

Historická herní studia: Nástin badatelského pole



Jan Kremer

HISTORICAL GAME STUDIES: AN OUTLINE OF THE RESEARCH FIELD

The text is a brief introduction to the study of historical digital games. First, it substantiates the importance of research on game representations of the past and proposes a basic terminology. Based on the development of general game studies, the text deals with the current research on history of digital games and especially on the history in digital games. In the last part, the subject of study is problematized and current analyses of the approach of game developers and players to the historical elements of digital games are analyzed. The conclusion places the research in the broader context of the field of public history.

KEYWORDS:

digital games; game developers; public history; popular history; historical representation; historical culture; historical game studies

„Budoucnost věcí minulých nevyhlížela nikdy nadějněji.“
William Uricchio¹

Jerome de Groot roku 2006 napsal, že historie se stala volnočasovou aktivitou jako nikdy dříve.² Množství různých mediálních kanálů produkuje subjektivní a ideologicky orientovanou verzi konstruovaných dějin tak, aby jako zboží odpovídala představám konzumentů. Publiku je přitom prezentována jako přesná nebo vzdělávací. Britský historik tvrdí, že přes zjevnou rozpornost a mnohoznačnost rozšiřují nové mediální formy historie — dějinné rekonstrukce, televizní pořady nebo digitální hry — přístup k historickému porozumění, a proto je zvláštní, že pedagogika, epistemologie a metodologie těchto aktivit dosud nebyly zkoumány historiky. Dnes více než v době vzniku de Grootovy studie se musíme ptát, zda je dominantní podoba fragmentarizované mediální historie přirozeným důsledkem vítězství globalizovaného kapitalismu, průvodním jevem postmoderní situace, nebo jsou na vině pasivní odborníci, kteří se vyhýbají své širší veřejné odpovědnosti. Ze zmíněných formátů patří digitální hry k nejrozšířenějším a nejkomplexnějším populárním reprezentacím minulosti.³ Soubor unikátních vlastností, které herní médium nabízí, přitahuje pozornost

1 William URICCHIO, *Simulation, History and Computer Games*, in: Joost Raessens — Jeffrey Goldstein (edd.), *Handbook of Computer Games Studies*, Cambridge 2005, s. 327–338, zde s. 336.

2 Celý odstavec viz Jerome DE GROOT, *Empathy and Enfranchisement: Popular Histories*, *Rethinking History* 10, 2006, č. 3, s. 391–413, zde s. 391–392, 410–412.

3 Jörg FRIEDRICH — Carl HEINZE — Daniel MILCH, *Digitale Spiele*, in: Felix Hinz — Andreas Körber (edd.), *Geschichtskultur — Public History — Angewandte Geschichte*.



konzumentů i producentů. Teoretici přicházejí s provokativními tezemi, které považují spojení technologie a hry za určující pro naše století.⁴ Historici opatrně přiznávají, že hry jsou zároveň novou historickou formou i předmětem výzkumu a že mohou fungovat také jako badatelský nástroj.⁵

CÍLE A KONTEXT

Prvním důvodem pro vznik tohoto textu je přesvědčení, že hry jako kulturní artefakty odrážejí i ovlivňují současnou historickou kulturu.⁶ Té musí historici porozumět, aby měli možnost ji spoluutvářet a tak obhájit svou existenci, jejíž význam paradoxně slábne, jak roste laický zájem o dějiny.⁷ Druhým důvodem je skutečnost, že na rozdíl od historiček a historiků v západní a severní Evropě nebo v Severní Americe česká historická obec digitální hry převážně ignoruje. Můj příspěvek je proto koncipován jako pozvánka na nové badatelské pole adresovaná místním historikům (takže nemusí nutně odpovídat požadavkům jiných oborů). Zároveň se jedná o úvod do problematiky, ve kterém jsem se soustředil pouze na základní rysy analýzy historie ve hrách, které patří do mainstreamové produkce pro počítače a konzole.⁸ Vzhledem k omezenému rozsahu jsem jen okrajově zmínil nebo vynechal další relevantní oblasti, jako jsou historie her, historické hry jako nástroje a výsledky bádání či jejich využití ve vzdělávání. Také zpracování konkrétních témat, například dílčích metod dosud nespojitého a eklektického výzkumu ludických reprezentací minulosti, zůstává úkolem budoucích příspěvků.

V oboru obecných *game studies* vznikly v Česku kvalitní studie i řada kvalifikačních prací. Většina dostupných textů však byla publikována v anglickém jazyce. Stav dokládá Helena Bendová v závěrečné pasáži své vysoce poučené a čtivě přehledové

Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxe, Funktionen, Göttingen 2020, s. 261–281, zde s. 261.

4 Viz *Manifesto for a Ludic Century* Erica Zimmermana, <https://shifter-magazine.com/wp-content/uploads/2015/09/Zimmerman-Manifesto-For-A-Ludic-Century.pdf> [náhled 30. 9. 2021].

5 Viz manifest německého Pracovního kruhu historiografie a digitální hry, https://gespielt.hypotheses.org/manifest_v1-1 [náhled 30. 9. 2021].

6 Termíny historické vědomí, historická kultura a kultura vzpomínání užívám podle definic obsažených ve studii Holgera Thünemanna, která bilancuje aktuální německé interpretace teorií Jörna Rüseny, viz Holger THÜNEMANN, *Geschichtskultur revisited. Versuch einer Bilanz nach drei Jahrzehnten*, in: Thomas Sandkühler — Horst Walter Blanke (edd.), *Historisierung der Historik. Jörn Rüsen zum 80. Geburtstag*, Wien — Köln — Wiemar 2018, s. 127–149; srov. Jörn RÜSEN, *Historik. Theorie der Geschichtswissenschaft*, Köln — Wien 2013.

7 Kamil ČINÁTL, *Editorial: Public history / dějiny ve veřejném prostoru*, *Historie — Otázky — Problémy* 10, 2018, č. 1, s. 7–12, zde s. 8; srov. TÝŽ, *Co je public history*, *Paměť a dějiny* 13, 2019, č. 2, s. 48–52.

8 Chybí zde proto např. alternativní tituly pocházející z nezávislých produkcí nebo tituly určené primárně pro online prostředí. Na druhé straně jsem musel opomenout také mobilní hry, které dnes tvoří polovinu zisků herního průmyslu a jejichž vliv bývá neprávem podceňován.



monografie, kde uvádí, že „vzhledem k naprostému nedostatku české odborné literatury na poli herních studií jsou [připojené tituly, pozn. JK] většinou v angličtině“.⁹ Podobná situace převládá v českých historických herních studiích. K dispozici máme práci zabývající se herní kulturou za normalizace od Jaroslava Švelcha, kterou vydalo prestižní americké nakladatelství.¹⁰ Autor se historii her a herních platform, stejně jako dalším tématům *game studies* věnuje dlouhodobě.¹¹ Z hlediska herních dějin jsou důležité také studie Víta Šislera, který se vedle mnoha jiných témat zaměřil především na problematiku edukačních historických her.¹² Jím vedený tým pod hlavičkou univerzitní společnosti Charles Games — ve spolupráci s Ústavem soudobých dějin AV ČR — vyprodukoval nejen unikátní a světově úspěšné historické *serious games* *Attentat 1942* (Charles Games 2017) a *Svoboda 1945: Liberation* (Charles Games 2021), ale také kvalitní odborné texty. Společným jmenovatelem zmíněných výstupů však zůstává, že většina vychází v anglickém jazyce a že je zároveň český odborný historiografický diskurz nereflektuje.¹³ Malý rozměr historických herních studií a jejich nepatrný domácí vliv nápadně kontrastuje se situací v sousedním Rakousku nebo Německu. Tento stav je mimo jiné zapříčiněn tím, že v České republice neexistuje odborné historické pracoviště podobné zahraničním *gamelabs*, které by historická herní studia, ideálně v rámci oboru historie ve veřejném prostoru (*public history*), institucionálně zaštitilo.¹⁴ Také uvedená specifika jsem se pokusil ve svém textu zohlednit.

DŮLEŽITOST (HISTORICKÝCH) HER

Ekonomické argumenty důležitosti digitálních her uvádím, protože dosud nejsou v Česku obecně známy. V roce 2019 generoval herní průmysl celosvětově 174 miliard

-
- 9 Helena BENDO VÁ, *Co je nového v počítačových hrách*, Praha 2019, s. 87. Pro úplnost doplňuji starší přehledový článek Jaroslava ŠVELCHA, *Hra pro více hráčů. Herní studia a interdisciplinarita*, in: Bogumiła Suwara — Zuzana Husárová (edd.), *V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre*, Bratislava 2012, s. 125–141.
 - 10 Originál viz TÝŽ, *Gaming the Iron Curtain. How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games*, Cambridge 2018; české vydání nebylo v době dokončení textu k dispozici; viz TÝŽ, *Jak obehřát železnou oponu*, Praha 2021.
 - 11 Bibliografie viz <https://svelch.com/cv> [náhled 30. 9. 2021].
 - 12 Bibliografie viz <http://uisk.jinonice.cuni.cz/sisler/publications.htm> [náhled 30. 9. 2021].
 - 13 Stranou ponechávám době poplatný popularizační text Ivana Šedivého: Ivan ŠEDIVÝ, *Bezpečný svět zámku Wolfenstein. Počítačové hry, historie a historici*, *Dějiny a současnost* 25, 2003, č. 5, s. 25–27, a skicu Tomáše Mikesky: Tomáš MIKESKA, *Staň se sám režisérem dějinných událostí: počítačové hry s historickou tematikou*, in: Milena Bartlová (ed.), *Pop History. O historické věrohodnosti románů, filmů, komiksů a počítačových her*, Praha 2003, s. 141–149. Z poslední doby lze zmínit vydání časopisu *Dějiny a současnost* na téma „Hry jako historie“, které obsahuje popularizační texty Lukáše Kolka, Jaroslava Švelcha a Jana Kremera (*Dějiny a současnost* 42, 2020, č. 10, s. 8–23).
 - 14 Herní laboratoř by měla disponovat knihovnou titulů a náležitým hardwarovým vybavením, srov. GameLab univerzity v Hamburku, <https://www.geschichte.uni-hamburg.de/arbeitsbereiche/public-history/labs/gamelab.html> [náhled 30. 9. 2021].



dolarů.¹⁵ Pro srovnání zisky filmového průmyslu včetně domácích streamovacích platforem překročily ve stejném období hodnotu 100 miliard.¹⁶ Zatímco pandemie Covidu-19 v roce následujícím měla na filmovou produkci zdrcující dopad, růst herního odvětví dále akceleroval. Bezpříkladný hospodářský úspěch provází dlouhodobý znatelný demografický posun.¹⁷ Podle průzkumu z roku 2012 hraje nějakou digitální hru 56 % Čechů, z toho je 44 % žen a 56 % mužů.¹⁸ Na základě jiných údajů z roku 2017 je průměrný věk českých uživatelů 33 let. Domácí scéna se tak neliší od evropské.¹⁹ Z toho nejen plyne, že z původních chlapeckých hraček se stala zábava celé populace v produktivním věku, ale také že mnoho dnešních hráčů je aktivních od roku 2000, tedy začínali hrát již v době internetu, kdy fungovaly základní herní platformy, jak je známe dnes, a herní tituly začínaly být distribuovány digitálně. Právě po přelomu tisíciletí se digitální hry prosazují jako globální masmédiu, jehož celosvětový vliv je dnes nezpochybnitelný v technologické, hospodářské i kulturní oblasti.²⁰ V západní Evropě a Severní Americe, ale také v asijských zemích jako Jižní Korea nebo Japonsko se hráči věnují redakce mainstreamových sdělovacích prostředků, jsou podle nich točeny filmy i psány knihy, e-sport se stává oficiálně uznávaným sportem a herní průmysl je podporován z veřejných financí. Zrychlený růst významu digitálních her stojí v kontrastu s naším nedostatečným poznáním tohoto nového média.²¹ Herní badatelé rádi zmiňují, že ač jsme schopni sofistikovaně rozebírat filmy a literaturu, hry většinou popisujeme marketingovými pojmy a hodnotíme na škále líbí — nelíbí.²² Humanitní a sociální vědy tak jsou teprve na začátku zodpovězení důležitých otázek, jako například jaké obsahy mohou hry přenášet či přenášejí, jak herní komunikace probíhá nebo jaký představuje potenciál.²³

15 Srov. <https://newzoo.com/insights/articles/game-engagement-during-covid-pandemic-adds-15-billion-to-global-games-market-revenue-forecast> [náhled 30. 9. 2021].

