

Text ještě není dokončen, chybí úvod (který bude navazovat na úvodní text, aby se tam zbytečně neopakovaly informace a já mohl být v úvodu úspěšnější) a závěr. Text je tvořen pro Iluminaci 2/2012.

Ideologie v počítačových hrách¹

Cíle práce

Jestli je tedy relevantní zabírat se digitálními hrami na akademické úrovni, je důležité zkusit toto nové médium nahlédnout paradigmatem již etablovaných oborů a zkoumat, jestli teorie platné pro stará média ob stojí i v konfrontaci s médiem novým. Protože, pokud jsou hry nové médium, mají i nové publikum, nové způsoby užití, novou pozici v kultuře. Obecnou ambicí této práce je aplikovat model ideologie v médiích britského akademika Stuarta Halla na médium digitálních her. Nebudu se snažit zjistit, jestli ideologie v počítačových hrách je. Spíše mne bude zajímat, jestli ideologické působení bude v počítačových hrách jako novém médiu nabírat nějakou novou podobu, odlišnou od starých médií již zohledněných v akademickém prostředí. Spojením konceptu ideologie a digitálních her do roku 2011 se v akademickém světě ještě nikdo důkladně nevěnoval a proto považuji za přínosné nahlédnout toto nové médium paradigmatem ideologie. Tato práce má také ambici dokázat, že se v diskuzi o počítačových hrách lze pohybovat mezi různými obory a lze úspěšně nahlížet na hru jako na svébytný, uznávaný kulturní produkt s mnoha specifiky.

Ideologie v kultuře

Koncept *ideologie* je na poli kulturních studií velmi významný. Je to pojem, který má mnoho definic a pojetí. Podle Cornera lze termín *ideologie* „užívat plurálně jako synonymum pro víru nebo skupinové normy, aniž by obsahoval hodnotící soudy. V politické debatě jím lze negativně označit nepřijatelné stranický či kompromitovaný myšlenkový obsah nebo rámec porozumění a dá se jím popsat i proměnlivý vztah vědomí či idejí k materiálním podmínkám“ (Reifová, 2007). Jádrem jeho užití v rámci kulturních studií tvoří marxistické pojetí. Původní zájem o *ideologii* vyvolala touha marxistických teoretiků zjistit, proč kapitalismus nebyl svržen dělnickou revolucí. Klasický marxismus tvrdí, že je toho docíleno „falešným vědomím“,

¹ Tento text je založen na mé diplomové práci obhájené na Katedře mediálních studií a žurnalistiky MU v červnu 2011.

definovaným jako mylný buržoazní názor, který sloužil zájmům kapitalistické třídy a ne zájmům dělnické třídy (Baker, 2006). Marx tento koncept rozvádí, když tvrdí, že vládnoucí ideje jsou v každé společnosti ideje vládnoucí třídy. Dále tvrdí, že to, co společnost považuje za podstatu sociálních vztahů v rámci kapitalistické společnosti, jsou ve skutečnosti jen falešné mystifikace trhu.

Z Marxova konceptu vychází italský vědec Antonio Gramsci. Ten chápe ideologii jako ideje, významy a praktiky, které předstírají univerzální pravdu. Jsou „mapami významů, podporujících moc konkrétních společenských tříd“ (Baker, 2006, str. 76). Ideologie je v tomto ohledu součástí praktických životních činností a dává lidem pravidla chování zakotvené v každodenním životě. Naše zapojení do symbolického řádu společnosti je, podle Gramsciho, zásluhou ideologie, která nahlíží jednotlivce jako samostatné subjekty. Gramsci ovšem stavil do popředí svůj koncept *hegemonie*. *Hegemonii* označuje jako schopnost dominantních tříd uplatňovat ve společnostech sociální a kulturní vůdcovství, které je uskutečňováno nepřímou cestou místo násilné cesty. Tuto nepřímou cestu označuje jako ekonomickou, politickou a kulturní manipulaci. Gramsci definuje dva způsoby kontroly sociálních vztahů. První je dominance, druhý je souhlas. Stuart Hall byl Gramsciho konceptem silně ovlivněný. V 70. letech se jím zabírá pro zkoumání udržování hodnot kapitalistického systému.

Na Gramsciho navázal později Francouz Louis Althusser. Althusser se nespokojil s přímočarým náhledem klasického marxismu na homogenní stát a jeho rigidní ideologickou činnost. Althusser rozlišuje nástroje působení státu – *represivní státní aparát* (RSA) a *ideologický státní aparát* (ISA). Represivní státní aparát zahrnuje tradiční represivní nástroje státu jako policie, soudy, vláda apod. Represe se nemusí odehrávat jen ve fyzické rovině, může být třeba administrativní (Althusser, 1971, str. 143). Ideologický státní aparát je oproti represivnímu státnímu aparátu jemnější, méně zřetelná forma represe, která je ovlivňována státem, ale adresována soukromě přímo jedincům.² Zatímco represivní státní aparát je viditelná síla státu, ideologický aparát se snaží naklonit si jedince na svou stranu. Typickým příkladem ideologického státního aparátu je pro Althussera škola: instituce kontrolována státem, která

² Podle Althussera jsme “vždy již subjekty, které jsou volány do vztahu s ideologickým hlediskem” (Davis, 2004, str. 47). To naznačuje, že ačkoli je Althusserův model sociálních formací založen na struktuře a represii, jedinec může odolat ideologickému působení.

napomáhá šíření ideologie státu budováním názorů jedinců. Althusser vidí jako ISA dále rodinu, masová média a církve.

Hallův model ideologie

Hall svůj názor na fungování ideologie v médiích vyjádřil v práci Znovunalezení „ideologie“: Návrat potlačeného zpět do mediálních studií (Hall, 2007). Spíše než marxistický pohled nazírá na problematiku ideologie sémioticky (přestože z marxistů vychází). Sémiotický pohled nevnímá ideologii jako falešné vědomí, ale spíše jako proces produkce významů. Hall v této práci popisuje genezi pojetí ideologie jako symbolického prostředku legitimizace a reprodukce mocenských vztahů. Vychází z předchozích prací marxistických teoretiků. Přímo odkazuje na Gramsciho (zřejmé je především využití modelu hegemonie v 70. letech) a Althussera (zřetelný je i vliv Vološnova), ale upravuje jejich myšlenky pro mediální oblast.

Slabina dřívějších marxistických hledisek podle Halla spočívala v tom, že nebyly schopny vysvětlit „svobodný souhlas“ ovládaných s vedoucím postavením vládnoucí třídy. Podle Althusserova modelu by se diskurz mohl změnit snad jedině revolucí, nebylo vysvětleno, jak by se diskurz mohl měnit, či dokonce přebírat určité prvky z nedominantního diskurzu. Také nevysvětloval legitimitu vládnoucího diskurzu ve společnosti, přesto ve svobodné společnosti je tento souhlas nezbytný pro to, aby se vládnoucí třída (a její ideologie) udržela u moci. Média, jako na státu nezávislá instituce, se z reflektora společenského konsenzu změnila díky své povaze na producenta tohoto konsenzu, který udržuje vládnoucí třídu u moci a spolu s ní i dominantní ideologii.

Média tak mají složitou pozici mezi státem a jedincem ve společnosti. Na jednu stranu nejsou závislá na státu (a z toho pramení legitimita médií jako producenta konsenzu), na druhou stranu „média ovšem musí být zároveň citlivá vůči obecným hranicím či rámcům toho, ‘na čem se všichni shodnou’, přičemž legitimně fungovat mohou pouze tehdy, pokud se pohybují uvnitř tohoto rámce“ (Hall, 2007, str. 75). Média na této hraně musejí balancovat proto, aby byla pro konzumenty přitažlivá (zjednodušeně řečeno, média nemohou vytvářet stále nové a nové hodnoty a diskurzy, protože průměrný konzument nechce tak rychle nové věci přebírat). V tomto ohledu jsou digitální hry a jejich producenti o něco svobodnější, protože (na rozdíl třeba od televizních vysílatelů) jejich napojení na stát a politiku je menší.

Hall také tvrdí, že se oproti dříve popsaným způsobům formulace významů vytvořil způsob nový – zarámování (framing). Nejde v něm již o přiřknutí jednomu významu znaku (slovu), ale vzájemné propojení významů. Znak může mít mnoho významů, může svůj význam v rámci diskurzu změnit. Nezáleží na diskurzu samotném, ale na tom, s čím daný symbol spojíme - s jakými dalšími znaky a významy ho zarámujeme. Tuto proměnu (či jak píše Hall, tento „zápas“ o význam) demonstruje na příkladu snahy o proměnu významu black (černý) z hanlivého výrazu pro černochoy na pozitivní význam (hnutí Black is Beautiful) (Hall, 2007, str. 72). Bude mne tedy zajímat nejen, jaké významy jsou přiřknuty ve hrách různým symbolům, ale i s čím jsou spojovány.

Halla zajímá ideologie jako funkce diskurzu a tvrdí, že ideologie vzniká na základě logiky sociálních procesů, nikoli intencí aktéra. Také v této práci se budu věnovat hrám, které nejsou „ideologické“ v laickém chápání tohoto výrazu a nejsou primárně s politickým významem. Nebudu předpokládat, že primárním cílem producentů mnou zkoumaných her by mělo být zásadní politické sdělení, ale že hry primárně budou sloužit k zisku jako kulturní produkt.

Počítačové hry jako médium

V této části se budu věnovat vývoji akademického přemýšlení o digitálních hrách, abych ozřejmil, co hra je, jak ji chápou herní teoretici, a vytvořil si tak teoretickou půdu pro další práci. Krátce také zmapuji oblast herních studií. Považuji to za důležité, abych ozřejmil metodologický problém, který zkoumání her přináší.

