

Univerzita Karlova

Filozofická fakulta

Ústav českých dějin

Diplomová práce

Bc. Martin Váňa

Reprezentace historie v počítačových hrách

Representation of history in digital games

Praha 2022

Vedoucí práce: Doc. Kamil Činátl, Ph.D

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracoval samostatně, že jsem řádně citoval všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze, dne 11. ledna 2022

Martin Váňa

Poděkování:

Děkuji za vedení práce svému školiteli, doc. Kamilu Činátlovi. Děkuji také všem kolegyním a kolegům a na seminářích, kde jsem měl možnost svou práci prezentovat. Děkuji také Hedě Ghlimové za pomoc a péči.

Klíčová slova (česky)

game studies, historie, reprezentace, historická teorie, počítačové hry, simulace

Klíčová slova (anglicky):

game studies, history, representation, theory of history, digital games, simulation

Abstrakt (česky)

Ve své práci se věnuji analýzy reprezentací a obrazů v historických počítačových hrách. Vycházím z metody a prací oboru *game studies*. Ty rozvrhují zkoumání her na základě principů mechaniky a pravidel, narativu, estetiky a simulací. Všechny tyto aspekty her zkoumám u vybraného vzorku historických počítačových her. Tuto metodologii dále propojuji s teorií historie, která se zaměřuje na způsoby reprezentace dějin a způsoby konstrukce historického obrazu, stejně jako si všímá role historie a historiků v současnosti. Dále vycházím z teorie Jeana Baudrillarda o simulaci a simulakrech, který se zabývá produkcí obrazů v současné kultuře. Výslednou analýzu konfrontuji s prací Adama Chapmana *Digital Games as History*, která mi slouží nejen základní terminologií, ale i jako inspirace pro srovnání obrazu her v historických počítačových hrách s epistemologií historiografie. Výsledkem mé práce je srovnání a pokus o propojení přístupů *game studies* a historiografie na materiálu počítačových her. Kromě konkrétních analýz předkládám i obecné závěry, který by, dle mého soudu, mohly přispět k další analýze vztahu dějin a jejich digitální reprezentace, stejně jako k promýšlení role historie a jejích reprezentací v současné kultuře.

Abstract (in English):

In my thesis I focus on analysing the representations and images in historical digital games. I base my thesis upon methods and works from the *game studies* field. Those texts research games based on principles of mechanics and rules, narrative, aesthetics, and simulation. All those aspects of games come under my analysis of chosen set of digital games. I connect this methodology with theory of history, which focuses on means of historical representation and ways of construction of the historical image, just as it notes role of historians and history in nowadays society. Further I build upon work of Jean Baudrillard on simulation and simulacra, who takes on the topic of production of images in our culture. I confront my analysis with work of Adam Chapman *Digital Games as History*, which offers me not only a basic terminology but also serves me as an inspiration for comparison of the games' images with the historians' epistemology. My thesis results in comparison and attempted junction of the methods of *game studies* with those of historiography on the material of digital games. Apart from deeper analysis of selected games I come to more general conclusions, which could in my opinion, add to further analysis of the past and its digital representations, just as they could help to think through the role of history and historical representations in current culture.

OBSAH

1. Úvod.....	6
1.1 Metodologie.....	6
1.2 Pojmy.....	7
1.3 Prameny.....	8
2. Medailonky her.....	9
2.1 1979 Revolution: Black Friday (2016).....	9
2.2 A Plague Tale: Innocence (2019).....	9
2.3 Bioshock Infinite (2013).....	9
2.4 Brukel (2019).....	10
2.5 Cultures 2: The Gates of Asgard (2002).....	10
2.6 Papers, Please (2013).....	11
2.7 Knights and Merchants (1998).....	11
2.8 Kingdom Come: Deliverance (2018).....	12
2.9 Svoboda 1945: Liberation (2021).....	13
2.10 Valiant Hearts: The Great War (2014).....	13
3. Mechanika v historických počítačových hrách.....	15
3.1 Mechanika her – strategie a simulace.....	17
3.2 Mechanika her – procházení světem.....	21
3.3 Mechanika her – jedním slovem.....	30
4. Ne-mechanické aspekty historických her.....	33
4.1 Realistické simulace.....	36
4.2 Konceptuální simulace.....	41
4.3 Mezi epistemologií a náladou.....	44
5. Závěr.....	47
6. Seznam literatury.....	50

1. Úvod

Ve své práci se věnuji reprezentaci historie, jejímu zobrazení v počítačových hrách. Tuto otázku bych rád zkoumal jak metodami oboru *game studies*, tak historickými metodami, konkrétně budu vycházet z těch autorů, kteří se zabývají psaním dějin a konstrukcí výpovědi o minulosti.

1.1 Metodologie

Z oboru *game studies* využiji několika stěžejních prací, které se vztahují k počítačovým hrám obecně a snaží se poskytnout jejich základní definici, případně popisnou ontologii toho, co počítačová hra je a jak funguje. Na prvním místě je to kniha Jespera Juula *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, ve které autor staví hru mezi herní mechaniku a fiktivní svět. Herní mechanika vyjadřuje systém pravidel, s jehož pomocí hru hrajeme, tedy způsob, jakým se hrou interagujeme.¹ Tyto mechaniky jsou součástí herního světa, který je fiktivní, podobně román konstruuje svět, v němž se odehrává jeho příběh. Juulova kniha je odpovědí na starší spor,² který proběhl během formování *game studies* coby samostatného oboru, mezi tzv. ludology a narratology. Jedni pojímali jako klíčovou složku hry její mechaniku, skrze níž hráč se hrou interaguje, čímž je hra simulací,³ zatímco druzí kladli důraz na narativní složku her a vykládali médium počítačové hry coby nástupnické k filmu a aplikovali na jeho zkoumání filmovou a literární teorii. Juul ukazuje, že obě složky k sobě patří a stejně jako mechaniky zasahují do fiktivního světa hry, tento svět zase hráči napovídá a odhaluje mu, jaké mechaniky jsou ve hře přítomné.⁴ Mým záměrem je držet se při analýze konkrétních her těchto dvou konstitutivních prvků jakožto komplementárních.

Druhou zásadní prací je pro mě kniha historika Adama Chapmana *Digital Games as History* s podtitulem *How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. Adam Chapman nejen rekapituluje mnohé důležité poznatky z *game studies*, ale uvádí je přímo do

¹ BENDOŤ, Helena: *Umění počítačových her* str. 64, srov. AARSETH, Espen, GRABARCZYK Paweł. An Ontological Meta-model for Game Research. str. 14: poukazují, že možný rozdíl lze vymezit mezi mentální úrovní pravidel a strukturální úrovní mechanik. Mechanika je ve hře přítomná nezávisle na hráči, zatímco pravidlo je hráčem z mechaniky odvozené.

² Soudím, že více než o spor se jednalo o debatu ustanovující tento obor samotný, srov. FRASCA, Gonzalo. *Ludology Meets Narratology*. str. 11: kde popisuje nejprve rozdíl mezi hrou a vyprávěním, ale postupně dospívá k tomu, jak „narativní prostředí“ obohacuje herní prožitek

³ FRASCA, Gonzalo. *Simulation vs Narrative*. str. 11: simulace představuje s příchodem počítačů nové prostředí pro zkoumání našeho světa, neznamená to však, že z tohoto konání vytlačuje vyprávění.

⁴ JUUL, Jesper. *Half-Real*. str. 163

vztahu s počítačový hrami, které představuje jako schopné tvořit historické reprezentace.⁵ Jeho pohled na hry vychází z *game studies*, ale doplňuje jej o poznatky autorů, jako jsou Alan Munslow nebo Hayden White, čímž se dostáváme i ke konstrukci historických reprezentací na poli historiografie. V návaznosti na jeho knihu budu pracovat s pojmem reprezentace historie, případně historického obrazu, který je jednak výpovědí o minulosti, zpřítomněním toho, co již minulo, stejně jako je výsledkem historiografické praxe a představuje současnou představu o minulosti.⁶ Chapman používá obdobně vágní formulaci, když hovoří o hrách, které reprezentují minulost, nebo se k historii nějak vztahují.⁷ Dělá to však proto, aby ukázal především široké možnosti, jakými hry s historickým materiálem pracují.

Na základě těchto přístupů budu nejen analyzovat konkrétní hry, ale pokusím se v závěru své práce nastínit možnosti studia historických počítačových her, stejně jako některé aspekty, kterou jsou z mého pohledu v případě studia her ještě zanedbávány a problematizují výsledky, k nimž během naší analýzy dospějeme. Detailní popis metody, kterou budu postupovat, nabídnu vždy na začátku jednotlivých kapitol.

1.2 Pojmy

Pojmy obraz a reprezentace vnímám a používám výše zmíněným způsobem shodně s Chapmanem, nicméně i je samotné podrobím ve své práci analýze a to pomocí díla Jeana Baudrillarda a jeho pohledu na simulace a simulakra jakožto projevy současné vizuální kultury.⁸ Jeho pohled problematizuje samozřejmost, s jakou s pojmy reprezentace a obrazu nakládáme, a ukazuje, že oproti klasickému pojetí, kdy měla historická reprezentace svůj původ v minulé realitě, nastupuje s příchodem médií jako je film rozmach vizuální produkce, která se již neodkazuje k původní, skutečné věci, kterou by zobrazovala, nýbrž se stává kopií bez originálu – simulakrem,⁹ což nás bude vracet k otázce, co je **tím**, co hry vlastně reprezentují?

Rád bych na tomto místě, vzhledem k pojmosloví, které se k předmětu her váže, nastínil nuance mezi pojmy *skutečný (real)*, *realistický (realistický)*, *fiktivní (fictional)*, *fikční (fictive)*, *virtuální (virtual)*. Mějme ve hře labyrint.¹⁰ Labyrint jakožto bludiště je skutečný, neboť se jedná o

⁵ CHAPMAN, Adam. *Digital Games as History*. str. 16

⁶ Srov. CHARTIER, Roger: *Na okraji útesu*. str. 73: „...na jedné straně nechává reprezentace vyvstat absenci, (...), na straně druhé je reprezentace vystavením určité přítomnosti.“

⁷ Viz. cit. 5, srovnání různých přístupů historiků k počítačovým hrám shrnuje výstižně Jan Kremer: KREMER, Jan. *Historická herní studia: Nástin badatelského pole*. str. 24 – 28

⁸ BAUDRILLARD, Jean. *Simulacra and Simulation*. str. 1

⁹ Tamtéž, str. 6, Baudrillard představuje čtyři fáze obrazu: odraz reality, obraz, který maskuje realitu, obraz, který maskuje absenci reality a nakonec simulakrum, které zcela nahradí obraz

¹⁰ Tento příklad přebírám z AARSETH, Espen. *Doors and Perception*. str. 39 – 44

skutečnou hádanku, kterou musíme vyřešit, máme-li jím projít. Labyrint jakožto souhrn stěn/zdí je virtuální, neboť tyto zdi jsou naprogramované, ale fungují stejně jako zdi v reálném světě, naše postava jimi nemůže projít. Labyrint postavený ve hře z kamene je fiktivní, neboť kámen je pouze představovaná textura, která pokrývá virtuální stěny. Pokud používám pojem realistický, nemám na mysli to, že se nějak vztahuje k reálnému světu, nýbrž je to zobrazení, které má připomínat to, jak se ve skutečnosti na svět díváme.¹¹ Konečně fikční používá Adam Chapman tehdy, když hovoří o význačných vlastnostech herního světa, které ale ve hře nejsou přímo zobrazeny, např. fikční čas se vztahuje k tomu, jak běží čas ve hře.¹²

1.3 Prameny

Detailní analýzu budu věnovat 10 hrám: *Kingdom Come: Deliverance*, *Bioshock: Infinite*, *Cultures II: Gates of Asgard*, *Knights and Merchants*, *Valiant Hearts: The Great War*, *Svoboda 1945: Liberation*, *Brukel*, *Papers, Please*, *A Plague Tale: Innocence*, *1979 Revolution: Black Friday*. Tento výběr je značně arbitrární, ale snažil jsem se do něj zahrnout tituly co nejvíce žánrů, které pocházejí z různé produkce, AAA tituly i nezávislé (*indie*) hry, mají různé pozadí vzniku (didaktické, komerční, komemorativní) a zároveň obsahují silná historická témata a minimum fantastických prvků. Zároveň považuji většinu her za reprezentativní příklady herní produkce s historickou tematikou, kterým se rovněž věnují texty z akademického prostředí (s výjimkou *Cultures a Knights and Merchants*). Všechny hry jsem si také zvolil na základě znalostí, které o nich mám, a času, který jsem u nich strávil.

¹¹ Význam realistický rozebírám podrobně v kapitole 4.1

¹² CHAPMAN, Adam. *Digital Games as History*. str. 112

2. Medailonky her:

Nyní v krátkých medailoncích představím jednotlivé hry a nastíním otázky, které budu u každé z nich zodpovídat.

2.1 1979 Revolution: Black Friday (2016)

1979 Revolution: Black Friday a její tvůrce Navid Khonsari zachycují velmi konkrétní události íránské islámské revoluce, kterou zažil jako dítě. Jedná se o interaktivní film s prvky adventury. Jako takový se nevyznačuje přílišnou interaktivitou a úkolem hráče je projít předtočený příběh. Z toho důvodu se zaměřím na jeho základní mechanický aspekt a jediný opakující se, kterým je pořizování fotografií. Ve hře jsou použity dobové fotografie francouzského fotografa Michela Setbouna a úkolem hráče je de facto jejich pořízení. Aby toho docílil, musí se dostat na určité místo v herním světě, kde se začne dívat hledáčkem fotoaparátu a správně načasovaným kliknutím pořídí ostrý snímek. Následně se fotka, jejíž obsah byl digitálně převeden do herního prostředí, objeví před hráčem jako původní černobílý snímek a uloží se mu do deníku. Tím hra naplňuje svůj didaktický záměr. Fotografie jsou po zachycení k dispozici v herním deníku, což je účinně zpřístupňuje, ovšem zároveň ruší herně unikátní okamžik vzniku fotografie. Domnívám se, že tento rozpor pramení z rozdílné mediality fotografie a hry. Ano, jsme schopni zachytit identický obraz, jaký vidíme v herním rozhraní, ale za cenu ztráty veškeré procedurality počítačového média...

2.2 A Plague Tale: Innocence (2019)

A Plague Tale: Innocence od Asobo Studio je *action-adventure stealth* hra, čemuž lze rozumět tak, že jejím průběhem sledujeme příběh, řešíme hádanky, s některými nepřáteli bojujeme a jiné obcházíme plížením. Odehrává se ve středověké Francii během stoleté války. Což ostatně není podstatné. Její gros spočívá ve velice úzkém pochopení středověku coby doby temna naplněné morem, který přenáší krysy. Zajímat nás bude jakým způsobem a pomocí jakých mechanik je zachycena tato sémantika a estetika, kdy jsou všechny scény, záběry a obrazy orientovány na linii doba temna – mor – krysa.

2.3 Bioshock Infinite (2013)

Bioshock Infinite je akční *role-playing* hra z první osoby od studia *Irrational Games*. Je zasazena do roku 1912 a odehrává se na létajícím městě Columbia (odkaz na světovou výstavu v roce 1983, personifikace USA, ekvivalent Čechie), která je vyobrazena jako dystopická laboratoř amerického excepcionalismu, institucionálního rasismu, *laissez faire* ekonomiky a

občanského náboženství. Podobně jako ostatní hry ze série *Bioshock* je její mechanika jednoduchá, a pomineme-li augmentaci těla našeho protagonisty pomocí návykových dryáků, není ji třeba na první pohled věnovat zvláštní pozornost. V čem ale všechny hry vynikají, je sémanticky bohatý svět, který prozkoumáváme a který je nám muzeem,¹³ v němž se dozvídáme pomocí různých exponátů (fonograf, film, výstava, plakát) stejnou měrou o fiktivním světě *Bioshocku* i o historii. Kýčovitě krásné i kýčovitě odpudivé výjevy se mísí do kontrafaktuální historie a ukazují životnost několika teoretických konceptů, respektive jejich ztvárnění v herním designu. Poslední z herní série, *Infinite*, je zároveň nejpestřejším obrazem této estetiky. Značné pozornosti se *Bioshocku* dostalo i od autorů herních studií zejména z hlediska práce s narativem,¹⁴ já bych se soustředil na viuzální sémantiku, kterou hra nabízí a tomu, zda je možné nebo přímo nutné ji číst skrze mechaniku, kterou náš avatar světem hry prochází.

2.4 Brukel (2019)

Tvůrcem hry *Brukel* je Bob De Shutter, herní designer a výzkumník, který se rozhodl ve hře ztvárnit vzpomínky své babičky na život na statku v době druhé světové války. Didaktická hra nejenže předává informace o historii pomocí artefaktů a příběhů pamětnice Bie, ale zároveň zachycuje i dialog mezi pamětníkem a historikem. Historik je tu ovšem nejen v pozici „objektivní“, ale sám je vzpomínajícím aktérem hry, hráč je poté vykonavatelem vzpomínek historikova avatara. Herní mechanikou probíhá silná remediace, kdy náš herní smartphone fotografuje zašlé artefakty a zároveň reprodukuje vzpomínky naší pamětnice. Hra je ideálním příkladem pro Chapmanovo pojetí developera-historika a hráče-historika¹⁵ a stojí za prozkoumání její způsoby mechanizace této vzpomínkové a zároveň herní praxe.

2.5 Cultures 2: The Gates of Asgard (2002)

Cultures 2 od německého studia Funatics Software tvoří společně s *Knights and Merchants* komplementární dvojici zapadlých herních počínů v žánru *real-time strategy*, které nasvěčují možnosti tohoto žánru odlišně od jiných titulů, z nichž si vybírám pro srovnání klasické *Age of Empires II*. Ve hře sledujeme putování Bjarniho a jeho vikingských souputníků po cestách

¹³ Srov. CHAPMAN, Adam: *Digital Games as History*. str. 180: „heritage experience,“ kterou autor vztahuje k podobnosti mezi procházením historickou hrou a procházením muzeem. Tento příklad jde však ještě dále, procházíme virtuálním muzeem fiktivního světa.

¹⁴ srov. PÉREZ-LATORRE Óliver, OLIVA Merce. *Video Games, Dystopia, and Neoliberalism*. GIBBONS, William: *Wrap Your Troubles in Dreams: Popular Music, Narrative, and Dystopia in Bioshock*.