16 Srov. <https://variety.com/2020/film/news/global-entertainment-industry-surpasses-100-billion-for-the-first-time-ever-1203529990> [náhled 30. 9. 2021].

17 Nina KIEL, *Diversität*, in: Olaf Zimmermann — Felix Falk (edd.), *Handbuch Gameskultur*, Berlin 2020, s. 202–208, zde s. 204.

18 *Videogames in Europe: Consumer Study*, s. l. 2012, s. 38; je však třeba doplnit, že ženy hrají v mnohem menší míře mainstreamové hry, srov. Antonia DRESSLER, *Wir sind anders, aber nicht von der Venus*, GAIN 13, 2020, s. 80–83.

19 Průměrný podíl hráčů činí v EU 51 % (věk 6–64 let), poměr žen a mužů je 45 % a 55 %, průměrný věk hráčské populace je 31 let; viz *Europe's Video Games Industry. Key Facts 2020*, Brussels 2020, s. 9–12.

20 Holger ZAPF, *Computerspiele als Massenmedien. Simulation, Interaktivität und Unterhaltung aus medientheoretischer Perspektive*, in: Tobias Bevc — Holger Zapf (edd.), *Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft*, Konstanz 2009, s. 11–25.

21 Nico NOLDEN, *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen. Erinnerungskulturelle Wissenssysteme*, Berlin — Boston 2019, s. 18.

22 Clara FERNÁNDEZ-VARA, *Introduction to Game Analysis. Second Edition*, New York 2019, s. 1–2; Daniel MURIEL — Garry CRAWFORD, *Video Games as Culture. Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*, New York 2018, s. 8–9.

23 H. ZAPF, *Computerspiele als Massenmedien*, s. 13.

V rámci mainstreamové produkce stále roste počet herních titulů inspirovaných nebo zabývajících se minulostí.²⁴ Historické hry pravidelně tvoří přes 20 % těch nejprodávanějších.²⁵ Vliv hratelých dějin lze demonstrovat mnoha politickými a diplomatickými kontroverzemi. Jako příklad může posloužit *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft Montreal 2014), jejíž interpretace francouzské revoluce vyvolala společenský skandál.²⁶ Pocit ohrožení národní identity části francouzské veřejnosti dokládá, že digitální hry se pomalu stávají seriózním médiem schopným spoluutvářet historické významy. Zmíněná epizoda, stejně jako výzkumy, které zmíním dále, dokládají, že hry jako nová historická forma mají potenciál určovat i odrážet, jak kolektivně i individuálně myslíme, chápeme, vyjednáváme a mluvíme o minulosti v současnosti.²⁷

I když v Česku existuje stejné procento hráčů, stejně starých, kteří hrají stejně hry jako jinde v západní Evropě, hráčství je ve veřejném diskurzu stále spojováno s dětinskostí a vykázáno do subkulturních médií. Oficiálně česká společnost dosud traktuje hráčky a hráče jako zvláštní skupinu tvořenou od reality odtrženými chlapci. Mainstreamové sdělovací prostředky se hrám věnují nesystematicky, komunikují většinou jen (často domnělé) negativní vlivy a bulvární extrémny. Domácí herní produkce a studijní obory věnující se hrám, respektive produkci her, jsou zmiňovány pouze v souvislosti s posílením hospodářského růstu. Je výmluvné, že když se počátkem roku 2018 objevily v hlavních médiích zprávy o vydání české hry *Kingdom Come: Deliverance* (Warhorse Studios 2018), až na výjimky chyběla reflexe obsahu titulu nebo jeho zařazení do kontextu populární kultury.²⁸ Přitom argumenty pro výzkum (nejen) historických digitálních her přináší právě inovativní práce českých badatelů. Analýzy Lukáše Kolka z Karlovy univerzity využívající modifikovanou hru *Československo 38–89: Vnitřní pohraničí* (Univerzita Karlova 2015) potvrdily, že padesát minut hraní prokazatelně ovlivnilo, krátkodobě i dlouhodobě, postoje uživatelů k vybranému dějinnému tématu.²⁹ Na základě podobných výzkumů lze tvrdit, že je v zájmu naší společnosti,

24 Angela SCHWARZ, *Computerspiele. Ein Thema für die Geschichtswissenschaft?*, in: táž (ed.), „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, Münster 2012, s. 7–33.

25 Srov. <https://store.steampowered.com/sale/BestOf2020> [náhled 30. 9. 2021]; <http://www.playthepast.org/?p=5091> [náhled 30. 9. 2021].

26 Celou kauzu popsál Eugen PFISTER, „Des patriotes, ces abrutis!“ *Imaginationen der französischen Revolution im digitalen Spiel Assassin's Creed: Unity*, Frühneuzeit-Info 27, 2016, s. 198–201.

27 Adam CHAPMAN — Anna FOKA — Jonathan WESTIN, *Introduction: What is Historical Game Studies?*, *Rethinking History* 21, 2017, č. 3, s. 358–371, zde s. 360.

28 Nezájem o hry má absurdní následky, např. když je hře *Kingdom Come: Deliverance* věnován obsáhlý text v tradičním „vědecko-technickém časopise pro děti“ ABC, ač podle Evropského ratingového systému počítačových her (PEGI) je určena pro dospělé publikum, viz <https://www.abicko.cz/clanek/precti-si-zabava-videohry/23245/kingdom-come-vylet-do-stredoveku.html> [náhled 30. 9. 2021].

29 Přehledně viz Lukáš KOLKA — Vít ŠISLER — Patrícia MARTINKOVÁ — Cyril BROM, *Can Video Games Change Attitudes towards History? Results from a Laboratory Experiment Measuring Short- and Long-Term Effects*, *Journal of Computer Assisted Learning* 37, 2021, č. 5, s. 1348–1369 (v tisku, za zpřístupnění děkuji Lukáši Kolkovi).



aby rozuměla digitálním hrám v rámci základní mediální gramotnosti. Učitelé by pak mohli využít edukační hry k výuce a znalost komerčních her k motivaci ke studiu. Průvodci na historických objektech by díky znalosti herních reprezentací minulosti mohli lépe komunikovat s návštěvníky.³⁰ Konečně kdyby samotní čeští historici rozuměli herním médiím, nedocházelo by ke zbytečným konfliktům, jakým byla kontroverze mezi medievistkou Klárou Hübner a kreativním ředitelem Warhorse Danielem Vávrou, jedním z tvůrců *Kingdom Come*. Složitý spor s mnoha nekorektními momenty lze totiž interpretovat jako nečekaný střet herního světa s akademickým diskurzem.³¹ Otevření dialogu mezi hráči, vývojáři a historiky, o které se historická herní studia mimo jiné snaží, by mohlo v budoucnu zamezit patologickým jevům, kdy historička dostává anonymní výhružky násilím od radikální minority herních fanoušků.

TERMINOLOGIE

Digitální hry dnes představují velmi široký pojem. Tento text se věnuje výhradně hrám existujícím jako softwaru, jehož fungování je podmíněno odpovídajícím hardwarovým zařízením, vyžaduje ovladač a zobrazovací jednotku. V návaznosti na anglojazyčné a německojazyčné bádání používám pro předmět *game studies* pojem digitální hra, který zahrnuje hry pro všechny hardwarové platformy a je nadřazený termínům, vůči kterým je v češtině dosud používán jako synonymum — počítačové hry pro osobní počítače, videohry pro herní konzole (například Sony Playstation, Microsoft Xbox nebo Nintendo Switch), mobilní hry pro telefony, elektronické hry na arkádových automatech nebo (hybridní) hry pro virtuální realitu.³²

V odborné literatuře se také objevuje žánrové dělení. Základní terminologie — zaměřená na historické hry — může vypadat následovně: akční tituly (série *Medal of Honor* nebo *Call of Duty*), strategické tituly (série *Civilization* nebo *Total War*), simulátory (*IL-2 Sturmovik*), hry na hrdiny (série *Fallout* nebo *Assassin's Creed*), adventury (*The Last Express*), sportovní hry (série *FIFA*) a hlavolamy (*Tetris*).³³ Uvedené kategorie sice částečně reflektují pravidla, podání nebo obsahy her, ale jsou zároveň silně ovliv-

³⁰ Úspěšnost hry *Kingdom Come* má na posázavské středověké památky vliv podobný tzv. *Braveheart effect*, srov. <https://www.scotsman.com/news/people/braveheart-25-years-scottish-tourism-bosses-say-impact-hit-film-still-felt-2960283> [náhled 30. 9. 2021].

³¹ Částečné shrnutí poskytl David František Wagner, viz <https://www.heroine.cz/kultura/2364-ve-sporu-o-hru-kingdom-come-prohrava-paranoidni-vyvojar-i-arogantni-akademici> [náhled 30. 9. 2021].

³² Vycházím z terminologie podle: Jochen KOUBEK, *Gamebegriffe*, in: O. Zimmermann — F. Falk (edd.), *Handbuch Gameskultur*, s. 34–38; Tobias WINNERLING — Eugen PFISTER, *Digitale Spiele und Geschichte. Ein kurzer Leitfaden für Student*innen, Forscher*innen und Geschichtsinteressierte*, Glückstadt 2020, s. 20; <https://gespielt.hypotheses.org/manifest-v1-1> [náhled 30. 9. 2021].