Na konci minulého století se vyprovilovaly dva základní přístupy ke zkoumání her. Propagátorem studia her jako samostatné vědní disciplíny byl například Gonzago Frasca s prací *Ludology Meets Narratology* (Frasca, 1999). Frasca v této práci volal po oddělení studia her od naratologie a vytvořil nový pojem pro studium her, založeném na analýze herních pravidel a principů – *ludologie*. Hlavní „baštou“ tohoto přístupu, který se snaží odříznout herní studia od jiných oborů (především naratologie), se stala Skandinávie. Skandinávští ludologové porovnávali digitální hry s „klasickými“, nedigitálními hrami (Eskelinen, 2001, Juul, 2005). Ludologové se ve svých pracích vyhrožovali proti „naratologům“, kteří pohlíželi na hru jako na prostředek

k vyprávění příběhů a srovnávali hry s dramatem či literaturou (Murray, 1998)³. Tento „naratologický“ přístup byl populární zejména ve Spojených státech. Tak vznikl „spor mezi ludology a naratology“. Byl veden zejména ze strany ludologů, kteří se snažili etablovat novou vědní disciplínu. Jak později napsal Frasca, jednalo se o spor z velké části neopodstatněný, protože ludologové nikdy neodpírali naratologii a jejím metodám pozici ve studiu her (Frasca, 2003).

Ludologové tedy standardně nevnímali hry jako text. Ovšem ideologie je vlastnost zjistitelná právě na úrovni textu. Nemohl jsem tak přistupovat ke hrám stejně kategoricky, jako například Juul, který tvrdí, že „hry existují ve formální/algorytmické oblasti, příběhy v oblasti interpretace. A to znamená, že hry se vzpírají evokativním motivům příběhů, protože nemohou být formalizovány“ (Juul, 2000). Pokud se budu snažit analyzovat ideologickou podobu počítačových her, musím se pohybovat v rovině příběhů, v rovině narativu. Zároveň ovšem chci do práce zakomponovat specifika herního média. K tomu mi poslouží využití konceptu kybertextu Espena Aarsetha.

Hra jako text

Výše jsem uvedl, že ludologové odmítají chápat hru jako text. Argumentují nejen algorytmickou rovinou digitální hry. Hry jsou závislé nejen na jejich producentovi, ale i na aktivním hráči, který vytváří obsah hry. Této odlišnosti přisuzují ludologové tak velký význam, že podle nich neumožňuje uchopit hru starými analytickými metodami vhodnými pro ostatní média. Hry tak podle nich nejsou interpretativní médium. Pozice hráče jako tvůrce a recipienta zároveň je unikátní. Hráč si sám volí, jaký obsah hra bude mít. Zároveň platí, že není možné a nutné být konfrontován s každou kombinatorickou variantou událostí a hráčských voleb (Eskelinen, 2001).

Toto rozdvojení u literatury (a novin) neexistuje a u filmu je triviální (jednotlivá políčka filmu jsou projekcí prezentována divákovi jako homogenní produkt). Espen Aarseth ve svém

³ Murray zde například interpretuje sovětskou hru Tetris jako analogii přepracovaných Američanů v devadesátých letech. Tento přístup kritizuje konkrétně Eskelinen (Eskelinen, 2001).

textu *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* se s tímto dilematem dokázal vyrovnat. Hry jako texty chápe (a umožňuje tak jejich interpretaci), ale přisuzuje jim specifické vlastnosti.

Kniha uvádí koncept *ergodické*⁴ literatury. *Ergodický* je takový text, který vyžaduje netriviální akci k postupu dál (obracení listů knihy je právě takovou triviální akcí). Aarseth chtěl pojmem *ergodicita* nahradit poněkud vágní a nepřesný pojem *interaktivita*. *Ergodicita* se stala opravdu jedním z hlavních termínů používaných v diskurzu o počítačových hrách. Čtenář ergodického textu má sice na první pohled svobodu tvůrce, kdy si může vytvořit text dle svých preferencí, tato svoboda jen však jen zdánlivá. Čtenář ergodického textu se musí pohybovat v rámci mantinelů, které mu nastaví tvůrce ergodického textu. Čtenář má tedy možnost (a pro posunutí dál v textu i nutnost) volby, ale tato volba je jen zdánlivě svobodná.

Aarseth dělí texty na klasické texty, *hypertexty* a *kybertexty*. Klasické texty jsou třeba noviny, kniha a nejsou to ergodická literatura. *Hypertext* (jeho nejznámější příklad je World Wide Web) je již ergodická literatura, ale není to *kybertext*, protože čtenář musí vykonat netriviální akci tím, že klikne na odkaz (link), ale ten vždy zavede na stejnou stránku. *Kybertext* je Aarsethem definován jako „text, který vyžaduje kalkulaci v produkci *skriptonu* (Aarseth, 1997, str. 75). Netriviální akci tak musí vykonat nejen hráč, ale i počítač. Podle této definice jsou počítačové hry *kybertexty*.

*Kybertext*⁵ vnímá na dvou rovinách dat – první rovinu nazývá *texton*. U počítačové hry je *texton* vrstva dat uložená např. na pevném disku počítače, na DVD. Z tohoto *textonu* kombinací těchto dat vzniká tzv. *skripton* – rovina dat prezentována čtenáři, resp. hráči. Na příkladu bude tento významný rozdíl patrnější. Aarseth označuje text Raymonda Queneaua *Cent mille milliards des poèmes* (1961) za „stroj na sonety“. Skládáním jednotlivých řádek do sonetové formy může čtenář dostat 100 000 miliard různých sonetů (tj. *skriptonů*) z pouhých 140 *textonů*⁶. Další metaforou by mohla být dětská stavebnice. Kostky a součásti stavebnice jsou *textony*, vše, co lze ze stavebnice postavit, je *skripton*. Každý takovýto *skripton* je tedy

⁴ Pojem vznikl z řeckých slov ergon (práce) a hodos (cesta)

⁵ Aarseth pod pojmem *kybertext* nerozumí jen počítačové hry, ale mohou jím být i například tzv. gamebooky apod. Není to tedy teoretický koncept platný „jen“ pro počítačové hry

⁶ Vyskytly se i pokusy nahradit toto označení jiným, Například Gabrielle Ferri zavádí pro *texton* název *matrix*. Ve své práci toto odlišení ovšem zásadně nezdůvodňuje a ani nedává argument, proč by její termín pro stejnou věc měl Aarsethovu terminologii nahradit, (Ferri, 2007)

jedinečný, od ostatních *skriptonů* odlišný text, který teprve můžeme interpretovat. Množství *skriptonů* vzrůstá geometrickou řadou s množstvím *textonů*. S tímto problémem se výzkumy ostatním médií jako je televize, film či literatura nemusely zabývat. Jak je vidět, přestože můžeme chápat hru jako text, nemůžeme na něj uplatnit klasické metody analýzy textu, jako je třeba obsahová analýza. Z tohoto je zřejmé, že při analýze ideologie se budu muset pohybovat ve *skriptonu* a ne v *textonu*. Teorie *kybertextu* totiž de facto zamezuje chápání hry jako statického, hotového mediálního produktu.

Co s hrami jako objektem výzkumu

Jak zkoumat počítačové hry? Lze využít analytických metod a prostředků z jiných oborů, například naratologie? Jak jsem zmínil v pasáži o digitálních hrách jako médiu, ludologové se tomuto brání.

Asi je namístě opět shrnout hlavní argumenty ludologů proti naratologickým postupům. Při hraní hry nemusí platit, že recipujeme a interpretujeme veškerý obsah, jenž nám hra může poskytnout, ať už kvůli tomu, že hru nedohrajeme do vítězného konce, nebo zvolíme jeden z možných způsobů hraní, které se navzájem vylučují. Eskelinen poukazuje na to, že ve filmu, divadle a literatuře se oproti tomu předpokládá, že příjemce dílo interpretuje až ve chvíli, kdy ho vidí celé. Producent sdělení předkládá obsah a recipient jej celý interpretuje. U her tomu tak není.

Výše popsaný koncept *kybertextu* Espena Aarsetha nám ale naopak ukazuje, jak jsou hry strukturovány a že mohou být vnímány jako texty. *Texton* vnímá spíše jako ludologickou rovinu hry, zatímco *skripton* je narativní rovina hry. Interpretovat může hráč i divák, který hráče při hraní pozoruje – oba mají přístup ke *skriptonu*. Konfigurovat může jen aktivně zapojený hráč. Zároveň při konfiguraci hráč produkuje *skripton* pro interpretaci.

V tomto výzkumu se budu věnovat ideologii, což je vlastnost diskurzu. Jedná se tedy o něco, co lze nalézt jedině ve *skriptonu* – ve výsledku hraní a ne ve „strojové rovině“. Pro můj výzkum tedy vyvstává problém, že nejdříve musím analyzovat *texton* – pravidla, prostředí, a poté teprve budu moci analyzovat *skripton* a aplikovat na něj Hallův model ideologie. V první

fázi budu tedy analyzovat *texton* pomocí metody navrhané Duttonem a Consalvo (uzpůsobenou na počítačové hry) a ve druhé fázi použiji sémiotickou analýzu.

Zkoumání textonu

Dutton a Consalvo ve své práci *Game Analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games* definují čtyři okruhy výzkumu, který dle nich pokrývá vše, hry obsahují a co v nich lze zkoumat. Zkoumáním těchto okruhů může výzkumník propracovat výzkumné otázky, které se týkají jeho tématu. Tyto čtyři okruhy postihují vše, na co hráč v průběhu hraní narazí, s čím může operovat a co jeho hraní ovlivňuje. Všechny tyto kategorie jsou dosti rozsáhlé. Budu se při jejich popisu a odpovídání na otázky ke každé kategorii soustředit na základní podobu této oblasti a na návaznosti na cíl mého výzkumu (ideologii ve hrách).

