

# POČÍTAČOVÉ HRY JAKO NOVÁ MÉDIA<sup>1</sup>

## // Videogames as New Media

**Jaroslav Švelch**

Univerzita Karlova, Praha

### ABSTRACT

*The paper offers a short introduction to game studies as seen from the media studies perspective. It also tries to find the ways in which media studies can contribute to the research on computer and video games. First, two formal approaches to games are introduced – one describes games as systems of rules, the other as a specific kind of text – a cybertext. Then we ponder the question whether games can be considered a medium. It is concluded that in some respects it can but in others it turns out that the traditional view of media brings up difficulties, because games are both medium and activity. In the following chapters, an overview of the existing research into computer games is presented, starting with production and genre conventions. It is stated that media studies could apply critical political economy of media to analyze the ongoing changes in the game industry and their effects on content. The chapters dedicated to the content trace the development of the computer game aesthetics and the “ludic elements” – which can be motivated by the mechanics of game itself, by the technological limitations and by mimesis, i.e. by mimicking real-life facts and processes. A discussion of ideology, simulation and entertainment follows. It is concluded that simulation, like news, can never be entirely objective. In comparison to other media, however, games allow a different level of user participation and often allow the user to modify the content. In the final chapters, we focus on the audience (including Czech specifics), first to dispel some of the myths surrounding the topic, then to investigate the gaming culture and the methods of assessing videogame use. We find that there has been surprisingly very little research done into the actual gaming experience and that this is where media studies (or cultural studies) could contribute with their approaches to audience research.*

### KEYWORDS

*computer games – video games – ludology – media studies – media effects – ideology – simulation – entertainment – audience*

### KLÍČOVÁ SLOVA

*počítačové hry – videohry – ludologie – mediální studia – účinky médií – ideologie – simulace – zábava – publikum*

---

<sup>1</sup> Části tohoto článku byly zpracovány během autorova výzkumného pobytu na Massachusetts Institute of Technology, umožněném grantem Komise J. W. Fulbrighta. StaĚ je je zkrácenou, přepracovanou a současně doplněnou verzí článku: Švelch, Jaroslav. 2007. „Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích.“ In *Pražské sociálně vědní studie. Mediální řada, MED-009*. Praha: Fakulta sociálních věd UK. [http://publication.fsv.cuni.cz/attachments/267\\_009%20-%20Svelch.pdf](http://publication.fsv.cuni.cz/attachments/267_009%20-%20Svelch.pdf) (1.4.2008)

## 1. Herní studia jako interdisciplinární obor

Prolistujeme-li dosavadní literaturu, která se pokouší o vědecké studium počítačových her a videoher<sup>2</sup>, brzy zjistíme, že většina knih, článků a příspěvků začíná velmi podobně: statistickými daty. Dozvíme se, že v USA se v roce 2005 prodalo zhruba 230 milionů her, takže každá domácnost si pořídila v průměru dvě nové hry. (Vorderer – Jennings 2006) Průzkumy z USA ukazují, že se hry hrají ve dvou třetinách domácností (ESA 2007). Proto, abychom zjistili, že hry jsou nesmírně populární, ovšem nemusíme číst statistiky a herní magazíny, nemusíme ani sami hrát – stačí poslouchat konverzace v hromadné dopravě nebo sledovat bannery na zpravodajských internetových serverech.

PC hra *Mafia* (Illusion Softworks 2002), neúspěšnější český herní exportní titul, byla v Česku inzerována i na billboardech a pronikla tak ze specializovaného diskurzu do veřejného prostoru a mainstreamové kultury. Herní průmysl se snaží oslovit potenciální hráče v dosud opomíjených demografických skupinách a ovládnout co nejvíce našeho volného času. Trh s hrami je čím dál diferencovanější a vedle komerčních „studiových“ projektů existuje velký trh „příležitostných“ (*casual*)<sup>3</sup> her a nepřeberné množství her vyrobených malými nezávislými firmami či jednotlivci. Neustále se objevují nové platformy<sup>4</sup> a jednoduché hříčky na mobilních telefonech koexistují s hrami, ve kterých statisíce hráčů obývají jeden fantastický svět. Počítačové hry zprostředkovávají jednoduchou zábavu, vojenský trénink, komplexní simulace i umělecké vize, jsou tematizovány v každodenní komunikaci, staly se zdrojem metafor, inspirací pro umění a nástrojem pedagogiky, reklamy a propagandy.<sup>5</sup> Jsou neodmyslitelnou součástí kultury a společnosti už od konce dvacátého století a šíří se podél mnoha os, ať už jde o sociální postavení, téma či čas a prostor, v němž se užívají.