³³ J. FRIEDRICH — C. HEINZE — D. MILCH, *Digitale Spiele*, s. 264; Christoph KÜHBERGER, *Computerspiele als Teil des historischen Lernens*, in: Daniel Bernsen — Ulf Kerber (edd.), *Praxishandbuch Historisches Lernen und Medienbildung im digitalen Zeitalter*, Opladen — Berlin — Toronto 2017, s. 229–236, zde s. 231.

něny subjektivními zvyklostmi herní (sub)kultury a využívají i formují je marketingové praktiky vydavatelů. Uvedené členění zdaleka nepostihuje rozmanitost současné herní produkce a mnoho titulů proto stojí na rozhraní hned několika žánrů, nebo zcela mimo kategorie.³⁴ Zároveň žánry i jejich pojmenování prochází dynamickým vývojem. Rozmanitost dále násobí možnost hrát některé tituly v uzavřené skupině hráčů lokálně nebo online, případně online v rozsáhlých světech se stovkami uživatelů. V současné době obecně platí, že tituly na všech platformách jsou distribuovány převážně digitálně a většina žánrů se objevuje jak na počítačích, tak na herních konzolích, přitom často jde o identické tituly. Z těchto důvodů je žánrová terminologie matoucí a nehodí se pro analytické účely.³⁵ Přesto je znalost žánrů důležitá pro pochopení zvyklostí, které ovlivnily jejich vznik a hraní, respektive pro rozumění historicitě daného titulu.³⁶

GAME STUDIES

Od přelomu tisíciletí, kdy jsou organizovány první vědecké konference a zakládány odborné časopisy věnující se výzkumu digitálních her, se badatelé snaží o emancipaci vůči příbuzným disciplínám jako literární věda nebo filmová studia a etablovat *game studies* jako samostatný obor. S tím související snaha jasně vymezit distinktivní charakter předmětu výzkumu stála v centru debaty mezi ludology a naratology.³⁷ Naratologové jako Janet Murray vycházeli z metod literárních věd a „četli“ hry jako příběh.³⁸ Ludologové, například Espen Aarseth, sám literární vědec, tvrdili, že hra ze své podstaty nevytváří narativ, ale jako interaktivní médium vyžaduje specifický přístup zaměřený na hraní.³⁹ Protože ani jedna ze stran nebyla ochotna omezit analýzu na jedinou interpretační rovinu, vyzněla košatá polemika do ztracena. Ludolog Gonzalo Frasca roku 2003 příznačně prohlásil, že spor vlastně neexistuje.⁴⁰

V roce 2004 Aarseth formuloval vlivnou definici tří hlavních dimenzí hry: „Hraní (jednání, strategie a motivy hráčů); herní struktura (pravidla hry, včetně pravidel simulace); herní svět (fikční obsah, design/topologie úrovně, textury atd.).“⁴¹

34 Srov. N. NOLDEN, *Geschichte und Erinnerung*, s. 27–28.

35 T. WINNERLING — E. PFISTER, *Digitale Spiele*, s. 21–24; Daniel GIERE, *Computerspiele — Medienbildung — historisches Lernen. Zu Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen*, Frankfurt am Main 2019, s. 28–29.

36 Zevrubně viz Thomas APPERLEY, *Genre and Game Studies: Toward a Critical Approach to Video Game Genres*, *Simulation & Gaming* 37, 2006, č. 1, s. 6–23.

37 Shrnutí viz Frans MÄYRÄ, *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*, Los Angeles — London — New Delhi — Singapore 2008, s. 5–11.

38 Janet H. MURRAY, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York 1997.

39 Espen J. AARSETH, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore 1997.

40 Srov. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.01125.pdf> [náhled 30. 9. 2021].

41 Espen J. AARSETH, *Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis*, *Artnodes*, January 2003, s. 1–7, viz <https://www.researchgate.net/publication/228739348> [náhled 30. 9. 2021].



Současně tvrdil, že tyto roviny lze studovat odděleně a také navrhl vhodné sociální a humanitní vědy, jejichž přístupy mohou být pro každou z dimenzí využity. O rok později Jesper Juul sestavil na základě formálních definic staršího bádání „klasický herní model“, který tvrdí, že hra je „systém založený na pravidlech s variabilními a kvantifikovatelnými výsledky, kde jsou různým výsledkům přiřazeny různé hodnoty, hráč vyvíjí úsilí s cílem ovlivnit výsledek, ke kterému má citové pouto, a následky aktivity jsou volitelné a dohodnutelné“.⁴² Na něm dokazuje, jak digitální hry modifikují a porušují konvence tradičního rámce. Ve svém vlivném textu Juul, původně radikální ludolog, obešel staré spory, když nahradil narativ pojmem fikce, aby prohlásil, že „videohra je souborem [reálných, pozn. JK] pravidel stejně jako fiktivního světa“.⁴³ Podněty z uvedených studií jsou sice využívány dodnes, nevedly však k nalezení unikátních analytických přístupů, ani k vytvoření svébytného akademického oboru. Interdisciplinarita bádání se naopak dále prohlubuje a vedle starších psychologických a literárněvědných studií se hrami zabývají badatelé pocházející původně z řady různých specializací. Helena Bendová *game studies* příznačně nazývá oborem bez centra pro jeho nekoherentnost a diverzifikovanost. Zároveň však zmiňuje pozitivní vlastnosti z těchto problémů plynoucí, jakými jsou kolaborativnost, otevřenost a dynamičnost.⁴⁴

Game studies zrcadlí nezachytitelnost a různorodost vlastního předmětu studia,⁴⁵ které chápu jako tekutost.⁴⁶ Konkrétní titul málokdy existuje v jediné podobě — vedle různých *early access* verzí je i po vydání hra modifikována *updates* a *patches* opravujícími chyby, ale také rozšířeními (DLC) měnícími obsah. Hry coby multimediální artefakty propojují text, obraz i zvuk, přesto hráč není jen čtenářem nebo divákem, ale díky participativní podstatě hry je jejím spoluvůrcem. Protože hry jsou především interaktivní, můžeme souhlasit s Aarsethem, že bez aktivního hráče hra neexistuje, respektive že se naplňuje až v samotném hraní (*gameplay*).⁴⁷

42 Jesper JUUL, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge 2005, s. 6–7.

43 Tamtéž, s. 1.

44 H. BENDOVÁ, *Co je nového*, s. 19–20.

45 Poučenější přehled teorií viz tamtéž, s. 23–29.

46 Vycházím z myšlenek Zygmunta BAUMANA, *Tekutá modernita*, Praha 2002; metafory tekutosti ve spojení s hrami se objevují také v jiných souvislostech: Julian KÜCKLICH, *Narratologische Ansätze — Computerspiele als Erzählungen*, in: T. Bevc — H. Zapf (edd.), *Wie wir spielen*, s. 27–48, zde s. 28; Jakob KRAMERITSCH, *Die fünf Typen des historischen Erzählens — im Zeitalter digitaler Medien*, *Zeithistorische Forschungen / Studies in Contemporary History* 6, 2009, č. 3, s. 413–432, zde s. 420; srov. Manuel ALTENKIRCH, *Situative Erinnerungskultur*, in: Marko Demantowsky — Christoph Pallaske (edd.), *Geschichte lernen im digitalen Wandel*, Berlin — München — Boston 2015, s. 59–76, zde s. 65.

47 E. J. AARSETH, *Playing Research*, s. 2. Aktivní role samozřejmě platí v menší míře i u ostatních médií: Andrew B. R. ELLIOTT, *Simulations and Simulacra: History in Video Games*, *Práticas da História*, 2017, č. 5, s. 11–41, zde s. 20, pozn. 27; Holger PÖTZSCH — Vít ŠISLER, *Playing Cultural Memory. Framing History in Call of Duty: Black Ops and Czechoslovakia* 38–39: *Assassination*, *Games and Culture* 14, 2019, č. 1, s. 1–23, zde s. 4; Robert HOUGHTON,



To lze chápat jako komunikační proces mezi hrou a hráčem (v případě hry více hráčů mezi nimi navzájem),⁴⁸ jako neustálý kruh interpretace, jednání a sledování reakce.⁴⁹ Hry jsou také zvláštní jako performativní aktivity umožňující hráči identifikovat se s hlavním protagonistou, ať už se jedná o abstraktní avatar, člověka, zvíře nebo věc. Jedinečnou podobu a intenzitu herní imerze, tj. schopnosti vtáhnout do fikčního světa a jeho zákonitostí, nejlépe dokládá skutečnost, že hraní na rozdíl od čtení románu nebo sledování filmu popisujeme v ich-formě.⁵⁰ Hráči se proto snadno učí pravidla a přijímají zákonitosti ludických světů, i když jsou si stále vědomi rámování (*framing*), ve kterém se hra odehrává a tím odděluje virtuálně od reality.⁵¹

Vedle hráče hrají podstatnou úlohu také autoři hry, kteří tvoří fikční svět a pravidla, v jejichž dynamickém propojení vzniká simulace.⁵² Systémy her se většinou pohybují mezi dvěma póly — emergencí (*emergence*) a posloupností (*progression*). První možnost klade důraz na interakce hráče a pravidel, které mohou vést ke zcela originálnímu hraní. Ve druhém případě po splnění určitých podmínek hráč postupuje k předem danému cíli (nebo cílům).⁵³ Ian Bogost ve svém konceptu procedurální rétoriky popisuje, jak unikátně a efektivně jsou vývojáři pomocí procesů a pravidel zapsaných ve zdrojovém kódu schopni komunikovat uživatelům hodnoty, myšlenky nebo ideologická prohlášení.⁵⁴ Na rozdíl od literátů nebo filmařů mají herní designéři k dispozici širší škálu forem, kterými prezentují a utvářejí obsah. Prvky jako hudba nebo barvy mohou okamžitě reagovat na činnost hráče, i celé prostředí hry může být dynamicky generované. Kontroly narativu lze naopak dosáhnout skriptovanými událostmi nebo filmovými předěly (*cut-scene*).⁵⁵

World, Structure and Play: A Framework for Games as Historical Research Outputs, Tools, and Processes, Práticas da História, 2018, č. 7, s. 11–43, zde s. 17–21.

- 48 Christoph KLIMMT, *Empirische Medienforschung: Kommunikationswissenschaftliche Perspektiven auf Computerspiele*, in: T. Bevc — H. Zapf (edd.), *Wie wir spielen*, s. 65–74.
- 49 C. FERNÁNDEZ-VARA, *Introduction*, s. 7–8. K pojetí hry jako média viz Caja THIMM, *Spiel — Gesellschaft — Medien: Perspektiven auf ein vielfältiges Forschungsfeld*, in: táž (ed.) *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft*, Wiesbaden 2010, s. 7–27; Klaus SACHS-HOMBACH — Jan-Noël THON, *Einleitung. Game Studies und Medienwissenschaft*, in: táž (edd.), *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, Köln 2015, s. 9–27. Alexander Galloway mluví o *action-based* médiu, kde ovšem akce hráče a stroje tvoří jednotný fenomén, viz Alexander R. GALLOWAY, *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis 2006, s. 3 a 5.
- 50 Grant TAVINOR, *Fiction*, in: Mark J. P. Wolf — Bernard Perron (edd.), *The Routledge Companion to Video Games Studies*, London 2014; J. ŠVELCH, *Hra*, s. 132–133.
- 51 Carl THERRIEN, *Immersion*, in: M. J. P. Wolf — B. Perron (edd.), *The Routledge Companion*.
- 52 C. FERNÁNDEZ-VARA, *Introduction*, s. 147, pozn. 23.
- 53 V návaznosti a polemice s Juulem viz tamtéž, s. 176–179.
- 54 Ian BOGOST, *Persuasive Games*, Massachusetts 2007.
- 55 A. CHAPMAN, *Digital Games*, s. 121–122; k hernímu narativu viz Dominic ARSENAULT, *Narratology*, in: M. J. P. Wolf — B. Perron (edd.), *The Routledge Companion*; J. KÜCKLICH, *Narratologische Ansätze*.