Object Inventory (Předmětový inventář)

V počítačových hrách je hráč konfrontován se spoustou předmětů, které v rámci hraní může použít k vylepšení avatara, nebo hraní samotného. Může je použít k postupu ve hře, k vylepšení postavy apod. Použití předmětů ve hře je rozmanité a předměty mohou mít mnoho funkcí (a často hned několik záraz). Pro můj výzkum bude v tomto okruhu významná právě role předmětů. Zkoumání předmětů a jejich užití mi pomohou objevit podstatu hry. Spíše než seznam předmětů samotný mne bude zajímat právě jejich funkce a pozice v rámci hry.

Interface Study (studie uživatelského rozhraní)

Interface může být definován jako veškeré informace, které hráč ze hry získá, ať již na obrazovce, nebo prostřednictvím zvuku (či u moderních konzolů užitím vibračních ovladačů). Může to být ukazatel zdraví postavy, počet životů, ukazatel skóre či nejrůznější nabídky možností, jak ve hře postupovat dál. Prostřednictvím uživatelského rozhraní je hráč konfrontován s hrou samotnou. Jeho zkoumáním je tedy možné zjistit, jaké informace a možnosti jsou hráči předkládány. Hra hráči nepředkládá všechny své procesy ke kontrole, ale

uvolňuje jen ta data, která vývojáři považují za důležitá pro hráče.⁷ Proto je interface pro můj výzkum významný – jasně definuje, jaké informace jsou pro hráče důležité a co naopak jeho pozornosti může uniknout a nemusí hráče zajímat (dle mínění herních vývojářů). Zkoumání interface může přiblížit, jak svobodní jsou hráči ve hře, jak širokou paletu možností a voleb mají, jak mohou s těmito volbami experimentovat. Prostřednictvím uživatelského rozhraní hráč vnímá hru a *texton*. Na základě toho, co je mu nabídnuto v uživatelském rozhraní, se poté hráč rozhoduje a jedná.

Interaction Map (mapa interakce)

Interakce s NPC (Non-Player Character) postavami je další ze základních stavebních kamenů digitálních her⁸. V této oblasti se budu věnovat možnostem, které se hráči naskýtají při interakci s NPC, ať již ve formě dialogů, či mimo ně. Měla by pokrýt všechny druhy interakce s „neobjekty“.

Interakce s NPC je důležitá pro výzkum, protože silně ovlivňuje hráčské rozhodování. Hráč je konfrontován s větší či menší mírou interakce s herními charaktery (v závislosti na žánru hry). Interakce ovlivňuje narativní rovinu hry. Hráč se na základě interakce s NPC postavami může rozhodovat o dalším průběhu hry a tak ji konfigurovat.

Gameplay Log (záznam hraní)

Tato oblast je pro výzkum patrně nejsložitěji uchopitelná. Jedná se totiž o výzkum samotného „světa“ hry. Zkoumá se zde implementace pravidel na herní svět. Střetávají se zde systémy hry a systémy vyprávění. Zde se dá zkoumat systém ukládání pozic, prezentace avatarů a celkový dojem ze hry (autoři používají v uvozovkách poměrně vágní termín „look and feel“). Problém v této oblasti je, že gameplay a mnoho z toho, co zkoumá, vzniká při hraní samotném. Je tedy možné, aby při různých způsobech hraní výzkumník došel k rozdílným výsledkům, což je

⁷ Například RPG herní série Baldur's Gate vznikla na populárním systému pravidel stolní hry na hrdiny Dungeons&Dragons. Hra obsahuje v rámci interface i záznamový arch, kde je možno naleznout veškeré propočty, například soubojové. Hráči byli na tyto informace zvyklí z deskové verze hry a pomáhalo jim to tak v budování avatarů. Naopak třeba RPG série Diablo se tvůrci rozhodli tyto informace hráčům v rámci interface nepředstavovat a hráči tak viděli až výsledek souboje či úderu (zásah x minutí).

⁸ Budeme pracovat pouze s hrami pro jednoho hráče. Při hře více hráčů či přímo MMOG (Mass Multi-player Online Game) je interakce naprosto rozdílná a musela by být zkoumána jinými metodami v rámci naprosto odlišného výzkumu a spíše se věnovat analýze herního publika.

pro objektivitu výzkumu zásadní problém. Tomuto problému se věnuje Aarseth v již zmíněné práci.

Takto provedená analýza *textonu* mi ukáže, s čím je hráč ve hře konfrontován. Umožní mi zjistit, jaké možnosti má hráč na výběr a co vše ovlivňuje jeho rozhodování. Z této analýzy vyplyne obraz, jak vypadá *texton*, který hráč svými ergodickými volbami utvoří ve *skriptonu*. Takto rozebraný *texton* mi tedy nabídne porozumění pro konstrukci *skriptonu*, ve kterém budu moci hledat ideologii jako funkci diskurzu.

Sémiotická analýza – konečně ke skriptonu

Sémiotickou analýzu provedu na základě postupu navrhovaného Chandlerem v knize *Semiotics for Beginners*. Ten zde ve svém návrhu popisuje celkem 12 bodů (či spíše okruhů otázek, kterým se výzkumník má v analýze věnovat), podle kterých by výzkumník měl při sémiotické analýze postupovat. Chandler tvrdí, že první analytický úkol je identifikace znaků v textu a kódů, v kterých tyto znaky mají významy (Chandler, 2008). V empirické části budu postupovat následovně: nejdříve si analyzuji *texton* podle metody Consalvové a Duttona. Poté si hraním vytvořím *skripton* – text. Ten následně podrobím sémiotické analýze. V ní budu sledovat označování na trojím stupni – denotace; konotace, mýtus a ideologie. Spíše než po struktuře metody budu získané poznatky a jejich interpretace členit podle tématu. Vycházím tak ze struktury analýzy Ireny Reifové *Synové a dcery Jakuba skláře: dominantní a rezistentní významy televizní populární fikce ve druhé polovině 80. let* (Reifová, 2007) a ze struktury ukázkové analýzy ideologie filmu *Patriot* v knize *Introducing Cultural and Media Studies: A Semiotic Approach* (Thwaites, Davis, & Mules, 2002). Vzhledem k omezenému rozsahu tohoto článku není možné uvést plný rozbor vybraných zkoumaných her, ale budu se soustředit pouze na samotnou analýzu ideologie.

Civilizace – veď impérium k dominanci⁹

Civilizace IV je tahová počítačová strategie vydaná v roce 2005 studiem Firaxis. Jedná se čtvrtý řadový díl herní série (první díl vyšel v roce 1991) a celkem se prodalo více než 8 milionů

⁹ V diplomové práci analyzuji celkem 4 žánrově rozdílné hry – *The Sims*, *Dragon Age: Origins*, *Medal of Honor* a právě *Civilizaci IV*.

kopíí všech dílů série¹⁰. Jako hlavní vývojář je uváděn Soren Johnson, celá série je dílem Sida Meiera, který dohlížel i na vývoj tohoto dílu. Hra je typickým zástupcem žánru tahových strategií a her označovaných jako 4X. Hráč je postaven do pozice vůdce jednoho národa a má za úkol vybudovat dominantní impérium z původně velmi omezených zdrojů. Hra je zasazena do fikčního světa, který vychází z reálného. Národy i jejich vůdci mají svůj předobraz v lidské historii (např. Španělé, Němci, Řekové, Francouzi, Rusové, Mongolové, Číňané).

Analýza textonu

Gameplay log

Na začátku hry si hráč musí zvolit svůj národ a jeho vůdce. Ve hře je na výběr celkem 18 národů, každý má své výhody v podobě speciální vojenské jednotky a počáteční technologie, kterou může hráč využívat. Hráč si nastaví velikost mapy a její geografickou podobu (pouště a oázy, vrchoviny, krajina s jezery, ostrovy apod.).

Každá standardní hra začíná v roce 4000 př. n. l. Jednotlivý tah je vyjádřen jako 20 let herního času. Hráč má na začátku hry k dispozici osadníky, kteří mohou založit jedno město. Odtud hráč musí rozvíjet své impérium, zápolit s rivalskými národy, budovat infrastrukturu, vyvíjet kulturní a technologické výtěžky. K tomu všemu musí využívat celkem 37 zdrojů, díky kterým mohou města prosperovat a vydělávat peníze. Jsou tři základní zdroje – jídlo (slouží k obživě obyvatel města), a produkce (symbolizovaná kladivem, určuje množství produkce) a peníze. Vydělané peníze hráč může investovat do technologického rozvoje, kulturního rozkvětu impéria, nebo na placení žoldu vojenských jednotek. Ostatní zdroje jsou tzv. luxusní a jen podporují rozvoj měst.

Hráč má pět cest, jak vyhrát hru:

- 1) Může vojensky porazit všechny ostatní Civilizace IV.
- 2) Další cesta je přímo ovládat 75 % všech obyvatel světa a 50 % herní mapy světa.
- 3) Kulturní vítězství hráč získá, pokud má tři města s kulturním statusem „legendární“¹¹.

¹⁰ Podle vydavatelské společnosti Take Two Interactive.

¹¹ Každé město má svůj kulturní význam. Čím víc peněz hráč investuje do kulturního rozvoje, tím větší kulturní význam mají jeho města.

