania viac ako 10 rokov)

Mě osobně to docela rozšířilo slovní zásobu, zvládám se víc rozepisovat a taky se mi zlepšila gramatika. Rozvijím si u toho fantazii. A mylím že to tak asi má většina lidí. Dále potom jsem díky rpg poznala spousty super lidí, bez některých si už ani neumím představit život. (Žena, 17 – 20 rokov, doba roleplayovania 1 – 3 roky)

Predovšetkým je to istým spôsobom rozvíjanie slovnej zásoby. Vidím to aj u seba. Keď som začínala s RPG, hrala som tak 2-6 riadkov na hru. Teraz sú moje hry ako romány. Niekoľko 1000 slovné hry. RPG mi dalo určite veľa aj tým, že som sa vďaka nemu zlepšila

v gramatike, keďže som nechcela spadnúť do tej skupiny "zlých" hráčov, s ktorými skoro nik nechce hrať. (Žena, 17 – 20 rokov, doba roleplayovania 7 – 10 rokov)

Rozvíjanie kreativity, pohotovosti, taký mini kurz tvorivého písania. :) Tiež zoznámenie sa s novými ľuďmi - komunita. (Žena, 21 – 29 rokov, doba roleplayovania viac ako 10 rokov)

Deti sa naučia poriadne písať, lebo im to okolie svojim spôsobom nanúti. Zväčša to nehrajú hlupáci, takže sa môže dieťa/mladý človek stretnúť s rôznymi zaujímavými ľuďmi. (Žena, 21 – 29 rokov, doba roleplayovania 7 – 10 rokov)

Jednoznačne rozvoj psaného projevu, nedělá mi problém napsat dvě stránky z jedné věty. Naučila jsem se fakta z mnoha nesouvisejících oborů (od lidového léčitelství po stavbu samopalů P-90). Získala jsem i několik mnohaletých přátelství. (Žena, 21 – 29 rokov, doba roleplayovania viac ako 10 rokov)

V prvom rade je to možnosť už samotnej prezentácie seba samého na internete ako takom, za niekoho, kým by som chcela byť, ak ním nie som (sebavedomejšie vystupovanie). Možnosť pomocou vytvorených postáv prežiť to, na čo sa človek odhodláva, zistiť, ako môžu reagovať iní, pomocou ich charakterov, ak mu pripomínajú niekoho v rí a vidieť, aké následky to môže mať (vidieť veci z iného uhla pohľadu). Nájdenie si priateľov – pre niekoho ako ja, nesmierne úžasný spôsob bez toho, aby musel ísť v reáli von z izby. Zlepšenie sa v písaní - obohatenie si slovnej zásoby, prípadne zlepšenie gramatiky (ten pocit, keď niekomu prostredníctvom hier vysvetlíte že v pluráli vzoru pekný sa píše "í" a on si to zapamätá = na nezaplatenie! :D). A mnoho ďalších :) (Žena, 21 – 29 rokov, doba roleplayovania viac ako 10 rokov)

Vyborne na cibrenie vyjadrovania a rozširovanie slovnej zásoby, je to konstruktívnejší oddych ako pozeranie serialov alebo hranie videohier. (Žena, 21 – 29 rokov, doba roleplayovania viac ako 10 rokov)

Negatíva a nevýhody roleplayovania

Zámerom bolo zistiť, aké negatíva priniesol roleplay jej hráčom, a taktiež čo vnímajú ako nevýhody a negatíva roleplayovania. Respondenti mali možnosť vyjadriť svoj názor bez akýchkoľvek možností. Mohli uviesť viacero negatív a nevýhod, ktoré im roleplay priniesol a stále prináša.

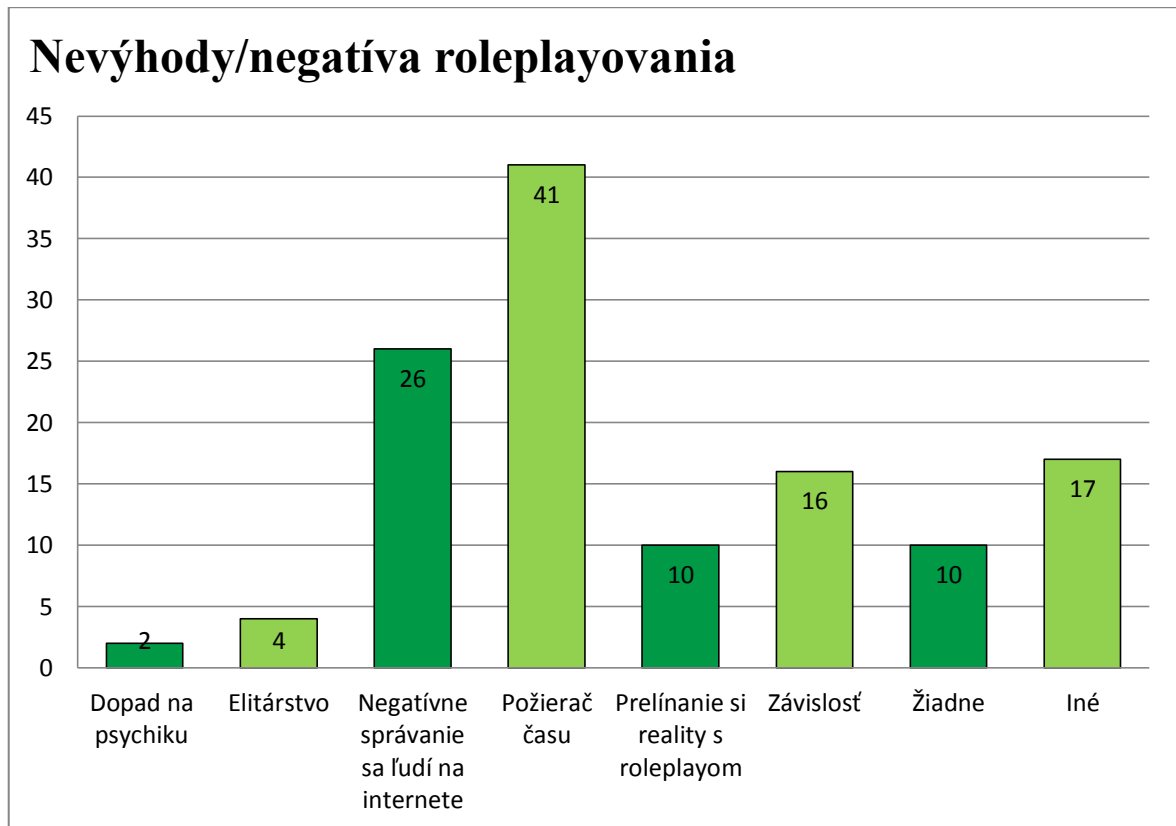
Za najväčšie negatívum tejto aktivity respondenti uviedli skutočnosť, že roleplay je veľký požierač času. Odpovedalo tak 41 respondentov. Negatívne správanie ľudí na internete spomenulo 26 respondentov. Pod túto možnosť spadá dráma v komunite, rôzne hádky, ale aj správanie roleplayerov, ktorým sa doslova zliala fikcia s reálnym životom. 16 hráčov uviedlo fakt, že na tejto nezvyčajnej forme tvorivého písania sa môžu stať hráči závislí. Elitárstvo, povýšenecké nadradené vystupovanie, keď si niektorí jedinci myslia, že sú lepší ako ostatní, vnímajú ako veľké negatívum 4 hráči, ktorí vyplnili dotazník. 13 hráčov pocíťovalo ako nevýhodu roleplayovania to, že táto nevinná aktivita môže mať kvôli nepríjemným ľuďom v komunite dopad na psychiku hráča. 10 roleplayerov nepocíťujú žiadne negatíva roleplayovania. Okrem uvedených odpovedí uviedlo 17 hráčov aj iné odpovede, ktoré sme zaradili pod kategóriu Iné:

- Lenivosť niektorých hráčov vytvárať kreatívne príbehy (1)
- Málo času na tento koníček (1)
- Nebezpečenstvo číhajúce na internete (2)
- Nedostatok hráčov a obtiažnosť nájsť si dobrého spoluhráča (3)
- Obtiažnosť opísať niektoré akcie, pohyby (1)
- Pomalé reakcie, odpovede (3)
- Sedavosť (1)
- V prípade, že sa jeden hráč rozhodne skončiť s hraním, druhý hráč nemá na výber. Takže nevýhodou pre niektorých respondentov je najpodstatnejšia vlastnosť roleplaya – interaktivita. (1)
- Vytváranie si naivného sveta, vzťahov, idealizovanie (2)
- Vzdialenosť medzi hráčmi, keby sa chceli spoznať osobne (2)

Nevýhody/negatíva	Počet respondentov	Počet percent
Dopad na psychiku hráča	2	1,58 %
Elitárstvo	4	3,16 %
Negatívne správanie sa ľudí na internete	26	20,54 %
Požierač času	41	32,39 %
Prelínanie si reality s roleplayom	10	7,90 %
Závislosť	16	12,64 %

Žiadne	10	7,90 %
Iné	17	13,43 %

Tabuľka č. 18: Negatíva a nevýhody roleplayovania



Graf č. 18: Negatíva a nevýhody roleplayovania

Pridávame pár odpovedí z dotazníka k tejto otázke, aké negatíva roleplay má a prináša:

Zabijajú veľa času, mnohokrát sa stane, že na partnerovu odpoveď čakáte hodiny s tým, že on za ten čas zo seba vypluje trojvetovú nezázivnosť/prípadne opačný extrém, epos na takmer 1000 slov, z ktorého použiteľná je ani nie štvrtina. Ďalej, na stránkach sa často pohybujú i takí, ktorí vedú hru, občas i celé písanie kvalitne znechutiť. (Žena, 13 – 16 rokov, doba roleplayovania. 1 – 3 roky)

Je to strašný žrút času. Niekedy som úplne mimo, pretože premýšľam, ako sa dej mojej postavy bude vyvíjať ďalej. (Žena, 17 – 20 rokov, doba roleplayovania 7 – 10 rokov)

Skôr či neskôr príde v komunite hráčov k uprednostňovaniu, hádkam, rozporom, čo hru skazí a zažila som už aj, že to človeku ubližovalo na zdraví. (Žena, 21 – 29 rokov, doba roleplayovania 1 – 3 roky)

Človek môže veľmi rýchlo spadnúť do vymysleného sveta, kde sú veci tak, ako si sám určí a stratí kontakt s realitou. (Žena, 21 – 29 rokov, doba roleplayovania viac ako 10 rokov)

Neviem, či samy o sebe nejaké majú. Skôr ide o komunity - existujú ľudia, ktorí s neskutočným komplexom nadradenosti, alebo ľudia, ktorí to berú príliš vážne... Jednoducho problémom sú ľudia. (Žena, 21 – 29 rokov, doba roleplayovania 7 – 10 rokov)

Niektorí admini to berú príliš vážne, priam až smrteľne vážne a potom to kazí zábavu z RP. RP je zábava, nie reálny život. (Žena, 21 – 29 rokov, doba roleplayovania viac ako 10 rokov)

Návykovosť... ak sa niekto neustriehne, môže ho to pohltiť a nie je dobré ak začnete dávať prednosť RPG pred RL (a že boli také prípady keď osoba nešla na štátnice lebo sa kvôli rpg neučila poriadne a večer pred štátnicami hrala do druhej v noci a potom na štátnice zaspala, napr.). (Žena, 21 – 29 rokov, doba roleplayovania viac ako 10 rokov)

Dôvody pre roleplay

Zámerom bolo zistiť, prečo hráči obľubujú túto formu interaktívnej zábavy, prečo sa k nej stále vracajú. Respondenti mali možnosť vyjadriť svoj názor bez akýchkoľvek možností. Mohli uviesť viacero dôvodov a úprimne sa rozpísať.

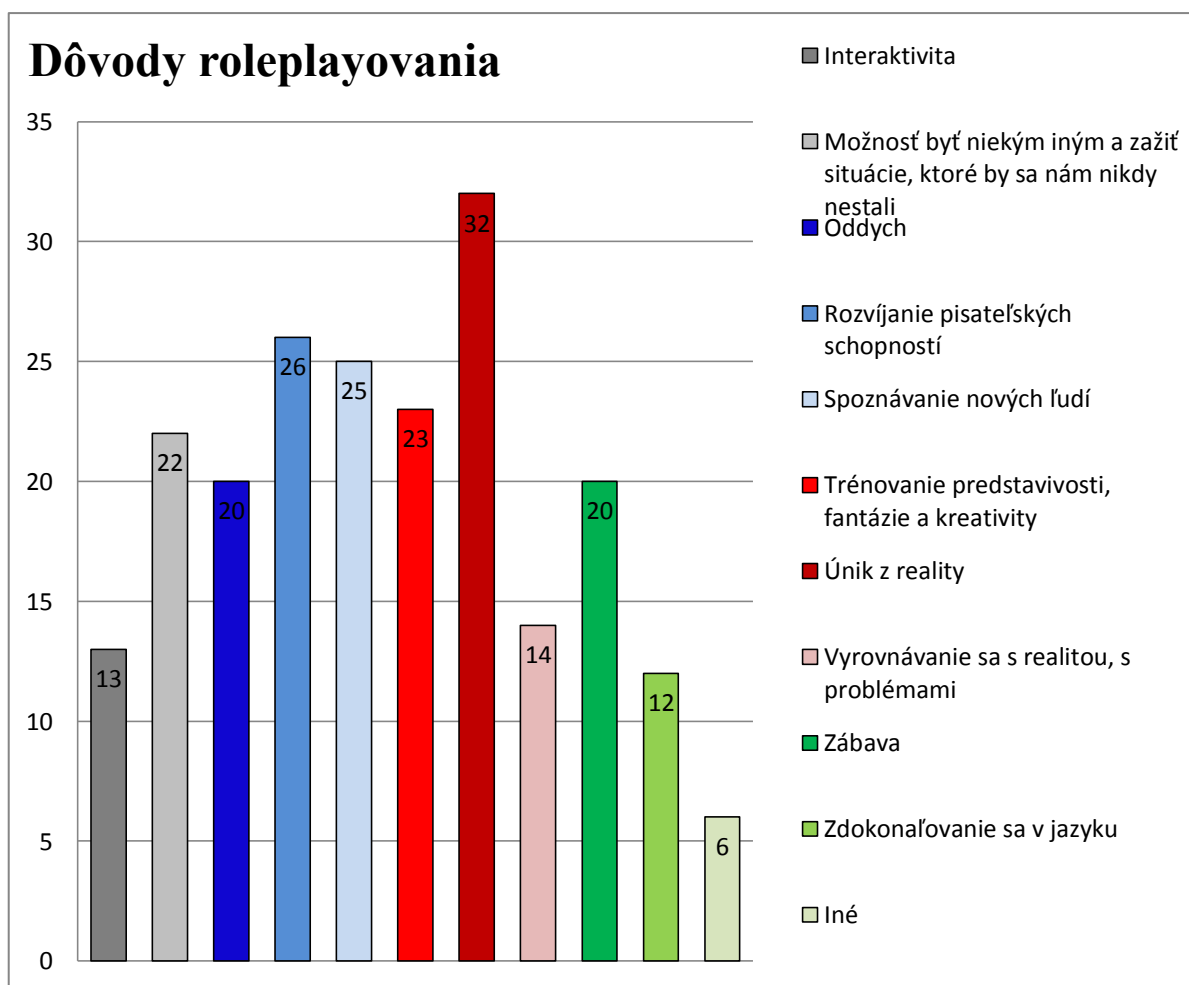
Ako najpreferovanejší dôvod pre roleplayovanie respondenti uviedli únik z reality a z každodenných problémov. Až 32 respondenti. 26 hráčov uviedlo, že roleplayuje preto, že môže rozvíjať svoje pisateľské schopnosti a rozvíjať svoj autorský štýl, keďže mnohí roleplayeri píšú svoje vlastné texty a milujú písať. Roleplay je presne tá pravá aktivita, kde sa môžu literárne vyblázniť, pretože podporuje tvorivé písanie a myslenie. Spoznávanie nových ľudí a nadväzovanie priateľstiev s ľuďmi s rovnakými koníčkami uviedlo 25 respondentov. Trénovanie predstavivosti, fantázie a kreativity bol pádny dôvod pre 23 respondentov. Možnosť byť niekým iným a zažiť situácie, ktoré by sa nám nikdy nestali, a teda vžívať sa do pocitov iných je to, čo drží niektorých roleplayerov dlhodobo aktívnych. Odpovedalo tak 22 respondentov. Rovnaký počet, 20 respondentov, nám

v dotazníku prezradilo, že ich hlavným dôvodom pre toto netypické hobby je zábava a oddych. 14 respondentov uviedlo, že takýmto spôsobom sa vyrovnáva s realitou, s každodennými problémami, ale aj s psychickými problémami. 13 respondentov vidí dôvod práve v najtypickejšej a najcharakteristickejšej vlastnosti roleplaya – interaktivite. Mnohí hráči totiž neradi píšu príbeh sami, pretože ho sami dopísať nevedia alebo im písanie príbehu „len ich rukou“ nepríde dostatočne zaujímavé. Taktiež veľmi dôležitým dôvodom v dotazníkoch bolo zdokonaľovanie sa v jazyku, či už v rodnom alebo v cudzom jazyku. Respondenti spomínali zlepšenie pravopisu, gramatiky a štylistiky. Ide o 12 respondentov. Okrem uvedených odpovedí uviedlo 6 hráčov aj iné odpovede, ktoré sme zaradili pod kategóriu Iné:

- Lepšie vyjadrovanie pocitov a myšlienok (1)
- Možnosť vidieť kanonické postavy v situáciách, v ktorých sa nikdy nenachádzali(2)
- Učenie sa nových vecí, rozširovanie obzorov (3)

Dôvody	Počet respondentov	Počet percent
Interaktivita	13	6,11 %
Možnosť byť niekým iným a zažiť situácie, ktoré by sa nám nikdy nestali	22	10,34 %
Oddych	20	9,40 %
Rozvíjanie pisateľských schopností	26	12,22 %
Spoznávanie nových ľudí	25	11,75 %
Trénovanie predstavivosti, fantázie a kreativity	23	10,81 %
Únik z reality	32	15,04 %
Vyrovnávanie sa s realitou, s problémami	14	6,58 %
Zábava	20	9,40 %
Zdokonaľovanie sa v jazyku	12	5,64 %
Iné	6	2,82 %

Tabuľka č. 19: Dôvody pre roleplay



Graf č. 19: Dôvody pre roleplay

Pridávame pár odpovedí z dotazníka k tejto otázke, prečo respondenti roleplayujú, teda dôvod, prečo sa k tejto činnosti stále vracajú, prečo ich naplňa a čo im dáva:

Protože mě to baví, je to malý únik od reality. Jednoduše je to pro mě způsob jak vypnout. Dále pak mě baví vytvářet postavám příběhy, je to jako kdybych psala vlastní knihu, nebo tak. To bych mohla i takhle, prostě napsat knihu, ale tohle je něco jiného. Tady tvoříte ten příběh s někým. (Žena, 17 – 20 rokov, doba roleplayovania 1 – 3 roky)

Je to jistý způsob jak uniknout od reality anižby člověk využíval jakékoli látky. Navíc každý znás by si určitě rád zkusil někdy být někým/něčím jiným - kdo nesnil v mládí být princeznou? Nebo astronautem, že? V textovém rpg právě takové věci vyzkoušet můžete! Navíc je to skvělá příležitost pro mladé generace jak se jazykově rozvíjet, co se týče modifikování slov a vyjadřování pocitů, rozhodně každého potěší víc projevení vlastních emocí z vlastní hlavy než aby ve škole četl povinnou četbu a dalo mu to 56% namísto 85%. Vlastní vývin je důležitý navíc textové rpg není nic špatného- ovšem se můžou vyskytnout

problémy s časem nebo s hráči, ale přeci jen jsme jen lidi. (Žena, 17 – 20 roků, doba roleplayování 7 – 10 roků)

Sú charaktery, prostredníctvom ktorých si "ventilujem" vlastnú frustráciu + na rpg stránke som spoznala osobu, vďaka ktorej som napokon nespáchala samovraždu, pretože som pomocou rpg a nej dostala zo seba väčšinu (nie všetko), čo ma k tomu viedlo a pomohla tým neúrekom ona, aj samotné hranie. (Žena, 21 – 29 roků, doba roleplayovania viac ako 10 roků)

Podle mě jde o jedno z nejlepších uvolnění po práci nebo v případě mladších po škole. Uniknout na místa, která si sami přejete navštívit, stát se kýmkoliv. Nebo jako v mém případě se stát na malý okamžik spisovatelem. (Muž, 21 – 29 roků, doba roleplayovania viac ako 10 roků)

Je to forma relaxu, okrem toho keď už raz mám vytvorené a premyslené charaktery, vždy sa k nim rada vraciam, keď sa mi za ne dobre hrá. Okrem toho rada píšem a toto je oddychovejšie a jednoduchšie ako písať samostatne plus je tam aj tá spolupráca s iným hráčom, ktorý prináša do hry niečo nové. (Žena, 17 – 20 roků, doba roleplayovania 7 – 10 roků)

Dokážu díky ní vypsát své pocity, tudíž netrpím tak často stresem a jsem připravena na zvrát událostí i v realitě, narozdíl od ostatních lidí. (Žena, 17 – 20 roků, doba roleplayovania 7 – 10 roků)

Je to spôsob, ktorým môže človek vytvárať svoje vlastný príbeh, ale niekedy sám nevie, ako sa vyvinie. Je to ako písať knihu, do ktorej dopisujú aj ostatní hráči. (Žena, 17 – 20 roků, doba roleplayovania 4 – 6 roků)

Baví ma písať, no neviem vytvárať dialógy, preto mi vyhovuje, že to v RPG druhá strana v podstate urobí za mňa. (Žena, 13 – 16 roků, doba roleplayovania 1 – 3 roky)

Je toto lacnejšie ako platiť terapeuta. (Žena, 21 – 29 roků, doba roleplayovania 7 – 10 roků)

Jelikož jsem začínající spisovatelka, už hodně dlouho začínající :D, tak mě to rozšiřuje obzory a učí pracovat s textem. Výhodou pro mě je vymýšlení zápletek, řešení, snažit se přemýšlet jako jiný člověk. Naplňuje mě cítit pocity své postavy, jako bych to byla já. (Žena, 21 – 29 roků, doba roleplayovania 4 – 6 roků)

Spojuje to moju lásku ke čtení (propracované světy, skvělé příběhy) a hraní her. (Muž, 21 – 29 rokov, doba roleplayovania viac ako 10 rokov)

Díky této aktivitě mám kamarády z různých měst a zemí a taky mi je to pomohlo najít. Jsem takový vlk samotář a tohle mi hodně pomohlo se lidem celkově otevřít. (Žena, 17 – 20 rokov, doba roleplayovania 4 – 6 rokov)

Jedným z dôvodov je to, že tvoriť príbeh s ostatnými je iné než písať všetko sám/sama ako autor. V komunite tak vznikajú pekné diela, nielen texty, ale aj vlastný fanart a tak. Hlavne však a) každá postava koná inak a b) nemusíte sa o všetky starať a rozmýšľať za ne. Tiež ak je svet založený na známom svete máte potenciál toho, že ľudia na RPG budú mať radi podobné veci ako vy a nájdete si medzi nimi priateľov. (Žena, 17 – 20 rokov, doba roleplayovania viac ako 10 rokov)

Únik od reality ak ide o originálnu postavu, ak o kanonickú postavu tak možnosť pripraviť si daný príbeh podľa seba, dokončiť ho, zmeniť, rozvinúť... (Žena, 17 – 20 rokov, doba roleplayovania 4 – 6 rokov)

Zvyk je železná košeľa. Ale nie, je to droga a závislosť a každým kto hráva Rpg niekoľko rokov iste vie o čom píšem. Nie je ľahké ujsť z reálneho sveta do toho s postavami, s mágiou, s inými osudmi, problémami, vzťahmi atd. Je to az jednoducho krásne. Myslim si, že zároveň potrebujem svoju fantáziu niekde vypustiť. Keby som vedela strácať pri písaní nejakého príbehu tak dlho ako pri RPG, zrejme by som mala napísaných už niekoľko desiatok kníh a zbierok poviedok... ale keď tá interakcia medzi mnou a inými hráčmi je tak opojná oproti písaniu do wordu :) (Žena, 21 – 29 rokov, doba roleplayovania viac ako 10 rokov)

Pretože je to dobré vytrhnutie z reality, človek sa pri tom dokáže zrelaxovať, prísť na iné myšlienky a v mnohých prípadoch to dáva i iné uhly pohľadu na svet ako taký, mnoho uhlov pohľadu, mnoho myšlienok, mnoho filozofií, každý charakter je iný a je fascinujúce pozorovať ich vývin, ich interakcie z inými postavami a uvažovanie, ktoré je poskytnuté aj druhou stranou. (Žena, 21 – 29 rokov, doba roleplayovania 7 – 10 rokov)

Mám veľkú fantáziu a rada si vymýšľam veci. RPG je zábavnejšie ako písať sám nejaké príbehy, lebo nemôžete predvídať úplne ako ten druhý zareaguje a ako sa celý príbeh vyvinie. Je to interaktívne a tak trochu návykové :) (Žena, 21 – 29 rokov, doba roleplayovania viac ako 10 rokov)

Je to pre mňa kreatívna činnosť, zábava, odreagovanie... mám rada svoje postavy, možno by som to mohla prirovnať k tomu, ako spisovateľ má rád svoje. Žijú svoj život, sú viac menej samostatné, každá má originálnu povahu, históriu, charakteristiky a baví ma zisťovať o nich viac, pretože čím dlhšie ich hrám, tým viac vecí sa o nich dozvedám. Hrám nepravidelne, niekedy aj celé mesiace nič a potom behom mesiaca niekoľko hier, ale vždy sa veľmi rýchlo dokážem na ktorúkoľvek z mojich postáv naladiť, pretože ich dôverne poznám. (Žena, viac ako 30 rokov, doba roleplayovania 7 – 10 rokov)

Je to pre mňa relax a zároveň možnosť vypustiť milión nápadov, ktoré v hlave denne nosím. (Žena, 21 – 29 rokov, doba roleplayovania viac ako 10 rokov)

Okrem RP v rodnom jazyku som zo zvedavosti začala skúšať RP aj v cudzom jazyku, konkrétne v angličtine. Mala som angličtinu tri roky na strednej, počas ktorej bol tento jazyk pre mňa španielska dedina. Učiteľka sa mi k tomu všetkému ešte smiala pre môj prízvuk, čo vo mne vyvolalo úplnu averziu voči tomuto jazyku. Po ukončení strednej som angličtinu doslova neznášala.

Avšak, je niečo pravdy na tom, že práve tento jazyk otvára dvere do sveta. Ja som tiež chcela spoznávať a roleplayovať s ľuďmi s tými istými záľubami po celom svete. Dodnes sa smejem, ako som sa odvážne rozhodla ísť roleplayovať s anglicky hovoriacimi ľuďmi a nevedela som po anglicky povedať ani 'Hello, thanks for accepting my friend request. Feel free to message me anytime. I look forward to RP with you.'

Po asi 4 rokoch RP v angličtine mi dnes nerobí problém napísať aj niekoľko odsekové či niekoľko stranové štartéry a odpovede, čítať s porozumením bez akýchkoľvek vážnych problémov. Je to dosť vtipné vzhľadom nato, že na strednej škole bol pre mňa polstranový sloh z angličtiny nočnou morou a dôvodom na vymýšľanie rôznych variant, ako sa mu vyhnúť. Samozrejme, stále robím chyby, čo sa týka gramatiky a podobne, ale stále sa zdokonaľujem, pretože sama chcem, nie preto, že ma nútia. Postupy v škole ma nedokázali naučiť po anglicky ani za tri roky 'strkania' informácií do hlavy. A teraz s odstupom času musím priznať, že už po roku snahy o RP v cudzom jazyku, som z neho vedela viac, ako ma kedy v škole naučili. (Žena, 21 – 29 rokov, doba roleplayovania viac ako 10 rokov)

Praktická úloha alebo roleplay v praxi

Poslednou otázkou, lepšie povedané úlohou, bol nami napísaný štartér, ktorým sme chceli popudíť hráčov k roleplayovaniu a k predvedeniu svojich roleplayerských schopností. Išlo o dobrovoľný typ úlohy. Chceli sme nasimulovať situáciu a ukázať, ako vyzerá roleplay v praxi. Samozrejme, ide o veľmi zjednodušenú situáciu, keďže odoslaniu štartéru predchádza takzvané „plotovanie“, teda komunikácia medzi hráčmi o zápletke ich budúceho príbehu. Takisto dotyční majú možnosť spýtať sa informácie o postave, s ktorou plánujú hrať, prípadne si prečítajú informácie z jej profilu. Práve preto sme sa snažili vynájsť a v našom štartéri ide o náhodné stretnutie dvoch osôb, presnejšie o zrazenie sa na newyorskej preplnenej ulici, pri ktorom nie je podstatný vzhľad a informácie o našej postave, jednoducho to môže byť len náhodný mladý chlapec. Chlapcov vzhľad sme bližšie nedefinovali, pretože sme chceli nechať predstaviť si respondentov pred sebou kohokoľvek.