V posledních letech se objevuje nespokojená debata mezi zastánci spíše formalisticky orientovaného výzkumu a odborníky zaměřenými na uživatele.⁵⁶ První vycházejí z binární opozice mezi hráčem jako činitelem a hrou jako strukturou, druzí vyzdvihují hráčskou zkušenost.⁵⁷ Vyhraněné konstrukce však více zamlčují, než vysvětlují. I když každý člověk hraje originálním způsobem, jádro hraní je třeba hledat v komplexním vztahu hráče a hry. Badatelé se musí vyhnout generalizacím a prázdným módním pojmům a vedle hráčské zkušenosti vždy kriticky reflektovat také mechaniky, procesy a narativní nástroje konkrétního titulu.⁵⁸

Výzkum, který chtěl porozumět hráčům (kdo, jak a proč hraje) i narativům a pravidlům (co se hraje), svou pozornost záhy obrátil také na skutečnosti zdánlivě vnější, tj. porozumění hraní jako (globálnímu) společenskému fenoménu. Analýza herní kultury zohlednila především diskurzy, se kterými jsou hry přirozeně propojené: digitální technologie, online prostor, fanouškovské komunity a zábavní průmysl. Dostupnost domácích počítačů od osmdesátých let, jejich masové rozšíření o dekádu později a od poloviny prvního desetiletí nového tisíciletí i běžnost chytrých telefonů zprostředkovaly hráčům nejen nové herní platformy, ale daly jim také k dispozici nástroje pro modifikaci a tvorbu her samotných. Nástup této participativní kultury internet dále akceleroval. Konzumenti se stali zároveň producenty — odtud termín prozument (*prosumer*).⁵⁹ Vedle nové nezávislé scény toho využili i mainstreamoví vydavatelé, kteří amatérské modifikace svých her proměnili v komerční produkty. Komunikace mezi vývojáři a hráči je proto intenzivnější než například mezi diváky a filmaři.⁶⁰ Hry jsou často prodávány před dokončením, čímž vydavatelé nejen získávají prostředky, ale také zpětnou vazbu zákazníků před finálním uvedením na trh. Ke stejným účelům slouží i oficiální online fóra.

Tekutá je také herní žurnalistika, kdy tradiční novináře a recenzenty nahrazují influenceři přicházející z fanouškovské komunity a budující důvěryhodnost na zdánlivém amatérství a nestrannosti. Těmto producentům obsahů na sociálních sítích vydavatelé nabízejí herní novinky zdarma k přednostním recenzím a není neobvyklé, že vlivní influenceři hodnotí tituly, o jejichž vzniku zároveň točí dokumenty, nebo mají exkluzivní přístup k jejich výrobě. Samotné platformy pro digitální

56 Dominique L. SCAPIN — Bernard SENACH — Brigitte TROUSSE — Marc PALLOT, *User Experience: Buzzword or New Paradigm?*, ACHI 2012, The Fifth International Conference on Advances in Computer-Human Interactions, Jan 2012, Valencia, Spain — <https://hal.inria.fr/hal-00769619> [náhled 30. 9. 2021].

57 Bryan G. BEHRENSHAUSEN, *The Active Audience, Again: Player-Centric Game Studies and the Problem of Binarism*, *New Media & Society* 15, 2013, č. 6, s. 872–889, zde s. 873.

58 H. PÖTZSCH — V. ŠISLER, *Playing Cultural Memory*, s. 5; srov. http://gamestudies.org/2101/articles/stirling_wood [náhled 30. 9. 2021] a <http://gamestudies.org/1901/articles/stang> [náhled 30. 9. 2021].

59 Jörg MÜLLER-LIETZKOW, *Überblick über die Computer- und Videospieleindustrie*, in: T. Bevc — H. Zapf (edd.), *Wie wir spielen*, s. 241–261, zde s. 248–250.

60 Klasickou prací z roku 1992 je Henry JENKINS, *Pytláci textů. Televizní fanoušci a participativní kultura*, Praha 2019; aktuálněji viz TÝŽ a kol., *Confronting the Challenges of Participatory Culture*, Chicago s. d. — <http://www.newmedialiteracies.org/wp-content/uploads/pdfs/NMLWhitePaper.pdf> [náhled 30. 9. 2021].



distribuci a prodej herních titulů jsou koncipovány jako sociální média s gamifikačními prvky. Online technologie zde umožnily progresivní monetizaci zábavního průmyslu, kdy většina příjmů již není generovaná prodejem hotových produktů. V tržním modelu *games as service* si hráči pořizují předplatné hraní online, platí za aktualizace a rozšíření nebo bonusový obsah. Využití mikrotransakcí, tj. malých částek za reálná či kosmetická vylepšení, a další formy monetizace stojící na hraně gamblingu byly v několika zemích regulovány. Uvedené technologické a ekonomické změny je potřeba ve výzkumu herních titulů reflektovat, protože během posledních patnácti let zásadně proměnily obsahy a formy digitálních her i fungování celé mediální společnosti.⁶¹

Důležitý směr *game studies* představuje výzkum samotných hráčských komunit, jejichž kulturní praxe a komunikační kanály jsou také organizovány přednostně digitálně.⁶² Firmy jejich existenci systematicky podporují nejen jako základní klientskou síť, ale využívají je i při vývoji a ladění her nebo jako nástroj pro sociální marketing.⁶³ Ať už jde o komunity her pro více hráčů nebo fanoušky tradičních titulů, dokumenty a média, které vytvářejí, jsou nedoceníitelné při studiu recepce her, které dlouhodobě vykazuje značný deficit. Badatelé mohou analyzovat obrovské množství herních paratextů — například blogy, online diskuze, návody, *game reports*, encyklopedie, podcasty, *let's play* videa nebo živé *streamy*. Obsahy her je tak nutno analyzovat na základě této široké konvergentní kultury.⁶⁴

Také společenství hráčů zásadně ovlivnily změny technologií a ekonomických modelů (a naopak). Ve druhém desetiletí po roce 2000 vzniká díky komunitním formám financování vlivná nezávislá herní produkce, která působí inkluzivně a demokratizačně na celou kulturu.⁶⁵ Herní žurnalistika postupně začíná hry traktovat v celé komplexnosti jako „dospělé“ médium, což kultivuje hráčské komunity a přibližuje herní žurnalistiku standardům literární nebo filmové kritiky. Důležitá je paralelní proměna sociální skladby hráčské veřejnosti. Herní průmysl soustředící se nejprve na rodinnou zábavu se během osmdesátých let zaměřil na bílé heterosexuální chlapce. Až na přelomu prvního a druhého desetiletí nového tisíciletí se odvětví otevírá všem uživatelům. Proto začíná být tematizovaná reprezentace žen, LGBTQ+ lidí a menšin ve hrách a jejich (ne)přítomnost mezi herními novináři a vývojáři.⁶⁶ Progresivní

61 Jörg MÜLLER-LIETZKOW, *Struktur, Trends & Forschung*, in: O. Zimmermann — F. Falk (edd.), *Handbuch Gameskultur*, s. 221–225, zde s. 222–223.

62 Benjamin STROBEL, *Communitys*, in: tamtéž, s. 145–150.

63 Carly A. KOCUREK, *Community*, in: M. J. P. Wolf — B. Perron (edd.), *The Routledge Companion*.

64 Henry JENKINS, *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York — London 2006; srov. dále medievalismus.

65 Obecně k indie scéně viz Jesper JUUL, *Handmade Pixels. Independent Video Games and the Quest for Authenticity*, Cambridge — London 2019.

66 Např. podíl žen v českém herním průmyslu představuje pouhých 13 %, viz Pavel BARÁK — Jana ADAMCOVÁ — Maria STASZKIEWICZ — Jan KLESLA, *České počítačové hry. Vývojáři počítačových, konzolových a mobilních her v České republice v roce 2020*, s. 1. 2020, s. 24, <https://gda.cz/wp-content/uploads/2019/03/CeskePocitacoveHry.pdf> [náhled 30. 9. 2021].



změna hráčské demografie, rozšíření herních žánrů i témat způsobily v letech 2014 a 2015 reakci tradičních (mužských) hráčů v podobě nenávislné kampaně GamerGate.⁶⁷ S implicitním sexismem, toxickým online prostředím, malou diverzitou a inkluzí se herní kultura potýká dodnes.⁶⁸ Ženy sice tvoří polovinu herní komunity, hrají však především *casual* hry a z různých důvodů se vyhýbají žánrovému mainstreamu.⁶⁹ Přítomnost žen, LGBTQ+ nebo postižených lidí, která je v jiných kulturních produktech brána jako přirozená, je stále velkou částí hráčů chápána jako politizace her.⁷⁰ Přítomnost hry nutně konstruuje významy a do jisté míry odráží názory svých tvůrců, takže jsou stejně jako ostatní formy populární kultury vždy v širším smyslu politické, například prezentací mocenských vztahů.⁷¹

HISTORICKÁ HERNÍ STUDIA

I když se vlivné koncepce týkající se her v historiografii a příbuzných oborech objevují již desítky let,⁷² bádání o historických hrách stojí teprve na počátku. Jako každý kulturní artefakt jsou také hry historickými prameny. Zkoumány jsou zpravidla ve dvou základních rovinách:⁷³

- 1) Jako historické romány nebo filmy a další produkty populární kultury tvoří historické hry díky svým specifickým mediálním vlastnostem unikátní reprezentace minulosti. Analyzujeme historii ve hrách.
- 2) Jako produkty doby a místa svého vzniku obsahují výpovědi o současné společnosti, politice a kultuře. Analyzujeme historii her a historii pomocí her.

⁶⁷ Viz Torill Elvira MORTENSEN, *Anger, Fear, and Games: The Long Event of #GamerGate*, *Games and Culture* 13, 2018, č. 8, s. 787–806. Přehledný vývoj podává materiál *GamerGate. Eine Retrospektive* německého kolektivu Keinen Pixel den Faschisten, viz <https://keinenpixeldenfaschisten.de/2020/11/16/gamergate-eine-retrospektive-download> [náhled 30. 9. 2021].

⁶⁸ N. KIEL, *Diversität*.

⁶⁹ Viz pozn. 18.

⁷⁰ Tématem se zabývá také výzkum, viz Kishonna L. GRAY — Gerald VOORHEES — Emma VOSSSEN (edd.), *Feminism in Play*, Cham 2018; Nicholas TAYLOR — Gerald VOORHEES (edd.), *Masculinities in Play*, Cham 2018; Amanda C. COTE, *Gaming Sexism. Gender and Identity in the Era of Casual Video Games*, New York 2020.

⁷¹ Eugen PFISTER, *Der Politische Mythos als diskursive Aussage im digitalen Spiel. Ein Beitrag aus der Perspektive der Politikgeschichte*, in: Thorsten Junge — Dennis Clausen (edd.), *Digitale Spiele im Diskurs*, viz <https://www.fernuni-hagen.de/bildungswissenschaft/bildungs-medien/medien-im-diskurs/digitale-spiele.shtml> [náhled 30. 9. 2021].

⁷² Johan HUIZINGA, *Homo ludens. O původu kultury ve hře*, Praha 1971; Roger CAILLOIS, *Hry a lidé. Maska a závaží*, Praha 1998; příp. 15. kapitola „Záludná hra“ v Clifford GEERTZ, *Interpretace kultury. Vybrané eseje*, Praha 2000, s. 455–501.