- 4) Jedna z možností vítězství spočívá v úspěšném vývoji a vyslání vesmírné rakety na planetu Alpha Centauri (dá se hovořit o technologické výhře, vesmírný program je na konci vývojového stromu).
- 5) Hráč také vyhraje, pokud postaví budovu Organizace spojených národů a stane se její rezolucí světovým vůdcem (potřebuje k tomu podporu ostatních národů).

Novým prvkem (oproti starším dílům série) je koncept náboženství. Každé náboženství je spojeno se specifickou technologií na technologickém stromu a dává hráči výhodu v rámci herních pravidel. Hráč si může vybrat své státní náboženství (jednotlivá města ovšem mohou patřit k jiným, nestátním vírám), aby tyto bonusy získal.

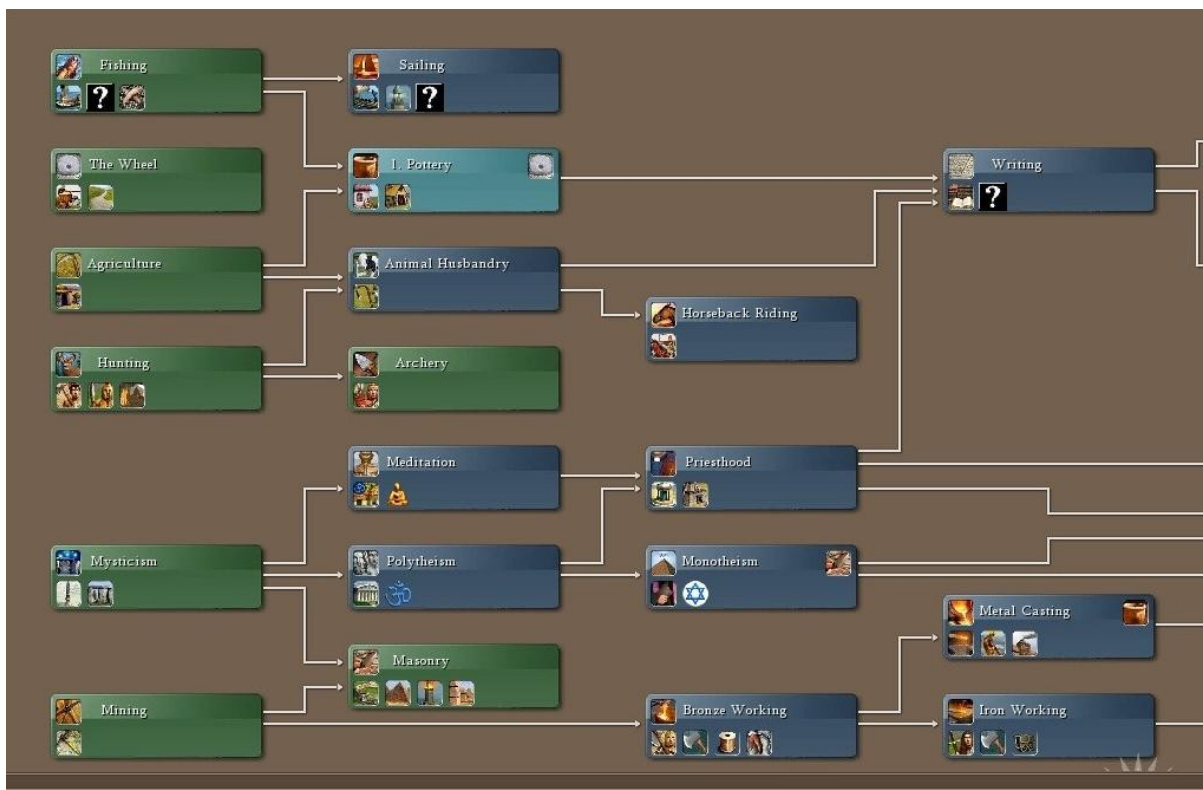
Významným prvkem ve hře je kvantifikace. Hra má simulovat či metaforicky ukazovat vývoj lidstva od barbarské společnosti k technologicky vyspělé, postmoderní společnosti schopné vyslat raketu k cizí planetě. Aby bylo možné přenést tento model do hry, musely se některé prvky lidského vývoje přenést do co nejlépe vzájemně vyvážených herních mechanismů. Každý prvek tedy má svou kvantifikační numerickou hodnotu v rámci systému. Velikost města je definována číslem, cena budov je definována číslem, cena, síla a zdraví jednotek jsou definovány číslem, počet zdrojů získaných za kolo je opět definován číslem. I složitost výzkumu technologií je definována číslem (složitější technologie se vynalézají více herních kol, než jednodušší). Toto číselné řazení má ale i kvalitativní charakter. Platí úměra, že čím vyšší číslo je, tím je daný prvek kvalitnější (budova má lepší vlastnosti, větší město se rychleji rozvíjí a je schopno produkovat více zdrojů, náročnější technologie poskytují větší možnost technologického pokroku).

Technologický strom

Technologický strom je jedna ze zásadních věcí, které Civilizaci IV odlišují od ostatních her, na kterých série postavila svou popularitu. Hráč pomocí vynakládaných prostředků vynalézá nové technické vynálezy i humanitní objevy jako např. monoteismus. Díky vývoji může stavět lepší budovy ve městech, produkovat silnější jednotky apod. Na technologickém vývoji stojí celý herní systém. Právě dobře naplánovaným technologickým vývojem získává hráč komparativní výhodu oproti ostatním národům. Hráč má technologický strom vždy k dispozici,

aby se mohl rozhodnout, jakou větví vývoje se vydá. Pokud hráč vynalézá nahodile, o tuto výhodu oproti ostatním hráčům přichází.

Technologie se vynalézá nezávisle na hráčských akcích a výzkum je financován z peněz. Hráč může nastavit procenta výtěžku, které půjdou na výzkum (nebo na kulturu, nebo do hráčovy pokladny). Opět platí přímá kvantifikační úměra - čím více peněz jde do vývoje, tím rychlejší vývoj je.



Obrázek 1: Ukázka části technologického stromu v Civilizaci IV.

Státní zřízení

Hra umožňuje rozvoj i při správě společnosti. Občanská zřízení jsou rozdělena do několika kategorií, v rámci kterých si hráč může zvolit společenské prostředí nejlépe vyhovující jeho taktice. Tyto kategorie jsou Správa státu (Government), Právní systém (Legal), Pracovní zřízení (Labor), Ekonomika (Economy) a Náboženství (Religion)¹². V rámci těchto kategorií si hráč může vybírat mezi výzkumem otevřenými možnostmi, které mají odraz v herních mechanismech.

¹² Náboženství zde neobsahuje jednotlivé víry, ale pozici státu vůči církvi. Je zde tedy Pohanství, Organizované náboženství, Teokracie, Pacifismus a Volné náboženství (neexistence jednoho státního náboženství).

Hráč musí kombinovat v těchto kategoriích ideální správu státu a společnosti vhodné pro jeho cestu k vítězství. Lze se vrátit i k již opuštěnému zřízení. Hráč s agresivní taktikou si nevybere jako styl státního náboženství Pacifismus a jako legální systém svobodu projevu, protože jej omezují ve vojenských výbojích a zvyšují mu cenu vojenských tažení.

Objektový inventář

V Civilizaci IV nemá hráč předměty k využívání, jako je tomu u The Sims či u Dragon Age. Především proto, že hra nemá avatara a předměty by neměl kdo ovládat či užívat. V této sekci se budu věnovat jednotkám, kterým hráč může velet, budovám, které může stavět ve městech, a zdrojům, které může využívat.

Jednotky

Hráč může ovládat dvě základní kategorie jednotek. Široká kategorie (celkem 47 jednotek) jsou bojové jednotky, jejichž vývoj je závislý na vyvinuté technologii. Hráč na začátku hraní může vycvičit pouze válečnický s kyji, postupem v rámci technologického vývoje, může se věnovat vývoji vojenské techniky a vyrábět tanky, letadla či dokonce raketové střely. Každou jednotku hráč vyrábí ve městech a spotřebovává tak jeho zdroje. Jednotky poté může vylepšit. Dále jsou to podpůrné jednotky jako dělníci (upravují okolí měst, staví v jejich okolí stavby na využívání zdrojů jako farmy, doly apod., na vodních plochách jejich roli přebírají pracovní lodě), osadníci (mohou zakládat nová města) či transportní jednotky (lodě, letadla). Tyto jednotky nemohou útočit, mohou být pouze cílem útoku bojové jednotky.

Jednotky hráč přímo ovládá, posílá je do boje, do práce, určuje jim jejich pozici na herním plánu. Každá jednotka má (jak je typické pro tahové strategie), jen omezený počet akcí na kolo. Jednotky tak nahrazují hráče v přímém konání na herní mapě.

Stavby

Dalším typem objektů, se kterým hráč může operovat, jsou stavby. Stavby se stavějí především ve městech, ale některé jsou stavěny i mimo město. Stavby slouží k rozvoji města (např. sýpka, divadlo, lázně), k cvičení jednotek (kasárny, letiště), ke zrychlení vývoje (škola,

univerzita) či k vydělávání peněz (tržiště, doky). Každá tato budova spotřebuje nějaké zdroje – především nerostné zdroje (reprezentovány symbolem kladiva).

Mimo město lze postavit stavby jako farma, důl, vesnice, lom, mlýn. Tyto stavby rovněž slouží k rozvoji města (farmy přidávají městu jídlo, doly nerostné suroviny, vesnice peníze).