¹⁵ CHAPMAN, Adam: *Digital Games as History*. str. 22: autor zavádí pojem „historying“, který znamená dělat historii, spojení developer-historik a hráč-historik ukazují jak na demokratizaci historického provozu, tak na tvůrčí úlohu obou ve vztahu her a historie

inspirovaných mořeplavbami, které zavedli Vikingy od Grónska po Byzanc. Tato historická reálie žoldáckých a loupeživých výprav slouží jako záminka pro realistickou možnost takového putování pro našeho protagonistu. Navzdory mýticko-historické populární představě o Vikinzích (za všechny lze uvést televizní seriál *Vikingové*) se před námi ve zdánlivém bezčasí odvíjí sluncem zalitá pohádka o mírumilovné exploataci zdrojů a vikingské nukleární rodině, které nosí děti čápi. Oproti *Knights and Merchants*, navzdory mnoha styčným bodům, se *Cultures 2* pokouší o větší personalizaci jednotlivých jednotek, každá má vlastní jméno, nové jednotky získáváme tak, že se „narodí“, a každá získává zkušenosti podle práce, již vykonává. Tento pohled na Vikingy nám může ukázat, jaké historické, ale zároveň zcela nehistorické, prezenní prvky může unést historický námět.

2.6 Papers, Please (2013)

Papers, Please je nezávislá hra od Lucase Popea, v níž kontrolujeme doklady na hranicích fiktivního státu. Grafický styl hry (jak je tomu u indie her často) odkazuje k a využívá rastrovou grafiku, podobně jako jeho zvuková stopa navozuje čipovou hudbu raných počítačů. Jako pohraniční úředník rozhodujeme o vpuštění nebo nevpuštění osob do země podle toho, zda mají platné doklady, a jsme vedeni k tomu, abychom ve svém konání nechybili, neboť na naši úspěšnosti závisí náš plat, z něhož musíme zaopatřit rodinu jídlem, bydlením a léky. Matthew Kelly ve svém článku předkládá tezi, že *Papers, Please* je vlastně hraní si na práci,¹⁶ a nabízí hráči zrcadlo, které nivelizuje rozdělení dne na práci a volný čas. Na základě jeho článku bychom mohli interpretovat tuto hru podle vztahu hra – práce – subjektivita, který propojuje vnitřní logiku hry s vnější logikou systému jejího vzniku a kontextualizuje její kulturní význam. Jako by se nám ukazoval herní průmysl (v tomto případě však jeden člověk, což dává vzniknout hře, která takové kritické čtení dle Kellyho umožňuje) a výroba s příkazem: Bavte se! Přičemž hrajeme hru jako bychom byli obyčejný zaměstnanec. Jedná se tedy v tomto ohledu o simulaci byrokracie?

2.7 Knights and Merchants (1998)

Knights and Merchants je německá RTS hra, která je údajně inspirovaná středověkým anglosaským prostředím okolo roku 1200.¹⁷ Ve hře samotné však žádná indicie k takto přesné lokalizaci či dataci není k nalezení. Dobře to ukazuje, že jakkoli byla předobrazem hry jistá

¹⁶ KELLY, Matthew. *The Game of Politics: Examining the Role of Work, Play, and Subjectivity Formation in Papers, Please*. str. 14: Mimo jiné ke vztahu práce a hry: „Pokud se živíte tím, co máte rádi, nikdy nepřestanete pracovat.“

¹⁷ <https://www.knights.de/us/index.html>

výšeč středověku, obejde se hra zcela bez historických reálií (nejen těch, ale i nominálních, ve hře nejsou ani žádní kupci), její svět je naprosto fiktivní, stejně jako příběh. Pochybnosti vyvolává už vůbec, budeme-li hovořit o příběhu, nejsou zde téměř žádné pojmenované postavy, král je král, a vidíme ho jen v *cutsceen*. Dále máme víceméně anonymního protivníka, uzurpátora koruny, který se ve hře virtuálně nevyskytuje. Že se jedná o hru středověkou, přesto nemáme díky jejímu zobrazení problém rozpoznat. Naše otázka tedy směřuje po konstrukci středověku. Tato hra nese svébytný rukopis, podobně jako jiné německé strategie *Cultures* a *The Settlers*. Jejich společné rysy jsou pomalý běh hraní, široká škála zdrojů a slunečný svět. Zatímco jiné strategie jako *Age of Empires* ubíhají svižně, souboj je velmi rychlý,¹⁸ tyto hry si libují v natahování času hraní. Přesto je však jejich princip stejný, model 4 X.¹⁹ McCall ale v souvislosti s tímto modelem zmiňuje ještě dva důležité poznatky. Téměř vždy hrajeme za nějakou identifikovatelnou skupinu, nejčastěji národ. Málokdy zachycuje hra primárně svět nebo otázku poddaného či nádeníka. Jedním z takových pokusů, avšak zcela v rámci modelu 4 X, by mohla být *Knights and Merchants*.

2.8 Kingdom Come: Deliverance (2018)

Akční RPG od Warhorse Studios se odehrává v okolí Skalice a Sázavy v roce 1403. Proslula především svým deklarovaným důrazem na realističnost²⁰ a mediální přestřelkou o reprezentaci výlučně bílých postav. Nad realističností se jistě pozastavíme v souvislosti s mechanikou, kdy budeme řešit, co všechno se může realistickým nazývat, kromě skutečných historických staveb. K tématu zobrazení rasy odkazují na velmi stručný a výstižný článek od Helen Young,²¹ která analyzuje reakce studia Warhorse i jejich příspěvatelů na Kickstarteru, které uvádí do kontextu (nebo spíše do kontrastu s) akademického bádání a post-koloniálního přístupu k tématu rasy a její historizace. Já se zaměřím na konstrukci historického světa a možnosti, které detailní „realistický“ přístup nabízí, ale i na to, jak je tímto způsobem ohraničená mechanika sama s to subvertovat a ukázat limity předkládané realističnosti. Za klíčovou na poli sémantiky považují kategorii křesťanské víry, k níž název, vyjmutý z otčenáše, údajně odkazuje.²²

¹⁸ Tento rozdíl je naprosto markantní, když srovnáme *Knights and Merchants* s titulem jako je *Starcraft* a jeho frenetickými možnostmi boje.

¹⁹ MCCALL, Jeremiah. *Games as a Historical Medium*. str. 12: takzvaný 4 X model: eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate, tedy prozkoumej, vybuduj, vytěž, vyhlad'. Je to popis strategie v níž stavíme budovy a těžíme zdroje, abychom postavili armádu a zničili soupeře.

²⁰ <https://www.kingdomcomerpg.com/cs/game-features/realism>

²¹ YOUNG, Helen. *Race and historical authenticity: Kingdom Come: Deliverance*

²² https://www.idnes.cz/hry/novinky/kingdom-come-pribeh-vzniku.A180312_231807_bw-novinky_srp

2.9 Svoboda 1945: Liberation (2021)

Vedle *Brukel* je *Svoboda 1945: Liberation* druhým zde analyzovaným didaktickým počinem. Byla vyvinuta *Charles Games* jako „videohra o stínech minulosti“.²³ Podobně jako *Brukel* pracuje i ona s perspektivou pamětníků, ti jsou však ztvárněni herci a představují tak spíše ideální subjekty orálně historického výzkumu než nositele autentických vzpomínek. Skrze jejich výpovědi se nedostáváme pouze do doby druhé světové války, vyhnání Němců a kolektivizace. Paralelně fungují jako aktéři „současného“ fiktivního vyprávění, v němž hraje roli historické břemeno té které postavy. Hra touto cestou rozehrává příběh o druhé polovině 20. století, ve kterém se jednotlivé postavy různým způsobem vyrovnávají a nevyrovnávají se svou minulostí. Různé polohy historik-hráč, historik-pamětník, historik-developer zde doplňuje hráč-památkář, který má na konci rozhodnout, zda zbourat či zachovat budovu bývalé školy, která slouží jako *axis mundi* celého paměťového pletence. Proč zní správná odpověď zbourat?

2.10 Valiant Hearts: The Great War (2014)

Valiant Hearts je adventura od studia Ubisoft Montpellier která zachycuje osudy několika postav během první světové války. Při jejich putování po bojištích západní fronty se pomocí nalézáných předmětů a příběhových sekvencí objasňují jednotlivé historické aspekty první světové války od základních, silných motivů (jako je fenomén zákopové války) až po dílčí předměty denní potřeby a jejich význam pro tehdejší aktéry (jako jsou dopisy, hygiena či stravování). Oproti jiným titulům z Velké války se *Valiant Hearts* chtějí zaměřit na příběhy jednotlivců, kteří jsou válkou stíženi, oproti postavám pouze bojujícím. Na jedné straně je toho zručně dosahováno použitím každodenních předmětů, a taktický aspekt jak války, tak strategie/střílečky je tím umenšen.²⁴ Jak od tvůrců hry samotných,²⁵ tak ze hry samotné je poznat, že cílem bylo vymezení se proti válečnému zpracování, které panuje v žánru FPS, kdy zabíjíme na potkání. Často zde překonáváme neživé překážky, dráty a zátarasy, případně pomáháme lidem zasaženým válkou, zraněným vojákům i civilistům. Na druhé straně je až příliš častým úkonem hráče vrhání výbušnin, a to až do míry, kdy si připadáme jako bychom hráli hru *Worms*. Do jaké míry je však mechanický základ hry schopný odsunout zabíjení do pozadí? A proč se nám podobně jako postavě válečného veterána stížené flashbacky na

²³ <https://svoboda1945.com/cs/>

²⁴ MCCALL, Jeremiah. *Games as a Historical Medium*. str. 14: McCall upozorňuje na tuto možnost s odkazem na redukci válečných nástrah na řešení logických hádanek, což tvoří mechanickou premisu *Valiant Hearts*

²⁵ https://www.huffingtonpost.co.uk/2014/08/04/valiant-hearts-ww1-game_n_5646816.html, kdy tvůrce v rozhovoru zmiňuje dokonce to, že chtěli, aby hratelné postavy nikoho nezabili (což není tak docela pravda)

prožitou válku, mihají před očima během hraní vzpomínky na žížaly, které po sobě metají granáty?

3. Mechanika v historických počítačových hrách

Jesper Juul ve své knize *Half-Real, Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* staví hru mezi fikci a pravidla: „...hry jsou založeny na existujícím antagonismu, což je činí funkčními, neboť jejich pravidla odpovídají reprezentaci, alegoricky.“ Funkčním se zde míní základní aporie ve formě hry, která je svobodnou činností, ovšem zároveň musí být svázána pravidly. Jeho slovům je důležité rozumět na pozadí změn, jimiž definice hry ve 20. století prochází. Tyto změny lze stručně vyjádřit pohybem, kdy je důraz původně kladen na svobodnou činnost směrem k vytyčení systému pravidel.²⁶ Hry pojímané tímto pozdějším způsobem nabývají oproti dřívějším definicím větší akcent pravidel a v následku toho se z pravidel vycházející mechanika dostává na první místo při analýze počítačových her. Nejedná se samozřejmě o první místo co do důležitosti, ta je kladena různými autory na různou výši,²⁷ ale o první krok analýzy, neboť jde o základ ve stavbě počítačové hry. Systém pravidel a svět hry nestojí ve hře v protikladu, ale navzájem se doplňuje.²⁸ Jedním příkladem pro mechaniku je vizualizace nebo estetika virtuálního světa, která napovídá hráči, jaká pravidla/mechaniky ve hře fungují, a naopak: pravidla napomáhají hráči představit si fiktivní svět hry. Odtud také, z tohoto promísení pravidel a fikce, pojmenovává Juul hry jakožto *half-real*.²⁹

Pokud je grafický režim provázán s herní mechanikou těsným způsobem, můžeme hovořit o *mise-en-image*.³⁰ Autoři pojmu popisují grafický režim jako zobrazení herních mechanik a hraní obrazů.³¹ Jedná se o přístup, který je pro nás historiky zvláště zajímavý, neboť nás bude vracet k otázce po reprezentaci jako takové.³² Aarseth se ve své formální ontologii hry táže po funkčních vlastnostech a částech herních předmětů a vztazích mezi nimi. Podobně Bogost formuluje svou metodu *procedurální rétoriky* na základě Frascových poznatků o simulativní rétorice.³³ Zatímco teze prvního je formulovaná jako rozvinutí přesvědčovací schopnosti rétoriky verbálních, psaných a vizuálních projevů, teze druhého staví na opozici k vyprávění a dramatu. „Je běžné uvést do kontrastu vyprávění a drama, neboť jedno je formou

²⁶ Toto hrubé zjednodušení mi slouží pro vyzdvihnutí mechaniky jakožto odvislé od naprogramovaných pravidel hry a schválně zde opomím ostatní aspekty definic her v linii od Huizingy až k definicím z 21. století. Srov. JUUL, Jesper. *Half-Real*. Str. 64

²⁷ Ludologové vs naratologové srov. pozn. 2 FRASCA, Gonzalo: *Ludology Meets Narratology*

²⁸ JUUL, Jesper. *Half-Real*. Str. 196

²⁹ Tamtéž.

³⁰ ARSENAULT, Dominic and Pierre-Marc CÔTÉ. *Reverse-engineering graphical innovation: an introduction to graphical regimes*. str. 63: Autoři hovoří o tomto jako o koherenci mezi mechanikou a jejím zobrazením

³¹ Tamtéž, str. 61

³² viz pozn. 6

³³ FRASCA, Gonzalo. *Simulation vs Narrative*. str. 5

*minulého, zatímco druhé se odvíjí v přítomnosti. Abych v této analogii pokračoval, simulace je formou budoucího. Nezaobírá se tím, co se událo, nebo tím, co se odehrává, ale tím, co se může stát. Oproti vyprávění a dramatu, spočívá její esence v základním tvrzení: změna je možná.*³⁴ Takové tvrzení by nás však nemělo vést k pojetí hry jako „futuristického“ média, nebo k odvrhnutí pojmu reprezentace jako takovému. Jak vysvětluje Claudio Fogu,³⁵ Bogostova procedurální rétorika neodvrhuje reprezentaci jako takovou, nýbrž ji pojímá jako založenou na pravidlech a interakci, a tedy kvalitativně odlišnou od historické reprezentace založené na faktech, případně na souběžnosti zobrazení historického s kulturní představou o historickém.

Z uvedeného přehledu, kdy jsme vyšli od pravidla (respektive souboru pravidel a mechanik) jako jedné ze základních charakteristik her, v jistém ohledu charakteristiky „první“ (viz výše), a dorazili přes napětí mezi skutečným a fiktivním³⁶ k reformulaci pojmu reprezentace, vyplývá, že nám ještě v tuto chvíli zbývá prozkoumat možnosti, které zkoumání mechanik a systémů pravidel skýtá. Trefně píšeme možnosti, neboť v jádru půjde o zvážení toho, co simulativní médium hry nabízí svým rozvržením a co značí v tomto ohledu ono „možné“, které je kvalitativním odlišením od způsobů analýzy jiných ztvárnění historie. Mám za to, že možné v tomto případě odkazuje ke dvojímu významu. Jednak je to binarita ano/ne, 1/0, která výpočetně zakládá každou hru, jednak se jedná o dvojici možné/nemožné v rámci využití herních mechanik a implikace takové simulace.

Binarita, kterou jsem popsal jako ano či ne, odkazuje k lineárnímu průběhu hry, který můžeme v krajním případě pojmut jako námi zadávanou hodnotu do předem daného algoritmu. Přeměna hry na matematickou operaci se může zdát reduktivní, ale uvědomme si, že struktura algoritmu je příčina/následek, což je velmi vhodný mimetický nástroj pro konstrukci historie.³⁷ Obdobně jednotlivé hry nejsou reduktivní pouze proto, že jsou simulace, nýbrž také proto, že jsou historické. Sama historiografie je reduktivní.³⁸ Tento myšlenkový postup by obhajoval pojetí historie ve hře jakožto simulace. Je to ale druhý aspekt, který vidím jako zásadní, a který vrhá na předestřenou binaritu jiné světlo. Na možné/nemožné se musíme dívat jako na části

³⁴ Tamtéž, str. 15

³⁵ FOGU, Claudio. *Digitalizing Historical Consciousness*. str. 118

³⁶ Espen Aarseth kupříkladu toto rozdělení zpochybňuje a nepřijde mu nijak produktivní ani přesné hovořit o hrách jako o fiktivních, přičemž tuto problematiku „přenechává teoretikům fikce“. Jeho pohled je přesný při ontologickém popisu počítačové hry, nicméně z ohledu na historickou povahu mé analýzy mi přijde potřebné s tímto napětím pracovat a zohlednit jej. Kdyby pro nic jiného, tak pro užitečnou zátěž, kterou pojem „fikce“ nese v historiografických debatách a narativní kritice historiografie. Srov. AARSETH, Espen, GRABARCZYK Paweł. *An Ontological Meta-model for Game Research*

³⁷ CHAPMAN, Adam. *Digital Games as History*, str. 16

³⁸ Tamtéž.

kauzálního řetězce ano či ne, nýbrž jako na rovným způsobem pozitivní a významotvorné aspekty historické hry. Stačí si uvědomit, že v případě simulace předmětu zájmu – tedy historie – nejde pouze o naše projití hry, ale i historický význam, který našemu projití posléze přiřkneme. Možné a nemožné tedy bude obdobně konstitutivní. Příkladem může být pasáž, kde Jesper Juul oponuje Tedu Friedmanovi,³⁹ který tvrdí, že ve hře *SimCity* vítězí technofilie a jedná se o hru, která **umožňuje** technologický pohled na město, které je možné řídit jako stroj. NA *SimCity* se lze dívat i opačně: to, že se pokoušíme řídit město tímto způsobem, který nám zprostředkují pravidla, je s to ukázat, že jej tímto způsobem řídit **nemůžeme**. Dle Juula ve hře vyvstává „*emergentní nemožnost řídit město.*“⁴⁰ Myslí tím, abychom nesedali na lep simulaci při naší analýze her, neboť simulace, která produkuje možné výsledky, zároveň nedovoluje produkci některých jiných výsledků, které nelze generovat z mechanik této simulaci dostupných. Měli bychom věnovat důkladnou pozornost možnostem historických her a zároveň jejich neschopnosti v pozitivním, významotvorném smyslu. Tato neschopnost simulace ve zmíněném příkladu *SimCity* by znamenala, že mechanika vytvořená za jistým účelem (v tomto případě jde o řízení města) umožňuje tento svůj záměr (řídit město) pouze do jisté míry, neboť na jejím základě vyvstávají situace, které jsou neřiditelné.