⁷³ Eugen PFISTER — Felix ZIMMERMANN, *Erinnerungskultur*, in: O. Zimmermann — F. Falk (edd.), *Handbuch Gameskultur*, s. 110–115, zde s. 111.

Protože jak hra, tak reprezentace minulosti v ní ztvárněná mají vlastní historicitu, jsou obě roviny komplementární a je nutné je zkoumat spojitě. Jako příklad lze uvést již zmíněné studie a monografii o historii československých počítačových her od Jaroslava Švelcha.



HISTORIE HER

Dějiny her na svou odbornou syntézu i po více než 50 letech stále čekají, musíme se proto spokojit s přehledy poučených laiků, převážně žurnalistů.⁷⁴ Bádání navíc komplikuje absence systematické archivní a muzejní péče, protože hry nemají status archivního dokumentu nebo uměleckého díla.⁷⁵ Především pro starší tituly chybí pramenná základna, ať už se jedná o hry samotné, související technologické artefakty (prototypy, audiovizuální data) nebo dokumenty vývojářů.

Německý historik Nico Nolden definuje čtyři základní zaměření dějin digitálních her:⁷⁶ „Herní historie obsahů a forem“ se soustředí na témata, scénáře i herní formy a jejich ovlivnění sociokulturními podmínkami hráčských společenství, technickými možnostmi a ekonomickými zájmy vydavatelů a investorů. Patří sem například vývoj herních žánrů nebo proměny ludických obrazů nepřátel. „Herní historie firem a vývojářů“ dnes podle Noldena dominuje v chronologicky komponovaných textech. Psány jsou novináři, přičemž jsou založeny většinou na rozhovorech, takže opomíjejí řadu pramenů a chybí jim kritická historická perspektiva. Výsledkem jsou „hrdinské příběhy“ odrážející reálnou či domnělou popularitu tvůrců a herních společností.⁷⁷ „Herní historie technologií“ se soustředí na technické platformy. Cyklicky inovované herní konzole a hardwarové vybavení počítačů ovlivňují komunity hráčů, herní obsahy i formy (a naopak). Názory hrajících, jejich zvyklosti a komunikace jsou základem „herní historie hráčů“. Subkulturní komunity organizované v online prostoru ovlivňují komerční projekty a dokázaly oživit zapomenuté herní žánry nebo propojit digitální a analogové tituly. Velké pozornosti badatelů se těší fenomén gamifikace pronikající (ne vždy pozitivně) do každodenního života.⁷⁸ Konečně „herní historie deficitů“ tematizuje nejzásadnější mezery historiografie, která kopíruje soustředění

74 Nejrozšířenějším přehledem je stále Tristan DONOVAN, *Replay. The History of Video Games*, Lewes 2010.

75 Shrnuje N. NOLDEN, *Geschichte und Erinnerung*, s. 230–231; srov. H. BENDOŤÁ, *Co je nového*, s. 39–40; Andreas LANGE, *Pacman im Archiv. Computerspiele als digitales Kulturgut*, *Zeithistorische Forschungen / Studies in Contemporary History* 9, 2012, č. 2, s. 326–333.

76 Nico NOLDEN, *Geschichte*, in: O. Zimmermann — F. Falk (edd.), *Handbuch Gameskultur*, s. 39–45.

77 Příkladem může být edice *Influential Video Game Designers* nakladatelství Bloomsbury Academic, např. nekriticky Wendi SIERRA, *Todd Howard. Worldbuilding in Tamriel and beyond*, New York 2020.

78 Kriticky Guy BOULET, *Gamification Is Simply Bells and Whistles*, *eLearn* 11, 2016, č. 1, viz <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3017608.3013524> [náhled 30. 9. 2021]; Ian BOGOST, *Gamification is Bullshit*, viz http://bogost.com/blog/gamification_is_bullshit [náhled 30. 9. 2021].



globálního průmyslu na bohaté trhy, takže chybí zpracování celých regionů s jejich specifickými zvyklostmi a vývojem. Ženský a LGBTQ+ pohled na herní dějiny se sice pomalu prosazuje, zastoupení etnických minorit však v bádání stále chybí.

HISTORIE VE HRÁCH

Historické hry jsou od přelomu tisíciletí zkoumány ze tří hlavních hledisek. První odráželo výše zmíněný spor mezi ludology a naratology. Badatelé si kladli otázku, zda hry vůbec reprezentují historii. Ludologové soustředící se na herní formu tvrdili, že historie, stejně jako narativ nebo kultura obecně, jsou ve hře jen kulisou. Podle Alexandra Gallowaye úspěšné hraní historických titulů jako *Civilization III* (Firaxis Games 2001) nestojí na znalostech dějin, ale na pochopení matematického algoritmu. Hrát znamená hrát proti kódu hry a vítězství závisí na zvládnutí systému.⁷⁹ Ludolog David Myers tvrdí, že s opakovaným hraním uživatel proniká za kulisy historie a politiky, které *Civilization III* údajně simuluje. Tím se umenšuje význam narativu a hráč se soustředí na postupy, které jsou funkční v herním systému.⁸⁰ Herní analýzy historiků a pedagogů však tyto zjednodušené a zevšeobecnující závěry zpochybnily.⁸¹ V sérii *Civilization* je cílem vývojářů právě „stejnoseměrné“ působení pravidel i narativu.⁸² Kurt Squire na základě výzkumu hraní žáků hovoří o *Civilization III* jako o „ideologickém světě“, který své představy dokládá pravidly a systémy — hry nejsou simulace minulosti, ale mnohé mohou reprezentovat představy o fungování minulých společností.⁸³ Navíc interpretace Gallowaye i Myerse předpokládají *hard-core* hráče a zcela poznatelné mechaniky a hovoří jen o malém vzorku titulů.⁸⁴ Také nezohledňují situace, kdy hráč ignoruje mechaniky simulace, pokud je považuje za historicky nepřesné, a hraje transgresivně. I historické hry, jejichž systém nedává prostor dějinným souvislostem, podněcují mezi hráči rozsáhlé diskuze o minulosti a na jejich základě dokonce politické spory.⁸⁵

79 A. R. GALLOWAY, *Gaming*.

80 David MYERS, *Bombs, Barbarians, and Backstories: Meaning-Making within Sid Meier's Civilization Introduction*, <https://www.essaydocs.org/bombs-barbarians-and-backstories-meaning-making-within-sid-mei.html> [náhled 30. 9. 2021].

81 Adam CHAPMAN, *Is Sid Meier's Civilization History?*, *Rethinking History* 17, 2013, č. 3, s. 312–332; Stefan DONECKER, *Pharaoh Mao Zedong and the Musketeers of Babylon: The Civilization Series between Primordialist Nationalism and Subversive Parody*, in: Tobias Winnerling — Florian Kerschbaumer (edd.), *Early Modernity and Video Games*, Newcastle upon Tyne 2014, s. 105–122; srov. Mark HAYSE, *Ideology*, in: M. J. P. Wolf — B. Perron (edd.), *The Routledge Companion*.

82 S. DONECKER, *Pharaoh Mao Zedong*, s. 115.

83 Kurt SQUIRE, *Video Games and Learning: Teaching and Participatory Culture in the Digital Age*, New York 2011, s. 28–29.

84 F. MÄYRÄ, *An Introduction*, s. 98–99.

85 N. NOLDEN, *Geschichte und Erinnerung*, s. 214, mluví např. o hře *War Thunder* (Gaijin Entertainment 2012).



Druhé hledisko dějinné analýzy her dosud zastávají především historici, kteří se podobně jako u historických románů nebo filmů ptají, jak přesná je herní reprezentace minulosti, respektive do jaké míry koresponduje s vědeckým konsenzem.⁸⁶ Tyto evaluace bývají spojovány s didaktikou dějepisu — historicky věrné hry by mohly být využity ve výuce, kterou by tak zbavily námahy.⁸⁷ Podobné postupy však u digitálních her, stejně jako u jiných produktů populární kultury, končí konflikty mezi odborníky a vývojáři.⁸⁸ Historici ignorující metody *game studies* tak zaplnili zbytečně mnoho stran neplodnými faktografickými rozbory her (románů a filmů).⁸⁹ Nevyhnutelnost sporu tkví ve dvou rovinách:

- a) Konzumenti primárně nevyhledávají historické hry, aby se něco naučili o dějinách, ale očekávají ponoření do historického světa, jehož správnost implicitně i explicitně srovnávají s tím, co již znají, a to primárně z populárně-historických produktů, méně již ze školního vzdělání.⁹⁰
- b) Ať se už hry snaží či nesnaží přiblížit odbornému diskurzu, vždy musí být především hratelné a jejich analýza tak má ctít žánrová pravidla zacházení s historií, což Robert Rosenstone trefně nazývá *rules of engagement*.⁹¹

Jako příklad takového míjení může sloužit studie Rainera Pöppinghege, který se rozhodl komerční digitální hry týkající se druhé světové války posuzovat současným vědeckým diskurzem.⁹² Přes řadu přínosných zjištění vynáší paderbornský profesor generalizující odsudky založené na nereprezentativním vzorku titulů a formulované bez znalosti prostředí a účelu komerčních her. Vybrané produkty tak podle něj představují nerefektovaný, pozitivistický, materiálně fixovaný a výhradně militaristický obraz války vznikající bez účasti kvalitních historiků, který lze snadno spojit s pravicově extremistickými názory. Podobná situace nastala v souvislosti s českou hrou *Kingdom Come: Deliverance*, když magazín *Gamestar* předložil části hry medievistům

86 D. GIERE, *Computerspiele*, s. 11.

87 Tuto poněkud naivní představu nazývá Jamie Taylor „zlatým grálem pedagogiky“, viz Jamie TAYLOR, *History as It Can Be Played: A New Public History?*, viz <http://www.playthepast.org/?p=5091> [náhled 30. 9. 2021].

88 E. PFISTER — F. ZIMMERMANN, *Erinnerungskultur*, s. 112.

89 Martin Isaac WEIS, *The Ahistorical in the Historical Video Game*, in: Florian Kerschbaumer — Tobias Winnerling (edd.), *Frühe Neuzeit im Videospiele. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven*, Bielefeld 2014, s. 117–126; Adrienne SHAW, *The Tyranny of Realism: Historical Accuracy and Politics of Representation in Assassin's Creed III, Loading...* *The Journal of the Canadian Game Studies Association* 9, 2015, č. 14, s. 4–24. Podnětné inspirace z oblasti filmové historie nabízí Robert A. ROSENSTONE, *History on Film. Film on History (Third Edition)*, New York 2018.

90 Srov. Eugen PFISTER, *This (Historical Authenticity) Means War!*, <https://spielkult.hypotheses.org/2719> [náhled 30. 9. 2021].