Štartér:

Jeho pozornosť upútali svetlá mesta New York. Aj napriek tomu, že ich videl nespočetne mnohokrát, dokázali ho uchvátiť znovu a znovu. Ani si to neuvedomil a veľmi rýchlo sa ocitol v priestore niekoho iného.

„Och, prepáčte, nechcel som do vás vraziť. Nedíval som sa. Ešte raz prepáčte, moja chyba. Mal som sa dívať, kam idem.“ Chlapec vyzeral zahanbene, klopil zrak, pretože vedel, že ho rozptýlili farebné svetlá billboardov a nápisov.

Vybrali sme zopár odpovedí na tento štartér. Odpovede boli nasledovné:

Ukážka č. 1

Stála na mostě, lokty se opírala o zábradlí a upírala zrak do temných hlubin řeky pod sebou. Už hodnou chvílí setrvala bez hnutí v téhle pozici, procházející lidé by ji mohli považovat za sochu, nebýt dechu, který se jí ve formě obláčeků páry srážel před ústy v mrazivém nočním vzduchu. Nikdo se nezastavil aby se jí optal, zda se něco děje. Všichni jako vždy spěchali s hlavami skloněnými a pohledy zabodnutými do mobilních přístrojů. Byla na to zvyklá a pro jednu cítila vděk za ten jejich věčný shon za prací a vidinou lepší budoucnosti. Z jejího zamyšlení a osamění ji vytrhla srážka s tělem dalšího nepozorného

chodce. Zapotácela se a dlaně rychle sevřela kolem mrazivého kovu zábradlí. Zvedla k onu dotyčnému pohled, aby spatřila chlapce nepříliš staršího, než byla ona sama. Zamrkala, aby se odpoutala od svého světa úvah a fantazie a přiměla svůj jazyk k řeči. „Nic se nestalo. Taky nedávám pozor a vůbec stojím na špatném místě a... tak.“ Povzdechla si. Už si vzpomínala na to, proč preferovala ticho a mlčení pokaždé, když otevřela ústa vyšly z nich pomatené slova. Navíc její hořčnatý a nervózní tón se též nedal považovat za žádnou výhru, stejně jako nápadné zčervenání lící. Odvrátila pohled a doufala, že chlapec tenhle incident přejde a půjde si dál svou cestou. (Žena, 13 – 16 roků, doba roleplayovania 1 – 3 roky)

Ukážka č. 2

Ulicemi slavného světly zaplněného města se mimo jiné domorodce či turisty prochází i malé, odhadem sestileté děvčátko, působící v kontrastu s gigantickými budovami a velkolepostí New Yorku tak zranitelně. Cestou roztržitě těká pohledem kolem sebe, jakoby snad někoho hledala, v pravé ruce drží kornoutek zmrzliny a pod levým podpažím tříme plyšového zajíce, ten však její blízkost opustí, když se její maličkost střetne v nejtěsnější blízkosti s cizincem. I ona s sebou pleskne na zem a zmrzlina podlehne gravitaci.

„Auva.“ Bleptne v reakci nicméně dál jen překvapeně civí na člověka, co jí střetem sundal k zemi. (Žena, 21 – 29 roků, doba roleplayovania 4 – 6 roků)

Ukážka č. 3

*Dnešný deň sa pre neho naťahal ako novo našitá guma na trenkách. Zdalo sa mu, že každá hodina trvala minimálne trojnásobok toho, čo by mala. Ručičky na strieborných hodinkách s koženým remienkom, zdobiace jeho ľavé zápästie kontroloval až príliš často, pretože mu to celé prišlo šialené. Ako môže byť niečo tak špecifické ako čas zároveň aj tak relatívne? Bolo to ako ten najšialenejší životný oxymoron, spájajúci dve vôbec nezlúčiteľné elementy. Čas by predsa mal plynúť za každým rovnako, nezávisiac na tom, ako moc si ho užívame, či nie. Ani dĺžka, objem - či iné fyzikálne veličiny - sa

neopovažujú meniť podľa toho, ako si samotný jediný jedinec zmyslí. Keby to bolo možné, bol by vo svete nehorázný bordel.

S takýmito myšlienkami lenivo prešľapoval na dažďom zmočenom chodníku, nevedome svojou pomalou chôdzou zastavujúc okolitý ľud. Ruky vedľa tela mal tak ťažké, že si ich pre istotu po nasadení červenej kapucne nepremokavej bundy založil do vreciek na riflových nohaviciach. Cítil sa tak vyčerpaný, ako snáď ešte nikdy. Nasilu vydýchol snáď v nádeji, že mu odovzdanie na chvíľu požičaného vzduchu z atmosféry dodá – povedzme – nejakú ľahkosť? Nestalo sa tak. Donútený sa opäť nadýchnuť naraz do niekoho vráza. V duchu si musí priznať, že to bola trochu aj jeho chyba. Nedával pozor na cestu a takto to dopadá.* Hej, nič sa nestalo. *Popraví si ofinu, čo mu pri kontakte s tým chalanom padla do čela, a tak mu zabránila prezrieť si mladíkovú tvár podrobnejšie.* (Muž, 17 – 20 rokov, doba roleplayovania 4 – 6 rokov)

Ukážka č. 4

Čas mu ubiehal. Sekundové ručičky na jeho hodinkách neľútostne odbíjali drahocenné sekundy v takmer úplnej synchronizácii s tepom, ktorý mu ohlušujúco búšil v ušiach každým ďalším krokom. Srdce mu zbesilo tíklo ako sa náhlil ulicami cudzej štvrte. Nepoznal to tam. Vedel, že to nestihne. Nebolo v jeho silách, aby to stihol. Krutosť toho pochopenia a nádeje, ktorá ho nútila postupovať vpred, boli dokonalým trestom za to, čo vykonal.

S hlasným funením, spôsobeným bodavou bolesťou v ľavom boku, v rýchllosti zabočil za roh. Ťažký klobúk sa mu prudkým pohybom sklúzol do čela a na okamih mu zatarasil výhľad na chodník. Bleskovo zdvihol ruku, aby klobúk podvihol, no skôr než sa jeho dlhé prsty vlny dotkli, otriasol jeho telom nečakaný náraz, ktorý ho donútil zatackať sa. Takmer to neustál. Ladným zašibrinkovaním rúk však vyrovnal balans a dopadol na obe nohy.

„Dočerta!“ zasyčal a rýchlym pohybom tentokrát klobúk pre istotu stiahol z hlavy. „Pozerajte sa kade chodíte! Hlúpi turisti, do pekla s vami!“ zavrčal nabrúsene. Nemal však čas sa s niekym vybavovať kvôli takým malichernostiam. Musel ísť ďalej. To vedel. A tiež vedel, že chlapec, do ktorého vrazil, vyzeral ako vytrasená cigareta. Ani by to nestálo za to.

Rozčúlene vyfúkol nosom hustý obláčik pary, zima bola toho dňa neuprosná, a nespokojne sa zašklebil. „Uhni...“ zavrčal. Musí sa ponáhľať. Má úlohu, má predsa nádej. Tá sa však každou sekundou zmenšovala. Odstrčil chlapca o niečo silnejšie, než plánoval a pobral sa ďalej. (Žena, 21 – 29 rokov, doba roleplayovania 1 – 3 roky)

Ukážka č. 5

Jeremiah, muž vysoký tak sto devadesát pět centimetrů, šel ulicí v New Yorku a po cestě zamyšleně vzpomínal, když sem před desítky let vzal na jednu podobnou kouzelnickou konferenci svou ženu. New Yorkem byla ohromená. Velikostí budov, povahou lidí a hbitým životem, který tímto velkým městem pulsoval. Ale stejně se po návratu domů zmínila, že Manchester by za nic nevyměnila a že svůj velký rozlehlý dům do šíře, ne výše, má ráda tak jako žádné jiné místo na světě. Nic lepšího Jeremiah ve svém životě snad ani nemohl slyšet, ten domov budoval pro svou rodinu, pro své čtyři dcery a pro svou manželku, která mu byla oddaná a věrná za každé okolnosti, i když on byl nepoučitelným workoholikem a před prací v Bradavicích studoval téměř patnáct let v Kruvalu a domů jezdil velmi zřídka. Vlastně vůbec nepůsobil jako rodinný typ, ale Moreen ho v tomhle ohledu měnila, protože na něho měla obrovský vliv, za to ale rozhodně působil jako někdo z vyšší třídy společnosti, když do něho neuváženě vrazil nějaký mladík a tím ho nedopatřením polil kávou, kterou Jeremiah držel ve volné ruce. V prvním okamžiku se mu v očích zlostně zablýsklo, ale výchova britského aristokrata mu nedovolila kluka seřvat, i když potom na okamžik toužil. „**Nic se nestalo,**“ zapředel Jeremiah klidně s hlubokým britským akcentem a toho pomatence si prohlédl. Za tou clonou klidných očí byl tím klukem znechucen, ale nějaká vylitá káva na tom hrála sotva malou roli. K těmhle mladíkům měl všeobecně zášť. Nezáleželo na tom, zda to byl třídní premiant, prodavač v bistru nebo někdo, kdo něho vrazí a polije ho kávou. Hlavní důvod ležel úplně někde jinde. Takové nečekané vpadnutí do Jeremiahova osobního prostoru nějakým mladíkem mu pokaždé bolestně připomnělo, že ačkoli si přál syna a byl by schopen dát za něho všechno své jmění, nikdy mu to nebylo dopřáno. Jeho dvě dvojčata, Brienne a Carmel, měla už dvacet pět let – pravděpodobně byla podobně stará jako ten kluk. V takovém malicherném okamžiku si vybavil to palčivé zklamání, když se dozvěděl, že místo syna má dvě dívky. A za sedm let další holku a za dalších deset let další... Bylo to jako prokletí. A takoví mladíci, kteří mu nečekaně přišli do života a srazili mu náladu o stupeň níž třebaže svým neuvážením chováním jako teď, byly přesně takovou připomínkou,

kteřá Jeremiaha trápila a o níž věděla pouze Moreen. Ostatně, ta to snad snášela ještě mnohem hůř, když si vyčítala, že tak prominentnímu a váženému rodu nedala dědice. Ale ona za to sotva mohla. Nikdo za to nemohl. Tak svět zkrátka fungoval, ani všechny peníze na světě nedokážou člověku zajistit štěstí, ani kouzla a ani věhlasná kariéra.

Jeremiahova myšlenka byla tak komplexní, že mu v hlavě probleskla možná maximálně na vteřinu, ačkoli by se dala popisovat donekonečna. Sklonil pohled ke svému saku a bílé košili, která teď byla ušpiněná a radši nad tím mávl rukou. Pro kouzelníka tohle našťestí nečinilo velký problém, kouzlo pulírexa to vyčistí, ale až nebude v přítomnosti mudlů. „**Nicméně,**“ nedalo mu to a stočil k hochovi pohled tyrkysových očí, „**příště byste si měl dávat větší pozor. Pochybuji, že by každý byl tak benevolentní a...**“ *nezakroutil vám krkem*, pomyslel si sarkasticky trochu pobaveně, „**a nechal si to takto líbit.**“ Dokončil a pokud neměl chlapec něco na srdci, něco trochu víc duchaplného než omluvu, se kterou už nemohl nic zachránit, zapnul si modré sako a ještě, než vyrazil, se podíval na čas na svých stříbrných hodinkách, ve kterých za tu dobu ručička ciferníku uběhla až moc rychle a Jeremiah zjistil, že začíná mít zpoždění. Ale ani to mu nezabránilo na okamžik zaměřit oči na dno hodinek, kde se v temné modři ukryto pod ciferníkem táhlo jemné a stříbrné „*s láskou, Moreen*“. Mít doma módní návrhářku se občas vyplatilo. Tahle fráze byla vyšíta na všech kusech oblečení, které Moreen manželé navrhla. A když už se rozcházel a pokračoval dál v cestě, pobaveně si uvědomil, že to ona by byla ten člověk, který by tomu chlapci zakroutil krkem. Na oblečení totiž byla strašně háklivá. (Žena, 17 – 20 roků, doba roleplayování 7 – 10 roků)

Respondentka, která napísala príspevok vyššie, o sebe v našom anonymnom dotazníku uviedla, že je bývalý dyslektik a zvykla mať veľký problém s češtinou: „*U mě osobně se mi díky tomu zlepšila gramatika. Dřív jsem byla dyslektik, měla jsem obrovský problém s češtinou, teď s tím nemám vůbec problém. Pokud člověk netráví čas u těch her, kde se píše jednou větou, naučí ho to hodně dobře projevovat myšlenky a psát obsáhlejší texty. Já se například naučila od mých pravidelných spoluhráčů psát hodně květnatým stylem, skoro až knižně, občas do přehnaných detailů. Člověku to zlepší tu stylistickou stránku, má to určitě spoustu dalších výhod. Třeba než jsem začala hrát, neznala jsem nikoho, koho by bavilo psát. Není to úplně rozšířený koníček, nebo to spíš lidi nahlas neřikají, ale takto jsem narazila na spoustu lidí.*“

Ukážka č. 6

Stála v rade na hotdogy, stánok aj v tento uzímený decembrový podvečer bohato rozvoniaval a sľuboval teplú pochúťku každému, komu sa nelenilo načrieť do vrecka a obetovať pár drobných na tento márnivý rozmar. Stále sa nevedela rozhodnúť - kečup alebo horčica? Táto dilema ju prenasledovala a vlečie sa s ňou už dlhé roky. Občas to striedala, lenže naposledy mala párok v rožku tak dávno, že zabudla aká bola jej posledná voľba. Dokonca to nebolo ani v tomto meste, čo jej rozpamätanie neľahčovalo. Rad sa pohol a predavač v šiltovke miestneho hokejového tímu jej položil tú kľúčovú otázku. Zvolila pre dnešok tú sladšiu možnosť a vybrala si kečup, ktorý by sa na jej béžovom kabáte krásne vynímal. Niežeby túžila po takejto pamiatke na svojom obľúbenom kúsku, ale poznala sa dosť natoľko, aby vedela, že šanca tu je. Poďakovala sa a zaplatila, aby sa vydala hlbšie do tlčúceho srdca jej obľúbeného veľkomesta, no neušla ani tri kroky, keď do nej ktosi z nikdy neutíchajúceho davu ľudí na chodníku vrazil. Kúpenú pochúťku v ruke udržala, naučená z predchádzajúcich podobných skúseností, no kečup usadený na nakrojenom rožku sa zošuchol a pristál priamo na chlapcovi, ktorý do nej vrazil a už sa jej horlivo ospravedľoval. Bol rad na nej, aby začala s touto konvenciou. Nič sa nestalo, teda až na vašu bundu. Mrzí ma to. Toto by mohlo pomôcť, aspoň trochu.* Vystrela k nemu ruku so servítkou, do ktorej bolo ešte pred chvíľou zabalené jej jedlo. Jemu teraz poslúži viac.* (Žena, 21 – 29 rokov, doba roleplayovania 7 – 10 rokov)

Ukážka č. 7

Ehm, to je v poriadku mladý muži, ustál jsem to. *Usměje se na chlapce povzbudivě a neopomene na něj mrknout jedním okem.* Jen se příště koukejte na cestu, ať není vaše příště pod koly jedoucích aut. *Doporučí mu ještě, než si uhladí dlaněmi svůj kabát a vyrazí opět kupředu.* (Žena, 17 – 20 rokov, doba roleplayovania 7 – 10 rokov)

Ukážka č. 8

„Ohó! Pozrime sa, pozrime sa!“ zazubí sa muž v červenom ošúchanom klobúku. Chlapcovi stisne ruku. „Nikam nepôjdeš kým si neskontrolujem vrecká, táto newyorská chamrad!“ Stisk ruky nepovoľuje, kým si druhou prehladáva vrecká na menčestrovom saku. Jeho oči skákajúce po chlapcovej tvári a nemiznúci úškrnok, vyzeral akoby ho chcel prehltnúť, rozžúť a vyplúť na špinavý chodník.

Peňaženku však nájde na jej pôvodnom mieste, takmer sklamane chlapcovu ruku púšťa. „Budem to brať ako nepodarený pokus o krádež,“ pobavene si odfrkne muž a napraví si klobúk na hlave. „Chceš vidieť, ako sa to robí naozaj?“ (Žena, 21 – 29 rokov, doba roleplayovania 4 – 6 rokov)

Ukážka č. 9

Tenký bílý ukazováček nadzvedne krempu pánskeho klobouku a odraz vzdálených svetel mesta zatančí na dívčině unavené tváři. Zdůrazní propadlé tváře i hluboké kruhy pod očima.

„Nic se nestalo,“ oduší hlubším hlasem, než by se hodil k její drobné postavě. Na okamžik zalétne pohledem zpět k vyhlídce a vydechne:

„Je to nádhera. V té je snadné se ztratit.“

Pokusí se na něj chápavě, povzbudivě usmát, ale kolem pravého koutku úst jí hraje podivný tik. Cuká se a svíjí, trvá jí pár vteřin si to uvědomit. Pak tiše rozčileně sykne, přitiskne si ke tváři špičky prstů a odvrátí se zpátky k městu.

„Ale měl bys odsud raději zmizet,“ doporučí o poznání ostřeji, „Za chvíli to tady asi nebude tak pěkné.“ (Žena, 21 – 29 rokov, doba roleplayovania viac ako 10 rokov)

Ukážka č. 10

Procházela se newyorskými ulicemi nespočet-krát, hlavně blízkosti své čajovny. Zнала je jako vlastní boty. Ovšem, nikdy ji nenapadlo, že do ní někdo vrazí. Zahleděla se na klučinu trochu přísněji, nakonec se však usmála. Usmála se spíše pobaveně, hlavně proto jak se tvářil on.

„Ach, to nevádí.“ pronesla mile. Neměla mu to vůbec za zlé. Zadívala se na šedou oblohu, poté na chlapce a na tašky. „Co kdyby jste mi pomohl? Kousíček odtud mám čajovnu. Můžu vám nabídnout pouze prvotřídní jasmínový čaj a čokoládový zákusek.“ nečekala na odpověď, vrazila mu do rukou tašky a rozešla se. Pomocníka vždy ráda uvítala. (Žena, 17 – 20 rokov, doba roleplayovania 4 – 6 rokov)

Ukážka č. 11

Dym z jeho cigarety stupa a smog mesta ho stipe v krvou podliatych očiach. Je vycerpany, nohy ho vedu domov uz len zo zotrvacnosti a posledne zvysky energie venuje vyhybaniu sa hromade nocnych vtakov bez zobakov. Odkial beru vsetci tito ludia silu na to, aby sa az do usvitu poflakovali mestom, okradali ludi o spanok i peniaze, lakali lacne dievcata z temnych uliciek do pohodlia svojich aut a trapili svojich ustarostenych rodicov, ktorych vyplaty vymienaju za vpichy spinavych ihiel? Rad by poznal ich tajomstvo. Kracajuc dalej si napravi golier dlheho kabata, zahodi ohorok cigarety a sklopi zrak pred silnou ziarou obrovskej obrazovky visiacej na budove oproti. Mozno ak by tie prekliate svetla niekto roztrielal, ludia by konecne pochopili, ze je noc. No stavil by sa, ze ani potom by sa New Yorku nevravelo inak nez Mesto, ktore nikdy nespí. Z myslíenok ho vytrhne az skutocnost, ze nahle zastavil. Sam si nespomina, preco tak vobec urobil, az kym sa nezvze hlas toho chlapca. Vyzera ako mlade, zatulane stena, ktore niekomu prave ocikalo topanky a teraz klopi usi a obava sa trestu. I jeho, zda sa, celkom opantalo toto mesto. Takym uz niet pomoci. Hej.. Radsej zlet spat na zem a davaj pozor. V New Yorku sa za nepozornost plati privysoka dan.* Prehovori na neho svojim prefajcenym hlasom, poznamenym unavou. Hned nato sa opat vyda na cestu. Mlade naivne ucho... ktovie, mozno ho rano najdu s tvarou ponorenou v kaluzi vlastnej krvi. Ved toto mesto nakoniec dostane kazdeho...* (Žena, 21 – 29 rokov, doba roleplayovania 7 – 10 rokov)

Ukážka č. 12

Zahodi ohorok z cigarety a pristupi ho spicou dopanky. Posledny dusok dymu vyfukne smerom k nebu. „Chlapce, v tomto meste sa nikdy nikomu neospravedlnuj.“ Napravi si golier a s pocitom zadostucinenia sidph zapali d'alšiu cigaretu. (Žena, 21 – 29 rokov, doba roleplayovania 7 – 10 rokov)

Ukážka č. 13

*Ponáhľala sa po ulici. Chladný vietor jej vháňal červeň na líca, z úst jej vychádzala v mäkkých obláčikoch para. Nebo bolo krásne vyjasnené, atramentová modrá sa rozlievala nad celým New Yorkom. Hviezdy samozrejme nebolo vidieť - akoby aj mohlo. Svetlá

veľkomesta ich úplne vyhnali z oblohy. Ale aj na tejto žiare bolo niečo fascinujúce, niečo, čo ju naplňalo energiou aj pocitom, že tu dokáže čokoľvek, čo si zmyslí. Ale dnes nemala veľa času na obzeranie sa a snívanie. Ak príde aj tentokrát neskoro do práce, určite bude mať padáka. Šéf to naposledy povedal dosť jasne. Okrem toho, nesie mu tie papiere, čo mala vyplniť. Nezabudla na to, tak sa cíti dôležitou a zodpovedne. Dnešok nič nemôže pokaziť, pomyslela si práve vtedy, keď sa zozadu ozval akýsi krik. Rýchlo otočila hlavu, aby to skontrolovala, ale nič nevidela. Vtedy nastal náraz. Nespadla, len ju trochu odhodilo krok-dva dozadu. Bola v poriadku, čo sa nedalo povedať o papieroch, ktoré mala v rukách. Rozleteli sa po ulici a vietor jej veľmi nepomáhal. *Nič sa nestalo,*vyhŕkne na cudzinca, s ktorým sa zrazila. *Len mi to pomôžte rýchlo pozbierať! *S prosbou na perách už čupí a snaží sa zhrnúť čo najviac papierov.* (Žena, 17 – 20 rokov, doba roleplayovania 7 – 10 rokov)

Respondenti boli nápadití. Z jednoduchej náhodnej situácie vedeli vyťažiť maximum. Ako sme si mohli všimnúť, niektorí používali klasický štýl používaný v knihách, teda priamu reč označovali úvodzovkami. Niektorí zasa používali hviezdičky či iné znamienka na označenie priamej reči alebo na označenie reči rozprávača. Každý mal svoj vlastný svojský štýl a takisto preferoval inú dĺžku. Jednoducho tak, ako sú zvyknutí. Roleplayeri sa nesnažili obmedziť našu postavu a rešpektovali štartér.

Avšak našli sa aj odpovede, ktoré porušili isté pravidlá. V ukážke č. 14 nižšie môžeme vidieť, že respondent skôr napísal malú poviedku ako odpoveď na náš štartér. Či už to urobil vzhľadom na to, že išlo o dotazník a nebral to ako klasickú odpoveď, v ktorej by nemal vkladať slová do úst našej postavy, to nevieme. V ukážke č. 15 sa respondent rozhodol zmeniť pohlavie našej postavy, čo pokladáme za naozaj závažné obmedzenie, respektíve pozmenenie okolností v prospech druhého hráča.

Ukážka č. 14

Ten, do něhož vrazil byl muž. Starý. Vypadal zanedbaně, omšelý kabát na něm visel, bylo jasné, že je o několik čísel větší, než by normálně nosil. Tvář měl strhanou, plnou vrásek. Pod šedivým plnovousem se však skrýval vlídný úsměv. Stařík se dokázal smát tak,

jak nikdo jiný v jeho situaci. Mladík, který se nadechoval k další omluvě nedokázal uvěřit svým uším, když mu stařec odvětil přátelsky a bez zbytečného očerňování.

„Také se rád díváte na ta světla?“ optal se stařec, jeho oči zářily ve světle billboardů. Mladík přikývl, jeho nálada se začala zlepšovat. Stařík vyzařoval energii, kterou nedokázal popsat. Všechno jakoby odvířala pozitivní nálada. Všechno co se mu kdy stalo jako by neexistovalo.

„Rád se tudy procházím, uklidňuje mě to,“ přiznal mladík a stařec chápal, co tím myslel.

Lidé kráčeující kolem nich neměli stejné myšlenky jako dvojici stojící uprostřed rušného chodníku. Mířili je, hlavy schoulené do svrchníků, většina sledovala pohybující se obrázky jen na displejích svých telefonů. Ti ostatní spěchali tak rychle, že neměli čas se podívat.

„Musím se vám přiznat, jsem blázen do světelek,“ pousmál se stařík a mrkl k mladíkovi. Jeho milý úsměv znovu dokázal naplnit jeho srdce štěstím. Pak už si jen povídali, dlouhé minuty, které mu vůbec nepřišly jako ztracený čas. Teprve v okamžiku, kdy mu mladík vyprávěl o problémech, které ho tížily, stařec ukončil jeho monolog.... (Pokračoval bych, ale dál už mě to nepustí, takže to nechám krásně neuzavřené) (Muž, 21 – 29 roků, doba roleplayovania viac ako 10 roků)

Ukážka č. 15

Tolik různých barev, slov, světél... Nedokázal udržet pozornost dlouho v prostoru bezprostředně kolem sebe. Oči mu neustále sklouzávaly ke vši té komerční kráse kolem něho. Neudělal ani pět kroků, aniž by znovu do někoho nenarazil. Stočil pohled od světél nad sebou k osobě, jenž se nacházela přímo před ním. Nejprve si všiml zrzavé záplavy vlasů a pak krásných, oříškově hnědých očí.

„Omlouvám se. Promiňte.“ Bázlivě se na dívku, které bylo asi tak jako jemu, usmál. Možná z toho vznikl spíš mírný škleb, ale nebylo to jeho záměrem. A když mu úsměv oplatila, oddechl si. Ještě jednou se pousmál a rozešel se dál. Pohled mu už ale neklouzal nad hlavou, protože ho zamyšleně upíral přímo před sebe. Pozor na to, kam jde sice opět nedával, ale jeho mysl zaměstnala ona krásná neznámá, již přišlápl skoro nohu. (Žena, viac ako 30 roků, doba roleplayovania viac ako 10 roků)

Pri poslednej otázke sa naskytla aj kritika nášho štartéru. Samozrejme, je pochopiteľné, že nie každému sa musel štartér pozdávať, práve preto bola úloha označená ako dobrovoľná. Respondentovi chýbali informácie o vzhľade chlapca. Na svoju obhajobu môžeme povedať, že vzhľadom na všeobecnosť dotazníka a takisto štartéru bolo zámerom nepodať tieto informácie, aby sa každý respondent cítil komfortne a predstavil si pred sebou mladého chlapca v akomkoľvek prevedení. Taktiež sme nechceli vytvoriť príliš dlhý a detailný štartér, pretože niektorí hráči sú veľmi detailní, iní nie, takže sme sa snažili zvoliť naozaj jednoduchý štartér. Domnievame sa, že dlhý a príliš detailný štartér by respondenti nemuseli dočítať, prípadne by ich mohol nudiť. Avšak kritiku berieme, pretože každý roleplayer má svoje štandardy.

Ukážka č. 16

(Chybí mi tam popis toho, jak má chlapec vypadat vzhledem k tomu, že o postavě nic nevíme. Nevím jeho výšku, barvu vlasů, barvu pleti, barvu očí, oblečení, které má na sobě... Spousta chyb!) (Muž, 21 – 29 rokov, doba roleplayovania 4 – 6 rokov)

2. 3. 2 Porovnanie komunity Čechov a Slovákov s medzinárodnou komunitou

Štruktúra respondentov medzinárodnej komunity

Dotazník vyplnilo 100 respondentov. Z celkového počtu respondentov bolo 60 (60 %) žien a 40 (40 %) mužov. Najviac respondentov 42 (42 %) bolo v rozmedzí 17 – 20 rokov. Najmenej, iba 2 (2 %) respondenti, mali menej ako 13 rokov. V rozmedzí 13 – 16 rokov vyplnilo dotazník 15 (15 %) respondentov a v rozmedzí 21 – 29 rokov 30 (30 %). Možnosť viac než 30 rokov označili 11 respondenti.