Podíváme-li se na historické hry prismatem pravidel a mechanik, neznamená to, že se můžeme při analýze zbavit jejich ostatních aspektů nebo je značně redukuje na pouhý algoritmus. Ukazuje nám to naopak základní charakteristiky média, které zkoumáme a potažmo i základy historických reprezentací, k nimž v médiu počítačových jsme s to dojít.

3.1 Mechanika her – strategie a simulace

Ve zkoumaných hrách narazíme na soubory mechanik, které se různí s ohledem na žánr hry, nicméně ať už se jedná o faktor 4 X,⁴¹ o opakující se pohyb razítkem, o strom technologického vývoje a pokroku, o vrhání granátů, nebo otáčení koly mechanismů na západní frontě, mechanika nás vždy staví do výchozího bodu, z něhož se nám otevírají možnosti co dělat. Průběhem hry si tyto mechaniky osvojujeme a na jejich základě rozumíme světu média, v němž hrajeme.

Pokud si vezmeme libovolnou strategii a s ní spjatý model 4 X, zaměříme se nejprve na jeho základní charakteristiku a posléze na nuance, které tento model umožňuje. Akce, které se

³⁹ FRIEDMAN, Ted. *The semiotics of SimCity*

⁴⁰ JUUL, Jesper. *Half-Real*. Str. 56

⁴¹ Viz pozn. 19

sestavají z průzkumu, budování, těžení a vyhlazení není potřeba nikomu obeznámenému se strategiemi blíže přibližovat. Pokud však promýšlíme do důsledku jeho možnosti, kterými je nám klíčem pro rozumění historickému světu ve hře, docházíme k překvapivému zjištění. Díky neměnných mechanikám 4 X se díváme na historii jako jeden, jednolitý blok technologického pokroku a vztahu k fiktivnímu světu.⁴² To ovšem není jediný bod, který zůstává stejný. Výše zmíněná mechanika totiž není tatáž pouze pro celek hry, ale zůstává stejná i pro jednotlivé části (nejčastěji mise). To je však v příkrém rozporu vůči logice, kterou nám zprostředkují nemechanické části hry. Nemělo by být výsledkem budování něco, na čem lze později stavět? Neměli bychom disponovat armádou poté, co jsme ji již jednou vycvičili? Tento rozpor nelze shodit se stolu pouze poukazem na požadavek, aby mohla být hra hrána opakovaně. Jelikož je toto pravidlo zakládající, vnímáme skrze ně i historii, kterou hra zobrazuje. Je to historie, v níž jsme odsouzeni začínat vždy na „zelené louce“.

Strategie tohoto typu začínají vždy „na zelené louce“, se základní budovou a několika jednotkami. Hráč se musí zorientovat v okolí, najít zdroje, začít je těžit a produkovat další jednotky, posléze vojenské, se kterými zaútočí na nepřítele. *Knights and Merchants* přichází ovšem s několika odlišnostmi. Typů zdrojů není ve hrách obvykle příliš mnoho, *Age of Empires II* mají čtyři a hráč se zkušeností se RTS se nepodivuje, jak ze dřeva a zlata vznikne nová jednotka. V *Knights and Merchants* se ovšem nachází zdrojů více (7) a je potřeba je dále zpracovávat, abychom získali různé herní předměty (např. pole > obilí > brav > usně > kůže > kožené brnění). Zdroje nám také docházejí (kámen, rudy, uhlí), stejně jako v ostatních hrách, s výjimkou dřeva, neboť dřevorubec stromy nejen kácí, ale i sází nové. Tento postup mění herní svět a vzniká rozdíl mezi zelenou loukou na počátku a sídlem na místě vyčerpaných zdrojů v pozdější fázi hry.⁴³ *Age of Empires II* si jsou vědomy nesrovnalostí, které představuje nekonečné znovu budování a příběh, v němž subjekt, za který hrajeme, roste a kultivuje se, a snaží se jej alespoň v kampaních překlenout. Činí tak buď redukováním X faktorů (mise, v níž žádné zdroje netěžíme, případně nestavíme budovy) nebo zdáním dostatku, kdy máme do začátku velké zdroje i mohutnou armádu. Druhý případ téměř nikdy nefunguje, neboť je „ironií“, že absence více faktorů X ve strategii často není vůbec **možná**.

⁴² GHYS, Tuur. *Technology Trees, Freedom and Determinism in Historical Strategy Games*. str. 12: rozlišuje dvě témata technologií: nadvládu nad přírodou a nadvládu nad člověkem

⁴³ MURTHY, Nikhil. *The Colonial, Non-colonial and Decolonial in Video Games*. Tuto proměnu herního světa označuje jako takzvaný herní kolonialismus. V *Knights and Merchants* je tento aspekt důležitý ve vztahu k dolům a lesům, pro které platí nestejně.

Podobný, ačkoliv převrácený problém nastává v takovém historickém příběhu, kdy musí naše postava/jednotka zemřít. Máme-li uvnitř mechaniky strategie dojít k cíli, který je tragický – naše postava/jednotka totiž nemá z hlediska historické věrnosti na výběr, protiví se takový cíl dvojitě mechanice hry.⁴⁴ Jednak nedává smysl v rámci cílů strategie vycházející ze 4 X, jednak jej nelze simulovat, jelikož je ztrátou veškerých možností. Pokud by jeho ztvárnění mělo být koherentní v rámci mechaniky strategie a nezanechat v nás pachutí disonance, pak by k tragédii muselo dojít zradou samotné herní mechaniky, která by se musela postavit proti hráči a vzbouřit se jeho kontrole.⁴⁵ Strategie volí často jinou formu, například v *Age of Empires II* musíme nechat Janu z Arku padnout do rukou Burgundánů, ale dosáhne se toho pouze tím, že dojdeme na určené místo a v tu chvíli mise končí (tedy pozitivní instrukce pro následné tragické rozuzlení)...⁴⁶

Tyto meze kontroly našich jednotek ale nenalzáme pouze v ostré konfrontaci s historickými fakty. V *Knights and Merchants* nabývá proces exploatace jemnějších kontur, ale o to děsivějších významů. Svět této hry je budován, v opozici k ovládnutí jednotek z ptáčích perspektivy, zdola. Tím, že jsou zdroje postupně zpracovávány a hráči se odemykají nové budovy, se přesouvá pozornost hráče od okamžité spotřeby zdroje na vycvičení jednotky směrem k postupné, procesuální exploataci. Ta zanechává *pomalou* v herním světě své stopy, zelenou louku na místě, kde se těžily kameny, po pixelech sledujeme, jak se tenčí a pohasínají žíly kovů v horách, až barevná hloubka pixelů označující nerostné bohatství vymizí a zůstane pouze „ryzí“ textura hory, přičemž sama hora není nijak poškozena! Tím vzniká středověká idyla,⁴⁷ která představuje značně odlišný trop od „věku temna“⁴⁸ středověku a tato idyla vrhá stín, resp. světlo i na zmiňovaný fenomén herního kolonialismu (viz výše, poznámka 28). Tuto idylu těžby podtrhuje koloběh „obnovitelných“ zdrojů – dřeva, obilí a vína, které postupně rostou a dozrávají poté, co jsou sklizeny a pokáceny. Obdobně zdola jsou ovládány jednotky, totiž nejsou, civilní jednotky se ovládat nedají, vojenské jednotky přestanou být ovladatelné

⁴⁴ Jak podotýká Chapman, simulace tragické události je nemožná, WWI, CHAPMAN, Adam. *Digital Games as History*. str. 8

⁴⁵ A ne že by takové hry nemohly existovat. Srov. *Doki Doki Literature Club*

⁴⁶ Tento bod ukazuje ryze logiku mechaniky, která směřuje ke kódu, nikoli k jeho referentům, srov. FOGU, Claudio. *Digitalizing Historical Consciousness*. str. 118

⁴⁷ Kranz upozorňuje na obdobné zobrazení (ze hry *Banished*), kdy hra zobrazuje panenskou přírodu, která je v přímém rozporu s evokovaným obdobím a technickým vývojem. Scény z takové hry připomínají momentku z divočiny, pokud divočinou myslíme půdu se zdroji. Str. 2. *Knights and Merchants* ale neopouští idylu v žádné fázi těžby či vytěžení. KRANZ, Adam. *Banished: Towards a Playable Human Ecology*

⁴⁸ Robert Houghton (v příspěvku na konferenci) identifikuje „věk temna“ jako trop mnoha herních světů, které nemusí být ani nutně historické (zmiňuje například *Dishonored*). Věk temna identifikuje jako svět, který dochází k úpadku, ztrácí své ideové kořeny a degeneruje, je už příliš daleko od svého dřívějšího zlatého věku, srov. v kapitole 4.3 HUIZINGA, Johan: *Podzim středověku*

v okamžiku kontaktu s nepřátelskou jednotkou. Tento jinak interaktivní prvek strategií je stávající-se-pozadím od počátku hry v případě civilních a ve chvílích boje v případě vojenských jednotek. Tato pasivita hry směřuje naši pozornost na neustávající koloběh (a v logice světa by se dalo říci práci) dělníků a doslova nekontrolovatelnou vřavu válečníků, což je umožněno tím, že naše očekávání interakce je neustále podryváno a možnost ovládat naše poddané je silně omezena. Je nutné připomenout, že pomalé střídání právě používaných mechanik tempem ročních období není v žádném ohledu idylické vzhledem k reprezentaci krajiny, naopak.

Jak praví klasik: „Každý savec na této planetě instinktivně buduje rovnovážný vztah se svým prostředím. Ale vy lidé ne. Přijdete do oblasti, množíte se a množíte, dokud nespotřebujete všechny přírodní zdroje. Jedinou možností přežití je přesunout se do další oblasti.“⁴⁹ Tímto způsobem lze označit průběh strategické hry jako celku. Z kampaně do kampaně, z mise do mise. Náš pohyb sledujeme na mapě té části světa, kterou putujeme, ale při ponoření se do konkrétních herních map (*scenario*) se setkáváme s tím stále stejným scénářem exploatace krajiny. Tento pohyb začíná i končí na zelené louce. Od původní „zelené louky“, na které je možné založit naše sídlo, po zelenou louku, která už je pouze místem k zastavení. Lze to ilustrovat obvyklým postupem těžby a vyčerpání zdrojů ve hře *Age of Empires II*: založení sídla > porážka ovcí > těžba dřeva > lov ryb > lov kanců > sběr bobulí > lov jelenů > těžba zlata > vyhubení zvěře, vysbírání bobulí, budování polí > těžba kamení > vytěžení zlata > obchod (generuje zlato) > vytěžení kamení > vytěžení dřeva > vyčerpání polí > konec zdrojů, zbývá jen obchod.⁵⁰

Těžba zdrojů je ve strategiích základem pro budování, stejně jako pro tvorbu jednotek. Ne tak v *Cultures 2*. Zde se jednotky rodí. Pro vznik nové jednotky je potřeba jednotky-muže a jednotky-ženy, které je třeba sezdát (dají si pusy), ubytovat v domě, vybrat pohlaví, kterého má být nové dítě, a to pak přinese čáp. Dítě se nejprve batolí, poté chodí a následně je dospělým jedincem, který může pracovat (pokud je muž) nebo ... být ženou. Tento příklad může ilustrovat pozice, ze kterých je vystavěna historická simulace. Simulace je totiž nejen souborem pravidel, podle kterých je modelován svět hry, ale zároveň i interpretačním klíčem pro historika-developera pro jeho pojetí historie. Klasickým příkladem „realističnosti“ v historické simulaci je, pokud tato obsahuje kategorie, které vyjadřují například starosti jednotlivců (potažmo jednotek) ve hře. V *Knights and Merchants* musí jednotky jíst, jinak zemřou. V *Cultures* ale

⁴⁹ Agent Smith v *Matrixu*

⁵⁰ Hra většinou skončí dříve, než hráčům dojdou zdroje, ale toto schéma je popisem vždy platné herní mechaniky, ne popisem konkrétní herní situace.

nadto potřebují ještě spánek a zábavu. Zajímavým na mechanice *Cultures* je způsob, jakým toho dosáhnout, který by se dal přirovnat k paralelním přístupům romantického lovce a sběrače na jedné a současného zaměstnance na druhé straně. Jednotka-muž, která kupříkladu těží kámen (nemusí ovšem dělat nic) se časem unaví nebo znudí a musí tyto potřeby naplnit. Spát se dá kdykoli a kdekoli, stačí se jen natáhnout, podobně jídlo sebere někde ve své blízkosti, nebo se vydá do lesa na bobule. K zábavě mu slouží povídání si s ostatními vesničany, ale stejně dobře si vystačí i sám obyčejným lelkováním. Jiná jednotka-muž chytá ryby, ale bydlí v domě, kde má postel, bydlí v něm jednotka-žena, která do domu nosí jídlo. Tato jednotka-muž se po mapě nepohybuje již romantickým, svévolným způsobem, ale pouze po ose práce – domov. Lze si dobře všimnout toho, že tato honba za realismem v simulaci, jakkoli může mít za cíl historickou realističnost, je schopná, aby zajistila svou funkčnost, namíchat dohromady vlastnosti, jež považuje za antropologické konstanty, ale zcela ignorovat jejich dataci či dějinnou povahu. Vikingská vesnice je v takové simulaci plátnem,⁵¹ na něž lze vybarvit obraz historického období, ale tento obraz, podobně jako je tomu v tradici malby, může obsahovat téměř libovolné prvky.

3.2 Mechanika her – procházení světem

Pokud měly hry v předchozí podkapitole něco bez výjimky společné, byla to ptačí perspektiva, kterou se hráč ve strategiích dívá na herní svět. Ve strategických hrách hraje značnou roli průzkum, ale tento získává další rozměr, přestává-li být vykonáván izometrickým pohledem shora a stává se pohledem hráčova avataru do světa, v němž se pohybuje. Zde bych se rád zabýval nálezy, které tento pohled v hrách různého žánru, hraných z pohledu první i třetí osoby, může odhalit.

V belgické hře *Brukel* se pohybujeme jejím avatarem-historikem-designerem v jedné osobě Boba De Shuttera a musíme jej navigovat zchátralým domem jeho předků. Stavení, které skýtá historické artefakty i příběhy, je zároveň i labyrintem, jež sám představuje část této historie samé. Když v úvodu hry překračujeme lávku, plot a blížíme se k domu, máme pocit, že vstupujeme, v tomto případě doslova, na jiné místo, které je vydělené ze světa postavy. Tato prostorová orientace odkazuje k propasti, kterou bych jinak vnímali v temporálním smyslu, mezera, která odděluje naši dobu od historické doby, se manifestuje v tomto prostorovém

⁵¹ CHAPMAN, Adam. *Digital Games as History*, str. 104 – 105, kde pojednává o plátnu jako o prostoru, který čekání na zaplnění, k němuž dochází v průběhu toho, jak hru hrajeme

schématu.⁵² Pokud jsem v medailonku této hry zmiňoval remediaci, kterou hledíme na herní předměty, což je v tomto případě rozhraní smartphonu, kterým jednotlivé předměty fotografujeme, je třeba podtrhnout její roli jakožto kompasu, který nám tím, že vyfotíme předmět, jež máme vyfotit, dokládá, že jsme na správné cestě. Obrat v této navigaci zaznamenáme však ve chvílích, kdy se z procházky tímto „muzeem“ stává spíše hororový boj o přežití. Hra graduje od didaktické, muzejní prohlídky artefaktů směrem k *survival horroru*, v němž se naší postavě dostává více hrůzy než historických poznatků. To, co tuto změnu motivuje, a tedy i přeměňuje náš způsob pohybu v domě, je když jednotlivé artefakty začnou být nahrazovány oživými vzpomínkami na události, které se zde odehrály. Ať už se jedná o příznačné scény, v nichž hrozí duch vojáka duchu civilisty smrti, nebo akční scény, během kterých utíkáme před palbou vojáků, které evokují hry jako *Call of Duty*, všechny jsou zbaveny našeho smartphonu. Je třeba připomenout, že ten jako navigace fungoval pouze zprostředkovaně, tedy v těch chvílích, kdy jsme jím vyfotili ten předmět, který jsme měli za úkol vyfotit. Nyní se však ocitáme v situaci, kdy na focení **není čas**.

Brukel za pomoci tohoto zvratu v mechanice uvozuje zvrát dějový, z prohlídky domu se stává živá noční můra. Interpretace významu pro historii tkví právě ve změně našeho pohybu v prostoru. Od muzejní procházky, kdy na nás nic netlačí a máme času tolik, kolik chceme, se dostáváme do okamžiků, kdy jsme pod tlakem a času je málo (ve hře není těžké zemřít). Tato změna mechaniky zrcadlí změnu pramenné základny, se kterou hra pracuje, respektive jejího přístupu k pramenům. Pokud jsme začali u nehybných předmětů denní potřeby, doprovázených komentářem babičky autora (této hry totiž), dostáváme se, ač někdy opět skrze její vyprávění k pasážím dramatickým, do kterých už mluví i zmíněné přízraky a v jejichž centru stojí událost. Vidíme, že zatímco artefakty lze přiměřeným způsobem zakoušet klidně skrze rozhraní smartphonu, tento pohled návštěvníka muzejní expozice není adekvátní pro situace, při nichž jde o život. *Brukel* ukazuje možnosti hry v tom, jak jednoduše lze změnit pravidla, v tomto případě přechodem z *adventury* do *survival horroru*, a spolu s tím změnit v jednom okamžiku přístup, který na historii pohlížíme.

Stejně jako *Brukel* i *1979 Revolution: Black Friday* má v jádru didaktický záměr, ale protože nepracuje se vzpomínkami pamětníka, orientuje se na reprezentaci, která se skládá z dobových fotografií a fiktivního příběhu. Průběhem hry, pokud zde pominu části, které se odvíjejí jako interaktivní film, se pohybujeme v koridorech tehdejšího Teheránu, jejichž hranice jsou

⁵² Všimněme si, že časový odstup je reprezentován ve skruktuře prostoru. Více k této vlastnosti prostoru ve hrách v závěru.

tvořeny, a tedy lemovány, buď davy, nebo budovami. Nejčastějším modelem našeho pohybu v nich je scénář příchod na scénu – událost a její zachycení na fotografii – gradace události a útěk. Vidíme zde tedy podobnost ve změně rychlosti, kterou herní svět procházíme, podobně jako u *Brukelu*, ale je potřeba zdůraznit veškeré nuance, jelikož vyznění obou her je značně odlišné.