91 R. A. ROSENSTONE, *History on Film*, s. 27.

92 Rainer PÖPPINGHEGE, *Ballern für den Führer. Der Zweite Weltkrieg im Computerspiel*, in: Swen Steinberg — Stefan Meissner — Daniel Trepsdorf (edd.), *Vergessenes Erinnern. Medien von Erinnerungskultur und kollektivem Gedächtnis*, Berlin 2009, s. 105–120.



zabývající se dobou, ve které se hra odehrává.⁹³ Protože vybraní odborníci hru nehráli, nerozumí herní kultuře ani se nepohybují v oboru *game studies*, postrádal experiment — přes upřímnou snahu medievistů — hlubší smysl a byl právem kritizován jak vývojáři, tak herními historiky.⁹⁴

Třetí a dnes dominantní historiografický přístup ke hrám se opírá o výzkum populární kultury zbavený akademických předsudků. První krok učinil roku 2005 mediální vědec William Uricchio studií *Simulation, History and Computer Games*, která upozornila na specifika historických herních studií v rámci *game studies*. Uricchio „poprvé zacházel s hrami podle jejich vlastních pravidel jako se zcela novou historickou formou“ a tím se vyhnul povrchním hodnocení.⁹⁵ Americký badatel se sice tématu dál nevěnoval a na své pokračovatele musel čekat, přesto uchopil mnoho budoucích témat jako propojení poststrukturalistické historiografie s novými možnostmi digitálními reprezentace nebo typologii her založenou na druhu simulace.⁹⁶

Rychle rostoucí počet studií a emancipující se bádání o historických hrách roku 2013 shrnul a podnětně nasměroval průkopnický sborník editorů Matthewa W. Kapella a Andrewa B. R. Elliotta, který funkčně spojil příspěvky více než dvaceti pěti badatelů, převážně historiků, z celého světa.⁹⁷ Texty v *Playing with the Past* se věnují chápání herní historie jako procesu, zkoumají europocentricky orientované reprezentace minulosti, zabývají se zásadní rolí hráčů ve tvorbě narativu, včetně fenoménu uživatelských modifikací, různými cestami k navození autenticity a nezapomínají na tzv. kontrafaktuální historii, kdy se reprezentace minulosti objevují ve fiktivních herních narativech. V klíčovém úvodním a závěrečném textu se Kapell a Elliott zamýšlejí nad vztahem minulosti, historických věd, výuky historie a digitálních her.⁹⁸ Vycházejí z historiky přiznané subjektivity tvorby narativu, kterou definují třemi základními momenty — výběrem faktů, jejich uspořádáním do příběhu a rolí historika, respektive jeho vzděláním, schopnostmi a osobními preferencemi. Protože se minulostí, ať už chceme nebo ne, zabývá také populární kultura, uvedené problémy produkce historických narativů řeší podle editorů také kurátoři v muzeu, filmoví režiséři nebo herní vývojáři. Kapell a Elliott proto tvrdí, že než je vůbec možné přistoupit k problematice historické přesnosti ve hrách, musíme se ptát, jaký je charak-

⁹³ Viz *Historiker analysieren Kingdom Come — Zwischen Realismus und Verklärung*, <https://www.gamestar.de/artikel/historiker-analysieren-kingdom-come,3328315.html> [náhled 30. 9. 2021].

⁹⁴ Srov. „Vom rechten Bild des Mittelalters“ — *Stimmen aus dem AKGWDS zur Nominierung von „Kingdome Come: Deliverance“ für den Deutschen Computerspielpreis 2019*, <https://gespielt.hypothesen.org/3071> [náhled 30. 9. 2021].

⁹⁵ A. CHAPMAN — A. FOKA — J. WESTIN, *Introduction*, s. 1.

⁹⁶ W. URICCHIO, *Simulation*, s. 332.

⁹⁷ Matthew W. KAPPELL — Andrew B. R. ELLIOTT (edd.), *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History*, London 2013.

⁹⁸ TÍŽ, *Introduction: To Build a Past That Will „Stand the Test of Time“*. *Discovering Historical Facts, Assembling Historical Narratives*, in: tíž (edd.), *Playing with the Past*, s. 1–29; TÍŽ, *Playing at True Myths, Engaging with Authentic Histories*, in: tamtéž, s. 357–369; právem jsou tyto texty nazvány raným manifestem (A. CHAPMAN — A. FOKA — J. WESTIN, *Introduction*, s. 6).



ter herního zacházení s minulostí a kdo jej provádí — vývojář, spisovatel, hráč nebo *modder*.⁹⁹ Pro studium populární historie je tak méně zajímavé, kde a zda se odchyluje od historických záznamů, ale proč se tak děje a jak to zpětně ovlivňuje naše chápání minulosti. Autoři se dále věnují intencím tvůrců a interaktivitě, respektive roli hráče jako činitele. Protože primárním požadavkem zůstává hratelnost, svoboda hráče jako spolutvůrce u většiny titulů nekoresponduje s faktograficky pojatou historií. Ze stejných důvodů však hry poskytují uživateli výjimečnou možnost pochopit sestavování faktů, a tím i složité diskurzy kauzality, kontingence a kontextu. Kontrafaktuální hraní narušující tradiční metanarativy přináší poučení o konstruktivistické stránce historie. Stejně jako Kurt Squire nebo Jeremiah McCall vyzvedávají Kapell a Elliott unikátní vlastnost her učit „historickému myšlení“.¹⁰⁰ Editoři konstatují, že jak ludologický, tak naratologický přístup může být vhodný pro analýzu komplexních vztahů příběhů a hraní. Historické hry podle nich nabízejí hraní uvnitř narativu.¹⁰¹

Přehledová studie nazvaná příznačně *Co jsou historická herní studia*, publikovaná v renomovaném časopise *Rethinking History* roku 2016, již nemusela zdůvodňovat existenci výzkumu ekonomickými ukazateli. Autoři konstatovali, že populárně-kulturní produkty stejně jako odborná historiografie mohou reprezentovat minulost v současnosti.¹⁰² Podle nich se dnes historická herní studia navazující na aktuální vývoj humanitních a sociálních věd zabývají nejen studiem samotných her, ale také analýzou „možného použití takových her v různých oblastech činností a vědění, [i analýzou, pozn. JK] praktik, motivací a interpretací hráčů těchto her a dalších subjektů zainteresovaných v jejich produkci a konzumaci“.¹⁰³ Nové přístupy tak přispívají k pochopení možností, limitů a potenciálu her jako formy historie.

Jeden ze spoluautorů uvedeného příspěvku, historik Adam Chapman, téhož roku vydal monografii *Digital Games as History*, kde načrtl základní analytický rámec historie ve hrách, pokusil se definovat herní reprezentace minulosti a propojit je s historiografií.¹⁰⁴ Autor na základě prací Haydena Whitea a Aluna Munslova chápe charakter všech historických forem — textů, filmů i her — subjektivně a konstruktivisticky. Společně s filmovým historikem Robertem Rosenstonem tvrdí, že populární reprezentace minulosti musí ze své podstaty obsahovat fiktivní složku, která

99 Mody, tj. fanouškovské úpravy her, mohou představovat snahu vytvořit historicky přesnější hru, viz mod *Rome Total Realism* pro *Rome: Total War*, <https://www.moddb.com/mods/rome-total-realism> [náhled 30. 9. 2021], nebo *Historical Immersion Project* pro *Crusader Kings 2*, https://ck2.paradoxwikis.com/Historical_Immersion_Project [náhled 30. 9. 2021]; srov. Tom APPERLEY, *Modding the Historians' Code: Historical Verisimilitude and the Counterfactual Imagination*, in: M. W. Kapell — A. B. R. Elliott (edd.), *Playing with the Past*, s. 185–198.

100 Jeremiah MCCALL, *Gaming the Past. Using Video Games to Teach Secondary History*, New York 2011.

101 V originále „play within the narrative“ (M. W. KAPPELL — A. B. R. ELLIOTT, *Introduction: To Build a Past That Will „Stand the Test of Time“*, s. 19).

102 A. CHAPMAN — A. FOKA — J. WESTIN, *Introduction*, s. 3.

103 Tamtéž, s. 4–5.

104 A. CHAPMAN, *Digital Games*.



nevylučuje, ale naopak umožňuje danému médiu pravdivou výpověď o minulosti.¹⁰⁵ Zároveň se Chapman vymezuje vůči relativismu, když pracuje s koncepcí ověřitelných historických faktů. Jak později trefně dodává: „Všechna fakta jsou pravdivá, ale ne všechny pravdy jsou fakta. Nebo spíše ne všechny pravdy jsou komunikovány pomocí faktů.“¹⁰⁶ Na základě úvah Rosenstona, který mluví o filmech jako o novém druhu historie a o filmařích jako o historících, posunuje Chapman o krok dál úvahy Kapella a Elliotta o hrách:¹⁰⁷ pokud jsou to především konzumenti, kdo rozhoduje, zda hry jsou, nebo nejsou historie, lze mluvit o vývojářích-historících a díky interaktivnímu a participativnímu charakteru her také o hráčích-historících. Přitom tyto role Chapman odlišuje od odborných historiků, kteří mají často jiné cíle, zájmy, profesionální standardy a povinnosti.¹⁰⁸ Hry chápe jako systémy populárního praktikování historie (*historying*), které by jinak vyžadovalo mimořádné úsilí (*heritage experiences*), prostředky (*historical reenactment*) nebo odborné školení (*contrafactual narrative historying*). Ať už se nám zdají Chapmanovy názory provokativní nebo ne, je třeba vyzdvihnout propracovanou terminologii i analytický rámec, který soustředí na pět kategorií prezentujících základní formální struktury historických digitálních her: simulační a epistemologické styly, čas, prostor, narativ a afordance.¹⁰⁹ Právě díky těmto inovacím dnes patří *Digital Games as History* mezi nejvlivnější monografie v oboru, a to i přes polemické reakce.¹¹⁰

DEFINICE HISTORICKÉ DIGITÁLNÍ HRY

V *historical game studies* se dosud objevilo pouze několik teoretických koncepcí, badatelské přístupy jsou málo metodologicky reflektovány a nedošlo ani k unifikaci základní terminologie. Situaci nedávno kriticky shrnul Nico Nolden, který upozorňuje na malý počet odborných monografií, které by se historickým hrám věnovaly koncentrovaně, cíleně a diferencovaně.¹¹¹ Vznikají převážně deskriptivní články, které obecná tvrzení formulují na jednotlivých případech. V praktické rovině chybí normativní kritika pramenů i jednota formálních prvků, jako jsou citace.¹¹² Studie na sebe málokdy navazují a často ignorují důležité výsledky příbuzných disciplín. Citelným

105 Srov. R. A. ROSENSTONE, *History on Film*, zejm. s. 145–153.

106 Adam CHAPMAN, *Blog-Post-Modernism and Games of Historical Truth*, <https://www.historicalgames.net/post-modernism-and-games-of-historical-truth> [náhled 30. 9. 2021].

107 M. W. KAPPELL — A. B. R. ELLIOTT, *Playing at True Myths*, s. 361.

108 A. CHAPMAN, *Digital Games*, s. 15.

109 Tamtéž, s. 17. Ponechávám záměrně termín afordance, protože český překlad „dostupnost“ podle mě plně neodpovídá Chapmanovu použití podle James J. GIBSON, *The Ecological Approach to Visual Perception*, New Jersey 1986.

110 Např. Eugen PFISTER, „Das Beste, was wir von der Geschichte der Computerspiele haben, ist der Enthusiasmus, den sie erregt“ — *Eine kurze Bestandsaufnahme aktueller Publikationen zur Computerspielhistoriografie*, *Neue Politische Literatur* 63, 2018, č. 3, s. 385–394, zde s. 392–394.