Vytrvalé odkazování na statistická data vyvolává dojem, že je dosud nutné ospravedlňovat, že se hrami zabýváme na akademické půdě. Než začneme rozvíjet možné cesty, jimiž mohou mediální studia přispět k poznání tématu počítačových her a jimiž mohou herní studia přispět k rozvoji metod a konceptů mediálních studií, pokusme se pro dosavadní defenzivní postoj výzkumníků zabývajících se počítačovými hrami najít důvody.

Je snad způsoben tím, že se jedná o nové, netradiční téma, a navíc součást populární kultury? V podobné situaci se dříve ocitlo médium komiksu a je příznačné, že dostačující teorii komiksu si museli vytvořit komiksoví umělci sami. (McCloud 1999) Panuje tu snad jistá obava z komplikovanosti technologie, která nám hry zpřístupňuje? Hry jsou však především *kulturní artefakty* (Durkin 2006), jež lze studovat nezávisle na technických detailech fungování média. Filmový vědec přece také ke své práci nepotřebuje absolvovat promítačský kurz – a nemusí v úvodu svých statí připomínat, kolik lidí navštěvuje biograf.

Mohla by na vině být špatná interpretace výroku Johana Huizingy, tedy jednoho ze dvou nejslavnějších antropologů zabývajících se hrami obecně? Huizinga píše:

---

2 V této práci budeme používat označení *počítačová hra*, vzhledem k tomu, že v České republice tradičně převažuje hraní na počítačích nad hraním na herních konzolích a na automatech.

3 *Casual games* mohou být definovány z mnoha úhlů pohledu, ale zpravidla se vyznačují relativní jednoduchostí a hardwarovou nenáročností a možností kdykoli hru přerušit či hrát v jednotlivých krátkých „dávkách“. Tím se odlišují od velkých herních projektů (tzv. *AAA games*), kladoucích větší nároky na produkci, hardware i hráče. Mezi příležitostné hry můžeme zařadit například *Tetris* (Pažitnov 1986) nebo hry *Solitaire* a *Hledání min* dodávané s operačním systémem Windows.

4 V posledních několika letech se přitom vývoj herního hardwaru zaměřil na inovace v oblasti ovladačů, směřující k bezprostřednímu zážitku ze simulované aktivity. Např. ovladač konzole Nintendo Wii snímá souvislé pohyby v prostoru a ovladač dodávaný s hrou *Guitar Hero* (Harmonix 2005) má skutečně tvar kytary.

5 Viz oddíl 3.3.

Hra není „obyčejný“ nebo „vlastní“ život. Spíše je vystoupením z takového života do dočasné sféry aktivity s vlastní tendencí.

(Huizinga 2000: 18)

Tuto dočasnou sféru Huizinga nazývá *magickým kruhem*. Tím však odkazuje k faktu, že hry mají svůj vlastní diegetický prostor, tedy prostor, v němž platí specifická pravidla a specifické definice objektů a situací (srov. Galloway 2006), a nikoli snad k tomu, že jsou odděleny od sociálního a politického diskurzu.<sup>6</sup>

Nebo snad přežívá dojem, že v počítačových hrách nezáleží tolik na obsahu, jako na jejich účinku na vyhrazené demografické skupiny? Paradigma účinků, v němž byly hry vnímány jako „černá skříňka“, na jejímž výstupu je ovlivněné či neovlivněné dítě, dominovalo výzkumu počítačových her až do poloviny devadesátých let. (Newman 2003; Lee – Peng 2006) Nedostatky této jednostranné orientace eufemisticky shrnuli Lee a Peng:

Dosud se dostatečně nezkoumala povaha hraní jako aktivní zkušenosti [...]. To je poměrně neblahá situace, protože při studiu účinků nějaké věci může značně napomoci pochopení její vnitřní podstaty.

