

Typologie herních postav na základě role, sexualizace a míry agentnosti ve videohrách

Teoretické zakotvení

Kromě toho, že videohry slouží primárně k zábavě, mohou poskytnout také úplně jiný rozměr jako typ **zábavních obrazových médií**. Zprostředkovávají normy, modelují sociální role a strukturují představy o hrdinech, genderu, vlivu a moci. Postavy mohou poskytnout určitý odraz sociokulturního klimatu ve společnosti v příslušné době nebo minimálně o vývojářích dané hry.

V posledních letech se zvýšila pozornost veřejnosti věnovaná otázkám identity a reprezentace ve videohrách (Malkowski & Russworm, 2017). Lidský mozek potřebuje vytvářet kategorie, schémata a prototypy v různých sférách života a i skrze média se tyto vzorce opakují. Videohry se však odlišují od tradičních médií zejména svou interaktivitou.

Dlouhodobě se ukazuje, že spíše mužské postavy bývají aktivními agenty dění a naopak ženské postavy jsou zobrazovány více pasivně, jsou častěji sexualizované nebo vedlejší. Tyto vzorce se ukazují napříč žánry i kulturními kontexty (Takru, 2025).

Celkově, co se týče genderu, v obrazových zábavních médiích figurují více mužské postavy než ženské (Rideout et al., 2022). Od ženských postav se očekává, že budou dbát na svůj vzhled a budou působit sexy, zatímco u mužů je očekáváno, že budou mohutní a svalnatí (Aley & Hahn, 2020). Mužské postavy jsou častěji fyzicky agresivní, kdežto ženské postavy jsou častěji vztahově agresivní (Shawcroft et al., 2022). Ztvárnění kariéry a koníčků v oblasti vědy, techniky, inženýrství a matematiky spadá častěji na muže, ale ženské postavy častěji představují kariéry a zájmy v oblasti humanitních věd a umění (Gonzalez et al., 2020). A nakonec podle Hamlena a Imbesiho (2020) mužské postavy častěji zastávají vedoucí role než ženské postavy.

Cíle analýzy

Cílem práce je vytvořit typologii herních postav, pokusit se interpretovat význam jednotlivých typů a vztáhnout čtenáře k zamyšlení o spojitosti se světem mimo videohry. Zajímá nás, jaké typy herních postav lze identifikovat na základě jejich role, agentnosti

a míry sexualizace. Pro vytvoření typologie postav jsme proto zvolili metodu **shlukové analýzy** neboli **cluster analysis**.

Doufáme v propojení výsledků s vlastní zkušeností s mediálním průmyslem, a snad i pro čtenáře bude odhalení skrytých narativních vzorců ve videohrách obohacující, jelikož lze opakující se schémata vidět i v dalších kulturních a mediálních kontextech než jen ve videohrách.

Objasnění termínů

Agentnost zde operacionalizujeme jako schopnost aktéra jednat samostatně, mít vliv na dění v příběhu či ve hře a být zdrojem příčinnosti. V mediálních narativech se to projevuje ústřední rolí v příběhu, možností rozhodování a aktivním posouváním děje. Tento pojem je klíčový, jelikož hráč jedná skrze postavu a často dochází k identifikaci. Albert Bandura, známý psycholog a autor teorie sociálního učení, sám operuje s agentickou teorií lidského vývoje.¹

Sexualizace postav je v psychologii médií chápána jako proces, při kterém je postava redukována především na své tělo nebo sexuální atributy, přičemž dochází k oslabení jiných třeba i důležitých charakteristik. Tento proces je úzce spojen s konceptem objektifikace, kdy je postava vnímána spíše jako objekt určený ke sledování než jako subjekt jednání.

Popis souboru² a práce s daty

Data použitá pro analýzu byla stažena z volně přístupné platformy Kaggle. K dispozici byly tři listy s daty a všechny jsou zahrnuty v hlavním datovém dokumentu. Některé proměnné jsme přesunuli z jednoho datasetu do jiného. Zkontrolovali jsme, zdali se v datech nenachází prázdné buňky a data jsme také očistili.

Soubor tvoří **637 herních postav** z celkem **64 videoher**. Základní jednotkou analýzy bude tedy jednotlivá herní postava. Z možností genderu byl u postav nejčastěji zastoupen muž v **62 %** případů (N = **398**), hned poté žena ze **32 %** (N = **203**), nebinární postavy tvořilo **33** zástupců a u **8** postav byla ve hře možná customizace (tedy volba genderu zůstala na hráči). Z celkového počtu postav je hratelných **81 %**. Sexualizace je v datech skórována od nuly po maximálně čtyři body. Alespoň jeden „bod sexualizace“ obdrželo **35** postav.