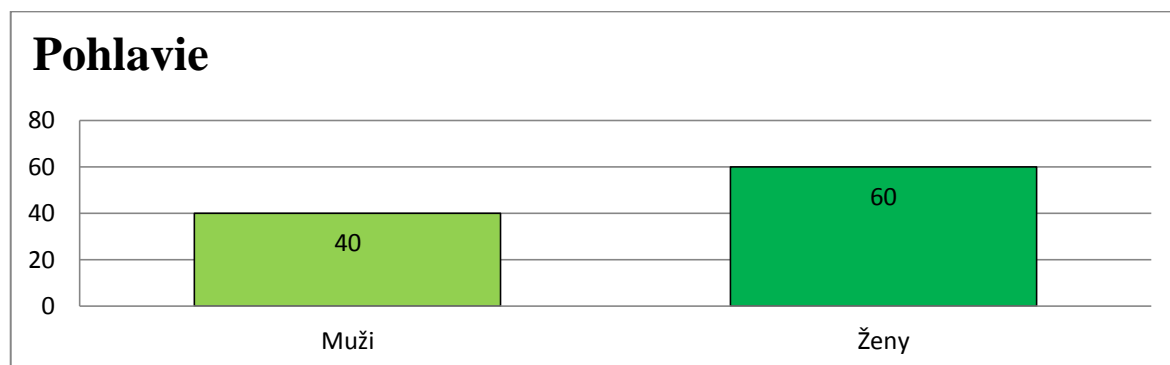
Národnostná škála respondentov bola pestrá, respondenti pochádzali z rôznych krajín. 52 (52 %) respondentov pochádzalo zo Severnej Ameriky (Spojené štáty americké – 48 respondentov, Kanada – 4 respondenti). Z Afriky, presnejšie z Egyptu, boli 2 (2 %) respondenti. Z Austrálie pochádzal 1 respondent. Dotazník vyplnilo 13 Aziatov (Filipíny – 3 respondenti, India – 4 respondenti, Malajzia – 2 respondenti, Nový Zéland – 1 respondent, Singapur – 1 respondent, Turecko – 1 respondent, Vietnam – 1 respondent).

25 respondentov bolo z Európy (Belgicko – 1 respondent, Francúzsko – 1 respondent, Grécko – 1 respondent, Holandsko – 2 respondenti, Chorvátsko – 1 respondent, Nemecko – 6 respondenti, Poľsko – 1 respondent, Rumunsko – 1 respondent, Spojené kráľovstvo Veľkej Británie a Severného Írska – 6 respondentov, Srbsko – 1 respondent, Španielsko – 3 respondenti, Švédsko – 1 respondent, Taliansko – 2 respondenti). Dotazník vyplnilo aj 7 respondentov z Južnej Ameriky (Argentína – 2 respondenti, Gujana – 1 respondent, Mexiko – 4 respondenti).

Nasledujúce tabuľky a grafy znázorňujú pohlavie, vek a národnosť respondentov.

Pohlavie	Počet respondentov	Počet percent
Muži	40	40 %
Ženy	60	60 %

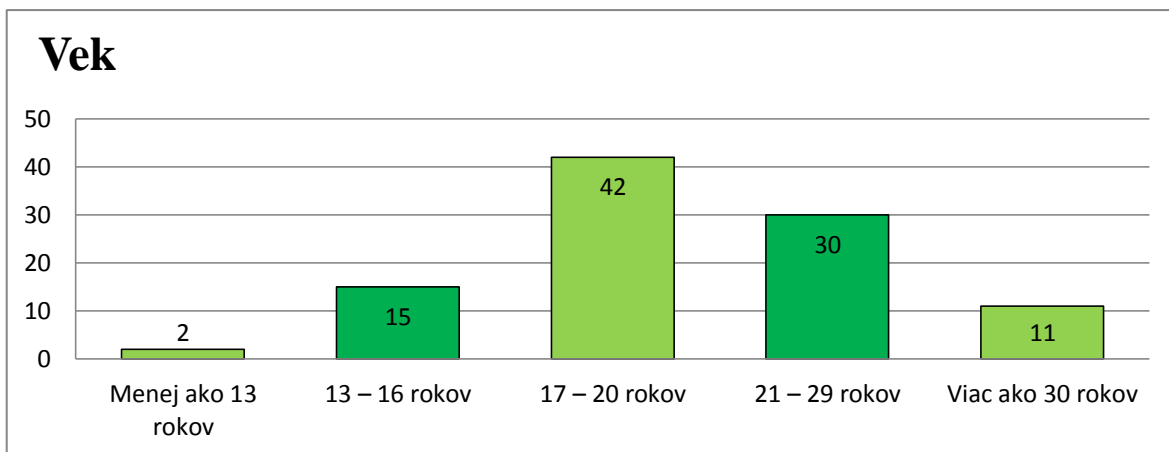
Tabuľka č. 20: Pohlavie respondentov medzinárodnej komunity



Graf č. 20: Pohlavie respondentov medzinárodnej komunity

Vek	Počet respondentov	Počet percent
Menej ako 13 rokov	2	2 %
13 – 16 rokov	15	15 %
17 – 20 rokov	42	42 %
21 – 29 rokov	30	30 %
Viac než 30 rokov	11	11 %

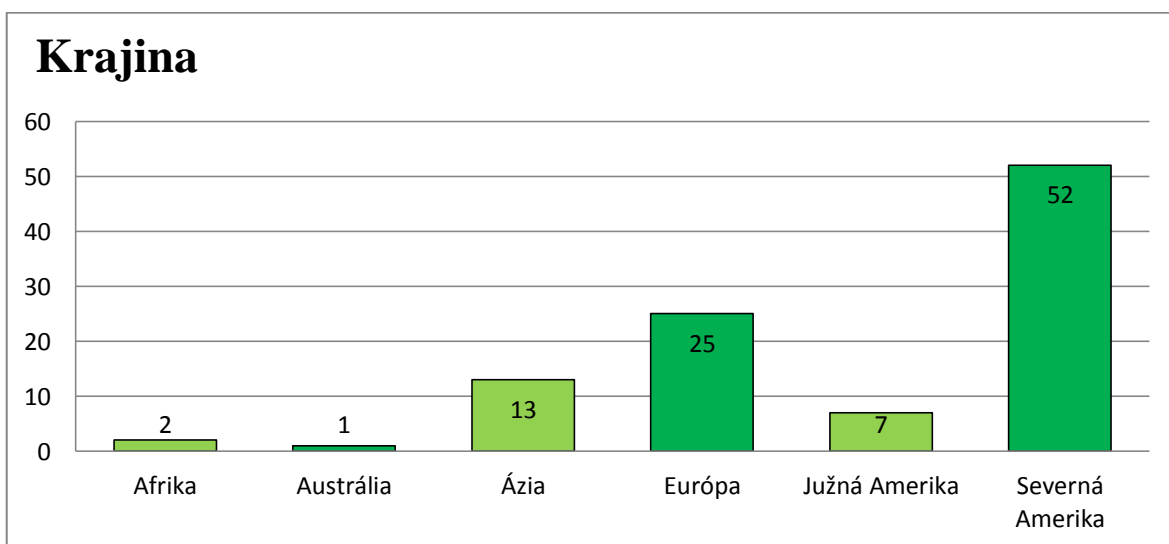
Tabuľka č. 21: Vek respondentov medzinárodnej komunity



Graf č. 21: Vek respondentov medzinárodnej komunity

Krajina	Počet respondentov	Počet percent
Afrika	2	2 %
Austrália	1	1 %
Ázia	13	13 %
Európa	25	25 %
Južná Amerika	7	7 %
Severná Amerika	52	52 %

Tabuľka č. 22: Geografické rozčlenenie respondentov



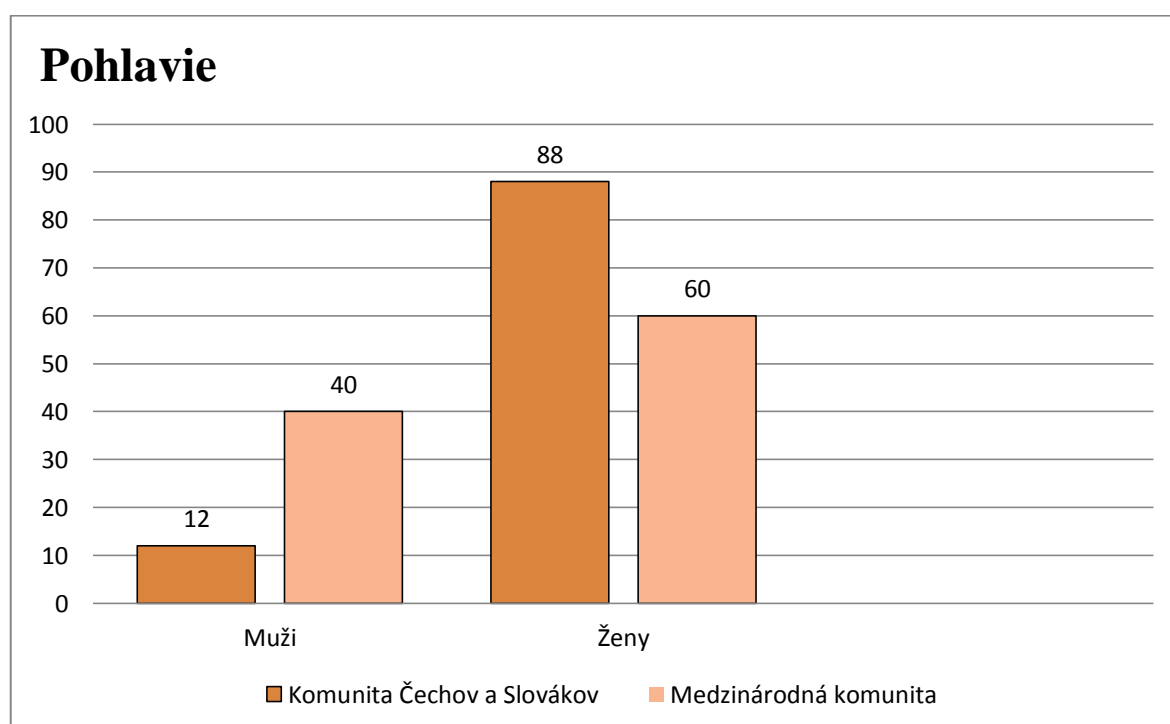
Graf č. 22: Geografické rozčlenenie respondentov

Zastúpenie respondentov v komunitách podľa pohlavia

Z výsledkov vyplýva, že v oboch komunitách je vo vyššej miere zastúpené ženské pohlavie. Avšak v medzinárodnej komunite odpovedalo trojnásobne viac mužov ako v československej komunite.

Pohlavie	Počet respondentov		Počet percent	
	Československá	Medzinárodná	Československá	Medzinárodná
Muži	12	40	12 %	40 %
Ženy	88	60	88 %	60 %

Tabuľka č. 23: Zastúpenie respondentov v komunitách podľa pohlavia



Graf č. 23: Zastúpenie respondentov v komunitách podľa pohlavia

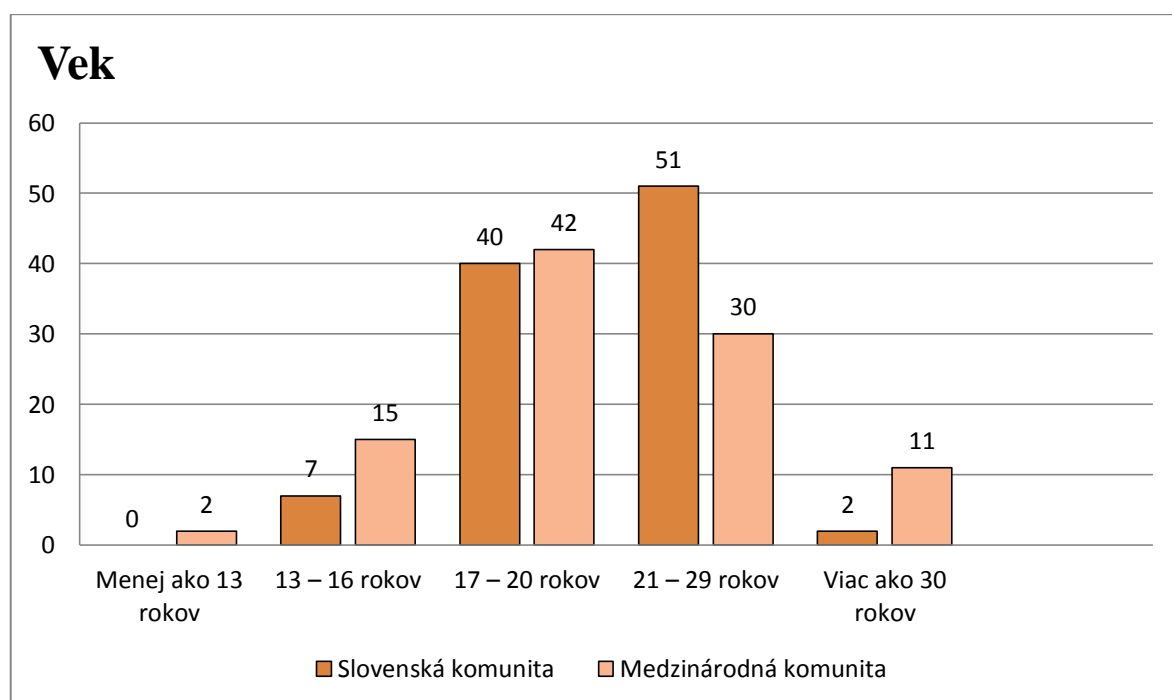
Zastúpenie respondentov v komunitách podľa veku

V československej komunite odpovedalo najviac respondentov vo vekovom rozmedzí 21 – 29 rokov, pričom v medzinárodnej komunite nám odpovedalo na dotazník najviac respondentov v rozmedzí 17 – 20 rokov. Ak sa pozrieme na výsledky detailnejšie, môžeme vidieť, že v oboch prípadoch je veľmi málo zastúpená veková kategória menej

ako 13 rokov, zasa vekové rozmedzie od 17 – 20 rokov je zastúpené skoro rovnako v oboch komunitách.

Vek	Počet respondentov		Počet percent	
	Československá	Medzinárodná	Československá	Medzinárodná
Menej ako 13 rokov	0	2	0 %	2 %
13 – 16 rokov	7	15	7 %	15 %
17 – 20 rokov	40	42	40 %	42 %
21 – 29 rokov	51	30	51 %	30 %
Viac ako 30 rokov	2	11	2 %	11 %

Tabuľka č. 24: Zastúpenie respondentov v komunitách podľa veku



Graf č. 24: Zastúpenie respondentov v komunitách podľa veku

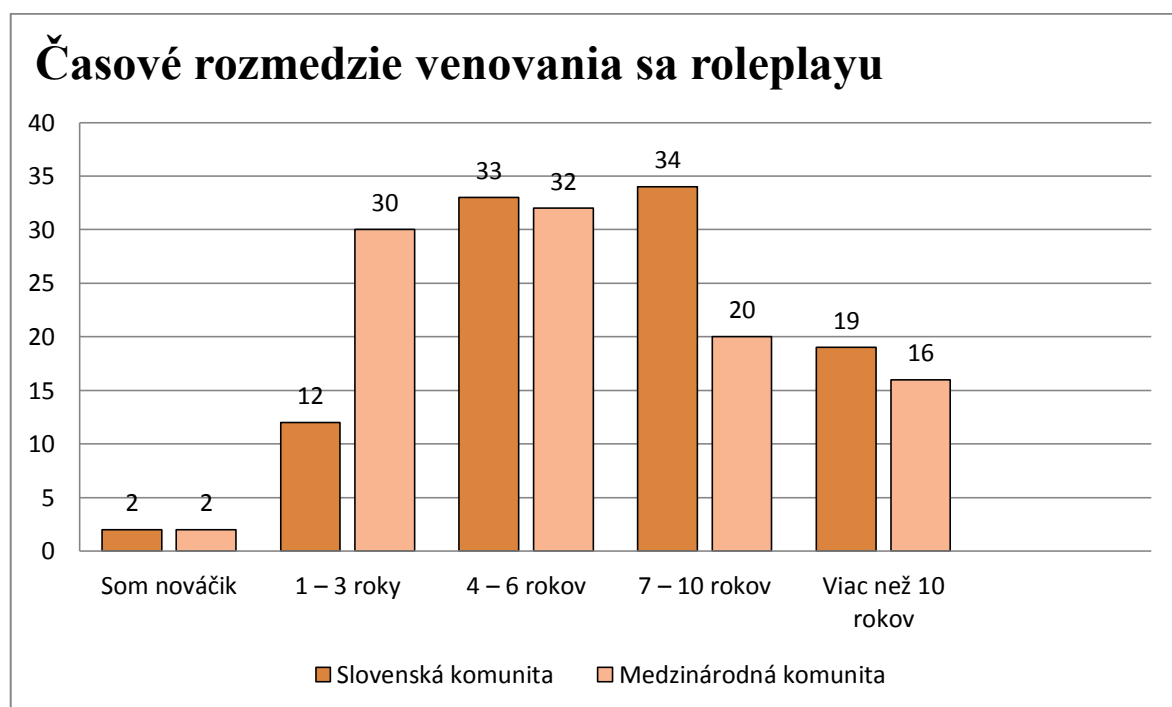
Porovnanie časového rozmedzia venovania sa roleplayovaniu v komunitách

V časovom rozmedzí venovania sa roleplayu sú medzi komunitami značné rozdiely. V československej komunite na dotazník odpovedalo najviac respondentov, ktorí roleplayujú 7 – 10 rokov. V medzinárodnej komunite prevládali respondenti venujúci sa roleplayu 4 – 6 rokov. Avšak musíme podotknúť, že na základe týchto výsledkov

nemožno tvrdiť, aká veková kategória prevláda v oboch roleplayerských komunitách, keďže naša vybraná vzorka respondentov bola pri oboch komunitách 100 respondentov.

Časové rozmedzie	Počet respondentov		Počet percent	
	Československá	Medzinárodná	Československá	Medzinárodná
Som nováčik.	2	2	2 %	2 %
1 – 3 roky	12	30	12 %	30 %
4 – 6 rokov	33	32	33 %	32 %
7 – 10 rokov	34	20	34 %	20 %
Viac než 10 rokov	19	16	19 %	16 %

Tabuľka č. 25: Porovnanie časového rozmedzia venovania sa roleplayovaniu v komunitách



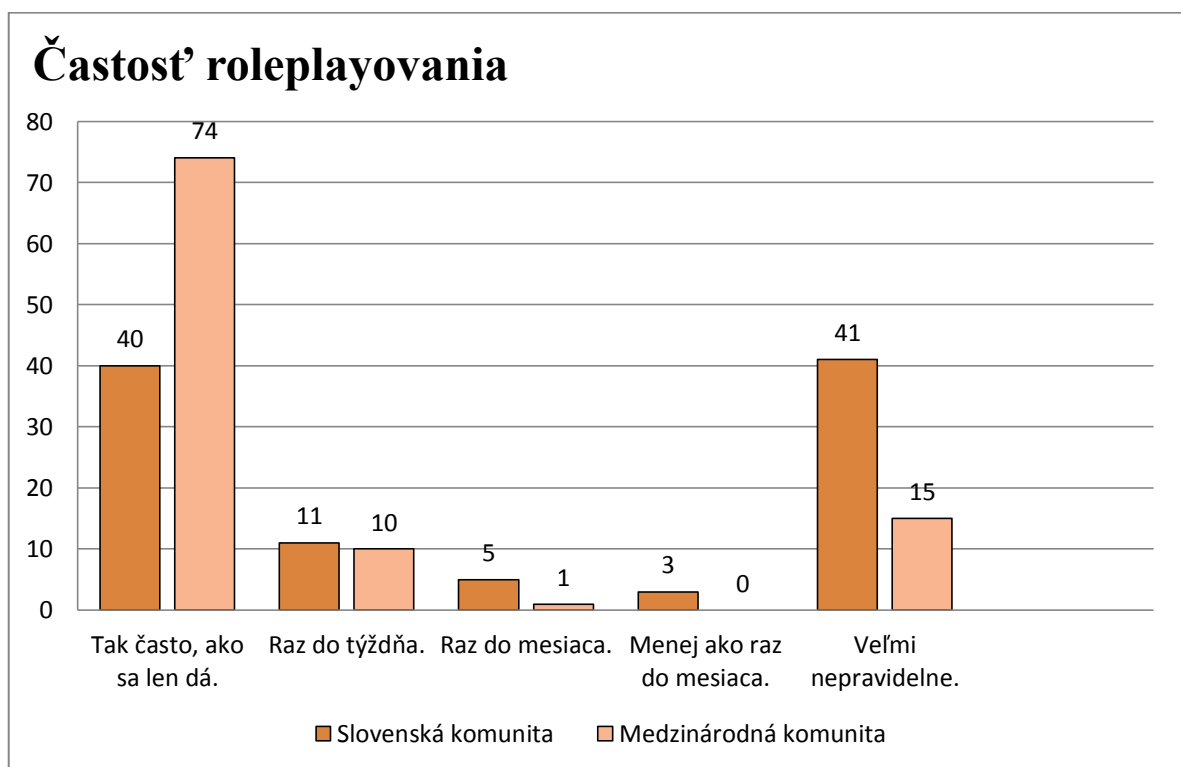
Graf č. 25: Porovnanie časového rozmedzia venovania sa roleplayovaniu v komunitách

Častosť roleplayovania

Keď sme sa pýtali, ako často respondenti roleplayujú, odpovede sa medzi komunitami výrazne líšili. Kým československá komunita roleplayuje veľmi nepravidelne, respondenti z medzinárodnej tak často, ako sa len dá.

Častosť	Počet respondentov		Počet percent	
	Československá	Medzinárodná	Československá	Medzinárodná
Tak často, ako sa len dá.	40	74	40 %	74 %
Raz do týždňa.	11	10	11 %	10 %
Raz do mesiaca.	5	1	5 %	1 %
Menej ako raz do mesiaca.	3	0	3 %	0 %
Veľmi nepravidelne.	41	15	41 %	15 %

Tabuľka č. 26: Porovnanie častosti roleplayovania v komunitách



Graf č. 26: Porovnanie častosti roleplayovania v komunitách

Forma roleplayovania

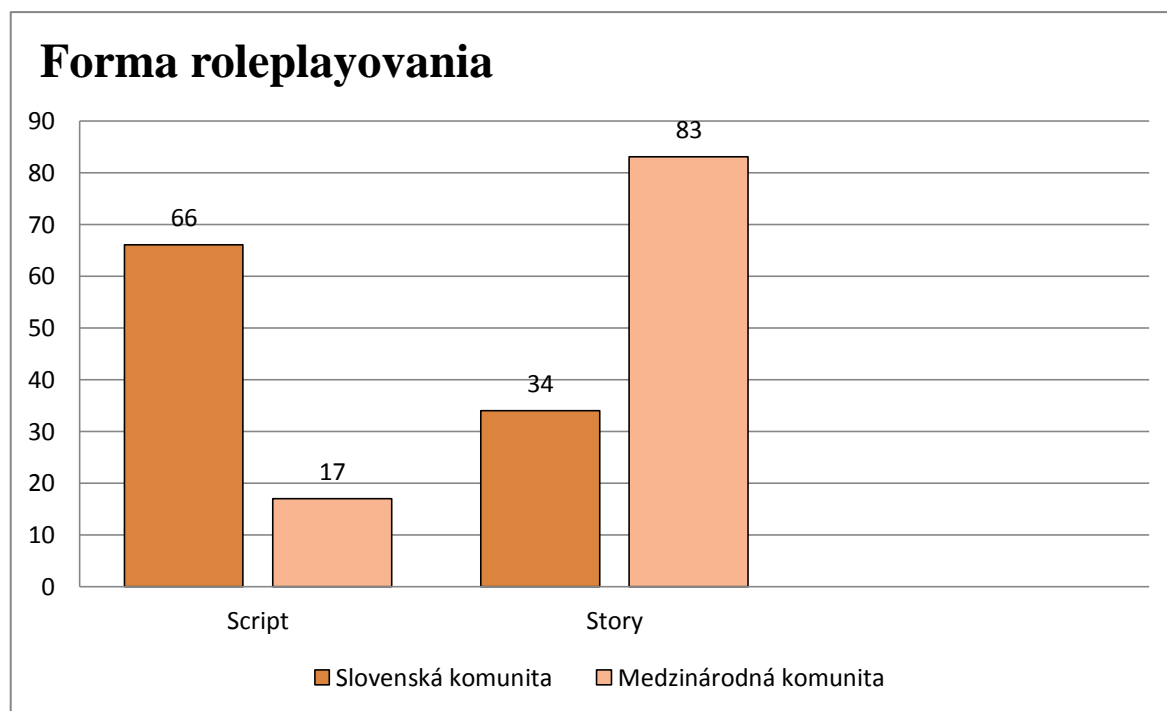
Veľmi výrazný rozdiel medzi komunitami sa prejavil pri otázke, v ktorej sme zisťovali, akú formu roleplayovania preferujú. U respondentov z československej

komunity prevládala script forma, teda pisanie formou filmového textu alebo scenára, pri ktorom sú akcie vykonávané postavou vpisované medzi hviezdičky (**) alebo iné znamienka, symboly. Môže to byť spôsobené tým, že mnoho českých či slovenských RPG stránok má svoje pravidlá, v ktorých je uvedené, že akcie postavy sa vpisujú medzi isté znamienka na odlišenie v texte, prípadne myšlienky musia byť písané v kurzíve. Mnoho roleplayerov si na tento druh zvyklo a využíva ho za každých okolností.

Medzinárodná komunita však uprednostňuje story formu, teda klasický štýl používaný v knihách, pri ktorom sa pri priamej reči používajú úvodzovky. Uvádzacie vety a akcie, ktoré postava vykoná, sa píše bez akýchkoľvek špeciálnych interpunkčných znamienok.

Forma	Počet respondentov		Počet percent	
	Československá	Medzinárodná	Československá	Medzinárodná
Script	66	17	66 %	17 %
Story	34	83	34 %	83 %

Tabuľka č. 27: Porovnanie formy roleplayovania v komunitách



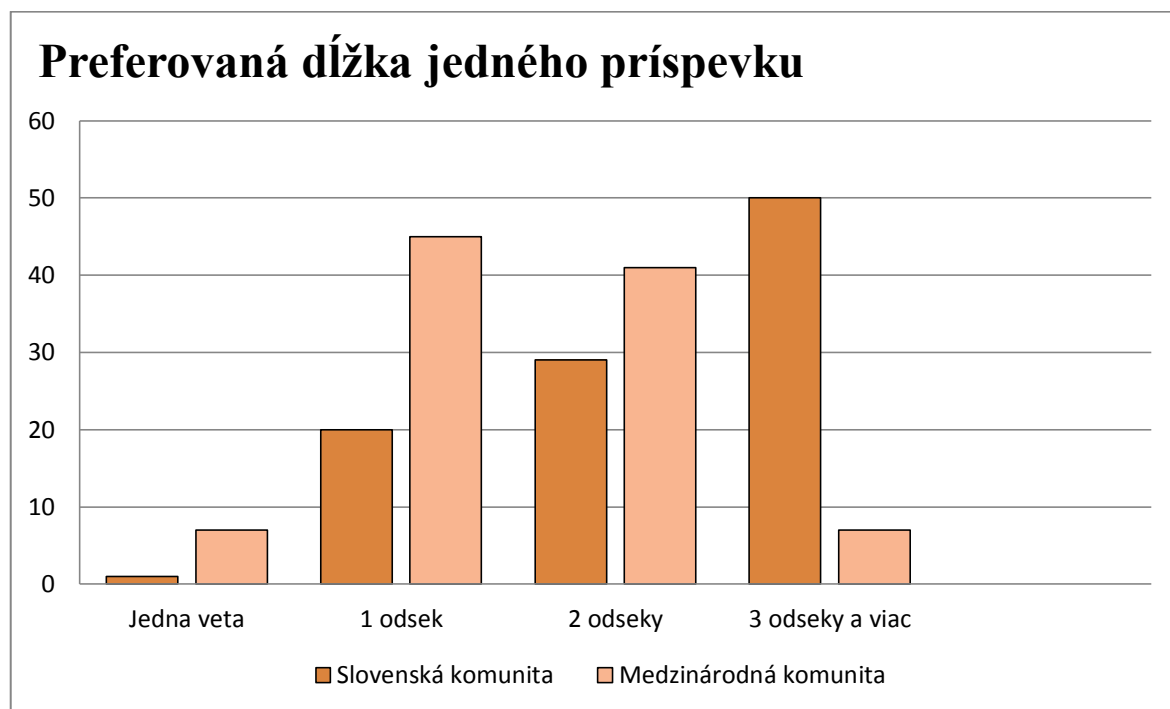
Graf č. 27: Porovnanie formy roleplayovania v komunitách

Porovnanie preferovanej dĺžky jedného príspevku v komunitách

Preferovaná dĺžka jedného príspevku v československej komunite je 3 odseky a viac, z čoho vyplýva, že Slováci a Česi obľubujú opisné a detailné príspevky. O tom sme sa mohli presvedčiť aj pri čítaní odpovedí na nami vytvorený jednoduchý štartér. Medzinárodná komunita preferuje 1 odsek.