(Lee – Peng 2006: 340)

Vývoj humanitně a sociálněvědně orientovaných herních studií do určité míry reflektuje vývoj her samotných a právě hráčské demografie. Proto, aby mohly vzniknout první odborné práce zabývající se hrami jako takovými (tedy nikoli jen jejich účinky), museli dospět výzkumníci a výzkumnice, kteří „na hrách vyrostli“, a považují je proto za integrální součást svých sociálně-kulturních zkušeností. Ve druhé polovině devadesátých let se rekrutovali zejména z oblasti literární teorie. (Aarseth 1997, Juul 1999) Narativitou ve hrách, pojetím prostoru a především sledováním počítačové hry jako nově vznikajícího uměleckého média se mezi prvními zabýval například Henry Jenkins (2005), kterého následovali filmoví vědci (Wolf 2002), odborníci z oblastí kulturních studií (Crawford – Rutter 2006) a gender studies. (Kennedy 2002) Oblast počítačových her byla jednak zahrnuta do obecnějších mediálních teorií (například v pracích již zmíněného Henryho Jenkinse, pišícího o „kultuře konvergence“ a transmediální narativitě, viz Jenkins 2006), jednak se objevovaly tendence vytvářet teorie specifické pro dané médium. Velkým propagátorem studia počítačových her jako samostatné disciplíny byl kupříkladu Gonzalo Frasca, jenž ve svém pionýrském článku *Ludology Meets Narratology* volal po oddělení studia her od naratologie a po takovém studiu hry, jež bude založeno na analýze herních pravidel a principů (hra a příběh jsou totiž podle Frasky „dva ontologicky odlišné objekty“). (Frasca 1999) Specificky hernímu přístupu, jehož ustavení považoval za žádoucí, dal název *ludologie*.<sup>7</sup>

Základnou ludologického přístupu se stala především Skandinávie. Ludologové ke hrám přistupovali jako k modelu fungujícímu podle určitých pravidel, a srovnávali tedy především počítačové hry s nepočítačovými hrami. (Eskelinen 2001, Juul 2005) Ve svých pracích se vyhlašovali vůči „naratologům“, zpravidla Američanům, již hry studovali jako prostředek vyprávění příběhu, a srovnávali je tedy s dramatem, románem apod. (Murray 1998) Takzvaný „spor mezi ludology a naratology“ byl veden převážně ze strany ludologie

6 I Roger Caillois v knize *Hry a lidé* zdůrazňuje „vepsání hry do přesných a předem daných časoprostorových mezí“. (Caillois 1998: 31)

7 Z latinského *ludus* (hra).

ve snaze etablovat samostatnou disciplínu. (Jenkins 2003) Frasca sám zpětně komentoval, že šlo víceméně o spor neopodstatněný, ba dokonce virtuální, a odmítl, že by ludologové a konkrétně on sám někdy upírali příběhu a naratologickým metodám místo ve studiu počítačových her. (Frasca 2003)

Výsledkem tohoto sporu nicméně bylo vymezení ludologie, reprezentované Jesperem Juulem, Espenem Aarsethem a Gonzalem Fraskou, jakožto formalistického jádra herních studií a odstředivého paradigmatu, které se snaží najít rysy, jimiž se hry *odlišují* od ostatních objektů studia. A protože v této stati chceme upozornit na nutnost užití specifických metod při studiu her, budeme – aniž bychom ovšem devalvovali přínos komparativních a generalizujících přístupů – často vycházet z ludologické pozice.

Herní studia jsou ovšem nutně multidisciplinární oblastí a důležitým krokem k její koordinaci bylo založení specializovaného odborného časopisu *Game Studies*<sup>8</sup> v roce 2001, přestože se zprvu profiloval jako čistě ludologický. Organizace vědecké činnosti probíhá i na bázi asociace DiGRA (Digital Games Research Association, [www.digra.org](http://www.digra.org)). Nejdůležitějšími centry herních studií jsou Skandinávie (zejména IT University of Copenhagen), Spojené státy (zejména Georgia Institute of Technology a Massachusetts Institute of Technology) a Velká Británie (mj. Bath Spa University).