111 N. NOLDEN, *Geschichte und Erinnerung*, s. 41.

112 Vzhledem ke specifčnosti her je smysluplné ve studiích odkazovat na videozáznamy hraní, které však musí být veřejně přístupné atd.



problémem je nedostatečné napojení herních historických studií na tradiční historické bádání, za jehož odbornými standardy výzkum her zaostává a na jehož přístupy by mohl navázat. Texty sice píše historici, často však vznikají jako „vedlejší produkt“ jejich volnočasových aktivit, nebo coby popularizační výstupy pojímané anekdoticky.

Důležitým krokem je samotná definice předmětu studia. Vypovídající přitom je, že většina badatelů používá pojem „historická digitální hra“ nereflektovaně, nebo jej formuluje příliš obecně. Adam Chapman, aby postihl *historical game studies* jako celek, nekonkrétně tvrdí, že historické hry „nějakým způsobem reprezentují minulost nebo se vztahují k diskurzům o ní“.¹¹³ Podobně Florian Kerschbaumer a Tobias Winnerling používají záměrně ambivalentní termín „historizující hry“, které „v nějaké formě uchopují, zpracovávají a představují historické obsahy — včetně těch, kde je simulátor pinballu pouze oděný do secesního kabátku“.¹¹⁴ Tento často zmiňovaný citát zahrnuje široký výběr titulů s vágním odkazem na „historickou atmosféru“ (*historisches Flair*). Opačný, exkluzivní přístup odrážející tradiční historiografii zastává Angela Schwarz, podle které historické hry „neumistují svůj děj do přítomnosti, budoucnosti, ani do fantastického vesmíru nebo čistě fiktivního světa, ale do dějinného času“.¹¹⁵ Tato definice ignoruje základní charakteristiky herních a obecně populárních reprezentací minulosti, kde se právě „čistá fikce“ s dějinami prolíná. Při striktní aplikaci by sem nepatřily veškeré kontrafaktuální hry jako série *Civilization* odehrávající se v minulosti, přítomnosti i budoucnosti a považovaná za vzor historické strategie. Stranou by zůstala také série *Fallout*, která se odehrává v budoucnosti, ale ve velké míře těží z alternativních dějin, které se od těch reálných ve hře odchylojí po roce 1945.¹¹⁶ V tomto kontextu reflektovaný návrh předkládá Carl Heinze: digitální hry jsou historické, „pokud funkčně relevantní množství herních prvků odkazuje na významy, které jsou konstruovány historickým diskurzem a které patří do kolektivního historického vědění.“¹¹⁷ Toto vědění (*Wissen*) je podle Heinzeho společensky vyjednávanou veličinou a hry obsahují odkazy na jeho části.¹¹⁸ Pokud ponecháme stranou, že definice vynechává nefunkční využití historie (například jako obrazové nebo zvukové kulisy) a určení „relevantního množství“ může být subjektivní, záběr titulů vhodně rozšiřuje. Například polský titul *Zaklínač 3: Divoký hon* (CD Projekt Red 2015) se odehrává ve fantastickém světě plném magie a monster. Aurelia Brandenburg však analýzou online diskuzí dokázala, že hráči, ač vnímají fiktivní charakter herního světa, srovnávají jeho „realističnost“ a „historickou přesnost“ s vlastními

113 A. CHAPMAN, *Digital Games*, s. 16.

114 Florian KERSCHBAUMER — Tobias WINNERLING, *Postmoderne Visionen des Vor-Modernen. Des 19. Jahrhunderts geisterhaftes Echo*, in: tíž (edd.), *Frühe Neuzeit im Videospiel*, s. 11–24, zde s. 14.

115 A. SCHWARZ, *Computerspiele*, s. 8.

116 Joseph A. NOVEMBER, *Fallout and Yesterday's Impossible Tomorrow*, in: M. W. Kapell — A. B. R. Elliott (edd.), *Playing with the Past*, s. 297–312; Tom CUTTERHAM, *Irony and American Historical Consciousness in Fallout 3*, in: tamtéž, s. 313–326.

117 Carl HEINZE, *Mittelalter Computer Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel*, Bielefeld 2012, s. 107.

118 Tamtéž, s. 90.



představami o středověku.¹¹⁹ Herní svět je totiž konstruován s pomocí obsahů i forem středověku z jiných populárních médií, využívá prvky slovanského folklóru nebo historické architektury. Obdobně série *Mount & Blade* je umístěna na smyšlený kontinent Calradia, ale protože kombinuje velké množství dílčích reálií a motivů ze středověkých dějin, je chápána jako historický titul a sami vývojáři na oficiálních stránkách dokonce hovoří o „fiktivním středověkém světě“.¹²⁰ Oba příklady jsou projevem (neo)medievalismu, tj. komplexního transmediálního žánru, který organizuje a utváří dnešní populární představy o středověku.¹²¹

Podobně jako u obecných *game studies*, debata o definici historických her určuje profilaci celého směru bádání. Heinzovy závěry navazují na názory Adama Chapmana a můžeme je v tomto smyslu parafrázovat: co jsou historické hry, rozhodují vývojáři a vydavatelé jako „architekti“ a hráči jako spolutvůrci.¹²² Tato „otevřená“ a dynamická definice historických digitálních her je umožňuje uchopit tradičními historiografickými koncepcemi¹²³ — Heinzeho „kolektivní historické vědění“ se kryje s historickou kulturou konkrétní společnosti, kterou se v dnes již klasických pracích zabývá Jörn Rösen.¹²⁴ V případě digitálních her musíme však Rösenův analytický rámec čtyř ideálních narativních typů rozšířit o aktuální návrh Jakoba Krameritsche. Ten definuje pátý, „situační narativní typ“, který se v nejjistší formě objevuje právě v digitálních hrách, kde jsou historické prvky použity situačně v tekutých souvislostech a s autentifikační funkcí, většinou bez ambic vyprávět dějiny.¹²⁵

HISTORIE PODLE VÝVOJÁŘŮ

Blíže analyzovat a určit, jak jsou historické elementy ve hrách tvořeny a chápány (vývojáři-historici) a jak recipovány (hráči-historici), je úkolem herních historiků. Protože dosud chybí relevantní studie o přístupu herního průmyslu k historii, využívá Nico Nolden veřejně dostupné materiály, především rozhovory.¹²⁶ Podařilo se mu tak doložit zájem vývojářů o historii, který je však zpravidla intuitivní a nereflektovaný. Těžšíště práce s dějinami záleží na typu hry — od rekonstrukčních snah po maximální úsilí vyhovět zákazníkům, a to včetně předsudků a stereotypů. Společným jmeno-

119 Aurelia BRANDENBURG, „If It’s a Fantasy World, Why Bother Trying to Make It Realistic?“ *Constructing and Debating the Middle Ages of The Witcher 3: Wild Hunt*, in: Martin LORBER — Felix ZIMMERMANN (edd.), *History in Games. Contingencies of an Authentic Past*, Bielefeld 2020, s. 201–220.

120 *Mount & Blade II: Bannerlord* (TaleWorlds Entertainment 2020), viz https://store.steampowered.com/app/261550/Mount_Blade_II_Bannerlord [náhled 30. 9. 2021].

121 Definice pochází z dosud nepublikované přednášky Andrewa B. R. Elliotta.

122 D. GIERE, *Computerspiele*, s. 38.

123 Tamtéž, s. 41.

124 Český je dostupná jediná studie: Jörn RÜSEN, *Historické vědomí. Narativní struktura, morální funkce a ontogenetický vývoj*, in: Kamil Činátl — Jan Mervart — Jaroslav Najbert (edd.), *Podoby československé normalizace. Dějiny v diskuzi*, Praha 2017, s. 312–329.

125 J. KRAMERITSCH, *Die fünf Typen*.

126 N. NOLDEN, *Geschichte und Erinnerung*, s. 42–56.



vatelem je objektová fixace, kdy se tvůrci soustředí na poznatelné materiální historické prameny jako jsou předměty (hlavně zbraně), architektura a krajina, osobnosti apod., které se musí jevit autenticky, nikoli však autenticky nebo komplexně fungovat. Přitom marketingové materiály mluví o hrách jako o realistických, čímž odrážejí přání hráčů. Angažmá profesionálních historiků při tvorbě her je pak využíváno nejen pro samotný vývoj, ale také jako reklamní a legitimizační nástroj.¹²⁷ Na druhou stranu se citlivost zacházení s dějinami za posledních 30 let zvýšila, jak ilustrují posuny série *Civilization* nebo her firmy Paradox Interactive. Nutné je podtrhnout, že vztah herního průmyslu k historii ovlivňuje také obecně přezíravý přístup historické obce ke hrám a vůbec odborníků k populární kultuře. Málokterý historik si uvědomuje, že z konstruktivní spolupráce by profitovaly obě strany.

Jörg Friedrich, Carl Heinze a Daniel Milch (rodným jménem Giere) shrnují důvody, proč vývojáři ve svých hrách používají historii, do tří skupin:¹²⁸

- a) Historie je použita jako rozpoznatelná značka, kdy epochy, události, osobnosti a motivy rezonují s tím, co společnost a hráči již znají. Takové využití usnadňuje například marketingové strategie vydavatelů.¹²⁹
- b) Dějiny jsou použity jako univerzum nebo „franšíza“, ze které si vývojáři podle potřeb vybírají. Hráči očekávají koherentní, homogenní a uvěřitelný herní svět, kterého tvůrci nejspíše a nejlevněji dosáhnou, pokud použijí „hotové“ historické předlohy.
- c) Žánr nazývaný *serious games*¹³⁰ si klade za cíl rozvíjet kulturu vzpomínání, sloužit historické edukaci, nebo jde přímo o výstup bádání.¹³¹ Takové přístupy přibližují vývojáře historikům. Příkladem první koncepce může být hra *Through the Darkest of Times* (Paintbucket Games 2020), jejíž tvůrci chtěli herně přiblížit nacistickou nadvládu v Berlíně, protože ztvárnění druhé světové války ve hrách většinou neobsahuje reflexi národního socialismu. Vzorovou edukativní hrou je bezesporu český titul *Attentat 1942*.

Daniel Milch vychází při analýze intencí vývojářů z premisy, že historik musí posuzovat „pinball v secesním kabátku“ jinak než třeba hru *Kingdom Come: Deliverance*,

127 E. PFISTER — F. ZIMMERMANN, *Erinnerungskultur*, s. 114.

128 J. FRIEDRICH — C. HEINZE — D. MILCH, *Digitale Spiele*, s. 270–271.

129 Benedikt SCHÜLER — Christopher SCHMITZ — Karsten LEHMANN, *Geschichte als Marke. Historische Inhalte in Computerspielen aus der Sicht der Softwarebranche*, in: A. Schwarz (ed.), „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“, s. 245–262.

130 Definice *serious game* je nepřesná a zavádějící — i tyto hry mohou být zábavné. Andrew Elliott proto odmítá dělení na vážné a hravé historie a mluví o gradaci v širším spektru (A. B. R. ELLIOTT, *Simulations and Simulacra*, s. 32). Obdobně neexistuje dělení na volnočasové a opravdové hráče.