Dĺžka príspevku	Počet respondentov		Počet percent	
	Československá	Medzinárodná	Československá	Medzinárodná
Jedna veta	1	7	1 %	7 %
1 odsek	20	45	20 %	45 %
2 odseky	29	41	29 %	41 %
3 odseky a viac	50	7	50 %	7 %

Tabuľka č. 28: Porovnanie preferovanej dĺžky jedného príspevku v komunitách



Graf č. 28: Porovnanie preferovanej dĺžky jedného príspevku v komunitách

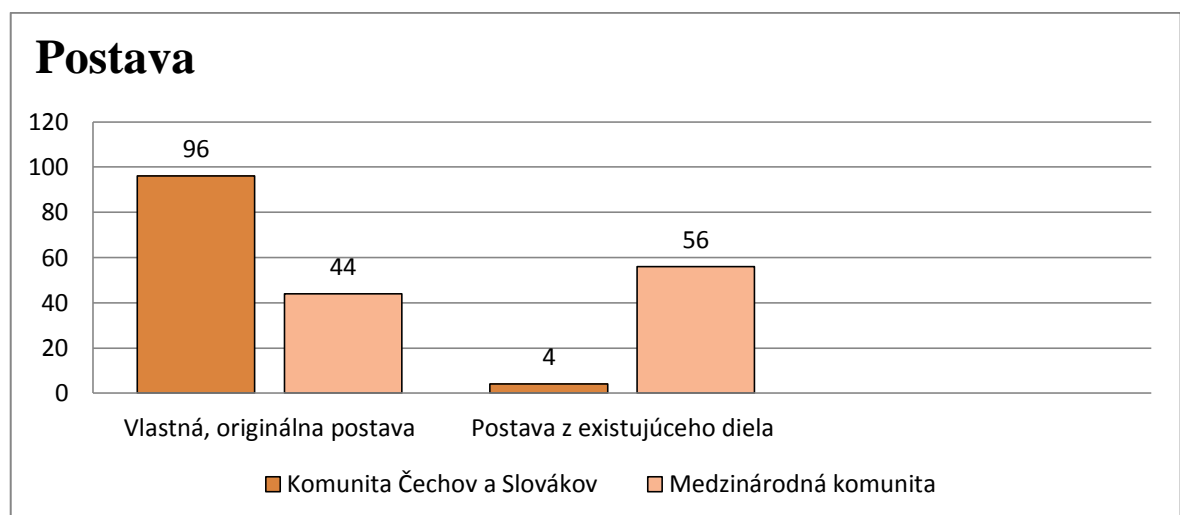
Postava

a) Porovnanie výberu postavy v komunitách

Zatiaľ čo Česi a Slováci uprednostňujú vlastnú, originálnu postavu, medzinárodní respondenti preferujú kanonickú postavu z už existujúceho diela. Môže to byť spôsobené tým, že československí hráči nezvyknú roleplayovať na sociálnych sieťach, skôr preferujú RPG webstránky, ako vyšlo v predchádzajúcej kapitole pri otázke, cez aké médiá hráči hrajú tento typ hier. RPG webstránky nepovoľujú kanonické postavy. Až na pár výnimiek. Väčšina slovenských a českých respondentov v dotazníku uvádzala, že ani nemajú tendenciu si vytvárať postavu „prebratú“ od niekoho iného a ani by to nikdy neurobili, takže sa môžeme domnievať, že väčšina si zvykla na typ RPG stránok, aký prevláda na Slovensku a Česku. Je to viditeľné aj na výsledkoch z dotazníka. Kým vlastnú postavu preferovalo 96 respondentov, kanonickú len 4 respondenti. Medzinárodná komunita je viac zameraná na sociálne siete, kde si môžu slobodne vytvoriť akúkoľvek postavu, či už vlastnú alebo prebratú. Výsledné hodnoty oboch možností preto nie sú tak priepastné ako v prípade československej komunity.

Postava	Počet respondentov		Počet percent	
	Československá	Medzinárodná	Československá	Medzinárodná
Vlastná postava	96	44	96 %	44 %
Postava z diela	4	56	4 %	56 %

Tabuľka č. 29: Porovnanie výberu postavy v komunitách



Graf č. 29: Porovnanie výberu postavy v komunitách

b) Porovnanie faktorov ovplyvňujúcich tvorbu originálnej postavy v komunitách

Najvýraznejší faktor, ktorý ovplyvňuje tvorbu originálnej postavy u Čechov a Slovákov, je vkladanie vlastných povahových črt do práve vymýšľanej postavy. V medzinárodnej komunite je rozhodujúcim faktorom príbeh, aký s danou postavou chcú hrať, teda námet, nápad na príbeh. V medzinárodnej komunite je totiž možné v skupinách venovaných roleplayu na sociálnych sieťach napísať príspevok o hľadaní partnera na konkrétny roleplay, v ktorom sú zahrnuté informácie o aký roleplay ide, informácie o postave a takisto požiadavky na roleplay partnera. Je to veľmi bežný spôsob hľadania si partnera na hru v anglicky hovoriacich skupinách. Takýmto spôsobom dotyčný hráč vytvára svoju postavu na základe príbehu v spomínanom príspevku. Samozrejme, respondenti v dotazníku uviedli aj iný zmysel tohto preferovaného faktoru, teda, že si vytvárajú postavu na základe toho, aké príbehy a námety by sa im páčilo s ňou odohrať predtým než vstúpia do interakcie s niekým.

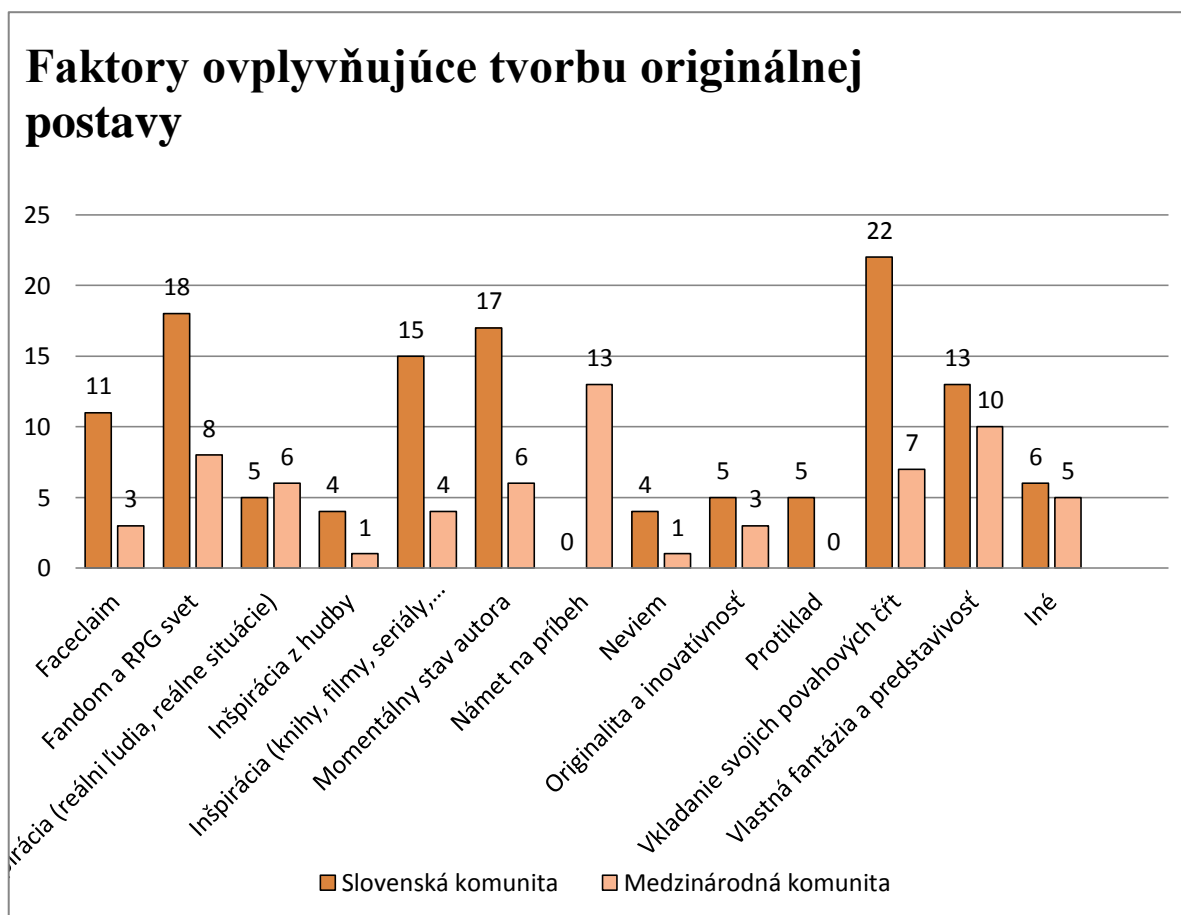
Aby boli informácie úplné, dodávame, že 4 respondenti z medzinárodnej komunity nepochopili otázku. Okrem uvedených odpovedí uviedlo 5 hráčov z medzinárodnej komunity aj iné odpovede, ktoré sme zaradili pod kategóriu Iné:

- Aký by záporný hrdina mal byť (1)
- Na základe partnerových preferencií (1)
- Na základe života známej osobnosti (1)
- Vytváranie postavy na základe túžby, akí respondenti chcú byť (2)

Faktory	Počet respondentov		Počet percent	
	Československá	Medzinárodná	Československá	Medzinárodná
Faceclaim	11	3	8,80 %	4,47 %
Fandom a RPG svet	18	8	14,40 %	11,92 %
Inšpirácia (reálni ľudia, situácie)	5	6	4,00 %	8,94 %
Inšpirácia z hudby	4	1	3,20 %	1,49 %
Inšpirácia (knihy, filmy, seriály, mytológia, história atď.)	15	4	12,00 %	5,96 %

Momentálny stav autora	17	6	13,60 %	8,94 %
Námet na príbeh	0	13	0,00 %	19,37 %
Neviem	4	1	3,20 %	1,49 %
Originalita a inovatívnosť	5	3	4,00 %	4,47 %
Protiklad	5	0	4,00 %	0,00 %
Vkladanie svojich povahových črt	22	7	17,60 %	10,43 %
Vlastná fantázia a predstavivosť	13	10	10,40 %	14,90 %
Iné	6	5	4,80 %	7,45 %

Tabuľka č. 30: Porovnanie faktorov ovplyvňujúcich tvorbu originálnej postavy v komunitách



Graf č. 30: Porovnanie faktorov ovplyvňujúcich tvorbu originálnej postavy v komunitách

c) Porovnanie faktorov ovplyvňujúcich výber kanonickej postavy

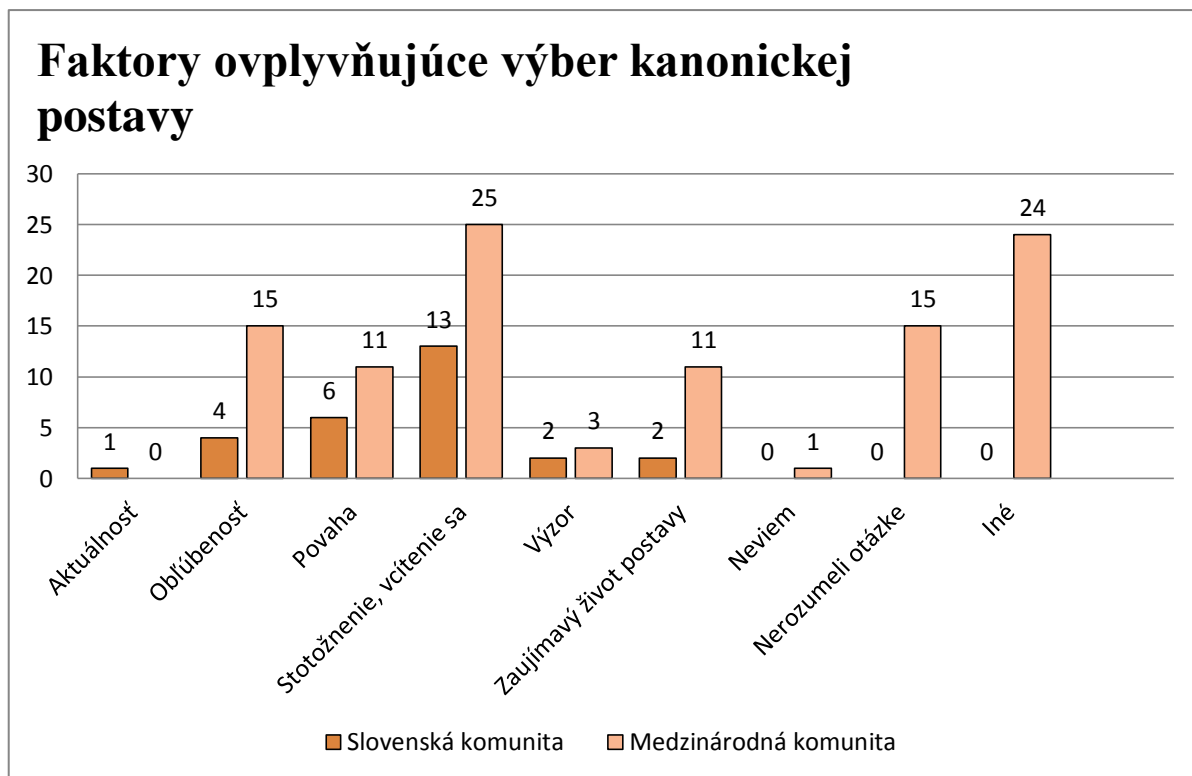
Najvýraznejší faktor, ktorý ovplyvňuje výber kanonickej postavy u Čechov a Slovákov, je stotožnenie sa, vcítenie sa do danej postavy prebratej z iného diela. V medzinárodnej komunite je rozhodujúci faktor rovnaký.

Aby boli informácie úplné, dodávame, že 15 respondentov z medzinárodnej komunity nerozumelo tejto otázke. Okrem uvedených odpovedí uviedlo 24 hráčov z medzinárodnej komunity aj iné odpovede, ktoré sme zaradili pod kategóriu Iné:

- Ak kanonická postava je voľná na danej stránke (1)
- Na základe dopytu po danej postave (3)
- Na základe podobnosti s hráčom (11)
- Nápad, ktoré pre danú postavu mám a chcem podľa nich vytvoriť roleplay (6)
- Popularita postavy vo fandome (1)
- Výber postavy na základe túžby, akí respondenti chcú byť (1)
- Zameranie sa na romantické párovanie (1)

Faktory	Počet respondentov		Počet percent	
	Československá	Medzinárodná	Československá	Medzinárodná
Aktuálnosť	1	0	3,57 %	0,00 %
Obľúbenosť	4	15	14,28 %	16,65 %
Povaha	6	11	21,42 %	12,21 %
Stotožnenie, vcítenie sa	13	25	46,41 %	27,75 %
Výzor	2	3	7,14 %	3,33 %
Zaujímavý život postavy	2	11	7,14 %	12,21 %
Neviem	0	1	0,00 %	1,11 %
Iné	0	24	0,00 %	26,64 %

Tabuľka č. 31: Porovnanie faktorov ovplyvňujúcich výber kanonickej postavy v komunitách



Graf č. 31: Porovnanie faktorov ovplyvňujúcich výber kanonickej postavy v komunitách

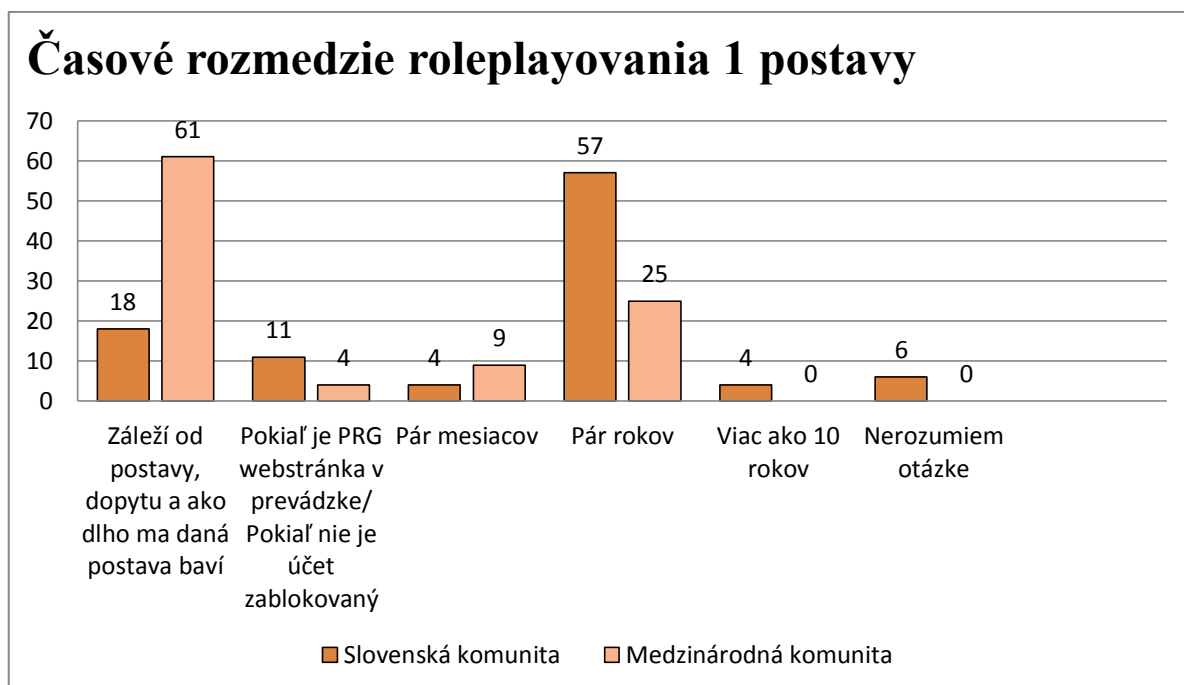
d) Porovnanie časového rozmedzia roleplayovania jednej postavy v komunitách

Pri porovnávaní časového rozmedzia roleplayovania jednej postavy sa československá komunita vyjadrila presnejšie ako medzinárodná. Česi a Slováci uviedli ako najpreferovanejšiu odpoveď pár rokov. Veľa slovenských a českých respondentov uvádzalo, že pri jednej postave zotrúva veľmi dlho alebo ju prenáša do iného roleplaya, keďže svojej originálnej postave dali dušu, vytvorili ju. Pričom medzinárodní respondenti sa vyjadrili viac všeobecne. Roleplayujú jednu postavu tak dlho, ako ich daná postava baví, ako dlho majú iní hráči záujem písať s ich postavou.

Časové rozmedzie	Počet respondentov		Počet percent	
	Československá	Medzinárodná	Československá	Medzinárodná
Záleží od postavy, dopytu, ako dlho ma baví daná postava	18	61	18 %	61 %
Pokiaľ je RPG webstránka v prevádzke./ Pokiaľ nie je účet zablokovaný	11	4	11 %	4 %

Pár mesiacov	4	9	4 %	9 %
Pár rokov	57	25	57 %	25 %
Viac ako 10 rokov	4	0	4 %	0 %
Nerozumeli otázke	6	0	6 %	0 %

Tabuľka č. 32: Porovnanie časového rozmedzia roleplayovania jednej postavy v komunitách



Graf č. 32: Porovnanie časového rozmedzia roleplayovania jednej postavy v komunitách

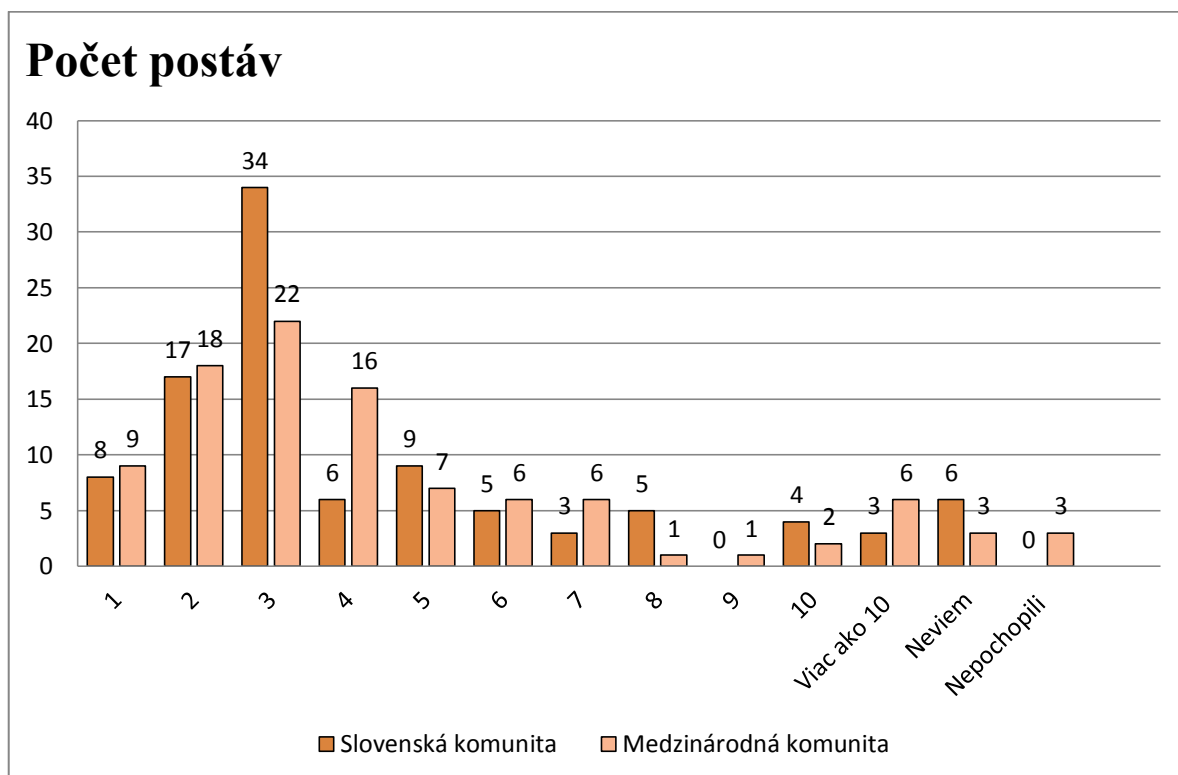
e) Porovnanie počtu postáv, aký roleplayeri dokážu roleplayovať súčasne, ale nezávisle od seba, v komunitách

Pri porovnaní počtu postáv, aký hráči dokážu roleplayovať súčasne, ale nezávisle od seba, sa československí a medzinárodní respondenti zhodli. Najviac respondentov z oboch komunit uviedlo 3 postavy. Obe komunity sa zhodli aj v druhej najčastejšej odpovedi, ktorou boli 2 postavy.

Počet postáv	Počet respondentov		Počet percent	
	Československá	Medzinárodná	Československá	Medzinárodná
1 postava	8	9	8 %	9 %
2 postavy	17	18	17 %	18 %

3 postavy	34	22	34 %	22 %
4 postavy	6	16	6 %	16 %
5 postáv	9	7	9 %	7 %
6 postáv	5	6	5 %	6 %
7 postáv	3	6	3 %	6 %
8 postáv	5	1	5 %	1 %
9 postáv	0	1	0 %	1 %
10 postáv	4	2	4 %	2 %
Viac ako 10 postáv	3	6	3 %	6 %
Neviem	6	3	6 %	3 %
Nepochopili otázku	0	3	0 %	3 %

Tabuľka č. 33: Porovnanie počtu postáv v komunitách



Graf č. 33: Porovnanie počtu postáv v komunitách

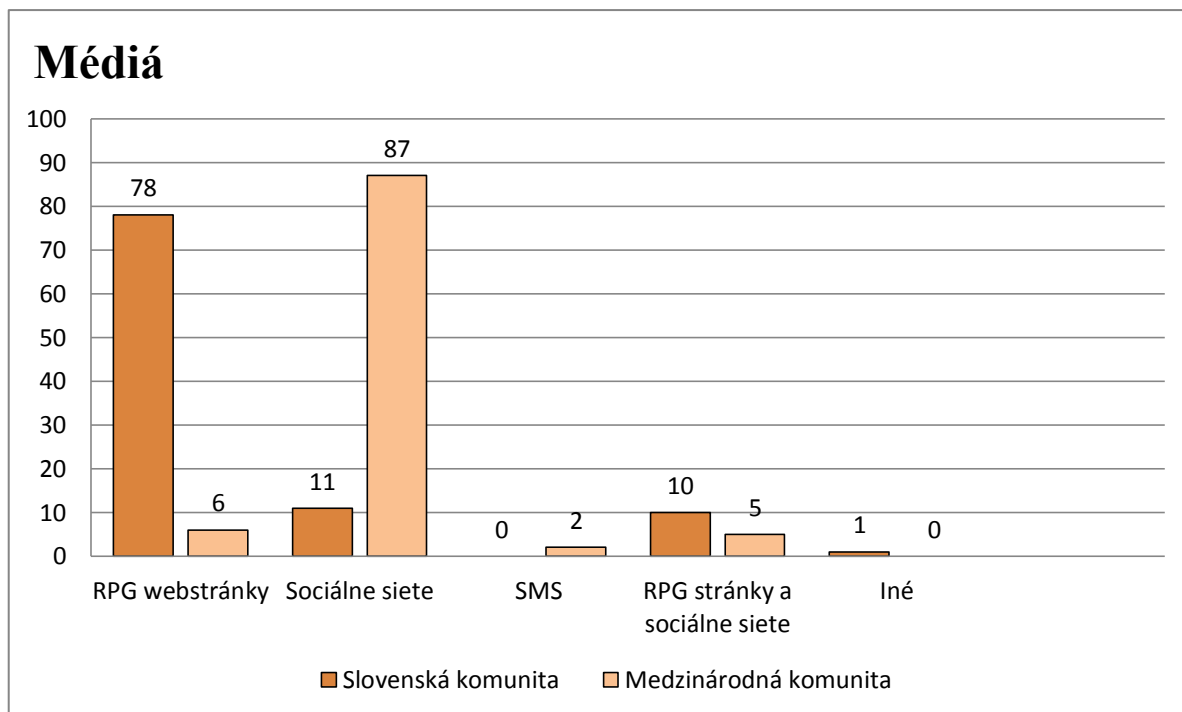
Porovnanie médií používajúcich sa k hranu v komunitách

Komunita Čechov a Slovákov využíva viac RPG webstránky, zatiaľ čo medzinárodní hráči preferujú sociálne siete ako Facebook, Tumblr, Twitter či iné. Tento rozdiel je najdôležitejším a najzávažnejším pri porovnávaní týchto komunit, keďže od médií sa odvíja roleplay ako taký. Kým na RPG stránkach sú gamemastri⁷, ktorí sa snažia kontrolovať priebeh hry, na sociálnej siet'ach väčšinou nič také nejestvuje a na hráčov číha nebezpečenstvo v podobe obťažovania či iných nepríjemností.

Médiá	Počet respondentov		Počet percent	
	Československá	Medzinárodná	Československá	Medzinárodná
RPG webstránky	78	6	78 %	6 %
Sociálne siete	11	87	11 %	87 %
SMS	0	2	0 %	2 %
RPG stránky a sociálne siete	10	5	10 %	5 %
Iné	1	0	1 %	0 %

Tabuľka č. 34: Porovnanie médií používajúcich sa k hranu v komunitách

⁷ Gamemaster – nazývaný aj Gamemaster, Tvorca hry, Pán jaskyne, je ten, kto celú hru vytvára a vedie, teda vytvára zápletku, príbeh, pravidlá, okolnosti, celý svet, v ktorom sa hra odohráva. Plní rolu vodcu a takisto sudcu (Blinka, Šmahel, 2007, s. 170). Má za úlohu oboznámiť hráčov s problematikou príbehu, s fiktívnym svetom, do ktorého vstupujú, vymýšľa rôzne úlohy pre hráčov či hádže hráčov prekážky pod nohy. Avšak Gamemaster nemôže plne ovládať postavy iných hráčov, môže ich iba usmerniť, udeľovať hráčom odmeny alebo tresty, keď porušia pravidlá. Môžeme ho nazvať tiež moderátorom hry (Tresca, 2011).