Vzhledem k většímu zastoupení mechanických úkonů, které nejsou omezeny pouze na pohyb, ale zahrnují i například ošetření bodné rány jiné postavy, nám hra otevírá širší pole působnosti,⁵³ které sice podtrhuje příběh vyprávěný v interaktivně filmových částech, ale stejně tak je možné na ni pohlížet jako na dílčí minihry,⁵⁴ které spíše lemují a okrašlují herní koridor. Jelikož jsou tyto mechaniky přítomné pouze v určitých krátkých sekvencích hry a nejsou inkorporované do zbytku běhu hry, je jejich dopad na hráčovo vnímání interaktivní filmu ambivalentní. Na jednu stranu směřují naši pozornost na překotnost vlastní dramatickým událostem jako je rozehnutí demonstrantů bezpečnostními složkami. Na straně druhé vytvářejí disonanci⁵⁵ v kontrastu s průběhem zbytku hry. Tento okamžik poměrně jasně ukazuje na roli simulace pro historický význam. Klíčovým je právě omezená přítomnost nových mechanik v porovnání s jejich absencí ve zbytku herního průběhu. Simulace, která se nám dává do rukou jen na chvíli, působí disonantně na rozdíl od mechanik simulace, které formují herní svět od začátku hry. Zdají se být cizím prvkem namísto prvku konstitutivního a ze světa historické hry, do něhož jsme ponořeni průběhem hraní, nás vytrhují ke konání, které tuto imerzi narušuje. Jedná se o případ, kdy simulace působí kontraproduktivně vzhledem k historické reprezentaci, která je cílem hry.

Výše zmíněný příklad je ilustrací pouhého zlomku *1979 Revolution*, její jádro spočívá v pořízení fotografie. Cíl hry by vlastně bylo možné popsat jako cestu na místo pořízení fotografie. Toto putování za fotografií se odehrává, jak jsem zmiňoval, v koridorech Teheránu, a jsme vždy již determinováni k tomu, jakou fotografií zachytíme. Tuto determinaci si lze vyložit i na základě povahy fotek, který „fotíme“. Pokud se jedná o fotky z demonstrace, dejme tomu na shromážděný dav, je zajímavé si uvědomit, že pokud vyjdeme z takové fotky samotné, nedozvídáme se o probíhajících událostech nic fakticky podstatného. Nevíme, jaké jsou

⁵³ Pole působnosti je víceméně tím, co v angličtině označuje pojem *agency*. Tento pojem je poměrně složité převést přesně a jednoslovně do češtiny v plném původním významu slova a tudíž ho použijeme spíše opisem jako je právě pole působnosti. Je třeba mít na paměti, že význam *agency* neodkazuje pouze k našemu využití herní mechaniky, ale vždy zároveň k širšímu významu našeho hráčského konání, tomu, že něco skutečně děláme (v reálném světě) spolu se hrou, v naší součinnosti s ní.

⁵⁴ Minihra je krátká videohra, která je vložena do jiné, rozsáhlejší hry a funguje často na principu odlišné mechaniky, někdy však může být i vizuálně zcela odlišná od hry původní.

⁵⁵ Viz resonance a disonance a koherence herního světa, CHAPMAN, Adam. *Digital Games as History*, str. 42

požadavky demonstrantů, nevíme, na jaké straně stojí, nevíme, kdo tento dav tvoří, fotíme-li jej z dálky, nerozeznáme ani jednotlivé rysy tváří v davu. *1979 Revolution* pak doplňuje neznámé, které nejsou obsaženy v „toto bylo“⁵⁶ jednotlivých fotografií. Neznámou zde není samozřejmě osoba v davu, ale obsah íránské revoluce, hra představuje komentář k událostem.

Přístup k fotografii, která je cílem hry, a náš pohyb v průběhu hry, který je komentářem k fotografii, nastolují zvláštní přístup k médiu fotografie zvláště ve světle poznámek k fotografii Rolanda Barthes. Dalo by se říci, že „toto bylo“ fotografie se tu dostává do kontrastu s „to je ono“, kterým fotografie není. Není hra jenom marným pokusem o „aktualizaci“ fotografie? Jak si vysvětlit nesouhlasnost v medialitě, kdy je minulostní médium herním cílem média přítomnostního? Jedním řešením by mohl být odlišný pohled na rámování fotografie, kdy se zaměříme na její hranice, tedy na to, že je pouze vykrojením obrazu ze širšího světa, v němž kdysi byl.⁵⁷ *1979 Revolution* by v takovém případě byla pohledem za okraj fotografie, jejím „rozpohybováním“. Říkám rozpohybováním, neboť je zásadní poukázat na odlišnost hry od filmu. Zatímco film je pohyblivá fotografie analogicky, hra může s fotografií pohybovat digitálně. Navrhuji zde tezi, že tento digitální pohyb nemusí být vyjádřen pouze jako digitalizace (pojem, který se pojí s převodem filmového materiálu z analogu na digitál), ale jako pohyb mimo hranici fotografie. Namísto digitalizace fotografie z papíru na obrazovku, ke kterému ve hře samozřejmě objektivně dochází, spočívá její pohyb v proměně ohraničení fotografie na rozhraní počítačové hry. V rozhraní hry se pohybujeme ve světě fotografie a tento pohyb je ukončen jejím vyfocením. Mechanika, která umožňuje tento posun je ta, kterou svět procházíme, prozkoumáváme, až dojdeme na místo, kde se musíme zastavit nejen coby jako náš avatar, ale musíme ustálit i svůj pohled, kterým po minulém světě kmitáme. Pak jej můžeme zvěčnit.

Od her, které mají v jádru didaktický záměr a manifestují jej pomocí již nějakým způsobem ustálených reprezentací, se nyní přesuneme ke hrám, které budují fikční světy a jsou větší mírou samy historickou reprezentací.⁵⁸ Prozkoumám zde takové hry, které jsou na pohyb v herním

⁵⁶ BARTHES, Roland. *Světlá komora: poznámka k fotografii*. str. 101

⁵⁷ Tento argument není v rozporu s Barthesovou teorií, jde jen o více otevřené pojetí fotografie jakožto díla, které je jinak uzavřené a ohraničené svým vlastním rámem. Možná, že je tento přístup i historičtější, neboť klade důraz na nutnou celistvost světa, z něhož byla fotografie „vystřižena“ oproti důrazu na celistvost fotografie jako takové. Myslím, že takovou myšlenku načrtl na jednom semináři prof. Petříček, nevím již kdy a kde a nemám její psanou podobu, na kterou bych mohl odkázat, zmiňuji jej tedy alespoň takto.

⁵⁸ Zde se jedná pouze o zjednodušené dělení, neboť všem hrám je společný jejich neměnný, již naprogramovaný základ. Podobně mi nejde o načrtnutí jasné hranice mezi hrou didaktickou a nedidaktickou, pouze do té míry, do jaké lze tento záměr přisoudit developerům hry. Já sám bych byl vůči takovému rozdělení a pojetí konkrétní hry jakožto didaktické spíše skeptický.

světě primárně zaměřené a dalo by se říci, opět bez snahy vytvořit nějaké dělení her, že pohyb je v nich cílem sám o sobě. *Bioshock: Infinite*, *A Plague Tale: Innocence* a *Kingdom Come: Deliverance* představují oproti předchozím dvěma hrám počiny velkých studií, které cílí na komerční úspěch a nesrovnatelně vyšší rozpočty jim umožňují designovat velké herní světy, jejich děj se odehrává v propracovaných kulisách a cílí na vizuální prožitek, který se snaží přibližovat filmovému médiu. Jednotlivé tituly lze odstupňovat podle šíře dostupných pohybových mechanik (*Kingdom Come* > *Bioshock* > *Plague Tale*), ale půjde mi především o míru, jakou tyto mechaniky v případě jednotlivých her zasahují do herního světa a jakým způsobem formují náš pohled na předměty i kulisy v onom světě.

Bioshock jakožto *first-person shooter* (FPS) i *Plague Tale* jakožto *action RPG* jsou zaměřeny na překonávání nepřátel pomocí souboje, v případě *Plague Tale* i plížení, *Kingdom Come* je také zaměřeno na souboj s nepřáteli, ale obsahuje kromě toho spoustu jiných činností jako sběr bylin, lov, cestování, hledání předmětů, vyjednávání, a další, které tvoří naprostou většinu herního času. Všem těmto aktivitám je ale společný průzkum prostředí. K průzkumu nás ponouká mechanika shromažďování, neboť i když není naším přímým, explicitním úkolem získání konkrétní předmětu, zůstává nalézání předmětů naším obecným cílem, které pohyb po mapě vůbec umožňuje. Musíme nalézt předměty, které nám slouží k překonání překážek (klíče), musíme nalézt munici nebo lektvary, které nám umožní bojovat, nebo musíme nalézt a vybavit se předměty, které nám umožní trávit herní čas průzkumem (jídlo). Průzkum je činností, která v počítačové hře osmyslňuje sebe samu.⁵⁹ Proto by měl průzkum, spolu s účelem za jakým jej podnikáme, zůstávat v interpretačním vzorci, skrze nějž rozumíme kulisám a předmětům tvořícím herní svět.

Dystopický svět *Bioshock: Infinite* je rámován křtem – ponořením do vody, kterým hra začíná i končí. Z tohoto doslova (sic!) iniciačního obřadu teprve vycházíme do (při němž náš avatar málem utopí) utopie, která se otevírá jako zahrada se sochami světců (otci zakladatelé Spojených států) a v podobně meditačním tempu procházíme slunečnými ulicemi Kolumbie (létaujícího města) a pomalu zkoumáme jeho scénérii, zastavujeme se u výjevů ze života NPC, nebo pozorujeme alegorické vozy. Zatím totiž nemáme v ruce zbraň, nemůžeme po nikom vystřelit, a nuceně (z hlediska zpřístupněných koridorů ve hře) i nenuceně (z hlediska možností interakce a nenaléhavosti našeho aktuálního úkolu) se procházíme po ulicích i na pouti. Tyto

⁵⁹ KRISTENSEN, Lars & WILHELMSSON, Ulf. *Roger Caillois and Marxism*. Ukazují, že již u Cailloise je silný accent na svobodné hraní spojen s aktivitou průzkumu. str. 2

sekvence, které suplují jinak ve hrách přítomný *tutorial*,⁶⁰ určují zároveň i náladu a postup, jakým hrajeme v úvodní fázi hry. Stojí za povšimnutí, že všechny tři hry, ač z různých světů, následují tento vzorec, na jehož začátku se nacházíme v idylické fázi, v níž naší postavě nehrozí nebezpečí, ale která vždy končí špatně a vytváří tak zápletku, někdy jen impuls, na jejímž základě se vrháme do dalších částí hry.

Na počátku každé z her je šok, který nás teprve vrhá do světa. V těchto hrách, kde avatar není jen prodlouženým virtuálním hráčem, ale postavou, která se postupně vyvíjí a formuje, prochází změnou, jen zapotřebí tohoto šoku, aby překryl chybějící minulost postavy.⁶¹ Teprve po vržení do světa, které je naším prvotním pohledem do něj, začíná teprve hraní v celé mechanické šíři, jakou hra umožňuje. Tento moment hraní ale není pouze iniciačním rituálem. Vzhledem k jeho „charakterotvorné“ povaze je také nostalgickým⁶² momentem, který si pamatujeme, a probublává z minulosti naší postavy na povrch hraní v těch chvílích, kdy je náš průběh herním světem narušen chvílemi klidu.

Průzkum každého světa je orientovaný jistým úkolem, větším či dílčím. Během průzkumu dochází k soupeření s nepřáteli a sběru herních předmětů. Do té chvíle je průzkum, nebo alespoň naše pozornost při něm, orientován na interaktivní části hry, tedy předměty, které můžeme sebrat nebo s nimi hýbat. Do té doby jsou kulisy odsunuty do pozadí a pouze vytyčují směr našeho hledání (v případě *open-world*) nebo limitují náš pohyb (v případě koridorů) a jejich vykreslení, tedy vlastně *textury*, které je pokrývají, nejsou relevantní. Zákonitě však dřív nebo později přicházejí chvíle, kdy se textury dobrovolně (jelikož upoutají naši pozornost) nebo nedobrovolně (jestliže náš cíl je ještě daleko, nebo jsme ho právě našli) opět přihlašují o slovo. Každý průzkum s sebou tak přináší štěpení na chvíle klidu a chvíle konání, kdy klademe důraz tu na interaktivní, tu na pasivní části světa. Tato charakteristika průzkumu představuje základní naladění, kterým pak hledíme na ty prvky hry, které ačkoli neinteraktivní, mají značný sémantický význam, neboť často to jsou kulisy, které dávají světu jeho historické založení.

⁶⁰ Výuková mise nebo výuková část hry, která je vystavěna pro nové hráče, aby si mohli osvojit herní mechaniku.

⁶¹ Je důležité si povšimnout, jak řeší médium počítačové hry problém postavy, jejíž dosavadní příběh nám není znám, nebo je alespoň sám o sobě nehratelný. Vlastně není ani jiná možnost, pokud je nějaký uvěřitelný vývoj postavy záměrem vývojářů, než aplikovat tuto šokovou terapii, která postavě obrátí „život naruby“. Teprve od tohoto nového života naruby se můžeme ve hře odrazit. Hry využívají tohoto šoku jakožto virtuálního traumatu, které nám káže zapomenout to, co bylo, a žít přítomným okamžikem, tj. hrát.

⁶² Srov. TANNER, Grafton: *The Hours Have Lost Their Clock*. str. 51: ohlédnutí za „*halcyon days*“, starými, dobrými dny, které jsou v naší vzpomínce naplněny bezstarostností

K sémantice kulis se dostanu v další kapitole, zde proto budu dál pokračovat v analýze průzkumu jako mechaniky a tomu, k čemu nás ve hrách dovede.

Základním pohybem v *Plague Tale* je navigovat náš avatar kolem nepřátel, skrze hromady mrtvých těl a mezi hejny krys. Krysy a mrtvoly, symboly války a moru, nás obklopují na každém kroku. Často je ale pohyb mezi nimi nenucený a klidný, až meditativní. Ukazuje se, že spíše než reprezentace historie (stoleté války nebo morové rány) před nás hra staví simulakra,⁶³ která vznikají zmnožením jednotlivých prvků – krysy a těl – až do míry, v níž zaplní celou obrazovku. Ačkoli by se mohlo zdát, že se jedná o zobrazení středověku skrze trop věku temna,⁶⁴ jednalo by se podle mě o unáhlenou interpretaci. Je potřeba zvážit a rozlišit mezi pojetím středověku jako doby úpadku a fikčním světem hry zaplněným smrtí. Spolu s tím musíme vzít v potaz, že kupříkladu to, že se hra odehrává často v noci, je jiné temno, než metaforické. Spíše jde o dramatický efekt, který hru směřuje k žánru *survival horroru*. Podobně má hra i mnoho slunných okamžiků, které podobně jako absurdní počty mrtvých hru středověku spíše vzdalují a více ji ukotvují v romantické reprezentaci, které náleží opuštěné domy a zříceniny.

Bioshock: Infinite nabízí propracovanější a méně jednoznačné zobrazení, v němž se ze slunných ulic postupně dostáváme do jiných částí Kolumbie, a postupně odkrýváme šťastnou bílou společnost jako fasádu, která ukrývá nerovnosti a rasismus. Ironii tohoto nastavení kopírují plakáty a různá videa na ve hře rozesetých kinematografech, které jsou v celé sérii *Bioshock* klíčovou částí textur pro identifikaci světa, kterým procházíme. Zároveň k tomu přispívá i naše role nezúčastněného pozorovatele, jelikož nezastupujeme ani jednu stranu (utlačované ani utlačující) a do města nepatříme. Nezúčastněnost je tu podmínkou hraní spíše než prvkem vyprávění, neboť dovoluje po vypuknutí občanské války vykreslit obě strany jako nepřátele a pokračovat tak v žánru střílečky. Občanská válka je doprovázena právě i překreslením – virtuálním totiž – mnoha plakátů a hesel, kolem kterých jsme ještě před chvílí procházeli. Průzkum celé hry končí totiž v ústavu pro choromyslné, který představuje protipól slunných ulic a je pojat jako parodie celého města „venku“. Prozkoumávání *Bioshocku* je silně sebe-referenční a textury Kolumbie jsou překreslovány, aby vynikl jejich mocenský rozměr ve fikčním světě.

⁶³ Srov. Baudrillard, když si vybavíme obraz, který je pouze kopií bez originálu, můžeme tento pohled vztáhnout na počítačově generované krysy, které mají symbolizovat mor, nicméně sledujeme už jen jejich prostou multiplikaci

⁶⁴ Viz. pozn. 48

Lokací, která to demonstruje více než jiné, je muzeum, které se zaměřuje na dvě historické události, boxerské povstání a masakr u Wounded Knee. Kromě rasistických vyobrazení, která čerpají z dobových karikatur, je muzeum nositelem ještě dalších významů. Jednak se nám naskýtá pohled do jeho útrob, který podtrhuje strojenost a konstruovanost obou expozičních sálů, které jsou pojaty jako zakládající okamžiky města Kolumbie, neboť v jeho fiktivní historii byl zakladatel Kolumbie (údajně) velitelem 7. kavalerie u Wounded Knee a Kolumbie se podílela na potlačení boxerského povstání. Můžeme vidět to, co jsou jedinečné sochy a obrazy jako pouhé propriety sériové výroby, které se povalují v zákulisí výstavních sálů. Druhou subverzi nám hra chystá, když se dozvíme, že náš avatar u Wounded Knee byl a abychom s muzea mohli odejít, musíme zabít jeho bývalého spolubojovníka ze 7. kavalerie. Tento fanatický voják bojuje proti stejným nepřátelům jako my, ale z jiných pohnutek. Jemu jde o nápravu historie a uznání, kdo u Wounded Knee skutečně byl. Náš avatar však do této historie nehledí – viz iniciační okamžik a prvotní šok.