Další autory a autorky a další přístupy vzpomeneme v následujících kapitolách; zde však ještě připomeňme, že pro utváření odborného diskurzu o počítačových hrách jsou důležité i publicistické pohledy na hráčskou kulturu (Poole 2004, Chaplin – Ruby 2006), příručky a antologie herního designu (Koster 2004, Salen – Zimmermann 2003) a hlasy z herního průmyslu.

Akceptace počítačových her jako média a jako relevantního objektu akademického zájmu souvisí s evolucí technologie a obsahu. Hra se stala „multimediálním“ artefaktem obsahujícím video, zvuk a psané slovo. Podle Marshalla McLuhana každé nové médium zahrnuje ta předchozí. (McLuhan 1991) McLuhan navíc předvídá nástup „totálního prostředí elektronických služeb“. (McLuhan 1989: 127) Počítač je podle něj projekcí vnitřní synestezie, což je podle něj schopnost „převést jeden druh zkušenosti vnímaný jedním smyslem do ostatních smyslů a prezentovat jej jako sjednocený obraz [lidské] myslí“. (ibid.: 94) Počítač skutečně postupně umožnil převod textů z různých médií na společnou digitální bázi a přiblížil se tak ideálu reprezentovat sjednocený („totální“) obraz myslí. Měřítkem vývoje počítačové hry ovšem nebyla jenom vlastní lidská zkušenost, ale i tradiční média. Teorie *remediace* Boltera a Grusina mimo jiné obsahuje předpoklad, že vztah nového média k realitě se odvíjí od jeho vztahu ke stávajícím médiím: „Fotorealismus definuje realitu jako to, co je na fotografii, a interaktivní film definuje realitu jako to, co je ve filmu.“ (Bolter – Grusin 2000: 99) Počítačové hry tedy mohou být „realistické“ právě ve chvíli, kdy vypadají jako film, jenž byl dosavadním měřítkem realističnosti.

Právě v době, kdy mohly počítačové hry díky vyvíjejícím se technologiím v přijatelné kvalitě zahrnout video, zvuk i text – tedy po roce 1993 – se začal herní průmysl začleňovat do velkých zábavních korporací<sup>9</sup> a hraní her se stalo mainstreamovou zábavní aktivitou. Počítačová grafika a zvuk se začaly blížit televizní kvalitě, hry mohly přebírat vizuální postupy filmu, zdokonalovaly se herní modely umělé inteligence, s příchodem technologie CD disků se rapidně zvýšil objem dat (a tedy i obsahů), jež hra mohla zahrnovat. Široká veřejnost mohla začít hry „brát vážně“, protože v nich rozeznávala formy vyprávění

8 Žurnál vychází pouze elektronicky, na internetové adrese [www.gamestudies.org](http://www.gamestudies.org).

9 V roce 1993 například koncern Sony koupil přední britskou vývojářskou a distribuční společnost Psygnosis.

a rétoriky známé z jiných médií. Tehdy také proběhly první pokusy o seriózní akademické studium tohoto tématu. Totální prostředí počítačových systémů čím dál těsněji konverguje s telekomunikačními technologiemi, což znovu proměňuje tvář počítačových her a zavádí nové žánry a nové způsoby užívání her, které nyní mohou hrát tisíce hráčů připojených na internet. Nezávisle na široké akceptaci her jako média a bohatství multimediálních obsahů ovšem základní herní mechanismy stále vycházejí z předpočítačových a raných počítačových her.

Hry tedy nelze studovat pouze jako komplexní multimediální text. „Hry jsou zároveň objekt a proces; nelze je číst jako texty nebo poslouchat jako hudbu, je třeba je hrát.“<sup>10</sup> (Aarseth 2001) Studium her vyžaduje takový metodologický postoj, který nám dovolí učinit krok „za obsah“ a odhalit hybné procesy, jež modelují McLuhanovu „synestezi“.