Graf č. 34: Porovnanie médií používajúcich sa k hraníu v komunitách

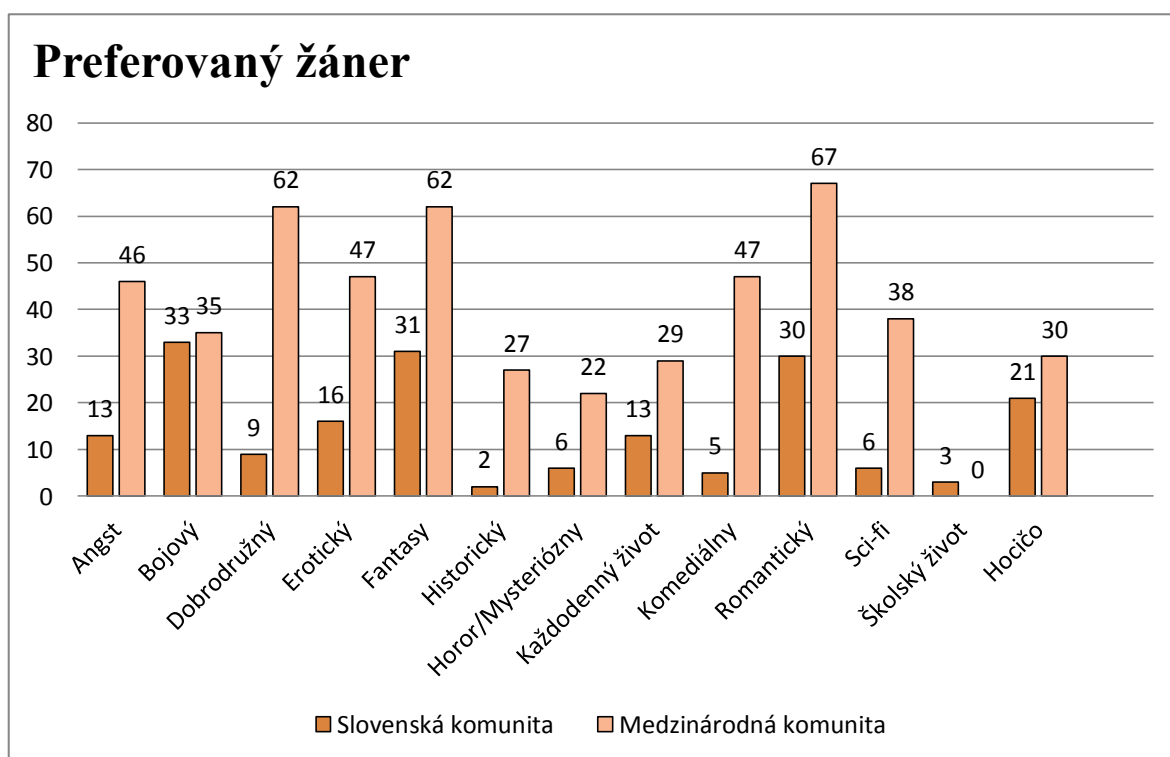
Preferovaný žáner

Z výsledkov vyplýva, že najpreferovanejší žáner československej komunity je bojový roleplay a najpreferovanejší žáner medzinárodnej komunity je romanticky zameraný roleplay. V československej komunite sa na druhom mieste umiestnil fantasy žáner. Najobľúbenejší žáner medzinárodnej komunity, romantický roleplay, sa u Čechov a Slovákov umiestnil až na treťom mieste. Medzinárodná vzorka uviedla na druhom mieste dobrodružný žáner a fantasy žáner. Oba mali zhodný počet respondentov. Na treťom mieste sa umiestnili znova dva žánre, a to erotický a komediálny.

Preferovaný žáner	Počet respondentov		Počet percent	
	Československá	Medzinárodná	Československá	Medzinárodná
Angst	13	46	6,89 %	9,01 %
Bojový	33	35	17,49 %	6,86 %
Dobrodružný	9	62	4,77 %	12,15 %
Erotický	16	47	8,48 %	9,21 %
Fantasy	31	62	16,43 %	12,15 %
Historický	2	27	1,06 %	5,29 %

Horor/Mysteriózny	6	22	3,18 %	4,31 %
Každodenný život	13	29	6,89 %	5,68 %
Komediálny	5	47	2,65 %	9,21 %
Romantický	30	67	15,9 %	13,13 %
Sci-fi	6	38	3,18 %	7,45 %
Školský život	3	0	1,59 %	0,00 %
Hocičo	21	30	11,13 %	5,88 %

Tabuľka č. 35: Porovnanie preferovaného žánru v komunitách



Graf č. 35: Porovnanie preferovaného žánru v komunitách

Chyby a nedostatky roleplayovania

Komunita Čechov a Slovákov označila za najneprijemnejšiu chybu v textovom roleplayi Mary Sue/Gary Stu postavy, zatiaľ čo medzinárodní hráči nemôžu vystáť zlý pravopis, gramatiku a štylistiku. Keďže Česi a Slováci výrazne preferujú roleplayovanie originálnych postáv, je logické, že najviac označovaná chyba sa týka práve originálnych postáv.

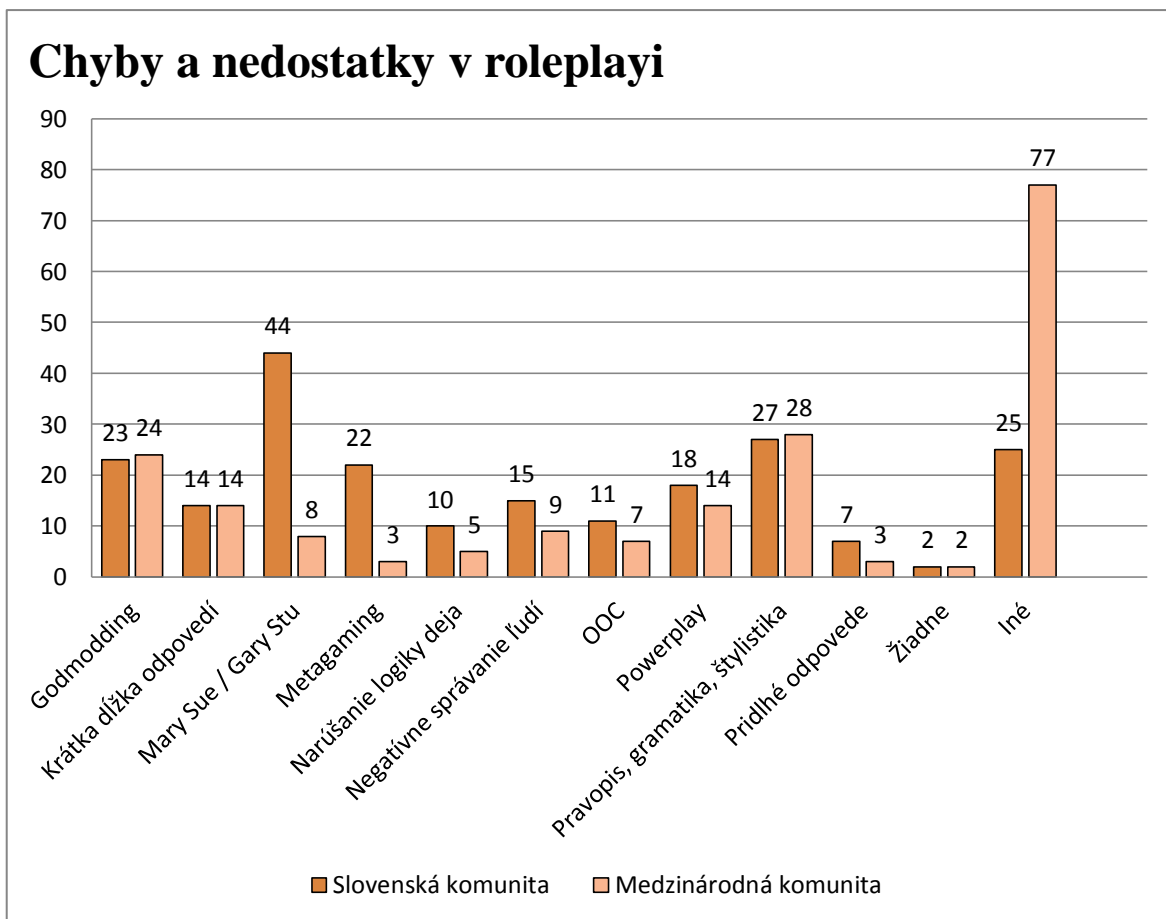
Aby boli informácie úplné, dodávame, že okrem uvedených odpovedí 77 respondentov z medzinárodnej komunity uviedlo aj iné odpovede, ktoré sme zaradili pod kategóriu Iné:

- Ak je iba jeden hráč ťahač deja, druhý len sucho a nezáživne odpisuje (4)
- Ak nejaký hráč roleplayuje postavu, o ktorej nič nevie (1)
- Ak sú hráči urážliví v rámci roleplaya (1)
- Ak uzavretý, súkromný roleplay komentujú hráči, ktorým roleplay nie je určený, narušenie cudzieho príspevku bez opýtania (2)
- Autohitting (3)
- Byť zamieňaný s iným roleplayerom, ktorý hrá tú istú kanonickú postavu (1)
- Četový typ komunikácie v rámci roleplaya (slang, skratky, skomoleniny, písanie bez diakritiky) (10)
- Hráči nemajú dostatočné znalosti o špecifickom nastavení roleplaya (1)
- Ignorovanie kanonických faktov hráčmi (1)
- Keď si hráči myslia, že jediné, čo môžu roleplayovať, je kanonický dej; hráči bez fantázie (1)
- Lenivosť hráčov, hráči nie sú dost' kreatívni, nemajú chuť vymýšľať niečo nové (3)
- Nahlasovanie a blokovanie roleplayerských účtov (5)
- Naliehanie na hráča, aby odpovedal aj napriek jeho zaneprázdnenosti (3)
- Nedodržiavanie RPG pravidiel (2)
- Nedostatočné popísanie vnútorných myšlienok postavy (1)
- Nedostatok opisu v príspevku (1)
- Neoriginálne, plytké nápady na roleplay (2)
- Nepoužívanie špecifických znamienok na označenie toho, že prehovára admin/hráč a nie postava (1)
- Neprehľadnosť medzi priamou a nepriamou rečou, zabudnutie úvodzoviek pri priamej reči (1)
- Nútenie do romantického zapojenia postáv (8)
- Nútenie hráča do nápadu, ktorý mu nie je príjemný (2)
- Nútenie hráča do príbehu s erotickým ladením (13)
- Používanie 1. osoby prítomného času namiesto 3. osoby minulého času (1)
- Používanie hviezdičiek (**) v roleplayi v story formáte (1)

- Používanie kanonických postáv ako postavy, ktoré sa mihnú v deji len ako vedľajšie postavy (hráči ich uchopia len na dotvorenie deja – non-player characters), a nevedieť ich uhrať (1)
- Roleplay partner doslova prikazuje, ako máte hrať svoju postavu (2)
- Súdenie a kritika roleplayerských schopností iných hráčov (2)
- Vhupnutie do roleplayovania bez predošlej komunikácie so spoluhráčom, teda bez plotovania (1)
- Vulgarizmy (1)
- Vytváranie originálnych postáv ako deti kanonických postáv (1)

Chyby a nedostatky v roleplayi	Počet respondentov		Počet percent	
	Československá	Medzinárodná	Československá	Medzinárodná
Godmodding	23	24	10,58 %	12,24 %
Krátke odpovede	14	14	6,44 %	7,14 %
Mary Sue/Gary Stu	44	8	20,24 %	4,08 %
Metagaming	22	3	10,12 %	1,53 %
Narúšanie logiky deja	10	5	4,60 %	2,55 %
Negatívne správanie ľudí	15	9	6,90 %	4,59 %
OOO (Byť mimo charakter postavy)	11	7	5,06 %	3,57 %
Powerplay	18	14	8,28 %	7,14 %
Pravopis, gramatika, štylistika	27	28	12,42 %	14,28 %
Pridlhé odpovede	7	3	2,76 %	1,53 %
Žiadne	2	2	0,92 %	1,02 %
Iné	25	77	11,50 %	39,78 %

Tabuľka č. 36: Porovnanie chýb a nedostatkov v roleplayi československej komunity a medzinárodnej komunity



Graf č. 36: Porovnanie chýb a nedostatkov v roleplayi československej komunity a medzinárodnej komunity

Porovnanie pozitív roleplayovania v komunitách

Z výsledkov vyplýva, že československá komunita považuje za najväčšie pozitívum roleplaya to, že vďaka roleplayu si môže rozvíjať svoju fantáziu a kreativitu. Zasa medzinárodní respondenti uviedli za najväčšie pozitívum spoznávanie nových ľudí s rovnakými záujmami a vytváranie si kamarátsiev.

Aby boli informácie úplné, dodávame, že okrem uvedených odpovedí 69 respondentov z medzinárodnej komunity uviedlo aj iné odpovede, ktoré sme zaradili pod kategóriu Iné:

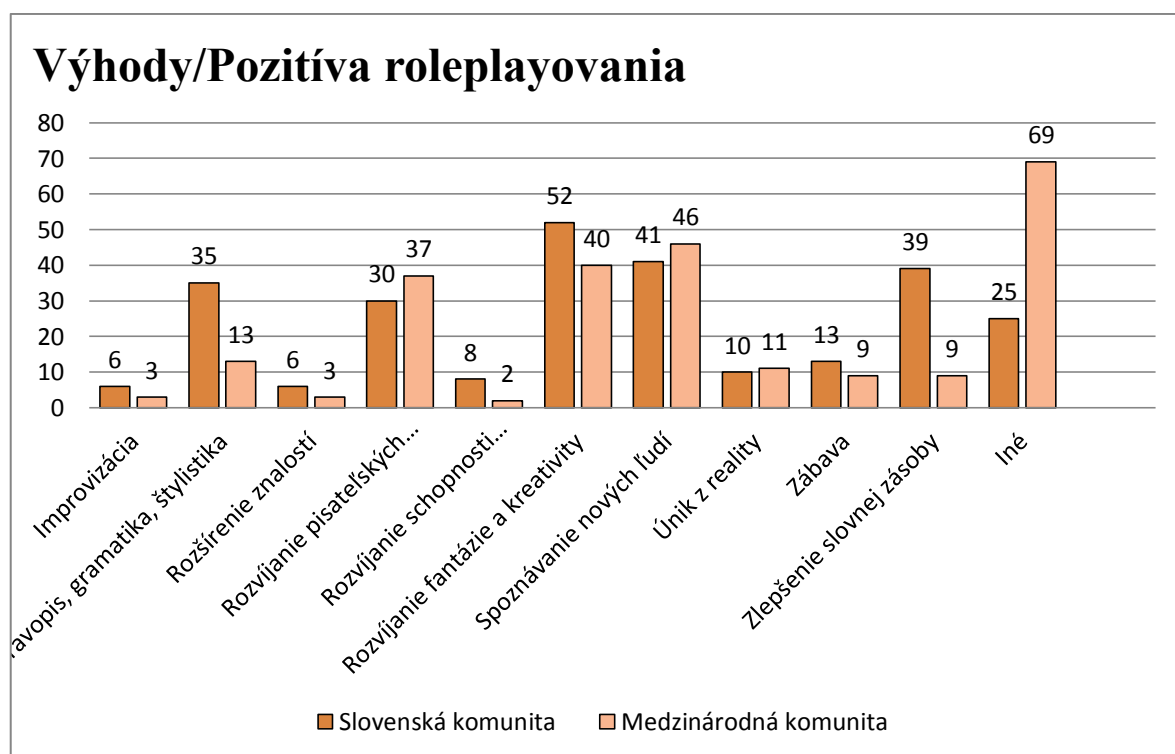
- Čítanie s porozumením (1)
- Interaktivita (13)
- Ľudia nesúdia to, ako vyzeráme, ale súdia nás na základe našich pisateľských schopností (2)

- Motivácia čítať knihy viac ako predtým kvôli roleplayu (3)
- Možnosť byť niekým iným a možnosť zažiť situácie, ktoré by sme nikdy nezažili (5)
- Možnosť byť vo fiktívnom svete, kde nie je nič nemožné (2)
- Možnosť sa vyrovnávať so svojimi problémami prostredníctvom roleplaya (6)
- Možnosť vidieť kanonické postavy v situáciách, v ktorých sa nikdy nenachádzali(1)
- Pochopenie iných kultúr, keďže sa nám naskytá možnosť roleplayovania s ľuďmi z celého sveta (1)
- Rozvíjanie myslenia, cibrenie si pozornosti a pamäte (2)
- Rozvíjanie osobitého autorského štýlu písania (2)
- Rozvíjanie postavy prostredníctvom takýchto hier (4)
- Rozvíjanie schopnosti spolupráce (1)
- Sebedomejšie vystupovanie (2)
- Schopnosť naučiť sa riešiť problémy (2)
- Schopnosť vidieť množstvo vecí z iného uhla pohľadu (1)
- Učenie sa nových techník písania od ostatných hráčov (3)
- Učenie sa prostredníctvom roleplaya vyjadriť svoje nápady, emócie a sám seba, sebarozvíjanie (7)
- Získanie konštruktívnej kritiky od ostatných, aby sme mohli stále zlepšovať svoje nedostatky v písaní (1)
- Zlepšenie cudzieho jazyka (6)
- Zlepšenie sa v detailnosti v rámci svojich príspevkov (3)
- Zlepšenie si prstokladu na klávesnici (1)

Výhody/Pozitíva	Počet respondentov		Počet percent	
	Československá	Medzinárodná	Československá	Medzinárodná
Improvizácia	6	3	2,28 %	1,23 %
Pravopis, gramatika, štylistika	35	13	13,30 %	5,33 %
Rozšírenie znalostí	6	3	2,28 %	1,23 %

Rozvíjanie pisateľských schopností	30	37	11,40 %	15,17 %
Rozvíjanie schopnosti komunikácie	8	2	3,04 %	0,82 %
Rozvíjanie fantázie a kreativity	52	40	19,76 %	16,40 %
Spoznávanie nových ľudí	41	46	15,58 %	18,86 %
Únik z reality	10	11	3,80 %	4,51 %
Zábava	13	9	4,94 %	3,69 %
Zlepšenie slovnej zásoby	39	9	14,82 %	3,69 %
Iné	25	69	9,50 %	28,29 %

Tabuľka č. 37: Porovnanie pozitív a výhod roleplayovania v komunitách



Graf č. 37: Porovnanie pozitív a výhod roleplayovania v komunitách

Pridávame pár odpovedí od medzinárodných respondentov k tejto otázke, aké pozitíva roleplay má a prináša:

It trains creative thinking. Bond with your friends. For me, roleplaying encourages me to read more books. (Žena, 21 – 29 rokov, doba roleplayovania 4 – 6 rokov, Singapúr)

Trénuje to kreatívne myslenie. Zbliženie sa s ľuďmi. Roleplayovanie ma povzbudzuje k tomu, aby som čítala viac kníh. (preložila Lenka Volčková)

Improving your language skills, there are lots of English roleplayers but not all of them are from an English speaking country, through roleplay you can pick up new words and develop your vocabulary for example, which would also improve your writing. (Žena, 13 – 16 rokov, doba roleplayovania 1 – 3 roky, Holandsko)

Zlepšovanie vašich jazykových znalostí. V komunite je mnoho anglicky píšucich roleplayerov, ale nie všetci pochádzajú z krajiny, v ktorej sa po anglicky hovorí. Prostredníctvom roleplaya sa môžete naučiť nové slová a rozvíjať svoju slovnú zásobu, čo zlepšuje vaše písanie. (preložila Lenka Volčková)

Roleplay tends to boost social interactions and literacy, and I am definitely an example of that. As someone with relatively bad social anxiety, I wouldn't have as many friends as I would without the social interactions I practiced while roleplaying. As for boosting literacy, I can definitely say that I wouldn't have such high grades in my English classes if roleplaying didn't let me practice my writing skills. (Muž, 13 – 16 rokov, doba roleplayovania 4 – 6 rokov, USA)

Roleplay inklinuje k posilneniu sociálnej interakcie a gramotnosti. Ja som rozhodne toho príkladom. Ako niekto, kto sa necíti príjemne pri nadväzovaní sociálnych kontaktov, by som nikdy nemal toľko priateľov, koľko som získal počas roleplayovania. Pokiaľ ide o zvýšenie mojej gramotnosti, môžem s istotou povedať, že by som nemal také dobré známky z angličtiny, keby som roleplayom neprecvičoval svoje pisateľské schopnosti. (preložila Lenka Volčková)

Improving creativity, in some cases (like mine) improving skills in another language, meeting people that judge you for what they get to know from you and not your looks. (Muž, viac ako 30 rokov, doba roleplayovania 4 – 6 rokov, Nemecko.)

Zlepšovanie kreativity. V niektorých prípadoch (aj v mojom) zlepšovanie zručností v cudzom jazyku. Taktiež stretávanie ľudí, ktorí ťa nesúdia podľa toho, ako vyzeráš, ale podľa toho, čo im o sebe povieš a podľa toho, ako píšeš. (preložila Lenka Volčková)

My grammar improved a lot after i started roleplaying plus i learned many techniques in writing. (Muž, 21 – 29 rokov, doba roleplayovania 1 – 3 roky, India)

Keď som začal roleplayovať, zlepšila sa mi gramatika. Plus som sa naučil mnoho techník v písaní. (preložila Lenka Volčková)

You can learn a lot from roleplay. How to write better and learn a different language better. You can make friends from all over the world and understand people that are different from you. (Žena, 21 – 29 rokov, doba roleplayovania 7 – 10 rokov, Grécko)

Môžete sa naučiť mnoho, keď roleplayujete. Ako lepšie písať. Naučiť sa lepšie cudzie jazyky. Môžete si vytvárať priateľstvá s ľuďmi z celého sveta a taktiež naučiť sa chápať ľudí, ktorí sú iní ako vy. (preložila Lenka Volčková)

Roleplay can be something like a form of therapy for those who have problems. It is amazing to become someone else for few moments and I think it is also amazing hobby. Much better than taking drugs or becoming a part of some gang. No matter how some people think it is stupid or nerdy. (Muž, 21 – 29 rokov, doba roleplayovania viac ako 10 rokov, Kanada)

Roleplay môže byť istá forma terapie pre tých, ktorí majú problémy. Je úžasné stať sa na chvíľu niekým iným. Myslím si, že je to úžasná záľuba, oveľa lepšie, ako brať drogy alebo sa stať súčasťou nejakého gangu. Bez ohľadu na to, že si niektorí ľudia myslia, že je to hlúpe alebo nerdy. (preložila Lenka Volčková)

Creativity. It teaches you about writing. It lets you connect to people with different mindsets. It gives you a valve to live out fantasies. It forces you out of your comfort zone and makes you explore new genres. It is fast and you can go from one vampire based roleplay to a Science Fiction scenario, to the mob haunted outskirts of New York in a Film Noire setting within an hour. When writing short stories or novels you are more often stuck with that one setting for days and weeks and months. (Žena, 21 – 29 rokov, doba roleplayovania 1 – 3 roky, Nemecko)

Tvorivosť. Učí vás, ako písať. Roleplay vám umožní spojiť sa s ľuďmi s odlišným zmysľaním. Roleplay je istý ventil, pretože môžete žiť vo fantázii. Núti vás vyjsť zo svojej komfortnej zóny a umožňuje vám preskúmať nové žánre. Je to veľmi jednoduché a od roleplaya o upíroch založeného na sci-fi, sa môžete dostať k roleplayu o dave na strašidelnom predmestí New Yorku, založenom na nastaveniach filmového žánru Film Noire, počas jednej hodiny. Avšak pri písaní poviedok alebo románov ste uviaznutý v jednom nastavení väčšinou dni, týždne či mesiace. (preložila Lenka Volčková)

I'm more confident in myself. I'm not as introverted when I'm roleplaying. (Žena, 17 – 20 rokov, doba roleplayovania 7 – 10 rokov, USA)

Viac si verím. Keď roleplayujem, nie som taký introvert. (preložila Lenka Volčková)

I enjoy how if two people can get on the same mental wavelength, a story can evolve so rapidly and with such an intensity that it can, for me at least, put both writers on an almost high. It also keeps the brain active. (Muž, 17 – 20, doba roleplayovania 7 – 10 rokov, USA)

Mám rád, keď sa mysle dvoch ľudí dokážu naladiť na tú istú vlnu a príbeh sa môže rozvíjať tak rýchlo a s takou intenzitou, že to môže, aspoň podľa mňa, vyvolať u oboch hráčov pocity eufórie ako po užití omamných látok. Roleplay tiež udržiava mozog aktívny. (preložila Lenka Volčková)

As I've said, it serves as a good way to keep creativity flowing, serves as an escape from a sometimes mentally harrowing world and can be a good coping mechanism for teens

and even adults with need to check out for a while or to receive reassurance from others. Going along with this theme, it is also a way to share creativity with peers who cannot judge you for your physical self and flaws, but are forced to instead confront your mind and imagination, something usually quite fascinating, but sadly under explored due to human nature and bias based on appearances. (Žena, 17 – 20, doba roleplayovania 7 – 10 rokov, USA)

Roleplay je dobrý spôsob, ako nechať tvorivosť prúdiť, slúži ako únik z tohto niekedy psychicky trýznivého sveta. Môže byť dobrým mechanizmom na zvládanie problémov pre dospievajúcich, a dokonca aj pre dospelých s potrebou na chvíľu vypnúť alebo s potrebou získať útechu a povzbudenie od ostatných. Je to tiež spôsob, ako zdieľať kreativitu s rovesníkmi, ktorí vás nesúdia na základe vášho vzhľadu a nedostatkov, ale namiesto toho sú nútení konfrontovať vašu myseľ a predstavivosť. A to je to zaujímavé, keďže vzhľadom na ľudskú prirodzenosť a predpojatosť, sa posudzujú iní hlavne na základe vzhľadu. (preložila Lenka Volčková)

Negatíva roleplayovania

Z výsledkov vyplýva, že československá komunita považuje za najväčšie negatívum roleplaya to, že je to veľký požierač času. Zasa medzinárodní respondenti uviedli za najväčšiu nevýhodu negatívne správanie sa niektorých ľudí na internete. Pod túto možnosť spadá dráma v komunite, rôzne hádky, správanie sa roleplayerov, ktorým sa doslova zliala fikcia s reálnym životom. Veľmi ľahko sa z takéhoto druhu správania môže stať kyberšikana a táto nevinná aktivita môže mať kvôli nepríjemným ľuďom v komunite dopad na psychiku hráčov.