Konečně *Kingdom Come* přichází s otevřeným světem, v němž je průzkum mnohem omezen nejen méně střetnutími s nepřáteli, ale také méně naléhavými úkoly. Kromě hranic světa hra absentuje i koridory a vyzývá tak průzkumu do všech směrů. Otázkou, která při tomto pojetí herní vyvstává, je, jak a čím je svět zaplněn, aby nebyl prázdný. Často se bohužel potýká s problémem míry interakce, kdy historicky přesně zobrazený svět není s to přesáhnout svou roli coby pouhé kulisy.⁶⁵ Přijde mi, že takto postavená otázka, která vnímá jako klíčovou interakci, je důležitá, ale nemělo by v ní zapadnout to, že kulisy a předměty plní ve hře různé role. Hra tedy musí balancovat mezi předměty, se kterými manipulujeme, a prostředím, kterým se kocháme. Mimo města a vesnice, kterými bloudí jejich obyvatelé,⁶⁶ tuto rovnováhu nalézáme zvláště v lese.

Les je v *Kingdom Come* prostředím se silnou historickou sémantikou, jakkoli by se mohlo zdát, že jím budou spíše historické budovy a skutečné lokace jako třeba Sázavský klášter. Není tomu tak. Právě v lese totiž nalézáme indicie, které se ukazují jako funkční v kontrastu k jinak statickým kulisám hradů a vesnic. Jsou jimi ruiny a modly. Ruiny představují herní evergreen, který je možný naplnit truhlami nebo jinými bednami, které je možné dále naplnit herními

⁶⁵ CHAPMAN, Adam. *Digital Games as History*, str. 101 – 104, autorův termín „*ludic garden*“ označuje takový svět, který je již hotový a náš pobyt v něm k němu již nepřidává nic, nebo jen málo.

⁶⁶ Pohyb NPC v *open-world RPG* by byl kapitolou sám pro sebe, zmíním zde jen, že všechny hry tohoto žánru s problémem uvěřitelnosti a účelnosti pohybu NPC bojují a pohyb připomínající bloumání ztracených duší patří ke koloritu tohoto žánru, na který si hráč prostě zvykne. NPC, jejich pohyb a dialogy ukazují, že tu jsou vlastně pro hráče a dávají se mu, v lepším případě, za nějakým účelem (mohou mu dát úkol, něco prodat, atp.).

předměty. Přesto právě v historické hře rezonují dvojnásob, neboť nejsou pouze romantickým místem, kde nalézt poklad, ale zároveň indikátorem, že zde něco stálo před časem této hry. Specifickým případem ruiny je modla. Jako historicky přesná hra se *Kingdom Come* snaží zachytit realitu středověku včetně náboženství, čemuž se chci věnovat v následující kapitole. Zde bych poznamenal, že modly bůžků rozeseté po lese dokonale naplňují časový rozměr lidové víry, která už dlí v lidských sídlech, ale není ještě zcela odpoutaná pohanských „pověř“. Myslím, že zasazení těchto pověr do lesa je specifický příklad souběhu mechaniky průzkumu a historické sémantiky, který se stává funkčním právě díky své těžké dostupnosti, modly není v herním světě lehké najít. Zároveň se jedná o okamžiky, ve kterých dobrovolně i nedobrovolně zanecháváme průzkumu a vzniklá nostalgie⁶⁷ nám umožňuje souznít se zobrazenou modlou – ruinou. Fikční svět *Kingdom Come* k tomuto nálezu připojuje svůj vlastní komentář. Vzhledem k zasazení hry do prostoru Skalice a stříbrných dolů se můžeme tázat: Co se stane s modlami, až všechny lesy kvůli důlním činnostem vyteží?

3.3 Mechanika her – jedním slovem

Zatím jsem se věnoval mechanikám her, které jsem charakterizoval pojmy, které *game studies* řadí k základním mechanickým prvkům her vůbec – viz průzkum, který spadá mezi 4 X strategických her. Co ale přistoupit k problému opačně a vytvořit hře pojem „šitý na míru“, který by do sebe zahrnul nejen mechaniku jako naprogramovanou část počítačové hry, ale zároveň jako interpretační klíč?

Pokud bychom měli popsat herní mechaniku *Papers, Please*, můžeme sáhnout po slově „razítkování“. Je to ale jen jeden akt z mnoha pohybů lejster a oběžníků, kterými hýbeme po pracovním stole. Vyznat se v pravidlech pro vstup do země je postupem hry stále složitější a mnoho odkazů na internetu nabízí hráčům tahák⁶⁸ pro orientaci v základních kritériích. Pokud si však nepamatujeme všechna nařízení, která nám virtuální dírkované papíry vštěpují, musíme si je během hry zdlouhavě vyhledávat, což se projeví na naší výplatě. Pokud bychom si chtěli všechna pravidla virtuálně nařizovaná fyzicky vytisknout pro lepší orientaci, dostaneme se do situací, kdy se přehrabujeme lejstry na stole s myší a klávesnicí a ve hře činíme pomocí myši to samé, jelikož na našem virtuálním stole není dost místa.

⁶⁷ Viz pozn. 56

⁶⁸ https://www.reddit.com/r/papersplease/comments/2pbqge/to_all_the_new_players_heres_a_cheat_sheet/

Mimo tuto herní charakteristiku nese ale razítkování i svou dějinnou zátěž, jelikož samo o sobě situuje náš pohled do dějin správy. Razítko zde není pouze artefaktem, ale historickým znakem – symbolem, který obrací náš pohled do minulosti. Implikuje totiž klíčovou otázku historické intencionality, kdy jeden historický aktér, úředník,⁶⁹ vykonává jemu svěřenou moc nad jiným. V našem případě jsme to my jako hráč, kteří rozhodujeme o osudu NPC. Tento proces se stává historicky významným, oproti jiným hrám, kde také působíme na ostatní NPC (a často je rovnou zabíjíme) tím, že naše pole působnosti jakožto úředníka je svázáno fikčními pravidly herního světa (v tomto případě nařízeními vlády totalitního režimu) totožnými s naší pozicí hráče svázaného pravidly hry, kterou hrajeme. Naše hraní, které je svobodné, rezonuje se svobodou úředníka, která je podmíněna jeho starostí uživit svou rodinu.

Jinou mechaniku nabízí didaktický počin *Svoboda 1945: Liberation*. Tato simulace orálně historického výzkumu nabízí ve svém centru ideálního pamětníka, který je v očekávání vypustit do světa svůj příběh. „Paměť“ je zde klíčovou mechanikou, která tuto hru posouvá od historické hry směrem ke hře o historiografii. Naším cílem v ní je rozhodnout, zda se historická budova školy ve vsi Svoboda nechá zbourat, nebo se přemění na památník připomínající historii obce. Během prvotního šoku naše postava památkáře získává na věci osobní zájem, neboť nachází ve škole fotku svého dědy. Hra je složená, s výjimkou miniher, z výpovědí pamětníků nebo jejich převodem (výpovědí totiž) do komiksové formy. Hra velmi přesně zachycuje rozdíl mezi pamětí jednotlivců a paměťovou politikou státu, jehož je hráč vyslancem. Sám pojem paměť se tu ukazuje ve své mnohvrstevnatosti nikoli zásluhou různých výpovědí a pohledů na minulost, ale svou pouhou matnou souvislostí s úkolem, který je naší postavě svěřen. Naše postava památkáře tu de facto přijíždí rozhodnout o vytvoření kolektivní paměti nebo kolektivním zapomenutí.⁷⁰ Na konci hry bychom tak měli rozhodnout o zbourání budovy školy, která již pozbyla své důležitosti. Hra sama symbolizuje césuru mezi institucionální pamětí a pamětí jednotlivců skrze to, že naše konečné rozhodnutí je dokonale arbitrární a nijak se nezakládá na vzpomínkách místních obyvatel ani na běhu hry.⁷¹

Konečně bych zmínil mechaniku, která na oko přímo ladí s předmětem svého zájmu. Tou je „zákop“ ve hře *Valiant Hearts*. Ta zachycuje dění během první světové války na západní frontě. Velká část episod se odehrává v zákopech, kterou jsou s první světovou válkou spjaty a ikonografickým způsobem a představují ideální motiv pro své převedení do herní podoby.

⁶⁹ MORRISSETTE, Jess. *Glory to Arstotzka*. Pro analýzy byrokracie str. 3 – 7

⁷⁰ Srov. s přednáškou Aleidy Assmann: *Forms of Forgetting*. <https://h401.org/2014/10/forms-of-forgetting/>

⁷¹ Tento fakt je pozoruhodný ve srovnání s praxí (nejen) RPG her, v nichž k závěru hry docházíme na základě součtu našich průběžných rozhodnutí během hry. Tento arbitrární model je velmi vzácný.

Pohled do zákopu je de facto variací na *2D side-scroller*.⁷² To s sebou přináší nejen výhody, ale především obtíže. Průchod zákopem odpovídá kromě koridoru velmi přesně i *side-scrolleru* a dovoluje převod historického obrazu 1:1 do hry. Tím však výhody končí, musíme si uvědomit, že *side-scroller* pracují právě se zachycením prostředí, které je „reálně“ 3D a musí tak na chybějící rozměr reagovat buď mechanicky, nebo vizuálně. Zákopy první světové představují až příliš bezprostřední identifikaci s herním žánrem, tudíž jsou-li v tomto žánru zpracovány, vzniká v jistém smyslu nedostatečná reprezentace. Nedostatečná v tom smyslu, že historický předmět příliš splývá s výrazovými prostředky svého herního zobrazení. Důsledkem toho je nízká stylizace, která vytváří nedostatečný odstup od historické látky a tedy nízká imerze ve hře. Obdobné kritiky se hře dostalo z hlediska hádanek v ní obsažených,⁷³ které jsou často založené na metání granátů. Zde se zákop zase dostává do tenat historie her, kdy silně připomíná vykusování krajiny výbuchy, typické pro sérii *Worms*. Tento příklad ukazuje i na historii mechanik samotných a její implikace. Hlavní otázkou, ke které se *Valiant Hearts* vrací, však zůstává otázka propasti mezi současnou hrou a historickou dobou, která je nutná pro konstituování historického významu. Té se budu věnovat v následující kapitole i závěru práce, nicméně bych rád podotknul, jak různé významy může nabrat klíčová mechanika ve hře a kolik závisí na resonanci mezi konkrétní mechanikou a naší představou o daném historickém období, respektive jeho reprezentacemi.

⁷² *Side-scroller* je druh hry, která je 2D a naše postava se v ní pohybuje mezi jednotlivými lokacemi tím, že dorazí k jejich okraji a projde na „jakoby další monitor“

⁷³ MCCALL, Jeremiah. *Games as a Historical Medium*. str. 14: jsou hádanky adekvátním obrazem první světové války?

4. Ne-mechanické aspekty historických her

Pokud jsem v předchozí kapitole vycházel z těch autorů, kteří staví při analýze počítačových her do popředí jejich mechanické aspekty, mechaniky a pravidla, musím nyní zohlednit ty pohledy, které se zaměřují na jiné než ryze mechanické složky her, tedy reprezentace, narativy a estetiku.⁷⁴ Řečeno v parafrázi na Jespera Juula, bude se jednat o pojetí her jakožto *half-fiction*.⁷⁵

Tento přístup je často v *game studies* odsunut do pozadí autory, kteří jsou přesvědčeni o primátu mechaniky nad zbytkem hry, Alexander Galloway⁷⁶ předkládá hru jako hraní mechanik, jakožto hraní samotných pravidel. Pokud jsou koncepty dalších autorů méně radikální ve stručnosti svého sdělení, jsou neméně totální v rozvíjení této myšlenky. Za všechny zde postačí zmínit Iana Bogosta, jehož schéma procedurální rétoriky⁷⁷ prohlubuje orientaci na mechaniku tím, že celkový proces hraní a hráčské zkušenosti orientuje právě na hraní, jež vychází z pravidel. Na první pohled je těmto teoriím těžké cokoli namítat, já sám zastávám pozici blízkou spíše těmto přístupům, ale je to často literatura, která se zabývá otázkou dějin v počítačových hrách, která jim klade námitky. Druhým hlasem, který oponuje koncepci založené primárně na mechanice, jsou ti představitelé *game studies*, kteří akcentují hráčskou složku, která by měla být oproti svazující esenci pravidel svobodná.⁷⁸

Představitelem, pro kterého jsou hry především hráčským prožitkem a svobodným působením, je Miguel Sicart. V jeho pojetí představuje mechanické, potažmo Bogostovo procedurální, schéma klíčový aspekt pro rozvoj *game studies* jako celku, které by jinak zůstaly ve vleku filmových a narativních studií bez možnosti vytvořit autonomní vědeckou metodu.⁷⁹ Avšak dospívá k nutné kritice těchto postojů, pokud nabírají výše zmíněnou, omezující polohu coby

⁷⁴ Estetikou na tomto místě nemyslím přímo poznatky stejnojmenného oboru, ačkoli se dostanu postupně i k nim, ale obecně myšleno zobrazení předmětů a kulis ve hrách.

⁷⁵ JUUL, Jesper. *Half-real*.

⁷⁶ Srov. GALLOWAY, Alexander: *Gaming: Essays On Algorithmic Culture*.

⁷⁷ Srov. BOGOST, Ian. *Persuasive games*

⁷⁸ Tito autoři se mohou, a často tak činí, odkázat na všechny autority, které položili základy teorii hry. Huizinga, tím že vymezuje hru do pole mimo svět, později korunové jako „magický kruh“ (srov. ARSENAULT, Dominic & PERRON, Bernard. In the Frame of the Magic Cycle. Str. 120), tvrdí, že se jedná o svobodnou činnost, rituální konání, které je ze světa vydělené, Caillois ve své klasifikaci her pracuje s kategorií *illinx*, která označuje hry hrané pro radost a závrať z těchto her samých, srov. HUIZINGA, Johan, *Homo ludens: o původu kultury ve hře*, str. 9 – 14, CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: maska a závrať*. str. 44 – 48

⁷⁹ SICART, Miguel: *Against Procedurality*. str. 6

analytické nástroje.⁸⁰ Jeho pohled je zaměřen na hráče, jeho svobodu, možnosti a volby, které zakládají hráčskou etiku a nejsou postižitelné mechanikou a pravidly, neboť jsou schopné tato pravidla subvertovat, hrát pro svůj vlastní cíl, užitek a radost, nebo přímo proti daným pravidlům. Jeho etický postoj je mu podmínkou pro kritickou analýzu her v kontextu systému jejich vzniku, tedy v kontextu kapitalistické společnosti, která funguje na základě pravidel a pomocí systému produkce pak tyto pravidla reprodukuje dál, mimo jiné i ve hrách.⁸¹ Dále cituje Davida Graebera, který charakterizuje kapitalistickou společnost jako „utopii pravidel“, která kromě požadavku, aby se hrálo podle pravidel, slibuje dokonce, že se na základě těchto pravidel dá vyhrát.⁸² Pokud bychom hledali Sicartovu inspiraci pro to, jak tento „magický kruh“ současného soutěžení a pravidel překonat, je jí María Lugones, která ve svém článku *Playfulness, „World“ Travelling and Loving Perception*⁸³ nastoluje jiný pohled na klasické pojetí hry. Na hru se oproti Huizingovi⁸⁴ a Gadamerovi dívá zcela odlišně a kritizuje agonistický⁸⁵ základ, který u obou autorů má. Její východisko akcentuje láskyplné procházení světem, které je s to nacházet vždy takový svět, ve kterém se dává zazářit vždy tomu člověku, jehož svět zrovna navštěvujeme. Její laskavý poutník se staví proti agonistickému přístupu, který byť převeden do hry (avšak jako její základ, tedy právě proto), není schopen navštívit svět druhého, aniž by vyvolat střet nebo zápolení, a proto vždy do světa druhých vstupuje jako dobyvatel. Soudím, že pohled Marie Lugones vzniká na základě konfrontace pozic klasiků herní teorie s dobovou realitou, ze které vymizel rituál. Vymizení rituálu můžeme rozumět jakožto jeho opanování a reteritorializaci současným společenským systémem, který je na agonistickém principu založený. Proto je potřeba rituál, který zakládá v Huizingově pojetí soulad svobodné hry mimo svět a absolutních pravidel, opustit jako významotvorný, pokud nechceme pouze reprodukovat jeho agonistický princip ve světech druhých.⁸⁶

Tento přístup, který se vztahuje ke hře jako takové, bych ještě rád doplnil o výše naznačené námítky, které se týkají přímo historických reprezentací zobrazených ve hrách. Základní pojetí

⁸⁰ Sicart se silně vymezuje například proti článku *Mechanic is the Message*, jehož bonmot parafrázuje známou McLuhanovu větou: „*Medium is the message*,“ ve smyslu, že mechanika, je to oč ve hře běží. Poněkud úsměvné je, že vyznění článku samotného je o dost mírnější, než název naznačuje, a dokládá spíše pozitivní developerskou praxi, která se snaží využít herní mechaniky pro předání sdělení hráčům. Srov. SCHRIER, Karen & GIBSON, David & BRATHWAITE, Brenda & SHARP, John. (2010). *The Mechanic is the Message*.

⁸¹ Sicart se odvolává na Adorna a Horkheimera a jejich analýzy, ze kterých cituje,

⁸² Citace Graeber viz podle SICART, Miguel: *Against Proceduralism*

⁸³ Lugones, María. *Playfulness, 'World'-Travelling, and Loving Perception*.

⁸⁴ Huizingovi se dostává kritiky navzdory tomu, že hru definuje na prvním místě jako svobodnou, srov. pozn. 79. Jde o místo, na kterém podmiňuje hru absolutními pravidly, bez kterých by se hra rozpadla.