Specifickým typem stavby ve městech jsou Divy světa. Celkem je 28 velkých Divů světa, které může postavit jen jedna civilizace (pokud takovýto div některá civilizace postaví, nemůže jej postavit jiná) a 12 malých Divů světa (ty může postavit každá civilizace). Tyto Divy dodají městu a potažmo i celému impériu velké bonusy, např. k vědě, k věhlasu města apod. Tyto bonusy tak zlepšují hráčovu pozici vzhledem k ostatním národům a hráč tak získává komparativní výhodu. Divy světa mají předobrazy v reálných významných stavbách lidské historie – velké divy jsou egyptské pyramidy, Visuté zahrady, Tádž Mahal apod. Malé divy jsou například Shakespearovo divadlo Globe, Červený kříž, Scotland Yard.

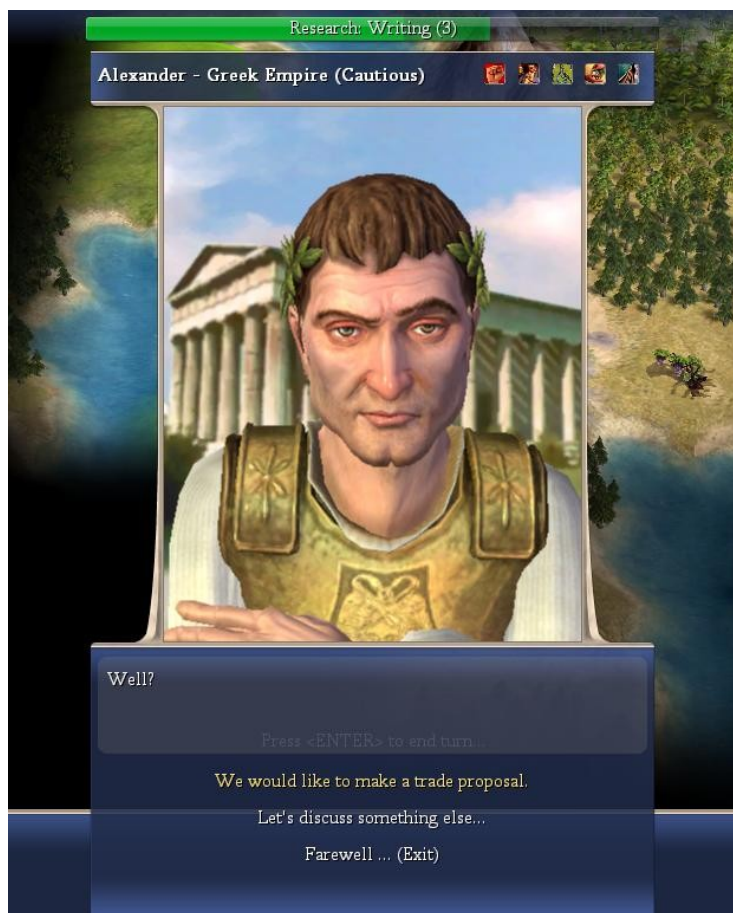
Zdroje

Jak jsem psal výše, ve hře je celkem 37 zdrojů. Ve hře fungují tři základní zdroje, se kterými hráč musí od začátku operovat. Jídlo slouží ke zvětšování měst a tedy i jejich vlivu a vlivu celého impéria (čím je město větší, tím větší plocha kolem města náleží impériu). Nerostné zdroje (se symbolem kladiva) jsou potřebné k výrobě jednotek i budov ve městě. Peníze naplňují pokladnu hráče, který skrze peníze může dotovat vývoj, kulturní rozkvět měst a zlepšování a udržování armády.

Další zdroje jsou převoditelné do těchto tří základních kategorií. K jejich využívání je potřeba speciální stavba mimo město, kterou postaví dělníci (často je potřeba ke stavbě dosáhnout určitého technologického vývoje). Například důl na drahokamy přidává nerostné zdroje a peníze, ale je potřeba nejdříve vybudovat důl (a vynaleznout jej).

Mapa interakce

Interakce s jiným NPC je v Civilizaci IV dosti omezená. Přestože je diplomacie relativně důležitou součástí hry, omezuje se jen na výměnu znalostí či peněz a návrhy na vytvoření koalice. Hráč se nedozví od ostatních žádné informace s výjimkou jejich postoje vůči dalším NPC.



Obrázek 2: Základní dialogové okno (obezřetný vládce Řecka Alexander). Hráč může pouze nabídnout směnu technologií, nebo zjistit naladění NPC vůči dalším NPC.

Hráč tak nemá v dialogu téměř žádné možnosti výběru. Nejedná se ani tak o dialog, jako o směnu zboží (přičemž vyvinuté technologie zde slouží jako předmět obchodu – zboží). Hráč může ovlivňovat náklonnost ostatních vůči svému národu formou darů (ať technologie či peněz). Nepřímo také funguje náboženství, pokud má NPC shodné státní náboženství, jako hráčův národ, budou vzájemné vztahy automaticky lepší. A vice versa – rozdílné státní náboženství bude vzájemné vztahy zhoršovat. Při velmi dobrých vztazích lze z dalších národů učinit své spojence. To má své výhody i nevýhody – hráč musí spojenci pomáhat i ve chvíli, kdy nechce (pokud chce spojení udržet).

Zajímavé je nastavení charakterů jednotlivých NPC. Vůdci národů (obrazy reálných postav minulosti) mají rozdílné vlastnosti, částečně založené na jejich předobrazech, které determinují jejich chování. Napoleon či Alexandr Makedonský jsou agresivní, preferují válečné řešení konfliktů. Indický Mahátma Gándhí je naopak pacifistický a neužívá útočnou taktiku.

Každý vůdce má přiřazeny dvě vlastnosti, které definují jeho taktiku, jednání v diplomacii, a které mu zaručují specifické bonusy v rámci herních mechanik

Studie uživatelského rozhraní

Uživatelské rozhraní je pro hráče nastaveno velice přehledně. Hráč sleduje hrací plochu z izometrického pohledu, aby měl co možná nejlepší přehled nad situací. Herní mapa je stylizovaná, jednotky jsou nepoměrně velké vůči mapě samotné (viz Obrázek 3). Vyvolává to dojem deskové hry.



Obrázek 3: Základní herní mapa. Na obrazovce je hlavní město (Berlin), hráč má aktuálně zvolenu jednotku dělníků (worker), která zlepšuje okolí města (staví farmu pro větší zásoby jídla). Akce, které může hráč jednotkám zadat, jsou ve spodním panelu uprostřed. Vlevo je popis jednotky. Vpravo na panelu je mapa objevené oblasti. V horní části obrazovky je ve středu přehled právě vynalázané technologie a doba jejího dokončení, vlevo je stav pokladny, vpravo je přístup k informacím „rádců“.

Zásadní pro uživatelské rozhraní je přístup hráče k téměř všem informacím, které potřebuje pro zodpovědné rozhodování. Hráč má přístup k především k technologickému stromu, kde je popis každé technologie, její pozice ve stromu. Technologický strom umožňuje hráči dopředu plánovat postup ve vývoji – klíčovému prvku Civilizace IV. Kromě technologického

stromu se hráč může dozvědět základní informace o vzájemných vztazích všech národů, o již vynalezených náboženstvích a správních systémech.

5.1.2 Skripton - Denotace

Pozn.: Jelikož je záznam hraní má vypadat jako příběh, rozhodl jsem se popis *skriptonu* pojmut formou vyprávění. Tyto části práce (pro každou hru jeden popis *skriptonu*) tedy nebudou formálně odborný text.

Vzhůru k dominanci velkého německého národa! Král Fridrich je kreativní a filozoficky založený. Své impérium by chtěl vést k prosperitě a rozvoji, spíše než válečnou cestou. Jím jmenovaný správce (hráč) měl jeho plnou důvěru. 4000 let před n. l. vzniklo město Berlín, jako hlavní město budoucího impéria. Na svou obranu mělo město jen jednu jednotku válečníků, ale tu vůdce vyslal na průzkum okolí, aby objevili jak možná nebezpečí, tak možnosti pro další expanzi. Hned po založení města zadal vůdce vycvičit dělníky, kteří by zkultivovali okolí města a podpořili tak jeho rozvoj. Ihned poté vyslal vůdce nové osadníky založit nové město. Berlín v tyto roky vzkvétal jen málo, všechny zdroje musel věnovat na výcvik jednotek. Ale po založení Mnichova se obyvatelé z vůdcova příkazu mohli věnovat rozvoji města a postavit postupně sýpku, kasárny a školu.

To už vůdce díky průzkumu země věděl, že jeho národ je sám na velkém ostrově umožňujícím dostatečnou expanzi. To mu plně vyhovovalo. Po moři by možní cizí agresori měli horší přístup k německé říši. Obrana území tak bude snazší a také levnější. Národ se tak mohl více věnovat mírovému výzkumu, aby byla jeho civilizace legendární svou kulturou.

Vůdce nechal v dalších dekádách založit ještě několik měst – Hamburk, Frankfurt, Kolín a Bonn. Brzy měla německá říše více než milion obyvatel a stala se tak největší v počtu obyvatel. Nebyla ovšem nejsilnější vojensky, proto se vůdce národa snažil vycházet co nejlépe s ostatními civilizacemi, aby neměly důvod na něj zatočit. Problémy měl pouze s Řeky, vedenými agresivním Alexandrem Makedonským. Ten se snažil zabrat co nejvíce území vojenskou cestou. Němci tedy občas dali Řekům darem

nějakou znalost, kterou díky svému zaměření na kulturu a vývoj disponovali. Také jim hrálo do karet, že s Řeky sdíleli shodné státní náboženství – Judaismus.