¹ Více o jeho teorii si lze přečíst zde:

<http://wexler.free.fr/library/files/bandura%20%282006%29%20towards%20a%20psychology%20of%20human%20agency.pdf>

² Data a další informace o této zprávě jsou dostupné na adrese:
<https://dostal.vyzkum-psychologie.cz/stat4?i=818>.

Nejčastější zástupce typů postav byl **člověk (76 %)**, zbytek spadalo pod kategorie **humanoid, oživlá rostlina, bytost, zvíře, robot, android-robot, humanoidní zvíře, oživlý předmět a neznámé**.

Metoda a proměnné

V této zprávě pracujeme se **shlukovou analýzou**, která bývá běžně využívána k odhalování typů osobností (např. Kerber et al., 2021), mediálních profilů nebo narativních archetypů. Shluková analýza představuje základní vícerozměrnou statistickou metodu určenou k identifikaci přirozených skupin objektů na základě jejich podobnosti či odlišnosti ve více proměnných současně. Jejím cílem není testování konkrétní kauzální hypotézy, ale **odhalení latentní struktury dat**. Před samotnou analýzou je potřeba přepsat kategorické proměnné na číselné údaje a standardizovat proměnné. V analýze figurují následující **proměnné**.

Tabulka číslo 1: Hlavní proměnné a jejich význam

Proměnná	Význam
Playable (0/1)	možnost jednání hráče
Protagonist (1-4)	hra s jedním nebo více protagonisty
Relevance (PA, MA, DA, MC, SC, SK)	význam pro příběh
Side (P/B/A)	mocenská pozice
Sexualization (0-4)	míra tělesné objektivace

- **Playable** = zdali je postava hratelná nebo ne
- **Protagonist** = počet protagonistů (single vs. multi-protagonistické struktury)
- **Relevance** = PA (nejvýznamnější postava ve hře), MA (hlavní antagonista), DA (druhá nejdůležitější postava ve hře), MC (hlavní postava, relevantní v příběhu), SC (také relevantní, ale už jen místy), SK (vedlejší postava, doprovod protagonisty)
- **Side** = P (protagonista), B (je nebo může být na obou stranách), A (antagonista)
- **Sexualization** = do jaké míry je či není postava sexualizovaná

Tabulka číslo 2: Kódování kategorie Relevance

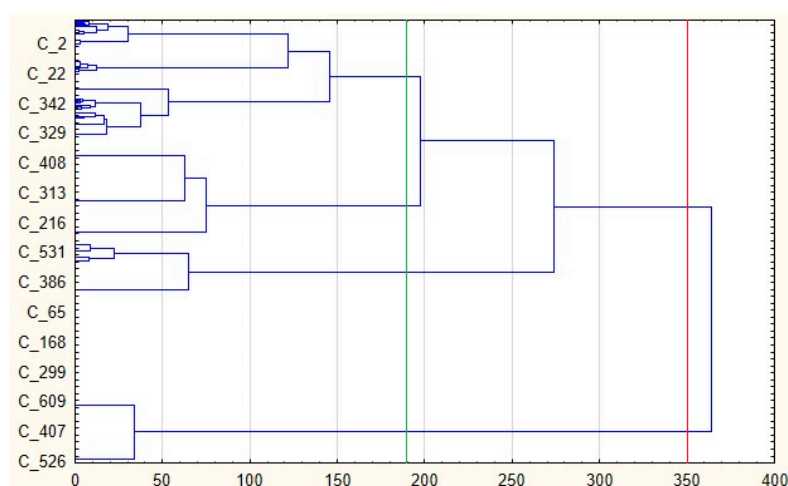
Kategorie relevance	Kód	Vysvětlení
PA (Protagonist)	4	centrální řídicí postava
MA (Main antagonist)	3	klíčový hybatel konfliktu
MC / DA / SC	2	důležité vedlejší postavy
SK / minor roles	1	okrajové postavy

Tabulka číslo 3: Kódování kategorie Side

Side	Kód	Logika
P (protagonist)	2	největší moc
B (can be both)	1	střed
A (antagonist)	0	opozice / bez kontroly

Data byla převedena na z-skóry. Na základě vizuální inspekce **dendrogramu** hierarchické shlukové analýzy (**Wardova metoda, euklidovská vzdálenost**) bylo zvoleno