⁸⁵ HUIZINGA, Johan, *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. str. 20 – 22

⁸⁶ Srov. SICART, Miguel: *Against Proceduralism*. str. 16

reprezentace jsem již nastínil v úvodu. Pokud se na počítačové hry zaměřují historici, všímají si především tohoto dvojího rozměru reprezentace, tedy obrazu minulého světa a historiografické praxe. Ztotožnění reprezentace ve hře a reprezentace jako pojmu, který běžně v historii používáme, je však problematické. Již Espen Aarseth poukazuje, že v otázce prostoru jsou hry metaforickou reprezentací prostoru, ale pouhou reprezentací nemohou být, jelikož jejich zobrazení prostoru bude vždy odlišné od skutečného světa. Není to ale jen prostor, nýbrž i grafické znázornění, u něhož není pojem reprezentace jednoznačný. Pro obraz ve hře je klíčový pojem simulakra, jehož strukturu zmiňuji v úvodu. Simulakrum nevyklučuje takovou interpretaci, kterou bychom v historické praxi, tedy při zkoumání toho, jak médium zobrazuje minulost, beztak podnikli, ale nabízí navíc přístup, který (všimněme si, že obdobně jako to činí Sicart za pomoci Maríí Lugones) nás vede více k obecné rovině fungování her ve společnosti, v kulturním kontextu. Podobnou operaci ale vidíme chtít nechtít vykonávat i historiky, kteří do zkoumání počítačových her zabřednou. Srovnávací plochou pro analýzu herního obsahu se rázem stávají metodologické a teoretické přístupy. Ty nejenom dovolují nalézt smysl v mechanikách a vizuálu počítačových her, ale především odkazují na dva hlavní historické přínosy pro hráče: možnost prozkoumávat historický svět a možnost spojit témata her s historickými metodami. Pro Chapmana je zkoumání historických her především ukázkou demokratizace historického vědění, kdy k historii stále více promlouvají „laici“, amatérští historici, historické spolky, ale také hráči a developéři her.

Z těchto možných perspektiv zcela záměrně opomím bod, kdy bych se zabýval modováním⁸⁷ her a záměry developerů. Modování jsem se rozhodl vypustit ze své práce úplně, zatímco záměry developerů hodlám zmínit v těch několika málo případech, kdy jsou relevantní, pro ilustraci. Důvodem pro to, je můj postoj ke hře jakožto uzavřenému médiu, který je jistě zpochybnitelný, nicméně pro mou analýzu důležitý, neboť uzavřenost a danost média umožňuje přesnější pojmenování jeho místa ve vztahu k historiografické produkci a zároveň skrze ni můžeme lépe porozumět temporalitě her, k níž se vyjádřím v závěru práce. Zde již následují příklady herních stylů, členěny dle Chapmana⁸⁸ a přidružené analýzy.

⁸⁷ Mody jsou doplňky ke kódu hry, které mohou změnit detaily ve hře, ale často i její mechanické aspekty nebo vizuální zpracování.

⁸⁸ CHAPMAN, Adam: *Digital Games as History*. realistické simulace str. 61 - 75, konceptuální simulace str. 75 - 82

4.1 Realistické simulace

Chapman spojuje realistické simulace v první řadě s realističností vizuální reprezentace, kterou ovšem dále neproblematizuje. Rád bych zde proto doplnil několik estetických kritérií, které realistický obraz v umění zakládají:⁸⁹ Obecně řečeno je realistické zobrazení takové, které umožňuje předmětu na obraze přiřknout kvality, které vnímáme u předmětů v reálném světě. Pod touto hlavičkou lze rozlišit několik zajímavých nuancí: realistického zobrazení je takové, kde je předmět ukotven v prostoru, lze rozpoznat míru detailů, která odpovídá vzdálenosti, z jaké se na něj díváme (v rámci obrazu), u předmětů je vykreslená míra jejich zátěže, u postav míra jejich obtěžkanosti, je patrná jejich tíže. Předmět je také zasazen v temporalitě světa obrazu, díky čemuž víme, že čas v tomto světě také plyne. Zároveň ale míra detailu není podmínkou pro realističnost, pokud však na obraze máme detaily, pak jsou produktem realismu. Nakonec se připomíná, že realistické zobrazení může naplňovat jenom některá kritéria z tohoto výčtu, ale některá nemusí.⁹⁰ Z našeho výběru her patří mezi realistické simulace *Kingdom Come: Deliverance*, *A Plague Tale: Innocence*, *Bioshock: Infinite*, *1979 Revolution: Black Friday* a *Brukel*.

Realistické simulace v Chapmanově pojetí, a v ohledu na výběr her, které s tímto konceptem spojuje,⁹¹ vypovídá o historii především skrze vizuální stránku, která má odpovídat historickému světu. V *Kingdom Come* máme možnost navštívit místa, která i nyní existují (Sázavský klášter) jako památky minulosti, případně místa, která již neexistují ve své historické podobě a rozloze (Rataje) a hra je rekonstruuje s ambicí historické věrnosti. Kromě těchto monumentů je ale obdobná pozornost věnovaná i genericky⁹² středověké krajině, která je zaplněná vesnicemi nebo drobnými usedlostmi. Je třeba si všimnout, že historická reprezentace je v tomto bodě především konkrétní stratifikací krajiny. V tomto krajinářském realismu jsou zastoupeny: pole, louky, pastviny, cesty, souvratě, pěšiny, meze, křáky, potoky, řeky, ostrohy, jezy, brody, mosty, rybníky, lávky, jezera, mělčiny, ostrovy, tůně, podrosty, lesy, kopce, strže, polomy, jeskyně, rokle, rumišťe, vřesoviště, mokřady, luhy, prameny, skály, výchozy, strniště,

⁸⁹ V následujícím přehledu realistického obrazu vycházím z článku ARMSTRONG, John. *Depiction and the Sense of Reality*

⁹⁰ Většinu těchto aspektů realističnosti lze přiřadit dobře známé položky z nastavení videa ve hrách, vzdálenost na jakou dohlédneme, míra detailů prostředí, úroveň vykreslení textur. Jiné jsou zohledněné až v rámci pravidel herního světa: střídání dne a noci, resp. sluneční/měsíční světlo obecně, která nám dává vidět do prostoru (potažmo tma), a simulace pohybu postav spojená s virtuální interakcí s herními předměty (poškození kulis, úhel dopadu/úhel odrazu projektilů)

⁹¹ Jedná se hlavně o na historie těsně navázané tituly žánrů *FPS* a *action RPG*, nebo volněji interpretace minulosti jako jsou *open-world* série *Red Dead Redemption* a *Assassin's Creed*

⁹² Srov. WOLF, Zack *Shovel Knight's Pastiche of Backdrops*. mediavalismus a obecně středověké zobrazení

mýtiny, slatiny, aleje, hnízda, remízky, kaliště, bystřiny, vodopády, modly, rozvaliny, hroby, sady, zahrady, kaple, mlýny, kostely, pily, kříže, milíře, boží muka.⁹³ Realistická simulace středověku tak bude umísťovat těchto 56 krajino tvorných prvků do herního světa, až vznikne reprezentace středověku. Uvědomme si, že obdobně postupujeme se středověkým městem, trhem, hradem, kolbištěm, pouze s větším důrazem na historickou věrnost, ale totožným procesem inventarizace. Vztah hry k reprezentované minulosti v tomto aspektu vyjadřuje nejlépe mechanika inventáře naší postavy. Věrnost je virtualita herních předmětů a oknem do minulosti je nám inventář.

Ostatní realistické simulace pracují s věrností méně, ale více se zaměřují na spektakl, který hráči vystává před očima během hraní. *Plague Tale* i *Bioshock: Infinite* neslibují věrnost, ale chtějí svým zobrazením uchvátit. Přesto se však bez jisté věrnosti neobejdou. Svět *Bioshocku* je kromě fantaskních monumentů a strojů zaplněn i šatníkem a proprietami, které mají za účel usnadnit jeho dataci na počátek 20. století. Jejich výčet nebude tak široký, ale bude dostatečný, abychom v těch pasážích, kdy nám to hra dovoluje, mohli zastavit, vydechnout a přijmout tento fikční svět jakožto historický. Obecně se dá říct, že jsou to momenty spojené s každodenností: prací, úřadováním, psaním, poslechem hudby, čtením, nákupem, hraním, poutí, koupáním, cestováním, procházením se, lelkováním, jídlem a pitím. K tomu slouží opět inventář položek, které jsou po světě roztroušené, které mají navodit pocit: zde někdo poslouchal (poslouchá) hudbu, zde si někdo četl (čte), zde nakupuji.⁹⁴ Tyto doplňky jsou doplněny do mraků čnicími (doslova, Kolumbie je létající město...) sochami a stavbami. Význam těchto dominant není pouze estetický, ale i narativní. Sochy mají za cíl příběh rámovat⁹⁵ stejně jako dotvářet svět, v němž se pohybujeme. Sochy otců zakladatelů⁹⁶ coby světců, mezi nimiž do města vcházíme, dávají hráči míru velkoleposti světa, v němž se nachází, stejně jako jeho hodnotové ukotvení.⁹⁷ Sochy Comstocka (zakladatel Kolumbie, „Prorok“) a Elizabeth (dívka, kterou máme z města odvést), jež několikanásobně převyšují všechny ostatní objekty ve hře, jsou zase rámováním celého příběhu, který hra odvypráví a je možné je vidět již od prvních chvil, kdy procházíme městem. Stejnou měrou ale rozvíjejí pozici občanského náboženství, které propojují se symbolikou Svaté rodiny, což zase zpětně umožňuje vtěsnat do světa záplavu památníků,

⁹³ Omezím se zde na prvky domácí krajiny, pokud bychom se rozhlédli do světa, můžeme přidávat i další vizuálně signifikantní druhy krajiny, jako třeba mangrovy. Pozornost bych věnoval i faktu, že mnohé tyto prvky krajinářského realismu si vybavíme dříve z básní nebo jiných textů, než z naší vlastní zkušenosti.

⁹⁴ v *Bioshocku*, celé sérii obecně, jakkoli se představuje dystopie kritické ke kapitalistické společnosti, naše postavy si vždy může koupit, co potřebuje, aby dál „bojovala proti systému“

⁹⁵ CHAPMAN, Adam: *Digital Games as History*. str. 103

⁹⁶ https://en.wikipedia.org/wiki/Founding_Fathers_of_the_United_States

⁹⁷ BELLAH, Norbert. *Civil Religion in America*. str. 3

pietních a modlitebních míst, které mají založit náboženské ukotvení létajícího města. Je dobré si všimnout vzájemného působení mezi těmito artefakty, vyprávěním a herním světem, které ukazuje na proces herního designu. Je těžké, ale naštěstí i nepodstatné určit, co bylo dřív, zda příběh nebo postava nebo její model, ale *Bioshock* v tomto smyslu odkrývá důležitý princip realistické simulace. Jakmile začneme od jednoho bodu (příběh, postava, model), ten nás vede k vytvoření dalšího. Pokud máme koherentní rámec světa, který tvoříme, vede nás to ke zmnožení artefaktů a architektury, detailů, které mají za úkol tento svět činit realistický.⁹⁸ Historická hra ve stylu realistické simulace postupuje vždy tímto klonováním – gemifikací,⁹⁹ a minulý svět je jejím produktem.

Plague Tale postupuje ještě dále ve směru od věrnosti k uchvácení hráče. Realistické zobrazení se drží pouze nejnútnejšího, aby bylo hru možné zasadit do středověku. Jakmile je však zasazena dobově, nebrání jí již nic v rozpoutání simulakra moru, které nabývá fantastických rozměrů. Podle Baudrillarda vede současná fascinace obrazem k simulacím, jejichž zobrazení je pouze svým vlastním referentem, kopií bez originálu. Na příkladu *Plague Tale* bych demonstroval právě tuto posedlost obrazem. Tato hra posouvá vizuální reprezentaci historie explicitně, zatímco předchozím hrám jde pořád o míru věrnosti a koherence herního světa, směrem ke zmnožení a klonování jednotlivých obrazů. Jestliže je ve hře přítomná nějaká stopa, ne středověku, ale pokusu o jeho zachycení, dala by se popsat jako extrémní redukce výpovědi o době, které dominovala válka, mor a inkvizice. Nemá smysl s takovým pohledem vážně polemizovat, ostatně to, že v herním světě *Plague Tale* něco chybí, se projevuje i ve vnitřní koherenci světa, jehož postavy nejsou v kontrastu s hemžením tisíců krys uvěřitelnými obyvateli virtuálního světa. Pokud bychom měli design hry rekonstruovat, jedná se o převedení slov válka, mor, inkvizice do obrazu, jehož cílem je kvantitativně překonat dosavadní tradici historických zobrazení. Zatímco dosavadní zobrazení vždy tyto „negativně“ vykreslované středověké jevy zasazuje do světa, který je jinak „pozitivní“, realistický, zde se jedná o celkové nahrazení historického světa za jeho temná *pars pro toto*. To, co bylo negativní a skryté v protikladu k pozitivnímu ve světě, tu vystupuje ze zákoutí a podzemí, které to ve funkčním světě obývá, aby zcela zaplnilo a nahradilo historické svět jako celek. Nutným záchytným bodem, kotvou, která nás po takové redukci ještě podržuje ve středověku, je architektura. Ta představuje obdobné orientační body jako v *Bioshocku*, ale jejich spojení s narativem je na

⁹⁸ Viz první odstavec: ARMSTRONG, John *Depiction and the Sense of Reality*

⁹⁹ Nejedná se o gamifikaci, která vyjadřuje převedení herních principů a mechanismů do neherní oblasti/činnosti. Tento novotvar odkaz na gemy, tj. množilky, tělíska sloužící pro nepohlavní rozmnožování u mechorostů

první pohled nejasné, a jsou to spíše ludické body pro orientaci v prostoru. Přesto bychom ale mohli popsat jejich význam, pakliže hru interpretujeme jako extrémní redukcí pojmů spjatých se středověkem. V tomto smyslu je architektura jakožto poslední neposkvrněná reprezentace středověku, pošpiněná touto trojicí zlovolných sil. Tento princip během hry graduje, od vojáků plenících sídlo, přes krysy napadající obyvatele, vylidněná města stížená morovou ranou s ikonickými kříži namalovanými na dveřích, pole plná padlých, až po krysy, které si architekturu zcela podmaňují a přetvářejí ji na své teritorium. Tato simulace představuje zvláštní styl v tradici středověkých zobrazení. Zobrazení středověku jako doby temna je postupně odsouváno do pozadí jeho barevnější verzí, která si klade za cíl realističtější a pestřejší zpracování, které by mělo vyrovnávat představy o středověku směrem k uvěřitelnějšímu a rovnovážnému zastoupení možných aktérů. *Plague Tale* představuje revizi tohoto trendu, která nechce opustit vizuální spektakl středověkého hnusu, ale naopak jej graduje na hranici zobrazitelnosti.¹⁰⁰

Naopak uměřenou a civilní reprezentaci představují obrazy *1979 Revolution* a *Brukelu*. Jádrem hry s tematikou iránské revoluce je, jak zmínil v druhé kapitole, mechanika pořízení fotografie. Klíčem pro její zobrazení je inscenace takových scén, který jsou hodné zachycení na fotografii. Formování herního světa je v prvé řadě úkolem naplnit ulice Teheránu, zpodobené věrným způsobem, neboť se má jedná skutečně o ulice historického Teheránu, davem, který je největším společným jmenovatelem revoluční fotografie. Oproti přístupu *open-world* simulací, které simulují především samotné rozložení herního světa, volí *1979 Revolution* koridorový přístup, který je s to lépe navigovat avatarem směrem k fotografii. Vizuální reprezentace světa se podřizuje této fotografii, která má teprve vzniknout nejen mechanikou koridoru, ale i zobrazením protestujících, proto jejich civilní, střídme ošacení i vzezření. Kromě scén, které jsou podřízeny pořízení snímků, nacházíme ve hře i interiéry, které tvoří rámuující narativ pro celý herní příběh. Pokud pomínu domov našeho protagonisty, který slouží především jako simulace prostoru rozhodování,¹⁰¹ zbývají tu dvě dominanty, jimiž jsou kino a věznice. Jejich juxtapozice je metonymií časového rozpětí revoluce od požáru v kině Rex¹⁰² po její ukončení symbolizované porevolučními represemi, zatýkáním a mučením. Věznice i kino jsou přítomné

¹⁰⁰ Srovnání se nabízí například s hrou *Blasphemous*, jejíž obrazy odkazují k reprezentacím církve a křesťanství, které sice chybí historické zakotvení, ale její obraz je plný detailů a nuancí, které nesměřují jednoznačně ke spektaklu, ale nabízejí komorní kabinet hrůz.

¹⁰¹ Reza, naše postava, pochází z dobře zabezpečené rodiny, jeho bratr je příslušníkem policie, zatímco jeho bratranec je lidový mudžahedín, jeho nejlepší kamarád je liberální, prozápadní islamista. Naše postava má na výběr ke komu z nich přilne a který přístup k revoluci vezme za svůj.

¹⁰² Ve hře se nejedná o kino Rex, srov. https://en.wikipedia.org/wiki/Cinema_Rex_fire

ve hře především coby interiéry, tudíž záměrem tvůrců není vyvolat úžas před architekturou, ale nabídnou dvě významem zatížená studia, v nichž se může příběh rozplétat. Musím podotknout, že jejich váha je ve hře rozdílná. Zatímco ve vězení jsme vlastně stále, neboť to je bod, ze kterého se flashbacy vracíme do revolučních dnů, do kina se dostáváme zhruba v polovině hry a jedná se o krátkou část, která nás svou zápletkou staví přímo ke středu revoluce. V kině totiž musíme rozhodnout na nátlak jednoho z vůdců revoluce o tom, kdo ho bodl během demonstrace. Tato volba je ryze náhodná a my se tak musíme rozhodovat bez možnosti vědět, kdo za činem stál.

Jak jsem zmínil o *Brukelu*, jeho vizuální reprezentace navozuje v určitých chvílích žánr *survival horroru*, aby podtrhla dramaticnost vzpomínaných událostí. Na počátku hry však pouze přicházíme k opuštěnému domu. Jeho zasazení do herního světa jako by vypadlo ze starých her, jelikož součástí herního světa je pouze koridor, kterým dojdeme k plotu, a pak už jen dům samotný. Obraz absentuje kulisy, které ve hrách obvykle navozují zdání širšího světa, než jakým doopravdy je. Na jedné straně vnímáme absenci kulisy coby disonanci, ale na straně druhé ji můžeme zpětně vidět jako suplementární pro účel hry, kterým zkoumání jedné konkrétní paměti. Absence širšího herního světa rezonuje se selektivností, ne tolik paměti obecně, ale výběru jediného pohledu (jednotlivce) na dějiny. Po opuštění naší startovní pozice a vkročení do domu se nesetkáváme pouze s artefakty, ale ty jsou poházené po domě spolu s artefakty, které pro nás nemají historický význam. Toto členění, aby fungovalo vizuálně, musí nést jasně odlišné grafické zobrazení. Předměty, které významné nejsou, ale být by mohly (matrace/postel), jsou označené nepořádkem (zbytky jídla a pití), kterou nám říkal, že tu někdo žil/byl, ale nepatřil k osobě, která je s domem spjata. Jsou to realistické části zobrazení, které nás navigují po domě negativně, části simulace, která není dostatečně historická pro náš účel.