Vůdce Německého národa se však nesnažil o překotný vývoj. Peníze ušetřené na vojenských jednotkách neinvestoval do vývoje, ale do kulturního rozvoje. Německá města rychle rostla, jejich význam v celosvětovém měřítku rostl a z Berlína s Mnichovem se kolem roku 0 stala nejkulturnějšími městy světa. Kolem roku 800 n. l. zavedl Svobodu slova. Brzy k němu přidal Pacifismus¹³ jako náboženské zřízení. Zvýšil sice náklady na správu armády, ale tu mělo Německo jen velmi malou a obranou. Na druhou stranu Pacifismus přispěl ke kulturnímu rozvoji měst a národnímu výzkumu.

Roku 1320 se Němci rozhádali s Řeky, protože odmítli vstoupit po jejich boku do války. To Řeky tak nahněvalo, že Němcům vyhlásili válku. Během několika let se k ostrovu obývaného Němci dostali první vojenské jednotky bývalého spojení. Vůdce musel rychle přerušit stavby ve městech a vybudovat bojové jednotky. Naštěstí měl velkou zásobu zlata, takže si mohl dovolit krátkodobě udržovat velkou armádu.

Vzhledem k německému vysokému technickému pokroku mohli nasadit lepší jednotky. Měli již vynalezené tanky, které byla proti řecké jízdě a řeckým mušketýrům velmi účinné. Po několika letech se podařilo Němcům zničit všechny jednotky, které proti min řecký vůdce Alexandr vyslal. Ten poté přijal návrh na smír.

Němci okamžitě rozpustili většinu vojenských jednotek a obnovili hospodářskou a kulturní konjunkturu. V roce 1660 již byl Berlín legendárním městem¹⁴. O 60 let později se stal legendárním i Mnichov. Hamburk, jako třetí největší německé město, bylo v kulturním rozvoji o něco pozadu, protože bylo nejmladší z těchto tří a protože leželo u mořských břehů. V jeho okolí se tak odehrávalo několik bitev mezi německými a řeckými jednotkami, což poškodilo okolí Hamburku. Napravení škod a dohnání Berlína s Mnichovem trvalo Hamburku 120 let. V roce 1960 se tak stal Hamburk rovněž legendárním městem. Sláva těchto tří německých měst dosáhla všech končin světa a Německo se tak stalo vůdčí civilizací na světě.

¹³ Žold vojenských jednotek zvýšen o 1 jednotku zlata za kolo, + 100 % k šanci narození tzv. Velké osobnosti, která může zvýšit kulturu, dokončit právě probíhající výzkum či trvale zvýši rychlost vývoje.

¹⁴ Legendární je město s hodnotou kultury (culture rating) 50 000 bodů.

5.1.3 Analýza skriptonu, ideologie

Konotace

V rámci syntagmatické struktury textu lze identifikovat, že největší význam je bezesporu přiřazen vývoji technologií a rozvoji hráčovy civilizace. Když se dostaví jednotka (budova) ve městě či vynalezne nová technologie, hra automaticky dá hráči na výběr další možnosti produkce nebo výzkumu. Hra tak hráče tlačí k nezaostávání a k neustálému posunu vpřed. Naopak syntagmaticky v rámci systémového nastavení je upozaděn boj. Agresivní cesta k vítězství je v porovnání s mírovými cestami objektivně obtížnější a oproti dřívějším dílům herní série je ztížena.

Hra odkazuje v narativní rovině na realitu, ale prezentuje čas jako cyklickou, opakující se strukturu. Roky jsou rozsekány do jednotlivých hracích kol, takže analogové plynutí času je digitalizováno na přesně odlišitelné jednotky (tahy).

Ideologie a mýty

Hry Civilizace má jeden důležitý prvek - odkazuje na skutečný svět. Civilizace IV se nevěnuje každodennímu životu jedince ve společnosti či bojovému zážitku jednoho vojáka, ale vypráví příběh vývoje lidstva. Hráč je postaven do čela historického národa, což je zkušenost, kterou nemohl v reálném životě poznat.

Hlavním mýtem, který Civilizace IV prezentuje je humanismus ve smyslu odklonění se od boha a vyzdvihování lidského rozumu. Spoléhání na racionalitu, touhu lidstva bádát, zkoumat a objevovat. Bez těchto vlastností národ nemůže existovat. Hráč nemá možnost nezkoumat a věnovat prostředky na něco jiného, má jen možnost výběru, co zkoumat a jak velké prostředky na výzkum věnovat. Nemůže ale na výzkum nevěnovat žádné prostředky a udržovat ta technologický status quo. Lidská společnost ztělesněná jednotlivými národy je v Civilizaci IV pojímána jako společnost rozumu, která je sama schopná změnit svět k lepšímu, nebo si vojensky vydobýt dominanci nad ostatními národy. Je schopna dosáhnout všeho, co si zamane a nikdo před ní nepoloží nepřekonatelnou překážku. Hra tím odkazuje Weberově chápání

rationality (viz dále). Weber chápal racionalitu jako ekonomickou kalkulaci určující nejlepší a nejvýhodnější strategii konání (Weber, 1998) a to rozhodně platí pro hráčovu strategii při hraní Civilizace.

Příznačně k racionalitě je zpracováno náboženství. Hra nepojímá mýtus náboženství v tradičním pojetí náboženství jako víra v boha (či bohy). V Civilizaci IV existuje náboženství jen jako sekularizovaná společenská struktura. Náboženství je, stejně jako celý civilizační vývoj, objektem výzkumu. Náboženství je tak pouze sociální fenomén, který slouží pro uspokojení občanů (a každé náboženství také dává nějaké herní bonusy). Náboženství a rozdílné víry jsou zasazeny do systému jako technologie, otevírají nové možnosti vývoje a dodávají civilizaci herní bonusy, obdobně jako jakýkoli jiný výtěžek technologického stromu. Mimo svou funkci v rámci technologického stromu má náboženství úlohu jen v diplomacii, kdy shodné náboženství zlepšuje vztahy mezi civilizacemi. Ale i zde je funkce náboženství vyjádřitelná číselnou hodnotou, o kterou se vzájemné vztahy dvou národů zlepší. Náboženství zde nemá prvek sakrální, neexistuje zde bůh, náboženství je věc vzešlá od lidí a pro lidi. Náboženství „jen“ ukotvuje lidi v jejich společnosti, dává jim životní jistotu (přeneseno do herních mechanismů vyšší spokojeností obyvatel).

Hra dává hráči teoreticky na výběr z několika možných cest k výhře (jak jsou popsány v sekci Gameplay Log), ale tyto cesty jsou různě obtížné. Považuji to za významné z ideologického hlediska. Hráč je vybízen velmi nepřímo k pacifistické cestě a k mírovému rozvoji, a přestože má hráč možnost hrát i vojenskou cestu, je tato cesta komplikovanější, než ostatní. Vojenská cesta je jednak velice nákladná (udržování vojenských jednotek stojí průběžně peníze z pokladnice a za vojenskou jednotku se platí hned dvakrát – pořizovací zdroje a žold, který mohl být využit k dalšímu výzkumu či rozvoji kultury), zároveň ale klade na hráče větší nároky z hlediska ovládnutí jednotek, jejich pozičnímu spravování a obecně vojenské taktice. Pokud si hráč zvolí cestu vojenské dominance, musí k tomu mít velmi rozvinuté vojenské zázemí, ale i schopnost taktizovat s jednotkami. Navíc tím samozřejmě rozčílí ostatní národy, které obsazuje (a jejich spojence). Zároveň byla tato cesta velmi ztížena změnou oproti starším dílům. Při obsazování měst (zásadní pro rozšíření vlivu a počtu obyvatel)

musí mít útočník velmi velkou armádu, protože v městských hradbách schovaný obránce je velice silný. Této změny si všimnul i recenzent serveru Bonusweb Michal Zgraja:

„Trošku nešťastné je nově vyřešené bombardování, lodě ani artilerie totiž nyní nemohou nepřímo ostřelovat jednotky na okolních políčkách, mohou pouze zničit obranu obléhaného města a tak usnadnit práci vojskům poslaným na zteč. Jediný způsob, jak posádku nepřátelského města oslabit, je bombardování letectvem, nebo přímý útok vašimi děly, která tím však obětujete. Dobývání měst je tak nyní o hodně těžší a na úspěšnou ofenzívu musíte shromáždit mnohem více jednotek, obzvláště pokud je nepřítel na srovnatelné technologické úrovni.“ (Zgraja, 2005)

Je to další důkaz inklinace autorů pro volbu neválečné cesty ve hře. Toto zdůraznění několika cest by se dalo vykládat jako Bogostova „procedurální rétorika“. Bogost tento koncept popisuje jako „praxi využívání procesů persvazivně“ (Bogost, 2006, str. 28). Bogost připisuje digitálním hrám schopnost přesvědčit hráče o konkrétním chování tak, že ukáže a odhalí procesy a jejich důsledky, které se s daným chováním (nebo s chováním opačným)¹⁵. V tomto případě Civilizace IV ukazuje, že proces války je zbytečně komplikovaný, není jistou cestou k vítězství a je z ekonomického hlediska velmi nákladný (musí se investovat do armády, ale tato armáda musí být technologicky na výši, což vyžaduje vývoj na technologickém stromu). Ideologická podoba hry tedy v tomto ohledu vyznívá celkem jednoznačně – hra, přestože je to hra válečná, svými procedurami nutí (pravda ne výrazně) hráče k dodržování jedné konkrétní cesty, přestože mu dává na výběr možnost hned několik. Výběr této cesty není odvislý od narativu, ale od herních pravidel a nastavení herního systému, který se zakládá jen na rozhodnutí vývojářů a ne reálném základě (o čemž svědčí odlišnost dobývacího systému ve třetím a čtvrtém díle série).