131 Hry primárně vznikající jako výsledky historického výzkumu jsou zatím raritou, srov. R. HOUGHTON, *World, Structure and Play*; Tobias WINNERLING, *Selbstversuch: Wenn zwei Historiker ein Spiel machen...*, <https://gespielt.hypothesen.org/1231> [náhled 30. 9. 2021].



u které byla historická realističnost jedním z hlavních bodů reklamní kampaně. Před samotnou analýzou her se proto systematicky věnuje slibům tvůrců a vydavatelů o historické přesnosti a realističnosti a oficiálnímu žánrovému zařazení. Cílem je formulovat a obhájit badatelské otázky týkající se herních reprezentací minulosti, vybrat hry podle toho, zda zpracovávají historii a v jaké intenzitě, a artikulovat očekávání hráčů v souvislosti s historickými obsahy. Milch kategorizuje produkty podle tří hlavních kritérií:¹³²

- a) Hustota ve hře nalezených odkazů na historické entity.
- b) Přísliby referující o historických entitách v propagaci.
- c) Koherence odkazů na historické entity, která určuje, zda se jedná jen o volně stojící prvky, nebo zda tvoří historický narativ.

Podmínka hustoty musí být vždy splněna alespoň v jednom případě. Přísliby a koherence mohou být libovolně kombinovány, nebo absentovat. Zmíněný *Zaklínač 3* odehrávající se ve fantastickém světě, ale přebírající dílčí prvky středověku (řemesla, politika), tak splňuje jen bod a). Titul *This War of Mine* (11 bit studios 2014) simulující život civilistů ve válečné zóně, který ovšem oficiálně neodkazuje na konkrétní minulost, splňuje body a) a c). Tradiční historická série jako *Crusader Kings* pak splňuje všechna tři kritéria. Podle těchto kategorií Milch dále navrhuje typizaci historických her a určuje jejich pozici vůči historické kultuře.

HISTORIE PODLE HRÁČŮ

Analýza hráčské recepce vykazuje hluboký deficit.¹³³ Studium herních komunit se dosud objevovalo spíše v obecných *game studies* a soustředilo se na online hry, kde lze jednoduše sledovat velký počet uživatelů.¹³⁴ Složitost výzkumu recepce historických herních reprezentací spočívá v nutnosti propojit historiografické teorie s metodami sociálních věd a provádět empirický výzkum na dostatečně velké a vhodně vybrané skupině. Potřeba těchto postupů je akcentována již mnoho let, až na jedinou výjimku však nevznikly komplexní studie týkající se tradičních titulů pro jednoho hráče.¹³⁵ Julian Köck na nereprezentativně zvoleném vzorku 200 hráčů posuzoval vztah uživatelů k akčním hrám odehrávajícím se během druhé světové války. Ti nepovažovali historickou reprezentaci ve hře za autentickou, preferovali herní zážitek nad přes-

¹³² D. GIERE, *Computerspiele*, s. 42–48.

¹³³ Inovativní podněty nabízí empirický výzkum zábavních médií, viz Leonard REINECKE — Sabine TREPTE (edd.), *Unterhaltung in neuen Medien. Perspektiven zur Rezeption und Wirkung von Online-Medien und interaktiven Unterhaltungsformaten*, Köln 2012.

¹³⁴ Srov. H. BENDOVIÁ, *Co je nového*, s. 56nn.

¹³⁵ Stranou ponechávám již zmíněnou studii A. BRANDENBURG, *If It's a Fantasy World*, a část monografie Nico Noldena o recepci historie ve hře *Secret World*, protože jde o online titul (N. NOLDEN, *Geschichte und Erinnerung*, s. 324–533).



ností, ale zároveň projevili zájem o sofistikovanější zobrazení minulosti.¹³⁶ Medievista Robert Houghton sledoval vliv her na představy 41 studentů účastnících se univerzitního historického kurzu.¹³⁷ Bez nároku na reprezentativnost a pouze s využitím jednoduché metodiky došel Houghton k závěru, že hry měly zásadní vliv na reflexivní znalost historie (komplexní simulace jako série *Europa Universalis*) i na zájem o historii („jednodušší“ hry jako série *Assassin's Creed*). Efekt byl silnější než u jiných médií a intenzivnější, pokud studenti nebyli s hraným tématem dříve obeznámeni. Z neznámého důvodu výsledky vykazovaly zřejmé genderové rozdíly. Tara Copplestone na vzorku 156 dotazovaných, rozdělených po třetinách mezi vývojáře, hráče a profesionály z oblasti péče o kulturní dědictví, sledovala představy o historické přesnosti.¹³⁸ Výsledky mimo jiné ukázaly, že zacházení s přesností je odvislé od toho, jak se jednotlivé skupiny učí o kulturním dědictví, jak k němu přistupují a jak je používají. Jen hráči v některých případech propojovali sféry her a historických památek na základě autenticity, kdežto vývojáři ani odborníci nebyli schopni opustit zvyklosti médií, se kterými pracují. Vedle přílišné obecnosti výsledků je třeba dodat, že studie soustředěné jen na historickou přesnost jsou problematické z hlediska schopnosti uživatelů „přesnost“ ve hrách rozlišit. V tomto ohledu se jedná spíše o pocit autentičnosti či uvěřitelnosti, který ovšem Copplestone neproblematizuje.

V řadě dílčích prací vyčnívá monografie Daniela Milcha *Computerspiele — Medienbildung — historisches Lernen*, která se jako první systematicky zabývá účinkem her na historické vědomí hráčů. Autor podrobně mapuje přístupy historických herních studií, historiografie, didaktiky dějepisu, psychologie i mediálních věd, aby zvolil vhodnou kombinaci teorií a analytických nástrojů pro rozbor a ověření procesů učení (*historisches Lernen*). Zvoleným herním titulem je komerčně úspěšná fotorealistická hra *Assassin's Creed III* (Ubisoft Montreal 2012) odehrávající se během americké revoluce, ze které Milch vybral kapitola ztvárňující Bostonské pití čaje. Zkoumaná skupina čítala 58 studentů humanitních oborů, včetně historie. Pokud značně zjednodušíme Milchovy mimořádně komplexní výsledky, lze shrnout,¹³⁹ že po hraní studenti častěji formulovali historické narativy definované podle Rūsenových narativních typů, jejichž platnost tím byla ověřena. Autor proto předpokládá dlouhodobý vliv herního narativu na historické vědomí recipientů. Prostředí a prvky, které mají důležitost v ludických mechanikách, také ovlivnily vnímání hráčů a ti je častěji hodnotili jako realistické — jedná se především o detailně konstruované kulisy historického města. Podobně pokud podle hráčů hra naplnila reklamní slogany, byla vnímána jako realistická. Důležitým přínosem analýzy je zohlednění historického vzdělání a obecně předznaností hráčů. Postgraduální studenti historie vykazovali kritičtější přístup

136 Julian KÖCK, *Geschichtsbilder im Weltkriegsshooter und ihre Rezeption beim Spieler*, *Zeitschrift für digitale Geschichtswissenschaft* 1, 2012, s. 1–22, zde s. 10–11.

137 Robert HOUGHTON, *Where Did You Learn That? The Self-Perceived Educational Impact of Historical Computer Games on Undergraduates*, *Gamevironments*, 2016, č. 5, s. 8–45.

138 Tara Jane COPPLESTONE, *But That's Not Accurate: the Differing Perceptions of Accuracy in Cultural-Heritage Videogames between Creators, Consumers and Critics*, *Rethinking History* 21, 2017, č. 3, s. 415–438.

139 D. GIÈRE, *Computerspiele*, s. 340–383.



k historickým narativům hry. Obecně však Milch doložil pouze částečnou souvislost mezi existencí dřívějších znalostí o Bostonském pití čaje a kritickým přístupem k jeho herní reprezentaci.

MÍSTO ZÁVĚRU: POZVÁNÍ K *PUBLIC HISTORY*

Jak už bylo řečeno úvodem, je v zájmu českých historiků převzít iniciativu ve výzkumu historických digitálních her, které dnes určují nejen obraz dějinných epoch a témat, ale také způsoby myšlení o minulosti. Současná historiografie shrnuje „formy veřejné prezentace historie, která je adresována široké, nevědecké veřejnosti“, kam patří také hry, pod pojem historie ve veřejném prostoru, tj. *public history*.¹⁴⁰ Stejnomený obor je pak definován ve dvou navzájem souvisejících rovinách: *Public history* jako „aplikovaná historie“ má ve spolupráci s didaktikou dějepisu za úkol mediálně tlumočit výsledky historické vědy veřejnosti.¹⁴¹ *Public history* jako interdisciplinární analytický směr „se věnuje výzkumu historických reprezentací [určených veřejnosti, pozn. JK]“ nezávisle na tom, kdo je jejich autorem.¹⁴² Právě druhý přístup odpovídá digitálním hrám, které řadí vedle dalších předmětů výzkumu oboru *public history* — „médií, forem a institucí, historické kultury“ jako jsou historické romány, učebnice, komiksy, filmy, muzea, *living history* atd.¹⁴³ Dějiny ve veřejném prostoru tak mají nejlepší předpoklady zodpovědět klíčové otázky historických herních studií — jaký je charakter herní historie, jak vzniká, kdo ji tvoří, jak je recipována a co to znamená pro naše chápání minulosti a její výzkum.

Pokud česká historická obec vstoupí pomocí historie ve veřejném prostoru do dialogu s tvůrci a hráči digitálních her, otevrou se jí nejen progresivní možnosti popularizace a nové cesty k edukaci, ale také nabídne veřejnosti inkluzivní a demokratický přístup k samotnému historickému poznání. Jen tak jako historici najdeme a obhájíme naši společenskou roli v době nových médií.¹⁴⁴

RÉSUMÉ:

The text presents the basic concepts and problems in the current research on historical digital games. The author first draws attention to the shortcomings of the professional discourse on game representations of the past in the Czech language and provides an overview of relevant works. He also explains the need for an analysis of game history in the European and Czech environment. A short section is devoted to the very concept of digital games and their possible classification. Subsequently, the author provides a brief overview of general game studies, the phenomenon of digital games as a research subject, and the technological economic, social, and media specifics of game cul-

140 Martin LÜCKE — Irmgard ZÜNDORF, *Einführung in die Public History*, Göttingen 2018, s. 24.

141 K. ČINÁTL, *Editorial*, s. 9.

142 M. LÜCKE — I. ZÜNDORF, *Einführung*, s. 24.

143 F. HINZ — A. KÖRBER (edd.), *Geschichtskultur*.

144 Za radu a pomoc děkuji Nico Noldenovi, Andrewu B. R. Elliottovi, Jakubu Šindelářovi a Martinu Šormovi. Nedostatky a chyby textu jsou jen mé vlastní.

ture. In the main part, two major directions of historical game studies are introduced, i.e. analysis of the history of games and analysis of history in games, while attention is further paid mainly to the second branch of research. The author gives an overview of the definitions of historical games and deals with the concept of history as understood by their creators, as well as by the players themselves, and their current research. In conclusion, the author defines the possible inclusion of historical game studies in the system of today's historical scholarship, esp. within public history.

Mgr. Jan Kremer je medievista a herní historik. Působí v Centru medievistických studií Filozofického ústavu AV ČR. Na Katedře dějin a didaktiky dějepisu Pedagogické fakulty Univerzity Karlovy pracuje na dizertační práci zabývající se reprezentacemi minulosti v digitálních hrách a jejich vztahu k historické kultuře (kremer@flu.cas.cz).