Adam Chapman charakterizuje styl historického sdělení typický pro historické simulace za rekonstruktivistický, v zásadě styl objektivní historie, která existuje nehledě na pozici historika. Tento dojem je dán především vysokou vizuální konkrétností, která však, podobně jako zastaralý přístup k objektivní historii v historiografii, smazává propast mezi nyní a historií. Dále podotýká, že tento styl sám maskuje svou konstruovanost, podobně jako objektivní historiografie svůj odstup od minulosti.¹⁰³ Myslím, že nejen to. Masku můžeme rozšifrovat, abychom odhalily prvky nutné pro skladbu historického světa, stejně jako vidíme intenci za konstrukcí těchto herních světů. Zároveň ale můžeme uznat možnosti hry a nechat se opájet

¹⁰³ CHAPMAN, Adam: *Digital Games as History*. str. 75

ludickým vznešeným,¹⁰⁴ sochami *Bioshocku*, architekturou *Plague Tale* a možná i nějakým výjevem z *Kingdom Come*. Je to tento výhled do světa, který nám vznešené poskytuje, často iniciační na začátku, ale i meditativní v různých fázích během hry, obrací náš pohled¹⁰⁵ k dominantě světa, jeho simulakru posledního řádu.¹⁰⁶

4.2 Konceptuální simulace

Na druhý pól herního spektra staví Chapman konceptuální simulace,¹⁰⁷ které se vyznačují abstraktním zobrazením, které často využívá zjednodušených symbolů oproti realistickému zobrazení. Namísto zaměření na protagonistu nebo menší počet hratelných postav operujeme často většími celky nebo větším počtem jednotek. Konceptuální simulace snáz přistupují k reprezentaci historických myšlenek a teorií nebo objevů oproti událostem a jednotlivcům.¹⁰⁸ Hry, které jsou blíže konceptuální simulaci, si osvojují převážně konstruktivistickou historiografickou praxi.¹⁰⁹ K ní se pojí obdobná snaha o zachycení historie jako u rekonstruktivistické praxe, ale s rozdílem toho, že zapojuje teorie a pojmy, skrze které podává obraz historie, není jí cizí zobecňování na úkor nuancí a je si vědoma odstupu od předmětu svého zájmu.

Papers, Please spadá do této kategorie především grafickým ztvárněním, které nás nutí k abstrakci významu z pixelů. Podobně její tematické zasazení do fiktivního totalitárního státu vede hráče k tomu, aby stejným způsobem, jakým abstrahuje význam z pixelů, abstrahoval smysl těchto významů (na úrovni *lexia*)¹¹⁰ od pouhé mechaniky směrem k charakteristice herního světa jako celku. Zmíněná mechanika razítkování a s ní spojené obrazy oběžníků, pasů, hranice, ostatního dráhu však ukazují na propustnost kategorizace realistické a konceptuální, neboť samy o sobě stačí k identifikaci povahy herního světa. Teprve ve chvíli, kdy běh hry identifikujeme s byrokracií, umožňuje nám toto pojmové uchopení předmětu hry vnést koncept byrokracie do hry. Věnujme pozornost tomu, že se ale jedná o více než pouze analytický pojem,

¹⁰⁴ Citace ludic sublime, stručný popis

¹⁰⁵ Všimněme si, že hra tak činí často sama, s naším souhlasným stiskem tlačítka, ale i bez něj, bez možnosti se pohledu na dominantu zbavit. Tento trend je přítomný prakticky ve všech současných AAA titulech.

¹⁰⁶ Obraz čtvrtého řádu již nemá žádný vztah k realitě.

¹⁰⁷ Soubor her konceptuální simulace je zúžen především na strategické hry se zvláštním důrazem na žánr *grand strategy*, tedy série *Europa Universalis*, *Civilization* a *Crusader Kings*

¹⁰⁸ CHAPMAN, Adam: *Digital Games as History*. str. 69 – 75

¹⁰⁹ CHAPMAN, Adam: *Digital Games as History*. str. 75 - 83

¹¹⁰ CHAPMAN, Adam: *Digital Games as History*. „*lexia*“ – herní předměty a jiné složky, které se nám ve hře ukazují a skládají dohromady herní svět, str. 119

kterým historik pohlíží na a uspořádává historické poznatky. Byrokracie, korunovaná Weberovou „železnou klecí“,¹¹¹ coby koncept přesahuje dalece pole sociologie a spíše než pro druh analýzy je možné ji použít bez obtíží pro jednoslovný popis historické modernizace státní správy. Zatímco jsme ještě před chvílí hráli za konkrétní postavu, jakkoli blíže neurčenou, kontrolovali pasy na hranici, byli jsme pouze dílčí simulací v rámci totalitární fikce, najednou se aplikací zobecňujícího pojmu byrokracie zasazuje naše mechanické razítkování do širšího, celospolečenského procesu modernizace.

V titulu *Svoboda 1945* se jedná především o pamětníka a vyrovnání se s minulostí. Na tomto místě bych se však rád zastavil u miniher, z nichž se dvě věnují situaci po válce, politickému uspořádání a kolektivizaci. Tyto simulace, které jsou designované jedna podle karetní hry oko bere, druhá připomíná *Farmville*.¹¹² Obě dvě usilují o předání jistých historických poznatků a představ. Během karetní hry v hospodě mezi sebou debatují různí příslušníci stran Národní fronty. Je to vlastně představovací hra s kartami, kdy se jednotlivé NPC postupně identifikují a sdělují nám své myšlenkové ukotvení, osudy za války, případně radikalitu svého ideologického postoje. Tento exkurz do třetí republiky si klade nárok mimořádně stručně dokreslit fenomén Národní fronty. Druhá hra o kolektivizaci je o poznání více funkční, neboť se jednak zaměřuje nikoli na popis událostí a názorů, nýbrž na širší historický proces kolektivizace, a zároveň přichází s mechanikou, která odkazuje k *Farmville* a jiným variantám zemědělských simulátorů. Obojí přispívá k jasné výpovědi a přesvědčivému podání zprávy o kolektivizaci. Tím, že si minihra vybírá obecný pojem a zavedenou mechaniku, si vybírá ideální vstupní informace pro simulaci, která tento pojem zachytí ve hře.

Valiant Heats se rozhodli pracovat s komiksovým grafickým zpracováním, přesto však částí zůstávají realistickou simulací, která zachycuje historické události. Jak jsem ale psal výše v předchozí kapitole, volil jsem slovo „zákop“ pro popis mechaniky a poukázal jsem na zákop jakožto ideální terén pro herní zpracování. Zároveň si ale připomeňme, že ideálním se může tento motiv pouze jevit, a při srovnání s dřívější herní produkcí se dokonce může jevit jako nebezpečný. Autoři chtěli představit hru, která se vymezuje proti produkci válečných her, které se omezují na hrdinství vojáků a boje na frontě a ignorují zcela zázemí mimo oblasti konfliktu, civilisty a některé složky na úkor vojáků, nebo širší politický kontext konfliktu. Tento záměr se jim zdařil, i když z větší části je to zásluhou herní encyklopedie než herních mechanik. Jejich cíle ovšem narážejí v momentu, kdy se rozhodnou zobrazit válku „bez ztrát na životech“. Jejich

¹¹¹ Max, Weber: *The Protestant Ethic and the Spirit of Capitalism*

¹¹² Facebooková hra, kde obhospodařujeme pole a zvířata na farmě

záměr není sám o sobě mylný, jak bychom mohli v prvním okamžiku namítnout. Vždyť přece za války umírali lidé. Ano, ale zde se jedná o reprezentaci historie s ambicí ukázat na válku jiný pohled.¹¹³ Ovšem nejen vzhledem k historii, takovou historiografickou práci si není těžké představit,¹¹⁴ ale zároveň vzhledem k reprezentacím již přítomným v médiu her. *Valiant Hearts* znesnadňují jejich záměr nikoli problémy převedení konceptu do mechanik a příběhu, ale především hry, které ve své simulaci již obsadili zákop (a obdobné prvky, které *Valiant Hearts* zahrnují) hraný ve 2D.¹¹⁵ Ukazuje se, že proti vyznění hry nemusí hovořit historická nepřesnost nebo pochybná reprezentace, ale i minulé reprezentace, který už opanovaly prostor, do něj by hra ráda vkročila.

U konceptuálních simulací jako *Civilization* nemáme velký problém určit, z jaké epistemologie čerpají vzhledem k přítomnosti doslovných převodů vynálezů a idejí do hry (demokracie, knihtisk). Mimo žánr *grand strategy* je však situace složitější. Bližší (doslova) pohled na herní svět ve strategiích *Cultures II* a *Knights and Merchants* je překážkou pro konceptualizaci například technologického pokroku (jako to činí ty strategie, které obsahují strom technologií), ale zase postrádá pohled dostatečně blízký (z první nebo třetí osoby), který by umožňoval sledovat protagonistu. Tyto hry zůstávají zaseklé napůl cesty, to jim nicméně umožňuje sledovat osudy více obecných postav najednou. V obou dvou hrách tak sledujeme hemžení, ale z takové vzdálenosti, která umožňuje jasně rozlišovat mezi jednotlivými jednotkami¹¹⁶ a vnáší zajímavý časový rozměr do světa hry. Toto hemžení bych rád využil k prozkoumání platnosti tvrzení, kdy Chapman zapojuje do interpretace *grand strategy* her pojem *longue durée*. V jeho pojetí funguje, neboť představuje podobné odhlédnutí od života jednotlivce jako jím zkoumaný žánr. Navrhuji však komplementární připojení tohoto pojmu i k „menším“ strategiím, které jsou schopné poukázat na to, co *grand strategy* pouze implikuje. Vidíme v nich totiž jednotlivé jednotky, ale jsme příliš daleko (metaforicky, jde o to, že nám to mechanika neumožňuje) on nich, abychom je vnímali jako zcela realisticky. To, co vnímáme v obou hrách, je právě cyklické plynutí času, které je odvrácenou stranou času dlouhého trvání. Pomalé budování, růst plodin, hlad, žízeň a únava zjednodušené na herní indikátory jsou vzácným, ale působivým příspěvkem těchto jinak zapadlých strategií do možností her.

¹¹³ Nemůžu se zde zdržovat, ale diskuze nad spojením války, reprezentace války a smrti by byla nadmíru zajímavá. Již vzhledem k tomu že jsme (mluvím především za sebe) válku nezažili, jsme s ní seznámeni skrze reprezentace, smrt jako téma, které je těžko filosoficky uchopitelné, nemůže být předmětem zkušenosti, atd.

¹¹⁴ Rudolf Kučera: *Život na příděl*

¹¹⁵ Kámen úrazu tkví v podobnosti, až reprodukci mechanik. V několika různých pasážích připomíná *Valiant Hearts* nápadně sérii *Metal Slug*, *Worms*, anebo dokonce hru *Tunneler*

¹¹⁶ Srov. Caesar III

Konceptuální simulaci můžeme najít i v realistické hře jakou je *Kingdom Come*. V té jim odpovídá řešení, které je zvoleno pro vnímání postavy herním světem a pro vyčíslení jejího charakteru. Unikátní mechanikou je spojení výše hodnoty *charisma* naší postavy s tím, do jakých předmětů je oblečena. Charisma je důležité pro využití různých možností během dialogů s NPC a je simulací toho, jak by svět na náš avatar reagoval. Tento aspekt je vlastně prodloužením známé mechaniky ukazatelů.¹¹⁷ Jedná se o vždy o číselný přepočít jinak abstraktní vlastnosti a může znázorňovat zdraví, morálku, hlad, únavu, reputaci, dovednost, atd. Simulace vlastností je přítomná právě v žánrech *FPS a RPG* a jejím účelem je nejen popis naší postavy, ale jelikož mají podobné vlastnosti i ostatní NPC (ať už skrytě nebo neskrytě), slouží i zasazení naší postavy do herního světa a k jejímu porovnání s ostatními. Nadto jsou tyto ukazatele i označením těch vlastností, které mají být v historickém světě hry směřodatké. Svět hry je často konceptuální simulací, kdy naše postava nabývá zkušeností, učí se dovednostem, začíná se orientovat a dospívá ve světě hry. Je zajímavé se zaměřit i na to, co mezi tyto konstitutivní prvky historického aktéra nepatří. Vzhledem k zasazení do středověku je to víra. Musím říct, že mě zaskočilo, jak moc je vlastně svět *Kingdom Come* nenáboženský (od jednání postav, přes zobrazení liturgie a zbožnosti, až po encyklopedická hesla). Tento trend se odráží právě i v absenci ukazatele čehokoli jako je víra. Jakkoli zní vyčíslení víry podivně, mechanicky by to znamenalo, že to je cosi, s čím herní svět počítá u svých hratelých i nehratelých postav.

4.3 Mezi epistemologií a náladou

Jak jsme viděli v této kapitole, není to rozhodně pouze mechanika, která určují vyznění historických počítačových her. Svou roli hraje i vizuální zobrazení, epistemologický rámec výkladu zobrazené historie a role hráče spolupodílejícího se na historickém výkladu.

Tvoření historie, (Chapman podtrhuje sloveso „do“) které odkazuje ke hráči jako aktivnímu činiteli, který se spolupodílí na vytváření každé hry svým hraním. *Game studies* vyzdvihují *agency*, působení, hráče a Chapman doplňuje pojem *affordance*,¹¹⁸ poskytování. Hry vytvářejí prostory, kde se historie dělá, skládá dohromady, historickou reprezentaci tak ve hře vidíme vždy až po jejím odehrání. Stinnou stránkou tohoto přístupu by bylo, kdyby překryl míru determinace, kterou hra obsahuje ve své mechanice. Sám bych byl vůči důrazu kladenému na hráčské volné působení skeptický. V mém pojetí by převažoval důraz na počítačovou hru jako, pokud ne přímo uzavřené, dokončené dílo. Myslím, že tato pozice vystihuje jak před-

¹¹⁷ Překlad anglického „bar“ do češtiny by mohl znít také lišta, což by bylo přesnější co do podoby, ale tento překlad se nepoužívá

¹¹⁸ CHAPMAN, Adam: *Digital Games as History*. str. 173

programovanost hry, tak i podtrhuje naši vlastní pozici, z níž ke hře vždy již přistupujeme, jako k produktu, který byl vyroben. Vzhledem k analogické situaci, kdy hledíme na minulost i na vyrobené dílo s odstupem času, mi přijde, že výhody tohoto připodobnění převažují nad nevýhodami.

Dále musíme však být obezřetní, abychom epistemologii, která je hrou simulována nesměšovali s totožným pojmem, který si vyhrazuje pro svou praxi historiografie.¹¹⁹ Ať už developer volí rekonstruktivistický či konstruktivistický přístup, oběma je společné objektivní pojetí historické látky, a jen málo her pracuje vědomě s dekonstruktivistickým pojetím historie, respektive vztahu historika k dějinám. Z pohledu historických věd a jejich vývoje by se dalo říci, že v tomto bodě chybí herní tvorbě narativní kritika, která by nezkoumala pouze textovou úroveň hry, případně druhy zápletky,¹²⁰ které hra využívá, ale zaměřila se na roli developera-historika,¹²¹ který by musel svou tvůrčí svobodu vztahovat k již existujícím výkladům a mnohoznačnosti přijímaných konceptů. Tato formulace je však v lecčem nespravedlivá vůči počítačovým hrám a jejich tvůrcům. Jejich reprezentace podléhají jiným a více různorodým vlivům,¹²² než je tomu u historiografické reprezentace. Navíc bychom si měli uvědomit, že námi postulované pojetí epistemologie není v jádru odlišné od situace herního designera. I v historiografii nacházíme různé a početné obrazy historie, které se navzájem překrývají, vylučují a doplňují. Jak upozorňuje Zdeněk Vašíček, snaha vytvořit historickou reprezentaci, tedy obraz, který zachycuje jistou historickou situaci, se neobejde bez zjednodušení a vytyčení interpretačního klíče, který drží obraz pohromadě a umožňuje jeho částem vztahovat se jedna k druhé.¹²³

Hledání jednotného klíče pro adekvátní zobrazení historie není ostatně výsadou pouze her a současné historiografie. Jak píše K. Popper: „*Metoda, jež by dokázala pochopit význam sociální události, musí pokročit i za kauzální vysvětlení. Musí být svým charakterem holistická. Cílem musí být určení úlohy, kterou událost hraje v rámci složité struktury – v rámci celku, jenž*

¹¹⁹ CHAPMAN, Adam: *Digital Games as History* str. 82 upozorňuje na fakt, že developeři přicházejí k historické látce vybaveni jistým epistemologickým předporozuměním, podobně jako mají rozmyšlené, které mechaniky ve hře využijí. Závisí na vzniklé reprezentaci, na tom, jak se rozhodne poznatky a koncepty tradované a vztahované k dějinnému problému využít.

¹²⁰ Chapman vnáší do hry Whitovu analýzu historického vyprávění v případě *Civilization*. Ukazuje na ní, že lze dosažení cíle hry (můžeme jej dosáhnout několika způsoby) charakterizovat podle druhů zápletky jako tragédii, komedii, srov. Hayden White: *Metahistorie*

¹²¹ Častým a pravdivým argumentem developera je pojetí hry jako hřiště – playground, kdy jeho tvůrčí svoboda jistým způsobem odpovídá předjímané svobodě hráče, který bude jednou hrát jeho hru.

¹²² Zde mohu vypočítat alespoň některé: mechanika, její místo v dějinách her, obdobná zpracování stejného tématu, vizuální stereotypy, narativní stereotypu, přehršel obrazů, které současné kultura chrlí – simulakra, atp.