Aby boli informácie úplné, dodávame, že okrem uvedených odpovedí 53 respondentov z medzinárodnej komunity uviedlo aj iné odpovede, ktoré sme zaradili pod kategóriu Iné:

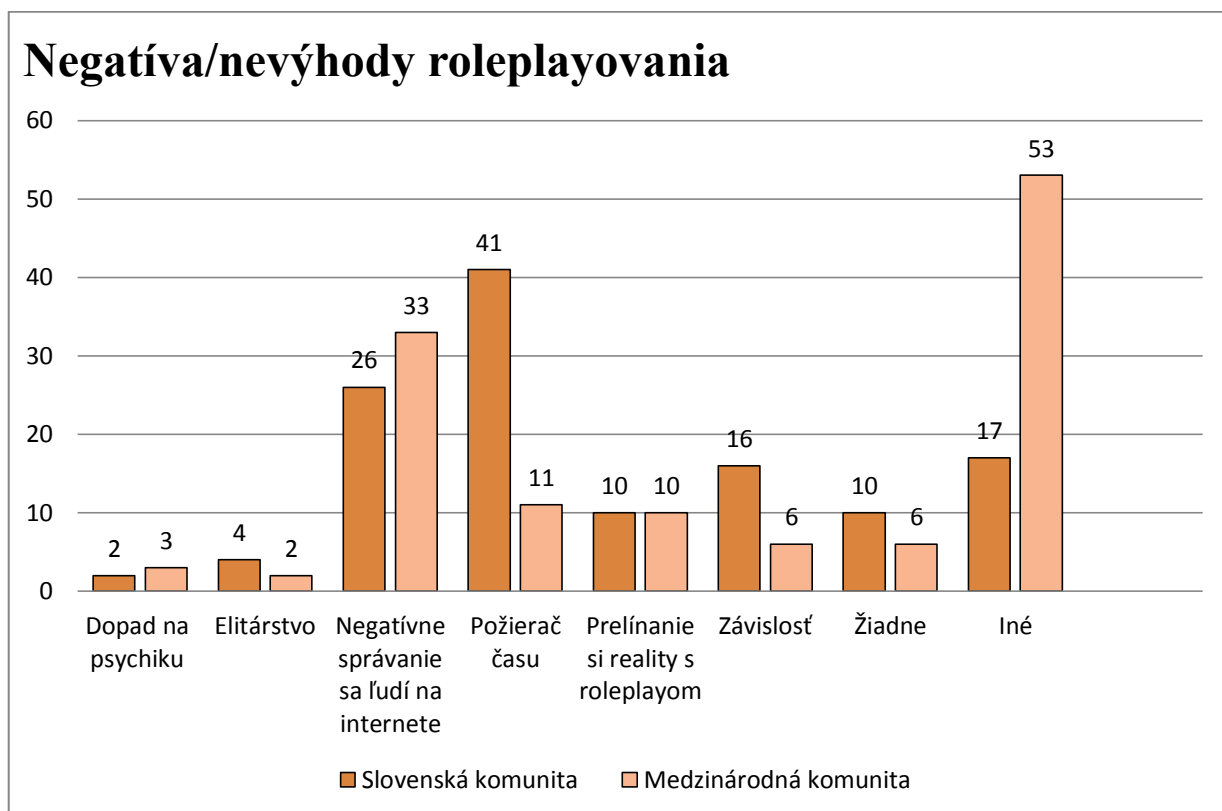
- Ak sa z dobrého roleplaya stáva chaos a hrôza (2)
- Anonymita (1)
- Hráči nútiaci druhých hráčov do roleplaya s erotickým ladením (7)
- Ignorovanie príspevkov roleplay partnerom (4)
- Kradnutie nápadov či originálnych postáv inými hráčmi (1)
- Kultúrne rozdiely hráčov z rôznych krajín (1)

- Lenivosť niektorých hráčov vytvárať kreatívne príbehy (5)
- Málo populárny koníček, ktorý ľudia veľmi nepoznajú (1)
- Možnosť stať sa príliš naviazaný na svoju postavu a s tým spojená veľká pravdepodobnosť, že sa hráča osobne dotkne mnoho vecí z roleplaya (3)
- Nahlasovanie a blokovanie roleplayerských účtov (8)
- Naliehanie na hráča, aby odpovedal aj napriek jeho zaneprázdnenosti (3)
- Nedosiahnutie istej hĺbky v rozohratom roleplayi, a tým pádom sa stáva dej plytký (1)
- Nedostatok všestrannosti a improvizácie hráčov (1)
- Negatívne vnímanie roleplaya vo všeobecnosti (1)
- Neoprávnená kritika od ostatných hráčov (1)
- Nútenie hráča do nápadu, ktorý mu nie je príjemný (2)
- Odlišné ciele s roleplay partnerom (1)
- Pomalé reakcie, odpovede (2)
- Prehnané nároky na hráčov (1)
- Prílišné naviazanie sa na hráčov, s ktorými roleplayujeme a zároveň aj čítujeme (2)
- Roleplayeri, ktorí píšú kratšie odpovede sú zatracovaní (1)
- Sedavosť (1)
- Správanie sa ako postava v reálnom živote (1)
- Únik z reality (2)

Nevýhody/negatíva	Počet respondentov		Počet percent	
	Československá	Medzinárodná	Československá	Medzinárodná
Dopad na psychiku hráča	2	3	1,58 %	2,42 %
Elitárstvo	4	2	3,16 %	1,61 %
Negatívne správanie sa ľudí na internete	26	33	20,54 %	26,60 %
Požierač času	41	11	32,39 %	8,87 %
Prelínanie si reality s roleplayom	10	10	7,90 %	8,06 %
Závislosť	16	6	12,64 %	4,84 %
Žiadne	10	6	7,90 %	4,84 %

Iné	17	53	13,43 %	42,72 %
-----	----	----	---------	---------

Tabuľka č. 38: Porovnanie negatív a nevýhod roleplayovania v komunitách



Graf č. 38: Porovnanie negatív a nevýhod roleplayovania v komunitách

Pridávame pár odpovedí od medzinárodných respondentov k tejto otázke, aké negatíva roleplay má a prináša:

I don't think there's a negative side of roleplaying, as long as you separate the real world from the roleplay world, and I believe most of the people can do that. (Muž, 21 – 29 rokov, doba roleplayovania 7 – 10 rokov, Argentína)

Nemyslím si, že existuje nejaká negatívna stránka roleplaya, pokiaľ vieš oddeliť reálny svet od roleplay sveta. Verím, že väčšina ľudí to dokáže. (preložila Lenka Volčková)

Can cause extra stress as people feel obligated to write. (Žena, 13 – 16 rokov, doba roleplayovania 4 - 6 rokov, USA)

Roleplay môže spôsobiť stres, ak ľudia cítia, že musia písať, sú povinní písať, nie, že chcú písať. (preložila Lenka Volčková)

Smut is everywhere. It's given us all a bad name. People associate the art of RP with midden aged perverts who just want nudes. (Muž, 17 – 20 rokov, doba roleplayovania 7 – 10 roko, USA)

Perveznosti a nemravnosti sú všade. To hádže na roleplay zlé svetlo. Ľudia si spájajú umenie roleplaya s chlípnikmi v strednom veku, ktorí chcú len nahotu. (preložila Lenka Volčková)

The only thing I consider to be negative is when a roleplay just doesn't work out. Maybe your or your partner's accounts get deleted and you're unable to find each other again, or inspiration for the idea runs dry. (Žena, 13 – 16 rokov, doba roleplayovania 1 – 3 roky, Srbsko)

Jedinú vec, ktorú považujem za negatívum, je, keď roleplay jednoducho nevyjde. Či už je to spôsobené zrušením vášho a partnerovho rolepalyerského účtu a neschopnosťou nájsť sa znovu navzájom, alebo keď inšpirácia na daný námiet jednoducho vyschne. (preložila Lenka Volčková)

Loose sight of reality, it's easy to be lead on or fooled by someone sitting behind a computer rping a charming character. (Žena, 21 – 29 rokov, doba roleplayovania 4 – 6 rokov Spojené kráľovstvo Veľkej Británie a Severného Írska)

Stratiť pojem o realite. Je ľahké byť balamutený a manipulovaný niekým, kto sedí za počítačom a roleplayuje očarujúcu postavu. (preložila Lenka Volčková)

Both old and new role playing games inherit a negative societal stigma due to the games' history. There are numerous instances when, during an investigation, the presence of one or more games has lead to the immediate assumptions that the game's responsible

for a criminal action despite evidence pointing to a more environmental reason. (Muž, viac ako 30 rokov, doba roleplayovania viac ako 10 rokov, USA)

Obe generácie RPG hier, stará a nová, dedia spoločenské predsudky, ktoré vyplývajú z histórie hier. Existujú mnohé prípady, v ktorých v priebehu vyšetrovania prítomnosť jednej alebo viacerých hier viedla k okamžitým predpokladom, že práve tieto hry boli zodpovedné za spáchanie trestného činu aj napriek evidentnejším dôvodom vyplývajúcich z prostredia, v ktorom hráč žil. (preložila Lenka Volčková)

Dôvody roleplayovania

Z výsledkov vyplýva, že najpreferovanejší dôvod, prečo československí respondenti roleplayujú a opätovne sa vracajú k tejto tvorivej aktivite, je únik z reality, od každodenných problémov. Medzinárodní respondenti uviedli spoznávanie nových ľudí s rovnakými záujmami a vytváranie si kamarátstiev.

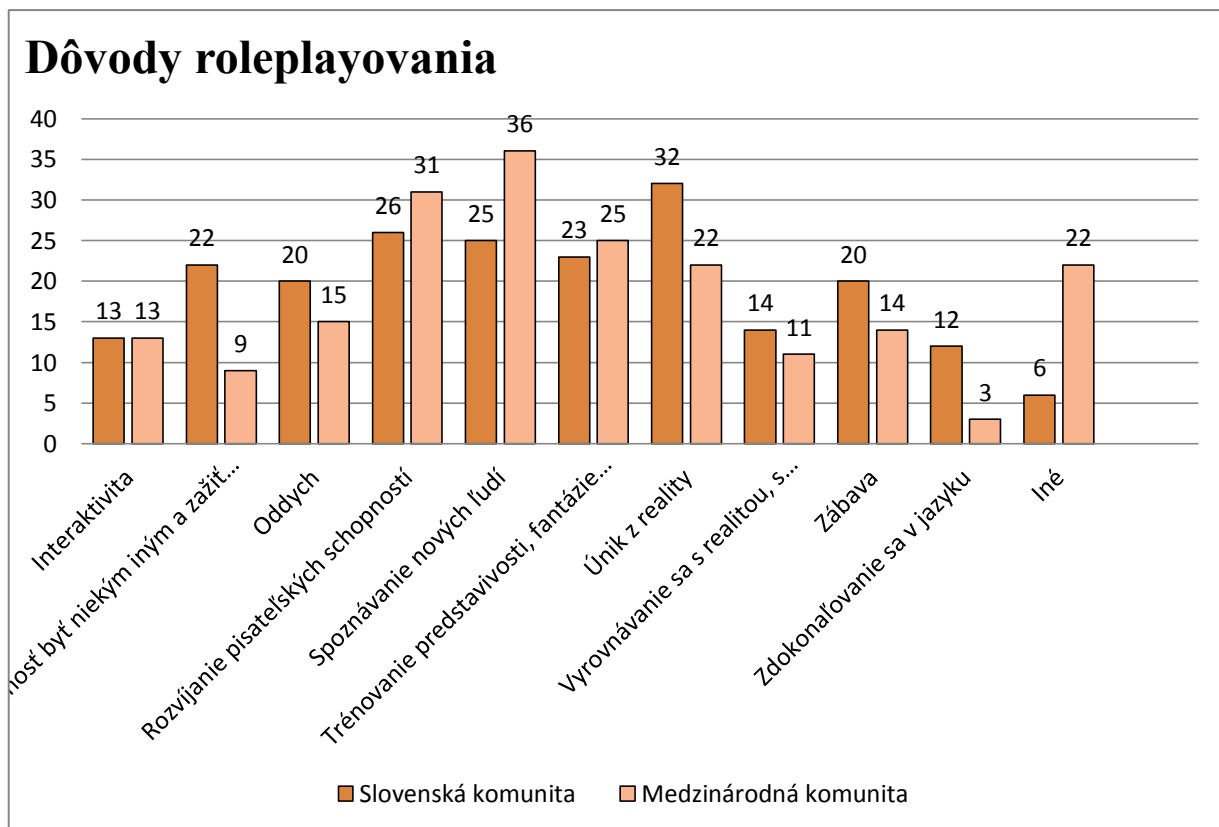
Aby boli informácie úplné, dodávame, že okrem uvedených odpovedí 22 respondentov z medzinárodnej komunity uviedlo aj iné odpovede, ktoré sme zaradili pod kategóriu Iné:

- Improvizácia (2)
- Možné príbehy s erotickým ladením (2)
- Možnosť vidieť kanonické postavy v situáciách, v ktorých sa nikdy nenachádzali (1)
- Pomoc s lepším pochopením obľúbenej postavy, ale aj s inými postavami (5)
- Pomoc s vyjadrením emócií, túžob, myšlienok (2)
- Rozšírenie znalostí (2)
- Rozvíjanie myslenia, cibrenie si pozornosti a pamäte (5)
- Vytváranie lepších príbehov v porovnaní s tými, aké nám ponúklo kanonické dielo (3)

Dôvody	Počet respondentov		Počet percent	
	Československá	Medzinárodná	Československá	Medzinárodná
Interaktivita	13	13	6,11 %	6,47 %

Možnosť byť niekým iným a zažiť situácie, ktoré by sa nám nikdy nestali	22	9	10,34 %	4,48 %
Oddych	20	15	9,40 %	7,47 %
Rozvíjanie pisateľských schopností	26	31	12,22 %	15,44 %
Spoznávanie nových ľudí	25	36	11,75 %	17,93 %
Tréning predstavitosti, fantázie a kreativity	23	25	10,81 %	12,45 %
Únik z reality	32	22	15,04 %	10,96 %
Vyrovňovanie sa s realitou, s problémami	14	11	6,58 %	5,48 %
Zábava	20	14	9,40 %	6,97 %
Zdokonaľovanie sa v jazyku	12	3	5,64 %	1,49 %
Iné	6	22	2,82 %	10,96 %

Tabuľka č. 39: Porovnanie dôvodov pre roleplay v komunitách



Graf č. 39: Porovnanie dôvodov pre roleplay v komunitách

Pridávame pár odpovedí od medzinárodných respondentov k tejto otázke, prečo respondenti roleplayujú, teda dôvod, prečo sa k tejto činnosti stále vracajú, prečo ich naplňa a čo im dáva:

I enjoy seeing how others interpret the thoughts, actions, and purposes of the existing characters as well as original characters. It's possible to come up with better stories than what we see in movies or even comics or animated features, especially in group role-play. I think role-play is an extension of real self. (Muž, viac než 30 rokov, doba roleplayovania 1 – 3 roky, USA)

Baví ma pozerat' sa, ako iní interpretujú myšlienky, akcie a zámery už existujúcich postáv a originálnych postáv. Ak roleplayujete, môžete prísť s lepšími príbehmi, aké vidíte vo filmoch, v komiksoch či animovaných seriáloch. Hlavne pri skupinovom roleplayi. Myslím, že roleplay je istým rozšírením môjho ja. (preložila Lenka Volčková)

It's a fun and entertaining activity that helps me connect with people, but also to develop my own mind. Roleplaying isn't just fun - if you're serious and committed to your character, you need to learn a lot of new things and widen your horizons. For example, roleplaying my character, a Japanese artist, I had to read up on techniques they'd use, history of art in his country, favoured techniques, tools, paper, but also culture, religion, architecture, specifics of his city, sounds of the instrument he plays, types of wines he enjoys, their taste and looks... Roleplaying is an endless road of finding and learning new things, and that's what beautiful about it. (Žena, 21 – 29 rokov, doba roleplayovania 7 – 10 rokov, Poľsko)

Je to zábavná činnosť, ktorá mi pomáha spojiť sa s ľuďmi, ale aj rozvíjať svoju myseľ. Roleplayovanie nie je len zábava - ak to beriete vážne a usilujete sa oddať svojej postave, musíte sa naučiť veľa nových vecí a rozšíriť svoje obzory. Napríklad pri roleplayovaní postavy japonského umelca som si musela načítať rôzne techniky, ktoré by mohol používať, dejiny umenia v krajine, kde žije, techniky, ktoré preferuje, náradia, papier, ale aj kultúru, náboženstvo, architektúru, špecifiká mesta, kde žije, zvuky nástrojov, na ktoré vie hrať, jeho obľúbené druhy vín, ich chuť a výzor... Roleplayovanie je nekonečná cesta hľadania a učenia sa novým veciam, a to je to, čo je na roleplayi krásne. (preložila Lenka Volčková)

Back when I first started roleplay, I was a loner; I didn't really have a friend group. I started to roleplay so I could distract myself and make some new friends, and it worked out! I made MANY more friends online than I could possibly make in real life.

To say why I come back to roleplay, is about the same reason as why I started roleplaying. It allows me to make new friends from ALL over the world, and it's just fun! I'd never be able to go on these epic quests with people in real life, but I can on them with people via roleplaying. It gives me the feel of adventure I'd never be able to feel in real life. (Muž, 13 – 16 rokov, doba roleplayovania 4 – 6 rokov, USA)

Keď som prvýkrát začal roleplayovať, bol som samotár. Naozaj som nemal žiadnych priateľov. Začal som roleplayovať hlavne kvôli tomu, aby som sa mohol rozptýliť a nájsť si nejakých priateľov. A vyšlo to! Našiel som si mnoho online priateľov, ktorých by som v reálnom živote spoznal len veľmi ťažko.

Vrátil som sa k roleplayu asi z toho istého dôvodu, prečo som aj začal roleplayovať. Umožňuje mi to získať nových priateľov z celého sveta, a to je jednoducho zábava! Nikdy by som nebol schopný rozprávať sa a písať si príbehy s týmito ľuďmi v reálnom živote, ale prostredníctvom roleplaya môžem. Roleplay mi dáva pocit dobrodružstva, ktorý nikdy nebudem môcť zažiť v reálnom živote. (preložila Lenka Volčková)

Because writing is a passion of mine. And if I'm able to find others to share my passion with, it inspires me to keep writing. Which inspiration can lead to many amazing things. Role playing is a safe and imaginative way to escape reality and express who you truly are. (Muž, 21 – 29 rokov, doba roleplayovania viac ako 10 rokov, USA)

Písanie je moja vášeň. Ľudia, ktorí zdieľajú moju vášeň, sú pre mňa veľkou inšpiráciou, aby som neprestal písať. Táto inšpirácia môže viesť k úžasným veciam. Roleplay je bezpečný a nápaditý spôsob, ako uniknúť pred realitou, a dáva možnosť vyjadriť, kto v skutočnosti ste. (preložila Lenka Volčková)

It gives me a chance to be a writer of my own with my own stories to an extent. (Žena, 21 – 29 rokov, doba roleplayovania 7 – 10 rokov, Nemecko)

Dáva mi to do istej miery šancu byť spisovateľom svojich vlastných príbehov. (preložila Lenka Volčková)

I enjoy the improvisational storytelling that exists between players, as one doesn't know what the response will be to actions and dialogue that one crafts, also I like it as a form of practice for other writing endeavors. (Muž, viac ako 30 rokov, doba roleplayovania viac ako 10 rokov, USA)

Mám radosť z tohto improvizačného písania príbehov, pretože človek nikdy nevie, akú odpoveď na vaše akcie druhý hráč vytvorí. Tiež sa mi páči, že je to istá forma precvičovania si písania. (preložila Lenka Volčková)

I have a lot of ideas and if I don't share them with someone, they tend to distract me and I won't stop thinking about them. It's a way to share with others and get my thoughts down somewhere organized without a lot of pressure. (Žena, 13 – 16 rokov, doba roleplayovania 4 – 6 rokov, USA)

Mám veľa nápadov a ak ich nezdieľam s niekým iným, rozptyľujú ma a nedokážem na ne prestať myslieť. Roleplay je spôsob, ako môžem svoje nápady zdieľať s ostatnými, a moje myšlienky ostávajú organizované bez nejakého väčšieho tlaku. (preložila Lenka Volčková)

I, like most people in the world, experience large and overwhelming bouts of depression so role play is a form of escape. It really helps distract you from the normal Bullshit you deal with everyday. That and, it's a great way to make friends. I've met so many people that I talk to daily because of role play :) (Žena, 21 – 29 rokov, doba roleplayovania 4 – 6 rokov, USA)

Ja, rovnako ako mnoho ďalších ľudí na celom svete, zažívam silné záchvaty depresie, takže roleplay je istou formou úniku. Naozaj vám to pomáha utiecť od každodenných problémov. Takisto je to skvelý spôsob, ako si nájsť priateľov. Stretla som mnoho ľudí, s ktorými som sa vďaka roleplayu denne rozprávala. (preložila Lenka Volčková)

Because I enjoy writing. I have written short stories on web-based forums where users shared their content before I discovered roleplaying. And even before that I just wrote novels for myself (without any plan for a structure or ending and without ever finishing one).

It's very interesting to toss your idea out there and to see someone else pick it up, touch it with their hands and remodel it a bit. Then you take up her thoughts and add some more of your own. In the end you get a story that isn't yours or hers. It's a communal thing.

I also love that it lets me connect to people in real time and in an intimate way who are separated from me by an ocean. (Žena, 21 – 29 rokov, doba roleplayovania 1 – 3 roky, Nemecko)

Pretože ma baví písať. Predtým, ako som objavila roleplay, som písala poviedky na webových fórach, kde ich iní používatelia mohli ďalej zdieľať a šíriť. Dovtedy som písala

romány iba pre seba (bez akejkoľvek štruktúry alebo bez toho, aby som niekedy nejakú svoju rozpisajú prácu dokončila).

Je veľmi zaujímavé zverejňovať svoje myšlienky a vidieť niekoho iného, ako daný nápad uchytí, dotkne sa ho svojimi rukami a trochu ho prerobí. Potom si vezmeš túto, niekým iným rozšírenú, myšlienku a pridáš ešte čosi. V závere sa vytvorí príbeh, ktorý nie je len váš alebo len jej. Je to spoločná vec.

Taktiež som rada, že mi roleplay umožňuje spojiť sa s ľuďmi, ktorí sú odo mňa oddelení oceánom, bližším spôsobom v reálnom čase. (preložila Lenka Volčková)

I like having someone help me get into character and understand a character better because that helps me with writing stories about those characters later. (Žena, 13 – 16 rokov, doba roleplayovania 1 – 3 roky, Chorvátsko)

Som rada, keď mi niekto pomôže dostať sa do postavy a pochopiť ju lepšie, pretože to mi potom pomáha pri písaní vlastných príbehov o týchto postavách. (preložila Lenka Volčková)

It's another form of reading/writing. Those are two of my biggest hobbies. I also enjoy the closeness it gives me to others I'm roleplaying with. (Muž, 21 – 29 rokov, doba roleplayovania viac ako 10 rokov, USA)

Je to iná forma čítania a písania. To sú moje dva najväčšie koníčky. Tiež mám rád blízkosť, ktorú zdieľam s inými hráčmi, keď spolu tvoríme príbehy. (preložila Lenka Volčková)

I enjoy having the creative juices flow since I'm a design student. Roleplaying helps give me ideas for my studies. Plus, I meet very interesting people. The best people I know, some of them are from the roleplaying community. (Žena, 21 – 29 rokov, doba roleplayovania viac ako 10 rokov, Filipíny)

Baví ma, keď mám prúd kreativity, pretože som študentka dizajnu. Roleplay mi poskytuje nápady pri mojom štúdiu. Taktiež prostredníctvom roleplaya stretávam veľmi zaujímavých ľudí. (preložila Lenka Volčková)

I'm an aspiring writer. That's the main reason. (Muž, 17 – 20 rokov, doba roleplayovania 7 – 10 rokov, USA)

Som začínajúci spisovateľ. To je hlavný dôvod. (preložila Lenka Volčková)

Writing is a wonderful way of expressing creativity but I often find it very ungratifying. Roleplaying is different. You write with someone, you create stories together and you rarely look at a roleplay and feel like you've accomplished nothing. I think it forms a bond with the other person as well, even if you don't get to know each other personally you can look at them and think 'I've been on adventures with this person'. (Žena, 13 – 16 rokov, doba roleplayovania 1 – 3 roky, Srbsko)

Písanie je skvelý spôsob, ako vyjadriť svoju kreativitu, ale často je to pre mňa veľmi neuspokojivé. Roleplay je však iný. Píšete s niekým, vytvárate príbehy spolu a len zriedka máte pri roleplayi pocit, že ste nič nedosiahli. Myslím, že tiež vytvára istú väzbu s osobou, s ktorou píšete, a hoci sa nepoznáte, môžete sa na ňu pozrieť a pomyslieť si: S touto osobou som zažila dobrodružstvo. (preložila Lenka Volčková)

I roleplay as an escape, but a realizing of the real world. It makes me think on how the people around me think and how situations can be handled and are handled, whether good or bad. I come back for the story though. A good story never fails to disappoint. (Žena, 17 – 20 rokov, doba roleplayovania 4 – 6 rokov, USA)

Roleplayujem preto, lebo je to únik z reálneho sveta, ale uvedomujem si reálny svet navôkol. Roleplay ma núti premýšľať, ako ostatní ľudia okolo mňa rozmýšľajú, a taktiež ma učí, ako sa dajú určité situácie zvládať, či už sú dobré alebo zlé. K roleplayu sa vraciam kvôli príbehu. Dobrý príbeh nemôže nikdy sklamať. (preložila Lenka Volčková)

I love to create. The world building process, giving life to something born from my thoughts. It helps that a good post can make me lift my head up a little higher. (Muž, 17 – 20 rokov, doba roleplayovania 7 – 10 rokov, USA)

Milujem tvoriť. Budovať svet, dávať život niečomu, čo sa rodí z mojich myšlienok. Dobře napísaný príspevok mi pomáha vyzdvihnúť hlavu ešte vyššie. (preložila Lenka Volčková)

No other way to fully express the universes that form in my head. (Muž, 17 – 20 rokov, doba roleplayovania viac ako 10 rokov, USA)

Neexistuje žiaden lepší spôsob, ako vyjadriť svety, ktoré sa mi formujú v hlave. (preložila Lenka Volčková)

It gives me creativity. It feels quite mind enlightening since it brightens up my brain for ideas for stories or novels that I work on. It also helps me improve my grammar. Last but not the least, I got friends who could have similar tastes to mine. (Žena, 17 – 20 rokov, doba roleplayovania 4 – 6 rokov, Filipíny)

Roleplay mi dáva kreativitu. Je celkom poučný, pretože rozjasní môj mozog nápadmi pre príbehy alebo romány, na ktorých pracujem. Pomáha mi zlepšiť gramatiku a našla som si priateľov s podobným vkusom, aký mám ja. (preložila Lenka Volčková)

I've started RPing when I was around 10, when I saw an account of my favorite character. since then, RP has improved my writing and taught me many things. Even though I may go on hiatus sometimes, I'll always come back to RP, because it's become a part of my childhood. (Muž, 13 – 16 rokov, doba roleplayovania 4 – 6 rokov, Turecko)

Roleplayovať som začal, keď som mal 10 rokov, a videl som účet mojej obľúbenej postavy. Odvtedy roleplay zlepšil moje písanie a naučil ma veľa vecí. Aj napriek tomu, že niekedy si musím dať od roleplaya prestávku, vždy sa vraciam, pretože sa stal súčasťou môjho detstva. (preložila Lenka Volčková)

It gives me a way to connect with other people because I am normally bad at interacting with others in real life. I can also find people who have similar interests as me and actually feel accepted. Plus it's also really good relief when I'm stressed over school and life. (Žena, 13 – 16 rokov, doba roleplayovania 1 – 3 roky, USA)

Roleplay mi dáva možnosť spojiť sa s inými ľuďmi, pretože v reálnom živote niesom veľmi dobrá v nadväzovaní sociálnych kontaktov. Umožňuje mi nájsť ľudí s rovnakými záujmami, ako mám ja, a takýmto spôsobom sa cítiť uznaná a prijatá. Taktiež je to dobré rozptýlenie, keď som v strese kvôli škole a reálnemu životu. (preložila Lenka Volčková)

I started roleplaying years ago. First, it was just a hobby. Now, I keep coming back for all of the wonderful people I meet, and because co-operatively writing stories with these wonderful people. (Žena, 17 – 20 rokov, doba roleplayovania 7 – 10 rokov, USA)

Roleplayovať som začala pred rokmi. Najprv to bol len koníček. Teraz sa stále vraciam kvôli tým úžasným ľuďom, ktorých tam stretávam, a taktiež pre kooperatívne písaným príbehom s nimi. (preložila Lenka Volčková)

I plan to become a writer. RP is fun and great practice! (Žena, 17 – 20 rokov, doba roleplayovania 4 – 6 rokov, Argentína)

Chystám sa stať spisovateľom. RP je zábava a skvelá prax! (preložila Lenka Volčková)

As an actor and drama student I find it enjoyable to embody another person. It's also a nice form of escapism from this crap world we're living in and you get to pursue something you're already interested in even further. Friendships made are also a plus however I have noticed some people become clingy and turn nasty if you're roleplaying with anyone but them. (Drama alert!) besides from that I just find it an enjoyable way of passing the time. The creative writing aspect is something I've always enjoyed so why not do it with your favourite character? (Žena, 17 – 20 rokov, doba roleplayovania 7 – 10 rokov, Spojené kráľovstvo Veľkej Británie a Severného Írska)

Ako študentka herectva považujem za príjemné zosobňovať inú osobu. Je to tiež príjemná forma úniku z tohto mizerného sveta, kde žijeme, a popri tom sa môžeš venovať niečomu, čo ťa zaujíma hlbšie. Vytváranie priateľstiev je tiež plus, avšak všimla som si, že niektorí ľudia sa stávajú príliš prilnaví a neprijemní, ak roleplayujete s niekým iným rovnako, ako s nimi. (Pozor na drámu!) Okrem toho je to príjemný spôsob vyplňania si voľneho

času. Tvorivé písanie je niečo, čo som vždy mala rada, tak prečo to nerobiť skrz vašu obľúbenú postavu? (preložila Lenka Volčková)

I enjoy roleplaying for multiple reasons. I started for the same reason as some of those angsty kids I mentioned prior, because it was an escape from the faults of reality, where I could exist in a world I controlled but where I wasn't alone. On top of this, I do enjoy writing, as I'm more of an artsy kid, and that has stayed true through time. I do still rp to escape from reality, but as a writer, I also find that it helps to jog creativity. If you've ever written, you may have experienced a phenomenon called 'writer's block', something much like art block which serves as the bane of most creative minds. I find that roleplaying does a lot to cure this, as you're not relying solely on your own thoughts to come up with something, but rather you're now collaborating with fresh perspectives to come up with something new or to refresh your thoughts after so much time spent staring at a blank paper. (Žena, 17 – 20 rokov, doba roleplayovania 7 – 10 rokov, USA)

Roleplayovanie ma baví z mnohých dôvodov. Začala som z rovnakého dôvodu ako iné deti, ktoré trpia úzkosťou, pretože je to únik z reality, a takýmto spôsobom môžem žiť vo svete, kde som vyrovnaná a nie som tam sama. Baví ma písanie, pretože som dieťa, ktoré má rado umenie. Stále roleplayujem preto, že je to príjemný únik z reality, ale ako spisovateľka som tiež zistila, že to pomáha s kreativitou. Ak ste niekedy písali, možno máte skúsenosť s fenoménom zvaným tvorivý blok, niečo ako umelecký blok, ktorý môžeme prirovnať k prekliatku väčšiny kreatívnych a nápaditých myšlienok vo vašej hlave. Zistila som, že roleplay dosť pomáha vyhnúť sa tvorivému bloku, pretože pri roleplayi sa nespoliehate len na svoje myšlienky, aby ste prišli s niečím novým, ale spolupracujete s inými ľuďmi a ich perspektívami, ktoré vám pomáhajú vymyslieť niečo úplne nové alebo oživiť svoje predchádzajúce myšlienky po tom, čo ste strávili toľko času hľadením na prázdny papier. (preložila Lenka Volčková)

I roleplay because I am very attached to these characters and their stories. Between movies or seasons between shows, it helps make the wait a bit easier, and if I am unhappy with how something is done, I know that I can always count on my RP partners to help me write and create a world where things happen the way that I want them to. (Žena, 17 – 20 rokov, doba roleplayovania 4 – 6 rokov, USA)

Roleplayujem preto, lebo veľmi lipnem na daných postavách a ich príbehoch. Pomáha mi to vyplniť čas medzi obdobím vydania ďalšieho filmu alebo ďalšej série seriálu. Taktiež, keď som nespokojná s niečím, čo sa stalo vo filme alebo seriáli, viem, že sa vždy môžem spoľahnúť na môjho rp partnera a ten mi pomôže napísať a vytvoriť svet, kde sa stane to, čo chcem, aby sa stalo bez ohľadu na kanonické dielo. (preložila Lenka Volčková)

Without going into gory detail. I will say this. My childhood was the kind of childhood that you see in tv shows like Forensic Files. Role playing allows me to get the negativity out and relax without turning into inspiration for a future crime drama episode. (Muž, viac ako 30 rokov, doba roleplayovania viac ako 10 rokov, USA)

Bez toho, aby som zachádzal do príliš nepríjemných detailov, poviem to takto. Moje detstvo bolo také, aké vidíte v seriáli Krimi záhady. Roleplayovanie mi umožňuje dostať zo seba všetkú tú negatívu a relaxovať bez toho, aby som sa stal inšpiráciou pre budúce epizódy kriminálneho seriálu. (preložila Lenka Volčková)

2. 3. 3 Prieskumné otázky a ich analýza

Analýza sa týka výhradne československej komunity. Medzinárodná vzorka bola použitá len na porovnanie výsledkov a kontrast medzi komunitami.