Technologií ke světlému zítřku

Hra je také velice materiální. Materializuje a kvantifikuje veškeré výtěžky rozumu, nejen technické vynálezy, ale i humanitní proudy ve společnosti (ty jsou důsledkem výzkumu,

¹⁵ Nicméně Bogost procedurální rétoriku primárně aplikuje na hry, jejichž autoři prostřednictvím hry chtějí sdělit názorový postoj, např. společenskou kritiku. Jedná se tak o persvazivní taktiku autorů hry, která je cílena na přesvědčení hráčů.

nebo jeho přímým cílem). Každý prvek ve hře je převeden do herního mechanismu tak, že hráč vždy ví, co s novou technologií či věděním obecně získá a co ztratí. Věděním samotné tak hra přetváří v kapitál, který národ v konkurenčním boji musí využít, chce-li hráč hru vyhrát. Tento totální příklon k materialismu je dán zejména povahou hry jako média – z ludologického hlediska musí každý element hry zapadat do rámce herních pravidel a mechanismů. Proto je pochopitelné, že se vývojáři rozhodli determinovat herními bonusy a postihy vše, včetně filozofický směr či náboženských vyznání.

Tato kvantifikace je sama o sobě ideologická. Technologický strom a jeho součásti do něj kvantifikací a vzájemným propojením vložené lze chápat jako příklon k *instrumentální racionalitě*. *Instrumentální racionalita* je podle Webera zevšeobecnění kalkulace nejúčinnějších prostředků k dosažení daných cílů (Weber, 1998). Zatímco jiné kultury se pokoušely učinit svět srozumitelným pomocí rozvíjení teologických úvah nebo sestavit vnitřně jednotné etické či právní systémy, typickým rysem západního racionalismu je vědecký předpoklad, že všechny věci lze pochopit rozumem, a zároveň praktický přístup, který se snaží ovládnout svět a podřídit ho lidem. Webster a Robins navazují na Webera a *instrumentální racionalitu* chápou jako součást mýtu o moderním pokroku. Takovýto pokrok je nevyhnutelný, přirozený a nikdy nekončící společenský pohyb vpřed (Robins & Webster, 1999).

Technologický strom samotný je tak ideologickým sdělením. Nejen, že se v jeho rámci preferují konkrétní státní a společenská zřízení, ale rovněž se v něm materializuje a kvantifikuje veškeré věděním lidstva. Také ukazuje vývoj lidstva jako lineární postup od prostšího, jednoduššího a horšího k rozvinutému a lepšímu. Technologie je zde podávána v rámci konstrukce, kterou kritizují Robins s Websterem: „Technologie je od začátku domněle separována od společnosti, jen aby byla v další fázi představena jako nezávislá proměnná, která je primární příčinou sociální změny“ (Robins & Webster, 1999, str. 68). Technologie v Civilizaci IV funguje v rámci mýtu, který opět Robins a Webster popisují jako *technical fix*. V práci *Technical fix: Education, Computers and Industry* definují tento mýtus jako optimistické chápání technologie, které ji vnímá jako řešení problémů a aktivního nositele sociální změny. Webster a Robins tento mýtus dekonstruuji a tvrdí, že technologie nejsou autonomní, ale jsou součástí sociálních procesů (Robins & Webster, 1989)

Hra tak vytváří v konzumentech důvěru v abstraktní systémy, jak je popisuje Anthony Giddens v knize *Důsledky modernity* (Giddens, 2003). Vývoj technologií je instituce, která je schopna vyřešit každý problém ve hře, protože kvalitnější výtvar je komparativní výhoda. Giddens svůj koncept představuje ne na společenském systému modernity, ale spíše na pozici jednotlivce uvnitř systému (Giddens, 2003). Národy v Civilizaci IV důvěřují technologii a vývoji jako abstraktnímu systému. Tím, že hra prezentuje technologický vývoj jako jedinou cestu k výhře, legitimizuje tuto důvěru i pro hráče.

Jak jsem psal výše, Civilizace IV staví herní metaforu lidského vývoje, ale tato metafora je nereálná, postavená na logice založené na ideologických preferencích. Hra Civilizace IV na první pohled nestaví na pomyslný piedestal liberální demokracii. Demokracie (všeobecné volební právo) jako státní zřízení je jen jedno z několika, přestože je nejnáročnější na vývin (poslední v technologickém stromu ze všech typů státního zřízení). Zároveň je možné mít způsob vlády Všeobecné volební právo a způsob organizace pracovní síly mít otrokářství (Slavery). Demokracie v pojetí autorů Civilizace IV automaticky neznamená liberální demokracii, jak funguje v postmoderních státech západní civilizace. K takovému liberálnímu zřízení je třeba mít ve všech kategoriích civilního zřízení jedno konkrétní zřízení (Všeobecné státní právo ve Správě státu, Svoboda projevu v Právním systému, Emancipaci v Pracovním zřízení, Volný trh či Enviromentalismus v Ekonomice a Svobodné náboženství v Náboženství).

Zároveň je třeba všimnout si pozice těchto zřízení v rámci systému technologického stromu. Všechny tyto zřízení jsou postavena na pomyslný vrchol vývojové pyramidy. V technologickém stromu jsou až na konci, ostatní zřízení jsou tudíž tímto postavením ukazovány jako zastaralé na nižším stupni vývoje. A protože u Civilizace IV je ve všech ostatních oblastech kvůli nastavení herních mechanismů jasné, že čím vyvinutější technologie je, tím je lepší, lze to vztáhnout i na tyto kategorie. Civilizace IV tak propaguje kapitalistickou společnost a liberální demokracii jako nejlepší možné zřízení, které je vývojově dále, než ostatní možná zřízení. Právě toto umístění do systému lze považovat za ideologické. Také se zde ukazuje, že ve hrách funguje něco podobného, co Hall nazývá *framingem*. Hra otevřeně nepropaguje jednu možnost státního zřízení. Ale umístění této možnosti do systému hry na vrchol vývoje rámuje toto zřízení s dalšími hodnotami.

Hra představuje hráči výkladový hodnotový rámec, v němž má být vnímán vývoj lidstva. Tento výkladový rámec se neobjevuje přímo v narativu, ale v rámci pravidel a herních mechanik. Pokud Hall mluví o *preferovaném čtení*, lze v tomto případě mluvit o *preferovaném hraní*. Je více cest, jak hru vyhrát, ale některé herní akce musí hráč dodržovat (vývoj, lineární pokrok). Některé z těchto cest k výhře jsou snazší (cesty diplomatického či kulturního vítězství) než jiné (cesta vojenské dominance), přestože jsou si na první pohled všechny tyto cesty rovny.

6 Diskuze

Podle teorie *remediace* Boltera a Grusina nová média využívají předchozí mediální formy (2000). Počítačové hry přejímají především formy z filmového média. Spolu s rozvojem technologií mohou herní vývojáři sofistikovaně pracovat s cutscénami, filmovými částmi hry, kdy je hráč postaven do pozice pouhého diváka a jeho ergodická aktivita je utlumena. Kromě *remediace* starých obsahů a forem se ovšem objevuje nový, pro digitální hry specifický ideologický prvek. Digitální hry jsou definovány přesně nastavenými systémy pravidel. Tyto systémy jsou vzhledem k povaze počítačové technologie striktně kvantifikovány a všechny jednotlivé prvky zahrnuté do těchto pravidel jsou vzájemně provázány. Kvantifikovaná pravidla jsou nezbytnou podmínkou pro existenci hry jako média. Jedná se o naprostou *racionalizaci*. *Racionalizace* je dle Webera proces, při němž stále více společenských akcí a interakcí vychází z ohledů na účinnost či výpočet, spíše než z pocitů morálky, zvyků či tradic. (Weber, 2009). Dle Giddense (který vychází z Webera) je racionalizace ústředním prvkem modernity (Giddens, 2003). *Racionalizace* objektivizuje svět, hry se snaží nutit hráče dodržovat systém pravidel, který spojuje vzájemně nesouvisející prvky. Tento systém pravidel hry prezentují jako racionální a přirozený a dodávají mu tak legitimitu.

Toto transformování činností a světa do systémů herních pravidel souvisí s *komodifikací*. *Komodifikace* obecně je proces spojovaný s kapitalismem a zajišťuje transformaci předmětů, vlastností a znaků transformovaných do komodit, přičemž pod pojmem komodita chápeme položky, jejichž hlavním smyslem je prodej na trhu (Baker, 2006). Habermas poukazuje na to, že vzrůstající *komodifikace* života způsobená velkými korporacemi přetváří racionální občany na

„neracionální konzumenty, a to tak, že podřizuje sociálně-existenční otázky penězům“ (Baker, 2006, str. 90). Kulturní *komodifikace* nejen formuje a řídí kulturní významy, ale také transformuje lidské jedince do komodit. Teoretik postmodernismu Baudrillard nicméně tvrdí, že v současné kultuře nahradila užitnou i směnnou hodnotu zboží hodnota znaku. Tvrdí, že hodnota je v kultuře vymezována spíše prostřednictvím výměny symbolických významů než na základě užitku. Zboží tak není objektem s užitnou hodnotou, ale komoditou-znakem (Baudrillard, 1996). *Komodifikace* je obzvláště zřejmá u hry The Sims, kde je veškerý hráčova aktivita v rozvoji avatara a v postupu hrou závislá na zboží, které má svou funkci v rámci herních mechanismů.