V následujících dvou oddílech představíme dva teoretické přístupy, které nám mohou pomoci začlenit hry do našich znalostí o fungování médií a pomohou nám porozumět dvojdmosti her, jež jsou zároveň objektem i procesem, artefaktem i aktivitou. První z těchto přístupů směřuje od hry jakožto antropologického fenoménu k obecnému formálnímu modelu (Juul 2005), podle druhého můžeme hru pojmout jako zvláštní „řád“ textu, vyžadující příslušný druh uživatelské aktivity. (Aarseth 1997) Nejedná se samozřejmě o jediné dvě existující teorie – tyto konkrétní jsme vybrali především kvůli tomu, že jsou jednak v oblasti studia her obecně známé a respektované, a jednak proto, že jsou relativně ucelené.

### 1.1. Pravidla hry – od piškvorek k Doomu

Kdo se snažil shrnout dějiny myšlení o hrách, zpravidla byl překvapen, jak málo teoretické literatury na toto téma existuje. Jesper Juul uvádí řadu klasických antropologických a sociálně psychologických definic hry. (Juul 2005: 30) Ocitujme například definici Rogera Cailloise:

[Hru lze definovat] jako činnost bytostně *svobodnou*, k níž hráč nemůže být nucen [...], *vydělenou z každodenního života* [...], *nejistou*, jejíž průběh ani výsledek nemůže být předběžně určen [...], *neproduktivní* [...], *podřízenou pravidlům* [...] a *fiktivní*.

(Caillois 1998: 32)

Rysy jako *svoboda* (dobrovolnost) a *neproduktivnost* mají spíše normativní než vnitřní motivaci. Mohli bychom totiž například namítnout, že „performance“ hry je produktivní, neboť fotbalový zápas či performanci hry je možno sledovat jako text, stejně jako v případě performance divadelní hry.

Pro definici hry jsou zásadní především *pravidla*, která určují herní „mechaniku“ a ponechávají možnost variabilního výsledku. Dalšími definičními rysy hry jsou v Juulově modelu hráčovo úsilí, jeho zainteresovanost na výsledku a ohodnocení příznivosti různých výsledků (zemřít v prvním levelu je špatné, dohrát hru je dobré). (Juul 2005)

Juul dále tvrdí, že hra je *transmediální* fenomén, a stejně jako narace (*narrative*) tedy není odkázána na určitý typ média: šachy považujeme za identickou hru nezávisle na tom, jestli je hraje proti člověku s dřevěnými figurkami nebo na počítači.

10 Aarsethova formulace je snad příliš striktní – hru lze poslouchat jako hudbu a sledovat jako video, přestože to není způsob užití, který považujeme za charakteristický rys hry jako média.

Neexistují rekvizity či vybavení, neboli *materiální podklad*, které by byly společné všem hráčům. Zato je jim ovšem společný *nehmotný podklad*, totiž dodržování pravidel, určení povolených tahů a akcí a jejich důsledky. Dodržování pravidel mohou ve skutečnosti zajišťovat lidé (ve stolních a karetních hrách), počítače nebo fyzikální zákony (ve sportu).

(Juul 2005: 48)

Pravidla nemusejí být pevně daná; dohadování se na pravidlech může dokonce – ve „folklorních“ hrách – hrát velkou roli. Jean Piaget dává příklad jednoduché dětské hry s kuličkami, jejíž pravidla se liší v městech, jež jsou od sebe vzdálena pouhé tři kilometry. (Piaget 1976, cit. dle Juul 2005) V počítačových hrách jsou pravidla primárně dána autorem či výrobcem, vyjednávání o pravidlech se pak projevuje například v možnosti zvolit obtížnost (modifikace explicitně umožněná výrobcem), použít tzv. *cheat* (modifikace implicitně umožněná výrobcem) nebo hru *hackovat* (modifikace zdrojového programu, která do jisté míry mění identitu hry).