Obrázek číslo 1: Dendrogram

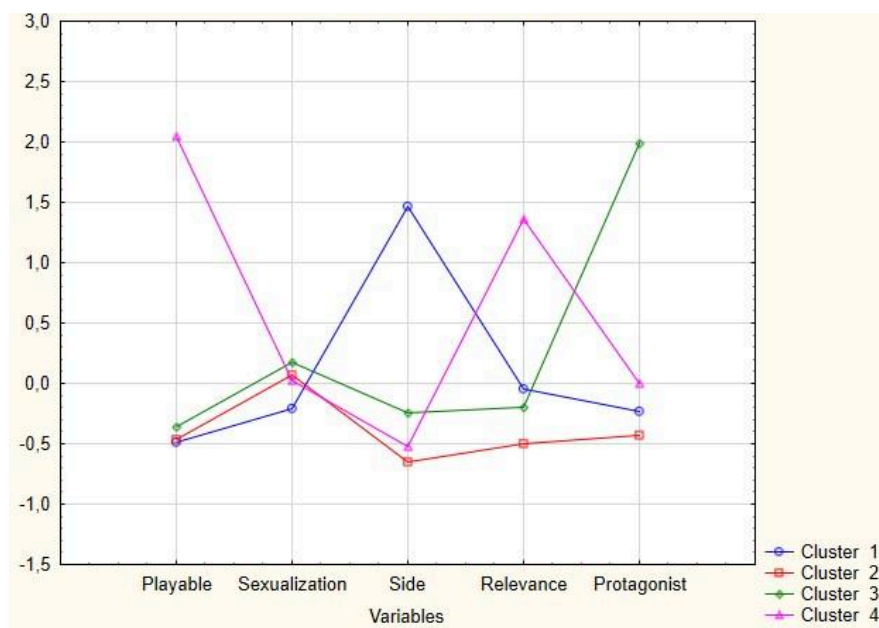


řešení se 4 klastry, jelikož další spojení vedlo k výraznému zvýšení spojovací vzdálenosti.

Výsledky a interpretace

Dále jsme použili metodu **K-means**. Níže můžeme na grafu vidět průměry jednotlivých shluků. Pracujeme se čtyřmi shluky, které dále interpretujeme. Do Klastru 1 řadíme celkem $N = 174$, do Klastru 2 $N = 269$, Klastr 3 má $N = 78$ a Klastr 4 obsahuje $N = 116$ postav.

Obrázek číslo 2: Grafy průměrů jednotlivých shluků



Tabulka číslo 4: Hodnoty proměnných v podobě z-skórů u jednotlivých klastrů

Proměnná	Klastr 1	Klastr 2	Klastr 3	Klastr 4
Playable	-0,489	-0,461	-0,359	2,043
Sexualization	-0,207	0,074	0,174	0,022
Side	1,471	-0,654	-0,243	-0,527
Relevance	-0,050	-0,496	-0,193	1,356
Protagonist	-0,229	-0,430	1,991	0,002

- **Klastr 1: Narativně vymezené mocenské postavy (antagonistické role) ⇒ 27 %**
Reprezentuje převážně **nehratelné postavy**, které zaujímají **silně vymezenou pozici v narativní struktuře hry**, typicky v podobě **antagonistických** nebo autoritativních rolí. Vyskytují se hlavně ve hrách **s jedním hlavním protagonistou**, vůči němuž jsou jasně definovány. Vyznačují se **nízkou mírou sexualizace** a jejich význam spočívá především v mocenské, konfliktní nebo strukturální funkci v příběhu.
- **Klastr 2: Periferní funkční postavy ⇒ 42 %**
Zahrnuje **nehratelné postavy s nízkou narativní relevancí**, které se rovněž vyskytují nejčastěji ve hrách **s jedním hlavním protagonistou**. Tyto postavy nezaujímají výraznou **mocenskou ani konfliktní pozici** a jejich role v příběhu je spíše **podpůrná, epizodická nebo kontextová**. Míra sexualizace se u tohoto klastru pohybuje okolo průměru. Postavy v tomto klastru slouží především k dotváření herního světa, nikoli k aktivnímu formování děje.
- **Klastr 3: Postavy z her s víceprotagonistickou narativní strukturou ⇒ 12 %**
Je charakterizován postavami, které se **vyskytují v hrách s více hlavními protagonisty**. Proměnná „protagonist“ zde neodkazuje k roli konkrétní postavy v příběhu, ale k **narativnímu rámci hry**, v níž je protagonistická perspektiva rozdělena mezi více postav. Tyto postavy nevykazují extrémní hodnoty v hratelnosti, narativní relevanci ani sexualizaci, přičemž jejich funkce spočívá především v **účasti na distribuované protagonistické struktuře**.
- **Klastr 4: Hratelné centrální postavy (hráčský avatar) ⇒ 18 %**
Jedná se o postavy s výrazně **vysokou hratelností a narativní relevancí**, které představují primární rozhraní mezi hráčem a herním světem. Tyto postavy disponují **nejvyšší mírou herně-mechanické agentnosti** ze všech identifikovaných typů, přičemž jejich **sexualizace se pohybuje okolo průměru**. Klastr **není specificky vázán na typ protagonistační struktury hry**.