Prieskumná otázka č. 1 – Roleplayuje viac žien alebo mužov?

V prvej otázke nás zaujímalo, či k tejto forme písania budú viac inklinovať muži alebo ženy. Predpokladali sme, že ženské pohlavie bude prevládať. Z našich výsledkov vyplýva, že hráči sú väčšinou ženy. Z celkového počtu 100 respondentov bolo 88 (88 %) žien a 22 (22 %) mužov.

Prieskumná otázka č. 2 – Koľko rokov priemerne sa respondenti venujú roleplayu?

Predpokladali sme, že najviac respondentov sa venuje roleplayu priemerne 4 – 6 rokov, ale ukázalo sa, že najviac respondentov sa venuje tomuto koníčku 7 – 10 rokov. Náš predpoklad sa nepotvrdil ako správny.

Prieskumná otázka č. 3 – Preferujú respondenti viac kanonickú alebo originálnu postavu?

Náš predpoklad bol taký, že roleplayeri na Slovensku a v Česku budú viac preferovať originálnu postavu, ktorú si môžu vytvoriť podľa svojich predstáv. 96 (96 %) respondentov odpovedalo, že preferujú postavy originálne, vytvorené na základe svojej vlastnej fantázie, iba 4 (4 %) respondenti odpovedali, že preferujú postavy z už existujúceho diela.

Prieskumná otázka č. 4 – Sú obľúbenejšie kontrolované RPG stránky alebo sociálne siete, ktoré nie sú primárne určené na roleplay, a tým pádom nie sú nijako kontrolované?

Predpokladali sme, že Česi a Slováci viac preferujú RPG webstránky. Prostredníctvom RPG stránok, ktoré vytvorili samotní hráči, roleplayuje 78 (78 %) respondentov. Sociálne siete využíva na roleplayovanie 11 (11 %) respondentov. Kombináciu obidvoch predchádzajúcich možností uviedlo 10 (10 %) respondentov.

Prieskumná otázka č. 4 – Napomáha roleplay vo všeobecnosti zlepšovať pisateľské schopnosti, tvorivé písanie a osvojovať si svoj materinský jazyk?

Keď sme sa hráčov pýtali, aké pozitívne vlastnosti má roleplay a aké výhody im priniesol, mnohé odpovede respondentov súviseli s tvorivým písaním, rozširovaním

slovnej zásoby či zlepšením pravopisu, gramatiky a štylistiky svojho rodného jazyka, ale aj s mnohými inými faktormi zlepšujúcich jazyk ako taký. Vybrali sme len tie, ktoré mali niečo spoločné s touto témou.

Za najväčší prínos tejto aktivity respondenti uviedli rozvíjanie fantázie a kreativity. Odpovedalo tak 52 respondentov. 39 hráčov uviedlo, že zaregistrovalo u seba zlepšenie slovnej zásoby a 35 hráčov potvrdili výrazné zlepšenie pravopisu, gramatiky a štylistiky vo svojom rodnom jazyku. V rozvíjaní pisateľských schopností roleplay pomáha 30 hráčom, ktorí vyplnili dotazník. Uviedli, že týmto spôsobom môžu rozvíjať svoje pisateľské schopnosti a rozvíjať svoj autorský štýl, keďže mnohí roleplayeri píšú svoje vlastné texty a milujú písať. Možnosť rozvíjania schopnosti komunikácie napísalo do dotazníka 8 roleplayerov. Rozvíjanie osobitého autorského štýlu písania pocítovali 2 respondenti. Jednému respondentovi roleplay pomáha vytvárať dlhšie súvetia. 2 respondenti uviedli, že im to pomáha čítať s porozumením, teda sa pri čítaní sústrediť na obsah textu a vybrať si z neho najpodstatnejšie informácie pre seba. Lepšie pochopiť slovenský jazyk a slovenské výrazy uviedol v dotazníku 1 český respondent. Taktiež sa tu od jedného respondenta vyskytla možnosť zlepšenia si prstokladu na klávesnici či zlepšenie rýchleho písania s diakritikou. Objavila sa aj odpoveď lepšie vyjadrovanie pocitov a myšlienok od jedného respondenta.

2. 4 DISKUSIA

Primárnym cieľom tejto štúdie bolo oboznámiť s interaktívnym žánrom, ktorý je na Slovensku a Česku veľmi málo známy aj napriek faktu, že má na Slovensku a Česku mnoho zástancov. Snažili sme sa textový roleplay priblížiť prostredníctvom hráčov samotných a preskúmať, ako tento žáner vnímajú priamo jeho účastníci, teda roleplayeri. Použili sme vlastný neštandardizovaný dotazník. Pri niektorých otázkach sme uvádzali aj niektoré odpovede z dotazníka, aby mal čitateľ bližší kontakt s respondentmi, ktorí dotazníkový formulár plnili. Ak by sme len zozbierali výsledky a zosystematizovali ich do grafov a tabuliek, bolo by to veľmi neosobné, a to nebolo našim cieľom.

Z výsledkov je zrejmé, že roleplayeri sa tomuto koníčku venujú už pomerne dlho. Najviac respondentov sa interaktívnej aktivite venuje 7 – 10 rokov. Niektorí hráči tiež označili odpoveď viac ako 10 rokov, takže môžeme konštatovať, že interaktívny fenomén nie je na Slovensku a Česku tak úplne novým žánrom. Z vyzbieraných výsledkov vyplýva, že roleplayujú najmä ženy vo veku 21 – 29 rokov, a to veľmi nepravidelne. V československej komunite je preferované písanie script formou. Štandardný príspevok obsahuje 3 odseky a viac. Uprednostňovaná je vlastná, originálna postava oproti postave kanonickej, ktorú si hráči vytvárajú na základe niektorých svojich povahových vlastností. Hráči zvyknú roleplayovať až 3 postavy súčasne, ale ostávajú pri nich aj pár rokov. Komunita Čechov a Slovákov preferuje omnoho viac RPG webstránky nad sociálnymi sieťami. Najradšej sa píše bojové príbehy. Za najmenej akceptovateľnú chybu považujú originálne postavy, ktoré môžeme označiť ako Mary Sue/Gary Stu. Za najväčšie pozitívum respondenti označili, že roleplay je istý druh tvorivého písania rozvíjajúci fantáziu a kreativitu. Za najväčšie negatívum roleplayovania respondenti uviedli, že tieto hry sú veľkým požíračom času. Fakt, že roleplay ponúka únik z reality a z každodenných problémov, je najčastejší dôvod, prečo respondenti roleplayujú a k tejto aktivite sa stále vracajú.

Ďalším cieľom bolo porovnanie československej a medzinárodnej komunity. V niektorých prípadoch boli značné odlišnosti medzi komunitami. Z našich výsledkov vyplýva, že v medzinárodnej komunite sa nachádza najviac respondentov vo vekovom rozmedzí 17 – 20 rokov, ktorí roleplayujú 4 – 6 rokov. Takisto prevládajú ženy, avšak v porovnaní s československou komunitou sa tu nachádza viac mužských hráčov. Respondenti sa snažia venovať roleplayu tak často, ako sa len dá. V medzinárodnej

komunita je preferované písanie story formou – klasický štýl používaný v knihách. Štandardný príspevok obsahuje 1 odsek. V celosvetovej komunita je viac preferovaná kanonická postava oproti originálnej, ktorú si hráči vyberajú na základe stotožnenia sa s ňou a vcítania sa do nej. Danú postavu roleplayujú dovtedy, pokým ich baví alebo podľa toho, ako dlho sú iní hráči ochotní s ňou písať. Môže to byť pár mesiacov, inokedy niekoľko rokov. Československá a medzinárodná komunita sa zhodla iba v jedinom údaji, a to v počte postáv, ktoré dokážu hráči roleplayovať súčasne, ale nezávisle od seba. Obe komunity zvolili 3 postavy. Sociálne siete sú preferovanejšie ako RPG webstránky. Najobľúbenejšie sú príbehy s romantickou zápletkou, nie bojové ako v prípade československej komunity. Za najmenej akceptovateľnú chybu považujú zlý pravopis, gramatiku a štylistiku hráča, s ktorým píšu. Za najväčšie pozitívum respondenti uviedli, že roleplay im umožňuje spoznávať ľudí z celého sveta s rovnakými záujmami a vytvárať si týmto spôsobom priateľstvá. Najväčšie negatívum roleplayovania sa stalo negatívne správanie sa ľudí na internete. Respondenti mali na mysli drámu v komunita, rôzne hádky, správanie sa roleplayerov, ktorým sa doslova zliala fikcia s reálnym životom. Veľmi ľahko sa z takéhoto druhu správania totiž môže stať kyberšikana a táto nevinná aktivita môže mať kvôli nepríjemným ľuďom v komunita dopad na psychiku hráčov. Dôvod, prečo respondenti roleplayujú a k tejto aktivite sa stále vracajú, sa v medzinárodnej komunita stala aj napriek negatívne správaniu ľudí v komunita práve interakcia s ľuďmi, spoznávanie nových ľudí.

Pri zbieraní údajov od respondentov sme získali množstvo postrehov. Československá komunita bola prívetivejšia a ochotnejšia vyplňovať nami vytvorený dotazník, pričom v medzinárodnej komunita bolo veľmi ťažké nazbierať hoci len 100 respondentov, aby sme dosiahli rovnaký počet ako u domácej komunity. To sa odrazilo aj na poslednej otázke v dotazníku, ktorá bola venovaná roleplayu v praxi. Odpovedí na náš štartér bolo žalostne málo. Anglicky písaných odpovedí nebolo ani toľko, koľko sme vyseletovali od československých hráčov v kapitole, kde sme poukazovali na výsledky komunity Slovákov a Čechov. U respondentov z medzinárodnej komunity sme sa napríklad stretli s názormi, že náš dotazník rozoberá príliš osobné otázky.

Keďže československá komunita je pomerne malá, výsledky z dotazníka sa môžu zdať reálnejšie ako výsledky medzinárodnej komunity, ale na základe vlastného pôsobenia v medzinárodnej komunita môžeme povedať, že dané výsledky nie sú skreslené ani napriek malému množstvu respondentov vzhľadom na veľkosť medzinárodnej komunity. Ďalším

naším postrehom je, že tak, ako uvádzali respondenti z československej, ale aj medzinárodnej komunity, roleplay naozaj zlepšuje pisateľské schopnosti, pravopis, gramatiku a štylistiku či čítanie s porozumením. Konštatujeme to na základe našej vlastnej skúsenosti, keďže sa venujeme roleplayu viac ako 10 rokov, a takisto na základe postrehov hráčov z nášho okolia. Práve preto sme sa rozhodli poukázať na tento žáner, keďže je moderný, svieži, ale nápomocný s tým, čo v dnešnej dobe robí mladým, ale aj starším problém – pravopis a gramatika slovenského jazyka. Roleplay spája zábavné s užitočným. Pri roleplayi sa hráč nenúti učiť písať pravopisne správne, „odkukáva“ to od druhých hráčov, ktorí s ním píšu, a takým istým spôsobom aj rozvíja svoje pisateľské schopnosti a učí sa rôzne nové slová či pisateľské techniky. Rovnako to platí aj o roleplayi v cudzom jazyku. Za krátky čas je možné sa zlepšiť v inom jazyku bez toho, aby sa hráč musel učiť naspamäť nové slovíčka či „tlačiť“ do hlavy gramatiku nasilu. Keďže hráč túži dostať ďalšiu a ďalšiu odpoveď, pretože ho roleplay baví, vyhľadáva si nové slovíčka sám, štylizuje vety v cudzom jazyku svojvoľne a ani si neuvedomuje, že sa pri tom učí niečo nové. Jednoducho sa na neho „lepia“ informácie zábavnou formou. Taktiež stiera fyzickú vzdialenosť medzi hráčmi a umožňuje im sa spojiť s mnohými ľuďmi po celom svete, ktorí majú rovnaké záujmy.

Každá minca má však dve strany. Takisto aj roleplay nemá len svoje pozitíva, ale aj negatíva. Ako sme už vyššie spomenuli, aj my sa venujeme roleplayu už nejaký ten rok a tak, ako sme si všimli jeho pozitíva, všimli sme si aj jeho negatíva. Súhlasíme so všetkými negatívami, ktoré československí a medzinárodní respondenti uviedli. Mnohé názory ľudí o negatívach sa odvolávali hlavne na negatívne správanie sa ľudí na internete. Ľudia sú rôzni, a tak ako v realite, aj v tej virtuálnej sa môžeme stretnúť so správaním užívateľov, ktoré môžeme bez príkras označiť aj ako nežiaduce. Anonymita internetu niekedy výrazne stiera hranicu medzi správaním vhodným a nevhodným. Dráma v komunite, rôzne hádky, povýšenecké nadradené vystupovanie voči ostatným môže mať dopad na psychiku človeka. Roleplay, tak ako každý koníček, si vyžaduje čas a pri množstve každodenných povinností sa môže stať veľkým požieračom času. Niekedy sa však aj nevinná zábava môže zmeniť až na závislosť. Môžeme konštatovať, že roleplay je natoľko špecifický žáner, že si istým spôsobom vyžaduje, aby si každý hráč definoval nezlomnú hranicu medzi autorom, teda hráčom, a svojou múzou, teda postavou, ktorú roleplayuje, aby nedošlo k zamieňaniu si reality s fikciou.

ZÁVER

Nová správa od *John Allerdyce*. Úsmev na tvári červenovlasého kučeravého dievčaťa v rúžovom pyžame sa rozšíril, ale vzápätí si uhryzlo do pery, aby bolo schopné vydržať to napätie, ktoré so sebou prinášala neprečítaná správa. Na monitore počítača ju otvorilo s malou dušičkou. Zvedavé orieškovohnedé oči prebehli riadok po riadku a hltali každé napísané slovo, bodku, čiarku či dokonca medzeru.

Vzduch sa stával ťažko dýchatelným a ľudia naokolo mohli cítiť neznesiteľnú horúčavu leptajúcu citlivú sliznicu nosa. Ďalšie auto vybuchlo. Blčiaci oheň rozšíril pole pôsobnosti a dokazoval svoju dominanciu. Nebolo tam nič a nikto, čo by mohlo zastaviť nespútanú moc tohto ničivého živlu. Oheň človeka buď poteší, alebo spáli až do špiku kostí. Bohužiaľ, tento oheň tu nebol preto, aby tešil ani hrial. Bol tu preto, aby ničil, aby budil v ľud'och strach. Ľudia sa predsa vždy boja toho, čo nevedia ovládať.

On sa však nebál. Nemal dôvod sa báť. On ten oheň ovládal s takou ľahkosťou ako dirigent svoju dirigentskú paličku. Muž kráčal seabedomo s priam povýšeneckým výrazom na tvári. Jeho tmavé vlasy umožnili lepšie vyniknúť jeho oceľovomodrým očiam, v ktorých sa odrážali len dve emócie. Hnev a odhodlanie. Neznášal obyčajných ľudí, ktorí nemali schopnosti robiť nemožné veci. Ľudí, čo sa báli takých ako bol on. Nech sa boja. Pre neho to bolo viac ako potešenie. Pravdou bolo, že čím viac sa báli, tým viac sa predvádzal. Zastavil sa v strede cesty a škrtol zapalovačmi, ktoré skrýval v dlaniach. Ohnivé plamene v jeho dlaniach rástli a potom sa rozniesli rôznymi smermi, aby sa šírili ďalej.

Dnes tu nebol preto, aby vyvolával strach u obyčajných ľudí. Dnes nie. Dnes ho zaujímala ona. Dievča, ktoré bolo iné. Výnimočné. Schopné. Jeho šéf ju chcel mať na svojej strane a on tu bol preto, aby ju za ním doviedol. Lenivo si napravil golier čiernej koženej bundy. Na stretnutie sa predsa nechodí neupravený. Vedel, že sa ukáže. Ako to už býva v príbehoch, tam kde je nepriateľ, čo vyvoláva v ľud'och strach, sa skôr či neskôr musí objaviť aj ich záchranca. Kto zastával akú rolu v tomto príbehu je snád' už viac ako jasné.

Keď si myseľ dievčaťa celý príspevok predstavila ako scénu z filmu, jej srdce začalo biť prudšie. Už rozmýšľala nad nástupom svojej postavy a jej konaním. V hlave jej vírilo neskutočné množstvo nápadov, ako napísať svoju odpoveď čo najlepšie, aby sa dotyčnému hráčovi odpoveď zapáčila a pokračovali tak v písaní. Tak veľmi milovala jeho

štýl písania. Zhlboka sa nadýchla, brušká prstov položila na klávesnicu a pomaly začala formovať svoje myšlienky do viet. Netrvalo dlho a odpoveď bola na svete. Ešte si ju pred odoslaním párkrát prečítala, pretože si potrebovala byť svojou odpoveďou istá a na sto percent spokojná. Zahryzla si do pery a na monitore počítača stlačila tlačidlo Odoslať. Už mala prinajmenšom polhodinu spať, ale ako vždy sa zasnivala. Zajtra na prednáške bude mať kruhy pod očami ako svet. Nič nezvyčajné. Jej odpoveď sa po odoslaní zobrazila na obrazovke:

Petra Parker:

Stáť na streche jednej z výškových budov malo svoje čaro. Queens, najväčšia štvrť mesta New York, bol odtiaľ jednoducho nádherný. Zdal sa byť taký nekonečný. Rada sa dívala na mesto, ktoré vždy krvopotne ochraňovala aj za cenu vlastného života. Nikdy si nemyslela, že raz bude odvážne hájiť spravodlivosť v meste a ľudia ju budú považovať za hrdinku. Ju. Kučeravé, ničím nezaujímavé dievča nízkeho vzrastu v kvietkovaných šatách, ktoré nikdy nemalo dostatok sebavedomia na to, aby sa presadilo. Dievča, ktorému sa v škole smiali kvôli jej červeným kučeravým vlasom a prezývali ju ryšavka, prípadne mrkva. Áno, na strednej škole bola nikto a ani po škole sa vôbec nič nezmenilo. Jej druhé ja však bolo iné. Maska, ktorú nosila na tvári jej pomáhala získať sebavedomie a byť dievčaťom, akým vždy chcela byť. Bolo paradoxom, že na to, aby sa stala sama sebou, sa musela skrývať za maskou. Avšak pre ňu ten hlúpy kostým mal veľký význam. Dával nádej jej, ako aj všetkým obyvateľom New Yorku.

Výbuch troch áut neďaleko ju vytrhol z myšlienok a upútal jej pozornosť. Krik ľudí ju znepokojil. Oheň neutíchal, práve naopak, dokazoval svoje výsostné postavenie ako keby mu táto štvrť patrila. Tak teda dobre, ak niekto chce skúšať jej trpezlivosť a ešte sa nenaučil, že je neradno sa s ňou zahrávať, poučí ho osobne. Neznášala vandalizmus a ľudí so špeciálnymi schopnosťami, ktorí ich využívali proti iným, už vôbec nie. Dúfala, že to bol len nejaký pyroman v puberte, ktorý chce pozornosť všetkých navôkol. Nasadila si masku na tvár a svoj ryšavý vrkoč pretiahla cez ňu, aby bol viditeľný. Skočila z budovy, pretože vedela, že jej pavúčie vlákno je dostatočne pružné na to, aby udržalo jej mušiu váhu.

V tom zmätku kričiacich a utekajúcich ľudí sa pokúšala zistiť, či niekto z okoloidúcich nie je zranený alebo nepotrebuje pomoc. Snažil sa niekto o čosi nekalé alebo ju len chcel vylákať, pretože vedel, že jej zmysel pre spravodlivosť je v istom zmysle jej najväčšou slabosťou? Kto by povedal, že aj táto práca superhrdinu vie upadnúť do stereotypu.

*„Toto bolo naozaj všetko? Pretože v tom prípade by som sa mala predviesť ja, nemyslíš?“
Stojac na jednom z áut, ktoré ešte nebolo zasiahnuté plameňmi, zakričala na toho, čo to mal na svedomí. Chcela ho vylákať, pretože v tom zmätku ho nevidela. Tak veľmi dúfala, že ju počuje a nechá sa vyprovokovať. „To vybuchovanie áut bolo naozaj pôsobivé, povedala by som naozaj cool, máš odo mňa páčik na facebooku. Robíš aj ohňovú šou? Pretože by som si ťa rada objednala na svoje narodeniny.“ Sarkazmus sa stával v jej nežnom hlase ostrým ako britva.*

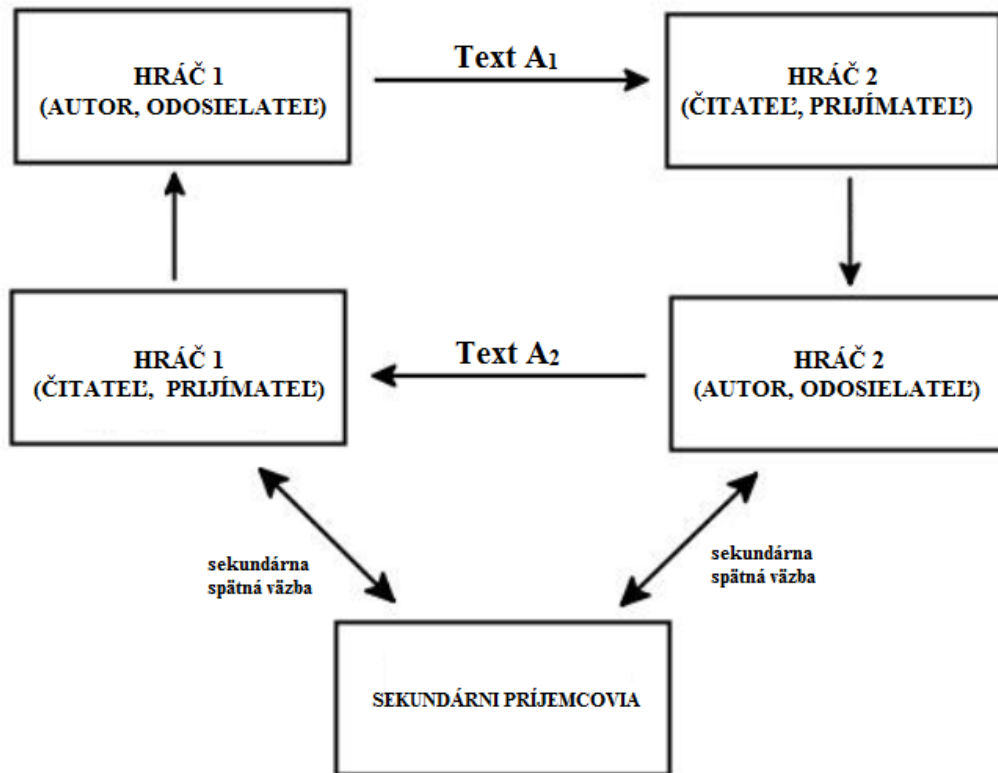
Po otrepanej melódii Windowsu, ktorá zahrála na celú izbu, keď vypínala počítač, sa uložila do postele. Ešte chvíľu zasnívane uvažovala nad situáciou v roleplayi a nad tým, ako sa to celé môže zaujímavo vyvinúť. Už teraz bola zvedavá, čo jej hráč ukrytý za postavu s menom John, napíše. Ráno, pred odchodom do školy, určite skontroluje, či už jej napísal. Aj napriek tomu, že v reálnom živote bola len obyčajnou študentkou s množstvom problémov, vo virtuálnom svete sa stávala hrdinkou so superschopnosťami chrániacou mesto. A možno v ďalšom roleplayi píše za postavu lesnej víly vo fantasy svete či bohatej aristokratky z viktoriánskej éry.

Takejto forme písania sa môže venovať hocikto vo vašom okolí, stačí naozaj málo – pozitívny vzťah k písaniu a nápady, ktoré nemôžu ostať len tak zapadnuté prachom kdesi hlboko v pravej hemisfére mozgu. Roleplayeri si úplne obyčajní ľudia. Navonok ničím nezaujímaví. Na ulici nebadateľní. Väčšinou sa týmto druhom zábavy nechvália. Prečo? Pretože to mnohým ľuďom príde zvláštne a úprimne, je ťažké vysvetliť o čom celý fenomén textového roleplaya je. Nie je to o tom, aby sa hanbili za to, že po večeroch sa stávajú súčasťou niečoho magického, len si už zvykli na nechápavý postoj a zvláštne reakcie ľudí. Ved' uznajte, pýta sa niekto volejbalistu, prečo hrá volejbal? Alebo niekoho, kto rád kreslí, prečo kreslí? Asi nie. No pri roleplayi odpoveď „lebo rád píšem“ väčšinou nestačí. Roleplayovaniu sa môže venovať naozaj každý. Štyridsaťročný úradník, dvadsaťštyriročná predavačka v potravinách či pätnásťročný chalan, ktorý je prvák na strednej škole. A čo vy? Zamysleli ste sa niekedy, koľko ľudí z vášho okolia sa môže venovať niečomu takému? Ak nie, tak potom je možno najvyšší čas.

PRÍLOHY

Príloha A

Obrázok č. 1: Model roleplayovej komunikácie



Príloha B

Obrázok č. 2: RPG webstránka Inglewood2.webnode.cz



Príloha C

Obrázok č. 3: Priebeh roleplaya na RPG webstránke

miniaplikace.blueboard.cz/kniha/82fnft8odpoj4n66ub8trmf45hjsuf8?pid=

Odolat

Reklama

Webové stránky zdarma
Bez reklam, na vlastni doméne, za 5 minut, 100% zdarma.