¹²³ VAŠÍČEK, Zdeněk. *Obrazy minulosti*. str. 53

zahrnuje nejen současné, ale také následující stupně vývoje v čase.¹²⁴ Aby vytvořil koherentní a smysluplný obraz dějin, musí zvolit historik takovou metodu, která je s to vykreslit historický celek, který by přinášel smysl dané minulé situace. Ilustrovat to může příklad Micheletova psaní o středověku a renesanci, jak je představuje Jacques Le Goff.¹²⁵ Micheletovu pozici vnímá nejen jako historika, který přináší na světlo nové prameny, ale také jako literáta, který tvoří na základě své imaginace. Proto je jeho středověk živý, paralelně s jeho životem a jeho tvorbou. „*Erudice představuje lešení, které musí umělecký historik po dokončení díla strhnout.*“¹²⁶ Proměnou prochází středověk, když umírá Micheletova první žena, spolu s tím, jak se mu jeho vlastní dílo zcizuje a stárne. Jeho reakce je imaginativní i logická. Středověk se odsouvá do příšeří, které je s ním později tolik spojované,¹²⁷ a na jeho místo coby světlý bod dějin, který svůj jas nechává dosáhnout až do současnosti, nastupuje renesance. Přijde mi záhodno vzít Le Goffův pohled zcela vážně, neboť jej můžeme vztáhnout na spojitost tvořivosti, reprezentace a nálady.

Kromě těchto bodů, bych se ještě naposled vrátil k vizuálnímu zobrazení, neboť mi přijde užitečné vnímat obraz nejen jako společný pojem a problém počítačových her i historiografie. Zobrazení herních světů se také děje prostřednictvím simulací, které generují obrazy historie. Tato formulace se ale ukazuje jako nepřiměřená ve světle Baudrillardova myšlení. Tradice historického psaní – tedy reprezentací – je již ztracena, nebo přesněji: nikdy nebyla ani nalezena. Historie, která byla mýtem (a tedy fungovala jako cosi zdánlivě reálné, co se odehrálo v naší minulosti a zakládá naši přítomnost),¹²⁸ ztratila díky filmu svou auru¹²⁹, tedy validitu své reprezentace. Historie, nahrazená vizuální simulací, která produkuje dokonale funkční obrazy,¹³⁰ se zcela posouvá od reprezentace k simulakru, kopii bez originálu. Počítačové hry nelze vnímat pouze jako další úsek tohoto vývoje na pomyslné ose od reality ke zdání. Sám Baudrillard poznamenává,¹³¹ že hráč si je vědom herní virtuality, ke hraní jej nevede stejná snaha, jaká vede člověka ke knize nebo k filmu. Bez ohledu na míru, kterou hraní her závisí na hernímu průmyslu, který vytváří hardware a programuje obrazy, jež konzumujeme, přistupuje

¹²⁴ Tamtéž

¹²⁵ LE GOFF, Jacques, O hranicích dějinných období. Str. 28 – 32

¹²⁶ Tamtéž

¹²⁷ Srov. např. Huizinga: Podzim středověku, v němž jako přístup k tomuto období slouží rozklad mravů, zločiny, popravy, konec ideálu rytířství, apod., které tvoří náladu zakládající ponětí o středověku u čtenáře.

¹²⁸ BAUDRILLARD, Jean. *Simulacra and simulation*. str. 43 – 49

¹²⁹ Zde používám Benjaminův termín přeneseně, nicméně mi přijde, že patřičně symbolizuje jedinečnost (uměleckého) díla, jejíž ztrátu vlivem technické reprodukce lze přirovnat ke ztrátě reprezentačního primátu textu v historické reprezentaci po příchodu filmu.

¹³⁰ BAUDRILLARD, Jean. *Simulacra and simulation*. 46

¹³¹ COULTER G. *Jean Baudrillard and the Definitive Ambivalence of Gaming*. str. 359

hráč k médiu hry vždy jako svobodný. Hra je vystoupení z pravidel současného světa a totální následování pravidel ve hře je parodií na svět, který čeká venku.¹³² Co nám tedy zbylo z historie, když se ohlédneme na rozpojení a disonanci pojmů reprezentace a obraz mezi rovinami historiografické praxe a počítačové hry? Soudím, že jednotícím prvkem zůstává nálada.¹³³ Nálada je jednotícím prvkem na obou stranách, jelikož je projevem epistemologie v psaní o dějinách, které dává historickému textu jeho ukotvení v minulé situaci (potažmo události či době), a zároveň je krystalizací hráčského pocitu ze simulovaných obrazů historie, které hraje v počítačové hře. Tato druhá, hráčská nálada plní pro dojem ze hry, tedy vnímání jednotlivých herních předmětů a konceptů, identickou roli, jakou plní naladění v textu o minulosti, které určuje jeho rozvržení v čase. Bez nálady, kterou lze přidružit k tvůrčí roli hráče při interpretaci počítačových her, bychom zůstali v porozumění hrám bezradní, neboť bychom se snažili najít smysl (tedy vlastně reprezentaci) ve změti digitálních obrazů, které historická simulace chrlí.

5. Závěr

Závěrem bych chtěl rekapitulovat výše předestřený přístup zkoumání historických počítačových her. Rád bych nabídl zhuštěný popis historické počítačové hry, který shrnuje poznatky o hrách a přístupy k nim, jak ze strany historických věd, tak *game studies*. Nakonec bych se pokusil situovat hru do současné kultury a poukázat naopak na omezení, které s sebou herní produkce přináší.

Historická počítačová hra je simulace, která generuje obrazy minulosti, jež jsou simulakrem historie, pomocí systému mechanik, které jsou programovaným, kódovým vyjádřením jak lidské situace, tak historické epistemologie. Hraní historické počítačové hry je simulací našeho vztahu k historii, které přijímá jako vstupní informaci naší svobodnou činnost, zakotvenou v možnostech našeho světa. Procesem hraní je tato vstupní informace konfrontována s teleologickou daností minulosti jako toho, co tu již není. Výsledkem hraní historické počítačové hry je uvedení historického obrazu do pohybu, během nějž dochází k rekonfiguraci historického poznání a ztotožnění smyslu minulé události s přítomným dojmem a potěšením ze hry.

¹³² Tamtéž str. 361

¹³³ Všimněme si, že navzdory současnosti termínu spojeného s affective turn jej lze snadno nalézt i v minulosti, srov. LE GOFF, Jacques, O hranicích dějinných období. Str. 28 – 32

Povšimněme si nyní, že operace, které počítačová hra umožňuje, jsou silně orientované do prostoru herního světa, nikoli do jeho času. Zobrazení času je buďto mechanické v případě konceptuálního přístupu (hra jako *Crusader Kings II* obsahuje dataci a kalendář, nicméně tyto se odvíjejí pouze jako číselný počet, který můžeme zpomalovat a zrychlovat, dokonce zastavit), nebo je vizuální v případě realistického přístupu (*Kingdom Come* nás o času informuje střídáním dne a noci, přeneseně pak proměnami počasí). Časová dimenze hry tak nikdy neodkazuje k bývalosti zobrazovaného, ale pouze k aproximaci mezi herním časem a časem hraní.¹³⁴ Tento problém se jeví ještě závažnější, uvědomíme-li si, že herní čas nám slouží kromě navození koherence herního světa především pro orientaci v herním prostoru. Aarseth poznamenává, že hry jsou navzdory svému založení na prostorové orientaci stále jen metaforami prostoru.¹³⁵ Připočteme-li k tomu, že k popisu plynutí času využíváme v řeči prostorové metafory (čas utíká, pádí, čas ubíhá, běh času, časový posun, atd.), ocitáme se záhy ve schizofrenní pozici, kdy nejenže čas v našich životech popisujeme pomocí vlastností prostoru, ale máme před sebou médium, které je pouze metaforou prostoru a prostorového vnímání samotného. Řeklo by se, že metafora prostoru se stává metaforou času a ve hře tudíž máme čas metaforicky přítomný. To ale není pravda! Čas nemůže být přítomný. Jsme opět v prostoru a herní prostor je metaforou na druhou, která nás od času ještě více odvádí.

Hra je zcela médiem prezentismu, je jejím bytostným zájmem, aby podtrhovala prchavost, která je současnou mediální produkcí vyžadována stejně jako ihned zas produkována.¹³⁶ Tato prchavost však nutně potřebuje artefakty minulosti¹³⁷ nebo v případě hry a jiných médií alespoň jejich obrazy. Hraní je totiž vůbec umožněné nejen tradicí zobrazování, ke které jsem v analýze některých her odkazoval, ale tím, že přetrvávající artefakty minulosti mají svou nitročasovost¹³⁸, která je jakožto minulé, ale dnes stále významné zakládá. Hra pak staví na nitročasovosti, kterou se hrou pohybujeme. Hra spoléhá na virtuální artefakty, s nimiž nám dovoluje manipulovat, čímž vytváří zdání jejich aktuálnosti v současném hraní. Tato aktuálnost virtuálních předmětů však ve vztahu k historii maskuje jejich iluzorní nitrosvěckost. Hrajeme

¹³⁴ CHAPMAN, Adam: *Digital Games as History*. str. 110

¹³⁵ Srov. Espen Aarseth: *Allegories of space*.

https://www.researchgate.net/publication/238485005_Allegories_of_Spac

¹³⁶ HARTOG, François. *Regimes of historicity*. str. 113

¹³⁷ Tamtéž

¹³⁸ HEIDEGGER, Martin. *Bytí a čas*. Str. 444 – 452. Nitročasovostí se míní pohled na čas obstarávajícího pobytu, který vnímá čas jako sled jednotlivých “nyní”.

totiž s částmi kódu, které simulují předměty, jež tu nikdy nebyli, ale náš vztah k nim musí být naprosto skutečný,¹³⁹ jinak bychom nebyli schopni ve hře vůbec působit.

Posledním bodem, který můj popis hry neobsahuje, je situace hráče v současném světě. Zmiňoval jsem pravdu, jeho svobodný přístup ke hře a jeho náladu, která jej ve hře orientuje, ale problém nálady je hlubší. Můžeme totiž obrátit svou pozornost k naladění,¹⁴⁰ které hráč má ještě před vstupem do hry. Při hraní historické počítačové hry lze upozornit na nebezpečí, kdy bychom předpokládali zájem hráče o historii. Načrtněme si hráče, který se vrací z práce. Po práci, kterou má již uzavřenou pro ten den, přichází chvíle, kdy se může bavit. Spíše musí, neboť práce již není k dispozici a na člověka číhá už jen nuda. Aby se nudě vyhnul, je potřeba odejít do hry za zábavou. Navrhuji tedy, abychom oproti zájmu o historii, předpokládali na straně hráče bytostný ne-zájem nejen o historii, ale v danou chvíli o nic – tedy nudu.¹⁴¹ Tento pohled bych nabídl jako protiváhu zájmu *game studies* o modování, hráčskou kulturu, aktivitu na fórech a jiné projevy zájmu o předmět hry.¹⁴² Nevím v tuto chvíli, jaké implikace by tento pohled obnášel, ale přijde mi, že zájem o hru a její předmět by měl být adekvátně vyvažován analýzou situace, ze které ke hře přistupujeme.

¹³⁹ Srov. pojmy v úvodu a vymezení pojmu „real“ dle Espena Aarsetha

¹⁴⁰ Srov. Heidegger – Stimmung, pojem, který označuje naladění a je jedním z bezprostředních existenciálů, kterými se člověk teprve „naladěn“ vztahuje ke světu.

¹⁴¹ viz Heidegger: *Die Grundbegriffe der Metaphysik* IN Heidegger, Martin: *Gesamtausgabe II. Abteilung: Vorlesungen 1923-1944*, Vittorio Klostermann 1983, str. 239-250

¹⁴² CHAPMAN, Adam: *Digital Games as History*. str. 22-29

6. Seznam literatury

- AARSETH, Espen, GRABARCZYK Paweł. *An Ontological Meta-model for Game Research*, [dostupné online], <http://www.digra.org/digital-library/publications/an-ontological-meta-model-for-game-research/>
- AARSETH, Espen. *Doors and Perception: Fiction vs. Simulation in Games. Intermédialités / Intermediality*, number 9, spring 2007, p. 35–44. [dostupné online] <https://doi.org/10.7202/1005528ar>
- ARMSTRONG, John. *Depiction and the Sense of Reality. Contemporary Aesthetics. Vol 4. 2004*
- ARSENAULT, Dominic and Pierre-Marc CÔTÉ. *Reverse-engineering graphical innovation: an introduction to graphical regimes*. (2013). [dostupné online] <https://www.gamejournal.it/reverse-engineering-graphical-innovation-an-introduction-to-graphical-regimes/>
- ARSENAULT, Dominic & PERRON, Bernard. In the Frame of the Magic Cycle. The Circle(s) of Gameplay. IN *The Video Game Theory Reader 2* (pp.109-133). Routledge. Editors: Perron, Bernard and Wolf, Mark J.P. 2009
- BARTHES, Roland. *Světlá komora: poznámka k fotografii*. Vyd. 2., upr., Praha: Fra, 2005, ISBN 978-80-86603-28-5.
- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacra and simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994. ISBN 0-472-06521-1.
- BELLAH, Norbert. *Civil Religion in America. Dædalus, Journal of the American Academy of Arts and Sciences, from the issue entitled, "Religion in America," Winter 1967, Vol. 96, No. 1, pp. 1-21.*
- BOGOST, Ian. *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge, MA: MIT Press, 2007, ISBN 978-0-262-02614-7.
- CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: maska a závrať*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, 215 s. ISBN 80-902482-2-5
- COULTER G. *Jean Baudrillard and the Definitive Ambivalence of Gaming*. *Games and Culture*. 2007;2(4):358-365
- FRASCA, Gonzalo. *Ludology Meets Naratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*. 1999 [dostupné online], <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>
- FRASCA, Gonzalo. *Simulation vs Narrative: Introduction to ludology*. 2003 [dostupné online] https://ludology.typepad.com/weblog/articles/VGT_final.pdf
- FOGU, Claudio. *Digitalizing Historical Consciousness*. IN *History and Theory*, vol. 48, no. 2, 2009, str. 103 – 21,
- FRIEDMAN, Ted. *The semiotics of SimCity*. [dostupné online] <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/download/660/575?inline=1>
- GIBBONS, William. *Wrap Your Troubles in Dreams: Popular Music, Narrative, and Dystopia in Bioshock*. *Game Studies*. vol 10, issue 3. 2010 [dostupné online] <http://gamestudies.org/1003/articles/gibbons>
- GHYS, Tuur. *Technology Trees, Freedom and Determinism in Historical Strategy Games*, *Game Studies*, vol 12, issue 1. 2012 [dostupné online] http://www.gamestudies.org/1201/articles/tuur_ghys

- HARTOG, François a Saskia BROWN. *Regimes of historicity: presentism and experiences of time*. New York, New York: Columbia University Press, 2015, ISBN 0-231-16377-0
- HEIDEGGER, Martin. *Bytí a čas*. Praha: Oikoymenh, 1996, 477 stran. ISBN 80-86-005-12-7.
- HUIZINGA, Johan, *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971
- CHAPMAN, Adam. *Digital games as history: how videogames represent the past and offer access to historical practice*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group. 2016. ISBN 978-1-138-84162-8.
- KELLY Matthew. The Game of Politics: Examining the Role of Work, Play, and Subjectivity Formation in Papers, Please. *Games and Culture*. 2018;13(5):459-478.
- KRANZ, Adam. *Banished: Towards a Playable Human Ecology*. [dostupné online] <http://www.playthepast.org/?p=5805>
- KREMER, Jan. *Historická herní studia: Nástin badatelského pole*. IN *Historie – otázky – problémy*.
- KRISTENSEN, Lars & WILHELMSSON, Ulf. *Roger Caillois and Marxism: A Game Studies Perspective*. *Games and Culture*. 12. 381-400. 2017
- JUUL, Jesper. *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge: MIT Press, 2005. ISBN 0-262-10110-6.
- LE GOFF, Jacques, *O hranicích dějinných období: na příkladu středověku a renesance*. V Praze: Karolinum, 2014. ISBN 978-80-246-2784-7.
- LUGONES, María. *Playfulness, 'World'-Travelling, and Loving Perception*. *Hypatia* 2, no. 2 (1987): 3–19.
- MCCALL, Jeremiah. *The Historical Problem Space Framework: Games as a Historical Medium*. *Game Studies*. vol. 20, issue 3. 2020 [dostupné online] <http://gamestudies.org/2003/articles/mccall>
- MORRISSETTE, Jess. *Glory to Arstotzka: Morality, Rationality, and the Iron Cage of Bureaucracy in Papers, Please*. *Game Studies*. vol. 17, issue 1. 2017 [dostupné online] <http://gamestudies.org/1701/articles/morrisette>
- MURTHY, Nikhil. *The Colonial, Non-colonial and Decolonial in Video Games*. [dostupné online] <https://www.gamedeveloper.com/design/the-colonial-non-colonial-and-decolonial-in-video-games>
- PÉREZ-LATORRE Óliver, OLIVA Merce. *Video Games, Dystopia, and Neoliberalism: The Case of BioShock Infinite*. *Games and Culture*. 2019;14(7-8):781-800
- SICART, Miguel: *Against Procedurality*. *Game Studies*. vol. 11, issue 3, 2011
- SCHRIER, Karen & GIBSON, David & BRATHWAITE, Brenda & SHARP, John. (2010). *The Mechanic is the Message*.
- TANNER, Grafton: *The Hours Have Lost Their Clock*. Repeater Books. 2021
- VAŠÍČEK, Zdeněk. *Obrazy minulosti: o bytí, poznání a podání minulého času*. Praha: Prostor, 1996, 140 stran. ISBN 80-85190-41-9.
- YOUNG, Helen. (2021). Race and historical authenticity: *Kingdom Come: Deliverance*. In K. ALVESTAD & R. HOUGHTON (Eds.). *The Middle Ages in Modern Culture: History and Authenticity in Contemporary Medievalism* (pp. 28–39). London: Bloomsbury Academic.

Ludografie:

Asobo Studio (2019) *A Plague Tale: Innocence*. [PC]. Focus Home Interactive

Ensemble Studios (1999). *Age of Empires II*. [PC]. Microsoft

De Schutter, Bob (2018). *Brukel*. [PC] Lifelong Games

Funatics Software (2002) *Cultures II*. [PC]. JoWood Productions

Charles Games (2021) *Svoboda 1945: Liberation*. [PC] Charles Games

Ink stories (2016) *1979 Revolution: Black Friday* [PC] N-Fusion Interactive

Irrational Games (2013). *Bioshock: Infinite* [PC]. 2K Games

Joymania Entertainment (1998) *Knights & Merchants*. [PC]. TopWare Interactive

Pope, Lucas (2013) *Papers, Please*. [PC] 3909 LLC

Ubisoft Montpellier (2014) *Valiant Hearts*. [PC] Ubisoft

Warhorse Studios (2018) *Kingdom Come: Deliverance*. [PC]. Deep Silver