Diskuze

Cílem této práce bylo identifikovat typy herních postav na základě kombinace hratelnosti, narativní struktury, relevance a míry sexualizace. Pomocí shlukové analýzy byly identifikovány **čtyři odlišné typy postav**, které se systematicky liší nejen svou funkcí v herním narativu, ale také charakteristikami reprezentace, jako je gender, věk či druhové zařazení, protože podíváme-li se na proměnné **gender**, **age range** a **species**, můžeme vidět jejich rozložení v jednotlivých klastrech.

Skupina hratelných centrálních postav (4) je výrazně genderově nevyvážená – přibližně **73 % postav tvoří muži**, zatímco **zastoupení ženských a nebinárních postav je výrazně nižší**. Klastř periferních funkčních postav (2) vykazuje **vyrovnanější genderové rozložení** s vyšším podílem ženských a nebinárních postav než ostatní klastřy.

Hratelné centrální postavy (4) jsou nejčastěji zobrazovány jako **mladí dospělí nebo dospělí**, což odpovídá tradičnímu narativnímu i herně-designovému modelu hráčského avatara jako postavy na vrcholu fyzických a psychických schopností. Narativně mocenské a antagonistické postavy (1) jsou častěji zobrazovány jako **starší nebo středně staří jedinci**, což podporuje tradiční spojení autority, moci a zkušenosti s vyšším věkem. Periferní postavy (2) vykazují **největší věkovou rozmanitost**.

Humanoidní či lidský druh jako typ postavy (proměnná species) spadá téměř výhradně do shluku hratelných centrálních postav (4), což podporuje předpoklad, že herní avatar je konstruován tak, aby maximalizoval identifikaci hráče s postavou. Mocenské a antagonistické role (1) jsou častěji obsazovány **nelidskými nebo hybridními postavami**, a to může sloužit k symbolickému zdůraznění jejich odlišnosti, hrozby či odcizení vůči hráči. Periferní postavy (2) opět vykazují **nejvyšší druhovou variabilitu**. Odpovídá to jejich funkci zaplňovat herní svět a reprezentovat široké spektrum prostředí a rolí bez nutnosti identifikace.

Co se limitů týče, analýza vychází z předem strukturovaného datasetu, na jehož tvorbu jsme neměli vliv. Některé proměnné byly operacionalizovány zjednodušeným způsobem, který umožňuje kvantitativní analýzu, ale může být limitující. Shluková analýza je explorativní metodou, jejímž cílem není testování kauzálních vztahů, ale identifikace vzorců a typů. Výsledné klastřy proto nelze chápat jako pevné kategorie, ale jako analytické konstrukty sloužící k lepšímu porozumění struktury dat. Budoucí výzkum by mohl kombinovat typologický přístup s analýzou hráčské recepce nebo se zaměřit na vývoj reprezentace napříč časem, žánry či regionální produkcí.

Zdroje

- Aley, M., & Hahn, L. (2020). The powerful male hero: A content analysis of gender representation in posters for children's animated movies. *Sex Roles*, 83(7–8), 499–509. <https://doi.org/10.1007/s11199-020-01127-z>
- Gonzalez, M. P. L., Infantes-Paniagua, A., Thornborrow, T., & Jordan, O. C. (2020). Associations between media representations of physical, personality, and social attributes by gender: A content analysis of children's animated film characters. *International Journal of Communication*, 14, 6026–6048.
- Hamlen, K. R., & Imbesi, K. J. (2020). Role models in the media: A content analysis of preschool television programs in the U.S. *Journal of Children and Media*, 14(3), 302–323. <https://doi.org/10.1080/17482798.2019.1689369>
- Kerber, A., Roth, M., & Herzberg, P. Y. (2021). Personality types revisited: A literature-informed and data-driven approach to an integration of prototypical and dimensional constructs of personality description. *PLOS ONE*, 16(1), e0244849. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0244849>
- Malkowski, J., & Russworm, T. A. M. (Eds.). (2017). *Gaming representation: Race, gender, and sexuality in video games*. Indiana University Press.
- Rideout, V., Peebles, A., Mann, S., & Robb, M. B. (2022). *Common sense census: Media use by tweens and teens, 2021*. Common Sense. https://www.commonsensemedia.org/sites/default/files/research/report/8-18-census-integrated-report-final-web_0.pdf
- Shawcroft, J. E., Coyne, S. M., Zurcher, J. D., & Brubaker, P. J. (2022). Depictions of gender across eight decades of Disney animated film: The role of film producer, director, and writer gender. *Sex Roles*, 86(5–6), 346–365. <https://doi.org/10.1007/s11199-022-01273-6>
- Takru, S. (2025). Gender stereotyping and female representation in video games: A contemporary review and reassessment. *International Journal for Multidisciplinary Research*, 7(6). <https://www.ijfmr.com/papers/2025/6/62888.pdf>