Strana 1 / 1, 2 příspěvkov

Nathali Charlotte Grace 17.8.2014 (17:11)

"Když se Jace rozběhne, Nathali se ihned vydá za ním. Byla to sranda a připomnělo jí to časy, když byli ještě o něco mladší. Běžela za ním, těsně v závěsu. Zastavila se na kraji lesa aby vydechla, předtím jen nebyla tak rychlá jako bratr. Pak navázala na předchozí debatu. Ušklíbala se, stále trochu zadýchaná. "Pořád budou mít větší radost z Tebe než ze mě. "usmála se na něj a pomalu začala postupovat hlouběji do temného a i přes den děsivého lesa. Nedovedla si ani představit, jaký by byl v noci. Trochu se otřásla. Pak se pousmála a zpod podklapky vytáhla připravenou hůlku." Hmm..a na truc mamince."

William Jasper Greene 1.8.2014 (17:43)

"Do lesa vstoupil jakýsi vysoký muž. Tedy on o sobě věděl, že je muž, ostatní mohli zcela jasně poznat, že je puma. Jakmile se přesvědčil, že ho nikdo z personálu Bradavic nepronásleduje, proměnil se zpět do své obvyklé podoby člověka. Na místě pumy teď stál poměrně hezký muž v černém hábitu. Po chvíli zanořil dlaně pod hábit a z kapsy v džínách vytáhl malou knížku v černé kožené vazbě. Sedl si k jednomu z mohutných jehličnanů. Zádý se opřel o kmen a začal číst. Kniha byla psaná v perštině. Znalec tedy pozná, že i taková malá knížka je vzácnost."

Anessa Dayfer reaguje: 3.8.2014 (10:42)

"Ako vchádza do zakázaného lesa, pomyslí si: Školský rok čoskoro začne, tak prečo si neužiť ešte trochu prázdnin bez študentov? Usmeje sa a rozbehne sa lesnou cestičkou. Veľmi jej to pripomína jej detstvo. Uteká ešte ďalej, no už nevládze, tak sa oprie o jeden strom a zhlboka dýcha. Potom jej zrak upadá niečo za neďalekým stromom. Strom je veľmi hrubý, takže stvoreniu vyľúča len pár tmavohnedých vlasov. Zeby to bol nejaký profesor? Vyzerá to tak, že nie je jediný, ktorá má rada výlety do lesa. Podíde bližšie, až pred strom. Uhádka správne. Je to profesor. Už ho párkrát videla na chodbách. Vyzerá veľmi mladý. "Ech, ahoj! " povie a usmeje sa."

Strana 1 / 1, 2 příspěvkov

Kniha od BlueBoard.cz

ZAKÁZANÝ LES

Zakázaný les, tiež známy ako temný les. Leží na okraji Rokfortskej strednej školy čarodějnickej z dôvodov - ako jeho názov napovedá, je prísne zakázaný pre študentov - nerada sa ak tu prebeha hodina starostlivost o záračné kvory. Samozrejme, že sa v ňom nachádzajú rôzne nebezpečné kvory zjírúce hĺboko v lese ako kentauri či vikolaci, len málokto by študenti sa s nimi chci stretnúť zočí-voči. Známi je aj tým že hĺboko v ňom rastú čierne kvety ktorých dotyk je smrteľný.

AFTER-WAR.BLOG.CZ

Príloha D

Obrázok č. 4: Účet postavy na sociálnej sieti Facebook

John Allerdyce
(Pyro's Rebellious Flame)

Pridať priateľa Správa

Časová os Informácie Priatelia Fotky Viac

POZNÁTE JOHNA?

Ak chcete vidieť, čo zdieľa s priateľmi, pošlite mu žiadosť o priateľstvo.

Pridať priateľa

Úvod

"You know all those dangerous mutants you hear about in the news? I'm the worst one."

Freelancer, Brotherhood of Evil Mutants
Novelist, Novelist
Žije v: Westchester, New York
Slobodný/-á
Rodné mesto: Sydney, Australia
Registrácia: apríl 2017

John Allerdyce si zmenil profilovú fotku.
2 apríl, 7:58

Príloha E

Obrázok č. 5: Priebeh roleplaya na sociálnej sieti Facebook

Wanďa Wilson pridala nové fotky (3) — s Matthewom DevilBoyom Murdockom.
18. november 2016 · 🌐

Znova bola v problémoch. Znova a znova a znova. Vždy to tak bolo. Bola na to jednoducho zvyknutá, avšak nie pod svojou oficiálnou identitou. Wanda Winona Wilson bola bezúhonný slušný človek. Aspoň to bolo to, čo sa snažila vyvolať pred ľuďmi vo svojom okolí. Bezúhonnosť a nevyrasnosť. I keď, s jej povahou bolo hlavne to druhé uvedené priam nemožné. Skoro nikto nevedel o jej druhej stránke. O skrytej identite, ktorú mala. I keď, priznajme si, mat skryté identity je v poslednýč...
Čítať ďalej



Super · **Komentovať** · **Zdieľať**

Matthew DevilBoy Murdock
Matthew Murdock, právnik s veľmi zvláštne pôsobiacimi červenými okuliarmi, vedel už pred dverami, že za nimi majú hosťa. Presnejšie, pôvabnú hostku. Ttko jej srdce ako o závod, keď Foggy odomykal dvere, takže sa to nedalo prepočuť. Zjavne si pripravovala, čo má povedať. Matt sa ani neúduoval, keďže vkĺzla do ich kancelárie bez dovolenia.

"Obdivuhodné, ako dlho viete rozprávať bez nadýchnutia. Veľmi ma teší, slečna či pani Wilsonová. Ja som Matthew Murdock a toto je môj partner Franklin Nelson." Matthew sa usmial a nepúšťal svoju slepeckú paličku. Ako slepý právnik predsa nemôže tušiť, že k nemu žena s príjemným hlasom vystrela ruku. Za to Franklin sa čínil. Ešte Matthew vie rozoznať, kedy mu búši srdce od strachu a kedy od vzrušenia. Takže to znamená, že túto trufalú slečnu alebo pani určite neodmietnu a stane sa ich budúcou klientkou. A zjavne to bola blondínka, pretože Foggy sa vystrel a snažil sa zapôsobiť. Veľmi prídívoké kombo na ráno. Slepý právnik mal chvíľku pocit, že jeho kolega je neschopný slova a vizualizácia tejto dámy mu zahmlila mozog.

"Teší ma. Veľmi ma teší." Foggy nahodil svoj úsmev číslo 7, presne ten, ktorým balí všetko blondavé, čo sa ladne pohne na tejto planéte. A Mattove kútky úst odhalili dlho skrývajúce sa jamky, pretože si nemohol pomôcť. Už na vysokej škole vedeli obľetovať každú peknú babu. Práve si na to spomenul. Keď sa Foggy stále sťažoval, že Matta nechajú dotknúť sa akejkolvek časti ich tela, pretože jeho hendikep bol doslova roztomilý.

Matt cítil, že Foggy mu sa stačí len pozerat, tak spustil on. "Ospravedlňujeme sa za čakanie, no zastavili sme sa ešte na rohu v bistre na kávu. Aby sme si spríjemnili ráno a trochu nás vzpružilo." Slepý právnik prešiel do svojej kancelárie a odložil si paličku a aj sako. Nerád chodil v saku, keď nemusel. Ešte predtým však šťuchol do svojho najlepšieho kamaráta, pretože aj slepý by videl tú silnu, ktorá mu tečie po brade z tejto kosti. Ak by ju hodnotili podľa svojho hodnotiaceho systému z výšky, asi by mala všetkých 10 bodov. "A mimochodom, ten stôlik je donesený odvedľa zo smetiska. Verte mi, ani v spaľovni ho nechceli." Matt si neodpustil malý žart. Pamätal si, čo povedala. Všetko. Keďže ho nerozpytoval vzhľad, určite veľmi pritažlivý vzhľad tejto dámy, dokázal sa zamerať na akýkoľvek detail. Bol výborný poslucháč.

"Podľa a pokojne si u nás sadnite a povedzte nám, o akú pomoc žiadate. Radi pomôžeme dáme v nesnáziach. To je povinnosť dvoch gentlemanov. Ale asi nepôjde o zapadnutý podpätko v oceľovej mriežke ani o spadnutú rukavičku, však? Tak, čo vás trápi? Budeme sa snažiť urobiť, čo je v našich silách." Matt sa empaticky usmial svojím úsmevom, ktorý vie doslova zmeniť svet, a otvoril dvere na miestnosti, kde sa zdržiavali všetci traja, on, Foggy a Karen, keď riešili nejaký prípad. Nechal dámu vojsť. Vedel, že jeho najlepšiu kamoš si bude chcieť obzrieť jej zadok, no nechal ho odsunúť dáme stoličku, pretože ako by povedal Foggy, Matt dokáže flirtovať aj keď nič nerobí, len vytasí rozkošný úsmev a jamky a už sú ženy jeho. Hlavne, keď sa dozvedia, že je ten zmrď slepý ako krtko. XD Slepý právnik by bol nerád, keby ho Foggy obvinil, že flirtuje v každom pohľade. Už mu to raz povedal. Chápate? V pohľade. Jeho tupý sklenený a slepý pohľad zakrytý čudnými okuliarmi. Samozrejme, flirtuje ním ako boh. XD Ešte že šiel posledný a neukázal svoj okruhly zadok v tesných tesilových čiernych nohaviciach.

Dotazník č.1

Dotazník – Roleplayerská komunita na Slovensku a Česku

Dobrý deň,

som študentka piateho ročníka v odbore Editorstvo a vydavateľská prax. Keďže na Slovensku sa venuje žánru roleplay veľmi málo, dalo by sa povedať, že je takmer neznámy, rozhodla som sa tému textového roleplaya (Play by post roleplay) spracovať v mojej diplomovej práci a oboznámiť s týmto fenoménom odbornú literárnu verejnosť. Ide o hĺbkový prieskum komunity roleplayerov na Slovensku a Česku.

Venujte prosím niekoľko minút svojho času na vyplnenie nasledujúceho dotazníka.

Ďakujem za Vašu spoluprácu a za Váš čas strávený pri vyplňovaní otázok.

1. Pohlavie

- Muž
- Žena

2. Vek

- Menej ako 13
- 13–16
- 17– 20
- 21 – 29
- Viac ako 30

3. Ako dlho roleplayujete?

- Som nováčik.
- 1 – 3 roky
- 4 – 6 rokov
- 6 – 10
- Viac než 10 rokov.

4. Ako často roleplayujete?

- Tak často, ako sa len dá.
- Raz do týždňa.
- Raz do mesiaca.

- Menej ako raz do mesiaca.
- Veľmi nepravidelne.

5. Aký druh roleplayovania preferujete?

- Script
(Znamená filmový text alebo scenár. Akcie, ktoré postava vykoná, sú vpísané medzi hviezdičky **. Zväčša kratšie vety bez podrobného opisu.)
- Story
(Klasický štýl písania príbehov, aký nájdeme v knihách. Používa úvodzovky pri priamej reči. Uvádzacie vety a akcie, ktoré postava vykoná, sa píše do viet bez akýchkoľvek špeciálnych interpunkčných znamienok.)

6. Aká je preferovaná dĺžka vašich odpovedí?

- Jedna veta.
- 1 odsek
- 2 odseky
- 3 odseky a viac

7. Aký žáner najradšej roleplayujete (bojový roleplay, romantický roleplay, erotický/smut roleplay atď.?)

8. Radšej si vytvárate vlastné postavy alebo používate priamo postavy z daného diela (film, seriál, kniha, komiks, videohra...)?

- Vytváram si vlastné postavy (OC – Original character).
- Používam postavy priamo z daného diela (Canonical character).

9. Na základe čoho si vyberáte postavu priamo z daného diela (Canonical charakter)?

10. Na základe čoho si tvoríte vlastnú postavu (Original character)?

11. Ako dlho vydržíte pri roleplayovaní jednej postavy?

12. Koľko postáv dokážete súčasne aktívne roleplayovať?

13. Preferujete originálny RPG svet alebo svet z už napísaného diela (Harry Potter, Hunger Games, Marvel, DC Comics...)?

- Originálny RPG svet.
- Svet z už napísaného diela.
- Oboje.

14. Prostredníctvom čoho roleplayujete?

- Webové stránky určené na roleplay (hocz.org, derethia.wbl.sk, roleplayer.me atď.)
- Sociálne siete (Facebook, Tumblr, Skype, Twitter, ICQ, Pokec...)
- SMS
- Iné (vpísať)

15. Aké chyby pri roleplayi považujete za neprípustné a vedia vás nahnevať?

16. Prečo roleplayujete? Dôvod, prečo sa k tejto činnosti stále vraciate, prečo vás naplňa a čo vám dáva.

17. Čo považujete za pozitíva textových interaktívnych hier?

18. Čo považujete za negatíva textových interaktívnych hier?

19. Malý štartér na záver. Smelo do toho a ukážte svoje zručnosti v roleplayovaní. ☺ (Nepovinná úloha, ktorá tento dotazník osvieži a zároveň ukáže, že roleplayerskú komunitu netreba podceňovať!)

Jeho pozornosť upútali svetlá mesta New York. Aj napriek tomu, že ich videl nespočetne mnohokrát, dokázali ho uchvátiť znovu a znovu. Ani si to neuvedomil a veľmi rýchlo sa ocitol v osobnom priestore niekoho iného.

"Och, prepáčte, nechcel som do vás vraziť. Nedíval som sa. Ešte raz prepáčte, moja chyba. Mal som sa dívať, kam idem." Chlapec sa vyzeral zahanbene, klopil zrak, pretože vedel, že ho rozptýlili farebné svetlá billboardov a nápisov.

Dotazník č. 2

Questionnaire – International roleplay community

Hello,

I'm studying Editorial Work and Publishing. I am writing my master thesis about the phenomenon of the text based roleplay. My main aim is introduce roleplay as the genre and interactive kind of the creation of the story and researching community of roleplayers.

Please fill out following questionnaire. The questionnaire is anonymous. Thank You in advance for taking time to complete this questionnaire. Every contribution is extremely precious! If You have some questions or remarks my e-mail is roleplay@centrum.sk.

1. Gender

- Male
- Female

2. Age

- Less than 13
- 13–16
- 17– 20
- 21 – 29
- More than 30

3. Where are you from?

4. For how long do you roleplay?

- I'm a newbie.
- 1 – 3 years
- 4 – 6 years
- 6 – 10
- More than 10 years.

5. How often do you roleplay?

- As often as I can.
- Once in a week.

- Once in a month.
- Less than once in a month.
- Very irregularly.

6. What kind of roleplay do you prefer?

- Script
(Actions of characters are written between stars **.)
- Story
(Roleplay with direct speech in which we use quotation marks. Indirect speech is written without a special punctuation marks. It is a style we can see in books.)

7. What length of your replies do you prefer?

- Oneliner
- Para
- Multi-Para
- Novella

8. What genre do you like to roleplay the most? (fight, romantic, smut, etc.?)

9. Do you prefer creating your own characters or do you use characters from already existing works (movies, shows, books, comic, video games etc.)?

- I create my own characters (OC – Original character).
- I use already existing characters (Canonical character).

10. On the basis of what factors do you choose already existing characters (Canonical character)?

11. On the basis of what factors do you create your own character (Original character)?

12. For how long are you able to roleplay one certain character?

13. How many characters are you able to simultaneously and actively roleplay?

14. Do you prefer original RPG world or the world of already existing work?

- Original RPG world.
- A world of already existing work.
- Both.

15. Via what platforms do you roleplay?

- Roleplaying websites (roleplayer.me etc.)
- Social medias (Facebook, Tumblr, Skype, Twitter, ICQ, Pokec...)
- SMS
- Other

16. What mistakes in roleplay do you consider as unacceptable and can anger you?

17. Why do you roleplay? What is the reason why you always come back to roleplaying, why do you enjoy it and what it gives you?

18. What do you consider as positive traits of roleplay?

19. What do you consider as negative traits of roleplay?

20. Feel free to react to my little starter. 😊 (Optional task)

His ocean blue eyes were enthralled by the lights of New York city. Even though he has seen them so many times, they were always able to catch his attention. Suddenly – without even noticing it – he found himself in someone else’s personal space.

„Oh, excuse me. I didn’t mean to run into you. I should look where I am going. My apologies!” The young boy with brown messy hair in green jacket dropped his gaze. He was embarrassed, knowing this wouldn’t happen if he wasn’t distracted by the colorful lights of billboards all around.

ZOZNAM TABULIEK

Tabuľka č. 1: Pohlavie respondentov

Tabuľka č. 2: Vek respondentov

Tabuľka č. 3: Národnosť respondentov

Tabuľka č. 4: Časové rozmedzie venovania sa roleplayovaniu

Tabuľka č. 5: Častosť roleplayovania

Tabuľka č. 6: Forma roleplayovania

Tabuľka č. 7: Preferovaná dĺžka jedného príspevku

Tabuľka č. 8: Výber postavy

Tabuľka č. 9: Faktory ovplyvňujúce tvorbu originálnej postavy

Tabuľka č. 10: Faktory ovplyvňujúce výber kanonickej postavy

Tabuľka č. 11: Časové rozmedzie roleplayovania jednej postavy

Tabuľka č. 12: Počet postáv

Tabuľka č. 13: Preferovaný RPG svet

Tabuľka č. 14: Média používajúce sa k hraníu

Tabuľka č. 15: Preferovaný žáner

Tabuľka č. 16: Chyby a nedostatky v roleplayi

Tabuľka č. 17: Pozitíva a výhody roleplayovania

Tabuľka č. 18: Negatíva a nevýhody roleplayovania

Tabuľka č. 19: Dôvody pre roleplay

Tabuľka č. 20: Pohlavie respondentov medzinárodnej komunity

Tabuľka č. 21: Vek respondentov medzinárodnej komunity

Tabuľka č. 22: Geografické rozčlenenie respondentov

Tabuľka č. 23: Zastúpenie respondentov v komunitách podľa pohlavia

Tabuľka č. 24: Zastúpenie respondentov v komunitách podľa veku

Tabuľka č. 25: Porovnanie časového rozmedzia venovania sa roleplayovaniu v komunitách

Tabuľka č. 26: Porovnanie častosti roleplayovania v komunitách

Tabuľka č. 27: Porovnanie formy roleplayovania v komunitách

Tabuľka č. 28: Porovnanie preferovanej dĺžky jedného príspevku v komunitách

Tabuľka č. 29: Porovnanie výberu postavy v komunitách

Tabuľka č. 30: Porovnanie faktorov ovplyvňujúcich tvorbu originálnej postavy v komunitách

Tabuľka č. 31: Porovnanie faktorov ovplyvňujúcich výber kanonickej postavy v komunitách

Tabuľka č. 32: Porovnanie časového rozmedzia roleplayovania jednej postavy v komunitách

Tabuľka č. 33: Porovnanie počtu postáv v komunitách

Tabuľka č. 34: Porovnanie médií používajúcich sa k hranu v komunitách

Tabuľka č. 35: Porovnanie preferovaného žánru v komunitách

Tabuľka č. 36: Porovnanie chýb a nedostatkov v roleplayi československej komunity a medzinárodnej komunity

Tabuľka č. 37: Porovnanie pozitív a výhod roleplayovania v komunitách

Tabuľka č. 38: Porovnanie negatív a nevýhod roleplayovania v komunitách

Tabuľka č. 39: Porovnanie dôvodov pre roleplay v komunitách

ZOZNAM GRAFOV

- Graf č. 1: Pohlavie respondentov
- Graf č. 2: Vek respondentov
- Graf č. 3: Národnosť respondentov
- Graf č. 4: Časové rozmedzie venovania sa roleplayovaniu
- Graf č. 5: Častosť roleplayovania
- Graf č. 6: Forma roleplayovania
- Graf č. 7: Preferovaná dĺžka jedného príspevku
- Graf č. 8: Výber postavy
- Graf č. 9: Faktory ovplyvňujúce tvorbu originálnej postavy
- Graf č. 10: Faktory ovplyvňujúce výber kanonickej postavy
- Graf č. 11: Časové rozmedzie roleplayovania jednej postavy
- Graf č. 12: Počet postáv
- Graf č. 13: Preferovaný RPG svet
- Graf č. 14: Média používajúce sa k hraniu
- Graf č. 15: Preferovaný žáner
- Graf č. 16: Chyby a nedostatky v roleplayi
- Graf č. 17: Pozitíva a výhody roleplayovania
- Graf č. 18: Negatíva a nevýhody roleplayovania
- Graf č. 19: Dôvody pre roleplay
- Graf č. 20: Pohlavie respondentov medzinárodnej komunity
- Graf č. 21: Vek respondentov medzinárodnej komunity
- Graf č. 22: Geografické rozčlenenie respondentov

- Graf č. 23: Zastúpenie respondentov v komunitách podľa pohlavia
- Graf č. 24: Zastúpenie respondentov v komunitách podľa veku
- Graf č. 25: Porovnanie časového rozmedzia venovania sa roleplayovaniu v komunitách
- Graf č. 26: Porovnanie častosti roleplayovania v komunitách
- Graf č. 27: Porovnanie formy roleplayovania v komunitách
- Graf č. 28: Porovnanie preferovanej dĺžky jedného príspevku v komunitách
- Graf č. 29: Porovnanie výberu postavy v komunitách
- Graf č. 30: Porovnanie faktorov ovplyvňujúcich tvorbu originálnej postavy v komunitách
- Graf č. 31: Porovnanie faktorov ovplyvňujúcich výber kanonickej postavy v komunitách
- Graf č. 32: Porovnanie časového rozmedzia roleplayovania jednej postavy v komunitách
- Graf č. 33: Porovnanie počtu postáv v komunitách
- Graf č. 34: Porovnanie médií používajúcich sa k hranu v komunitách
- Graf č. 35: Porovnanie preferovaného žánru v komunitách
- Graf č. 36: Porovnanie chýb a nedostatkov v roleplayi komunít
- Graf č. 37: Porovnanie pozitív a výhod roleplayovania v komunitách
- Graf č. 38: Porovnanie negatív a nevýhod roleplayovania v komunitách
- Graf č. 39: Porovnanie dôvodov pre roleplay v komunitách

ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY

1. AARSETH, J. 1997. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. 1. vyd. Baltimore : The John Hopkins University Press, 1997. 203 s. ISBN 0-8018-5579-9.
2. BLINKA, L. – ŠMAHEL, D. „*Role-playing*“ hry v kontextu analytické psychologie. In Československá psychologie. ISSN 0009-062X, 2007, roč. 51, č. 2, s. 169-182.
3. COVER, J. A. 2005. *Tabletop Role-Playing Games: Perspectives from Narrative, Game, and Rhetorical Theory*: diplomová práca. North Carolina : North Carolina State University, 2005. 113 s.
4. COVER, R. 2006. *Inter/aktivní publikum: Interaktivní média, narativní kontrola a revize dějin publika*. In Mediální studia, ISSN 1801-9978, 2007, roč. 2, č. 2, s. 195-207.
5. EIS, Z., 2006. *Lidské já a hra*. In: Nosek, J., Hra, věda a filosofie. Praha: Filosofia, 2006, s. 101 – 115. ISBN 80-7007-222-9.
6. FINDRA, J. 2004. *Štylistika slovenčiny*. 1. vyd. Martin : Osveta, 2004. 232 s. ISBN 80-8063-142-5.
7. FINE, G. 1983. *Shared Fantasy: Role-playing Games as Social Worlds*. 1. vyd. Chicago: University of Chicago Press, 1983. 298 s. ISBN 978-0226249445.
8. GALLO, J. 2013. *Text. Textovosť. Kritériá textovosti*. In Jazyk a kultúra. ISSN 1338-1148 2003, č. 13
9. HAMMER, CH. 2004. *My Simming Memoirs The Dream, the Hope, and the Reality*. [online]. 2003 [cit. 2017-03-13]. Dostupné na internete: <https://vignette2.wikia.nocookie.net/role-play/images/7/7d/Msm.pdf/revision/latest?cb=20140924235828>
10. HUSÁROVÁ, Z. 2009. *Písanie v interaktívnych médiách. Digitálna fikcia*: dizertačná práca. Nitra : Univerzity Konštantína Filozofa v Nitre, 2009. 149 s.
11. KRAJHANZL, J. 2001. *Fantasy role-playing games jako sociální fenomén*. [online]. 2001 [cit. 2017-03-13]. Dostupné na internete: <http://studierpg.unas.cz/>
12. LISTER, M. 2009. *New media: a critical introduction*. 2. vyd. Londýn: Routledge, 2009. 446 s. ISBN 978-0-415-43161-3.
13. MÁDROVÁ, E. 2004. *Osobnost a volba postavy v RPG hrách*: diplomová práca. Praha : Karlova univerzita, 2004. 103 s.

14. MISTRÍK, J. 1985. *Štylistika*. 1. vyd. Bratislava : Slovenské pedagogické nakladateľstvo, 1985. 584 s. Bez ISBN.
15. MURRAY, J. 1997. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. 1. vyd. New York : The Free Press, 1997. 336 s. ISBN:0684827239.
16. PHILLIPS, B. D. 1994. *Roleplaying games in the english as a foreign language classroom*. [online]. 2004 [cit. 2017-04-18]. Dostupné na internete: www.interactivedramas.info/papers/phillipsrpgclass.pdf
17. PLESNÍKOVÁ, L. 2016. *Charakteristika internetového slangu jednej komunity*: bakalárska práca. Nitra : Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre, 2016. 48 s.
18. ROHÁČOVÁ, M. 2013. *Lexikálna a komunikačno-pragmatická charakteristika komunikačného registra hráčov písanej formy RPG* : diplomová práca. Prešov : Prešovská univerzita, 2013. 62 s.
19. RYAN, M. L. 2003. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media (Parallax: Re-visions of Culture and Society)*. 1. vyd. Baltimore : Johns Hopkins University Press, 2003. 416 s. ISBN 978-0801877537.
20. SEGALL, M. 2008. *Career building through fan fiction writing : new work based on favorite fiction*. 1. vyd. New York : The Rosen Publishing Group, Inc., 2008. 64 s. ISBN 978-1-4042-1356-2.
21. TRESKA, M. J. 2011. *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*. 1. vyd. Jefferson : McFarland, 2011, 238 s. ISBN 978-0786458950.
22. VAŇKO, J. 1999. *Anticipácia komponentov obsahovej štruktúry textu*. In: *Fungovanie jazykových prostriedkov v texte II*. Nitra: Univerzita Konštantína Filozofa, 1999, s. 108 – 116. ISBN 80–8050–248–X.
23. WATERS, D. 2004. *What happened to Dungeons and Dragons?*. [online]. 26/4/2004 [cit. 2017-03-13]. Dostupné na internete: http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/magazine/3655627.stm.
24. ZÁMEČNÍK, Z. 2005. *RPG hry v kontextu vývojovej psychologie*: bakalárska práca. Brno : Masarykova univerzita, 2005. 49 s.

ZOZNAM INTERNETOVÝCH ZDROJOV

<http://forumroleplay.com/roleplay-guides/bad-roleplay/> [cit. 2017-01-10]

<http://forumroleplay.com/roleplay-guides/bad-roleplay/godmodding/> [cit. 2017-01-10]

<http://forumroleplay.com/roleplay-guides/bad-roleplay/powerplay/> [cit. 2017-01-10]

<http://forumroleplay.com/roleplay-guides/bad-roleplay/retconning/> [cit. 2017-01-10]

<http://forumroleplay.com/roleplay-guides/bad-roleplay/metagaming/> [cit. 2017-01-10]

<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=Face%20claim> [cit. 2017-02-23]

<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=fandom> [cit. 2017-02-23]

<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=Angst> [cit. 2017-02-24]

<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=autohit> [cit. 2017-03-15]

<http://www.sjgames.com/SS/> [cit. 2017-03-15]

<https://www.eff.org/> [cit. 2017-03-15]

<https://www.rpg.net/realm/critique/gama.html> [cit. 2017-03-15]

<http://limsk.tripod.com/pulling.htm> [cit. 2017-04-01]

<http://pc.gamespy.com/articles/539/539197p5.html> [cit. 2017-04-01]

<http://www.goodtherapy.org/learn-about-therapy/types/bibliotherapy> [cit. 2017-04-17]

<http://www.angelfire.com> [cit. 2017-04-17]

<https://boardgamegeek.com/boardgamepublisher/16/tsr> [cit. 2017-04-17]

http://archive.boston.com/news/globe/editorial_opinion/oped/articles/2004/11/15/dunge%20ons_and_dragons_we_love_you/

<http://functionalnerds.com/2013/03/history-of-role-playing-games/> [cit. 2017-04-17]

http://www.csstrencin.sk/hlavna-stranka/centrum-socialnych-sluzieb/nase-sluzby/zaujmovna-cinnost-kulturna-cinnost-pracovna-terapia-alternativne-formy-terapii/biblioterapia.html?page_id=26310 [cit. 2017-04-17]