Právě zavádění do herních mechanismů vzájemné provazování těchto prvků se ukazuje jako nový způsob rámování, o kterém mluví Hall (Hall, 2007). Autoři her tímto přenesením do systémů pravidel rámuje jednotlivé činnosti či artefakty s hodnotovým systémem. Na příkladu Civilizace IV lze vysledovat, že ačkoli se autoři určitě nesnažili o vytvoření ideologicky zabarvené hry, spojení technologického vývoje s filozofií, náboženstvím a humanitním vývojem lze interpretovat ideologicky. *Proceduralita* se tak stává ideologickým prvkem, který je pro hry jako médium specifický. Z činností se stávají herní procedury, které mají své místo v systému a v jeho rámci mají i svůj účel. Například ze společenského zřízení se stává výsledek těchto procedur. *Proceduralitu* popisuje Janet Murray ve své vlivné knize Hamlet on the Holodeck jako „pro počítač určující schopnost vykonat sérii příkazů“ (Murray, 1998, str. 71). Ian Bogost spojuje procedury s ideologií, podle něj mohou procedury svou povahou zahalit naši schopnosti vidět jiné způsoby myšlení (Bogost, 2006). Například voják vykoná jednoznačně neetický příkaz a brání se slovy: „Jen jsem držel procedury“. Bogost v této souvislosti přímo zmiňuje obhajobu mučení vězňů v Američany spravovaném iráckém vězení Abú Ghraíb v roce 2004¹⁶. Počítačové hry svou *proceduralitou* zastírají pravou podobu věcí a uměle vytvořený systém pravidel představují jako racionální. **přidat proceduralizaci**

Identifikované ideologie byly dle Mannheimova dělení ve valné většině pouze *partikulární* (Mannheim, 1991). The Sims prezentuje mýtus *amerického snu*, ale prezentuje jej optikou postmoderního kulturního průmyslu. Na jednu stranu umožňuje rovnost šancí, ale

¹⁶ Vojáci se tehdy bránili, že jen plnili rozkazy, zatímco velení tvrdilo, že americká armáda mučení vězňů neschvaluje.

zároveň oddělují pracovní a volnočasový prostor a soustředí veškerou hráčovu pozornost na volný čas. Frederic Jameson toto hédonistické vytlačení práce z ohniska zájmu připisuje *postmodernismu* jako definující prvek (Jameson, *Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism*, 2002). Civilizace zarámovala demokratické zřízení do herních mechanismů jako nejlepší možné. Autoři nespojovali cíleně demokracii s kvalitou, ale její pozice na vrcholu technologického stromu je nadřazená ostatním státním zřízením.

Jedna ideologie byla ovšem přítomna ve všech zkoumaných hrách. Neobjevovala se na banální rovině, jako třeba kritika byrokratického řízení společnosti ve hře Medal of Honor. Jedná se o chápání technologie a její pozici v postmoderní společnosti, které lze označit jako *totální ideologii*. Totální ideologie je dle Mannheima specifická povaha totální struktury vědomí společnosti, která je historicky situovaná (Mannheim, 1991). Technologický pokrok je ideologicky nahlížen jako přirozený, nevyhnutelný a pozitivní společenský pohyb vpřed. Mýtus *technical fix*, jak jej definují Robins a Webster, je optimistické chápání technologie, které ji vnímá jako řešení problémů a aktivního nositele sociální změny (Robins & Webster, 1989)(více viz kapitola 5.1.3 Analýza skriptonu, ideologie). Technologie je ve všech zkoumaných hrách pojímána jako řešení všech možných problémů lidstva (Robins & Webster, 1999). Nejvíce signifikantní je tento příklon interpretovatelný u Civilizace IV a Medal of Honor. V rámci narativu i herních procedur je technologie připravena vyřešit problémy, se kterými se hráč může ve hře setkat. V Civilizaci je co nejrychlejší technologický vývoj primárním úkolem vedoucím k cíli a k úspěšnému dokončení hry, v Medal of Honor je technologie prvek silně nadřazující americké vojáky při válce s Tálibánem.

Podle Robinse a Webstera je technologie nahlížena současnou postmoderní kulturou optimisticky. Do technologie je vkládána utopická víra v pokrok a jeho nevyhnutelnost. Technologie není politicky neutrální nástroj, ale technologie vždy vyjadřují specifické sociální hodnoty a priority (Robins & Webster, 1999). Ve mnou zkoumaných hrách technologie fungovala pro zprostředkování kapitalistických sociálních vztahů (zřetelné především v Civilizaci a v The Sims). Přes aureolu novosti a revolučnosti, kterou nové technologie nesou, udržují a potvrzují technologie stávající sociální praxi a nejsou nositelem změn.

Všechny partikulární ideologie i totální ideologické tvrzení o spásné technologii jsou typické pro postmoderní společnost. Frederic Jameson tvrdil, že každý kulturní produkt nese ideologické zabarvení kultury svého vzniku (Jameson, 2002). Tato velmi obecná teze se u zkoumaných her potvrzuje, zejména v náhledu na technologický vývoj.

Aarseth tvrdí, že hry jsou obtížně analyzovatelné kvůli rozdílnému způsobu hraní různých hráč (Aarseth, 2004). V případě fungování ideologie a jejího (v této práci nově identifikovaného) nositele, *procedurality*, se nejeví hráčské potenciálně rozdílné způsoby hraní jako limitující. Ideologická výpověď o světě vzniká zanesením činností a artefaktů do herních procedur a jejich zarámování do herních struktur. Hráč poté již takto vytvořený svět hry hraje a interpretuje. Z hlediska analýzy ideologie tedy nespátřuji v rozdílném hraní různými hráči metodologický problém, přesto rozdíl mezi hráči bude jistě v interpretaci hraním vytvořených obsahů. Nakolik *ergodicita* ovlivňuje interpretování obsahů, považuji za zajímavé a doposud nedostatečně prozkoumané téma pro vědeckou studii.

Použitá literatura:

Aarseth, E. (2001). *Computer Game Studies, Year One*. Získáno 22. února 2011, z Game Studies: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>

Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

Aarseth, E. (2004). Playing Research: Methodical Approaches To Game Analysis. *Papers from pilforskning.dk conference*.

Adams, J. T. (2001). *The Epic of America*. London: Simon Publications.

Althusser, L. (1971). *Lenin And Philosophy And Others Essays*. New York: Monthly Review Press.

Baker, C. (2006). *Slovník kulturních studií*. Praha: Portál.

Baudrillard, J. (červen 1996). Praecessio Simulacrorum. *Host*, stránky 3-28.

Bogost, I. (2006). *Persuasive Games*. Boston: MIT University Press.

Bolter, J., & Grusin, D. (2000). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.

- Consalvo, M., & Dutton, N. (2006). *Game Analysis: Developing a Methodological Toolkit For The Qualitative Study Of Games*. Získáno 14. březem 2011, z Gamestudies.org: http://www.gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton
- Davis, H. (2004). *Understanding Stuart Hall*. London: Sage.
- Eskelinen, M. (2001). *The Gaming Situation*. Získáno 22. únor 2011, z Game Studies: www.gamestudies.org/0101/eskelinen
- Ferri, G. (2007). *Narrating machines and interactive matrices: a semiotic*. Získáno 22. únor 2011, z digra: <http://www.digra.org/dl/db/07311.02554.pdf>
- Frasca, G. (2003). *Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate That Never Took Place*. Získáno 22. únor 2011, z http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf
- Frasca, G. (1999). *Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video)games and Narrative*. Získáno 22. únor 2011, z <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>
- Giddens, A. (2003). *Důsledky modernity*. Praha: Sociologické nakladatelství.
- Gramsci, A. (2002). Concept of "Ideology". *Media and Cultural Studies: Keywords* , 43-47.
- Hall, S. (2002). Encoding/Decoding. *Media and Cultural Studies: Keywords* , 166-176.
- Hall, S. (2007). Znovunalezení "ideologie": návrat potlačeného zpět do mediálních studií. *Mediální studia* , 68-79.
- Chandler, D. (2008). *Semiotics for Beginners*. Získáno 14. březem 2011, z Aberystwyth University (<http://www.aber.ac.uk/en/>): <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/S4B/semiotic.html>
- Jameson, F. (2006). Postmodernism of Cultural Logic of Late Capitalism. V M. Durham, & D. Kellner, *Media and Cultural Studies: Keywords*. Malden: Blackwell.
- Jameson, F. (2002). Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism. V M. Durham, *Media and Cultural Studies: Keywords* (stránky 550-587). Malden: Blackwell.
- Juul, J. (2001). Games Telling stories. *Game Studies* .
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Juul, J. (2000). *What Computer Games Can And Can't Do*. Získáno 22. únor 2011, z What Computer Games Can And Can't Do: <http://www.jesperjuul.net/text/wcgacad.html>
- Murray, J. (1998). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Reifová, I. (2004). *Slovník mediální komunikace*. Praha: Portál.

Reifová, I. (2007). Synové a dcery Jakuba Skláře: Dominantní a rezistentní významy televizní populární fikce ve druhé polovině 80. let. *Mediální studia* , 34-67.

Robins, K., & Webster, F. (1989). *The Technical Fix*. London: Macmillan.

Robins, K., & Webster, F. (1999). *Times of Technoculture*. London: Routledge.

Thwaites, T., Davis, L., & Mules, W. (2002). *Introducing Cultural and Media Studies: A Semiotic Approach*. New York: Palgrave.

Weber, M. (1997). *Autorita, etika a společnost*. Praha: Mladá Fronta.

Weber, M. (1998). *Metodologie, sociologie a politika*. Praha: Oikoymenth.

Weber, M. (2009). *The Protestant Ethic and the Spirit of Capitalism*. Oxford: Oxford University Press.

Zgraja, M. (11. listopad 2005). *Civilizace 4*. Získáno 17. květen 2011, z Bonusweb.cz:

http://bonusweb.idnes.cz/pc/recenze/civilization-4-0pf-/clanek.A051106_civilization4rec_bw.idn