Hra se podle Juulova modelu realizuje v čase jako série herních stavů (*game states*). (Juul 2005) Existující herní stav musí být během každé hry nějakým způsobem zakódován a „ukládán“. Počítačové systémy se proto pro tvorbu a hraní her zdají být ideálním technologickým rámcem – umožňují existenci *algoritmizovaných*, spolehlivých a nestranných pravidel a průběžné ukládání velice komplexního herního stavu. Dokáží spouštět „strojové úkony“ (Galloway 2006), na které pak hráč musí reagovat – příkladem může být postupné padání kostiček v *Tetris* (Pažitnov 1986). Počítač také nabízí možnost zahrnout audiovizuální a lingvistické obsahy: obrazů, hudby, dialogů nebo grafických textur, jimiž je pokryto trojrozměrné prostředí hry.

Obsahy nejsou vlastní hráčům obecně (co je obsahem piškvorek?), ale jsou neoddelitelné od hry jakožto konkrétního „mediálního“ produktu – hra *The Secret Of The Monkey Island* (Lucasfilm 1990) by ztratila svou identitu ve chvíli, kdy by se hlavní hrdina nejmenoval Guybrush Threepwood. Hry jako *Planescape: Torment* (Black Isle 1999) vytvářejí detailně propracované *fiktivní světy*. Počítačová hra tedy podle Juula spojuje *skutečná* pravidla a *fiktivní svět*.

Doposud jsme se v souvislosti s počítačovými hrami vyhýbali označení „médiu“. Vraťme se tedy k *transmediálnímu* charakteru her. Ze šachu na počítači a šachu na stole má hráč zajisté odlišný zážitek, nelze ovšem přehlédnout určité invariantní jádro. Musíme tedy odlišit hru jako abstraktní princip a hru jako mediální produkt.

Počítačová hra je tedy specifickou aplikací hry jakožto transmediálního fenoménu, stejně jako je například film aplikací transmediálního fenoménu narativity. Z výše uvedených důvodů se aplikace v počítačovém prostředí stala významnou a jedinečnou manifestací herních principů.

Můžeme pak počítačové hry označit za samostatné médium a přistupovat k nim tak z pozice mediálních studií? Tradiční a intuitivní oddělování médií se děje na základě produkčních a recepčních konvencí, na základě *kulturní praxe*. (Uricchio 2003) Pokud se na počítači místo hraní hry budeme dívat na televizi, budeme hovořit o sledování média zvaného *televize*, protože sledujeme pořad vyrobený podle televizních konvencí a konzumujeme ho způsobem, jímž se televize tradičně konzumuje. I hry se vyznačují typickými metodami produkce, marketingu a distribuce a specifickými obsahy a vzorci užívání, jež je odlišují na jedné straně od ostatního softwaru, na druhé straně od ostatních tradičních „médií“, jako jsou tištěná kniha nebo film. Můžeme je tedy považovat za „médiu“

v kontrastu s ostatními a v zasazení do mediálního kontextu. Intuitivně ale cítíme, že jednotlivá hra není textem v tradičním smyslu slova, což nás přivádí k teorii *kybertextu*, s níž přišel Espen Aarseth (1997).

## 1.2. Texty na hraní a hraní s texty

Ani Caillois, ani Juul ve svých definicích kupodivu neuvádějí, že hra vyžaduje *aktivního hráče*, ačkoli to implicitně předpokládají. Užití počítačové hry jako kulturního *artefaktu* je ovšem podmíněno jeho přítomností, jelikož její obsah se odkrývá v závislosti na jeho činnosti. Při hraní hry nemusí platit, že recipujeme a interpretujeme veškerý obsah, jež zahrnuje, ať už kvůli tomu, že hru nedohrajeme do vítězného konce, nebo že zvolíme jeden z možných způsobů hraní, které se navzájem vylučují. Eskelinen (2001) poukazuje na to, že ve filmu, divadle a literatuře se oproti tomu předpokládá, že příjemce dílo interpretuje až ve chvíli, kdy ho vidí celé:

To je obecně charakteristické pro aktivity, jež jsou převážně interpretativní. Oproti tomu v počítačových hrách není nutné ani možné setkat se s každou možnou kombinatorickou variantou událostí a existentů,<sup>11</sup> které hra obsahuje, neboť se tyto varianty odlišují ergodickou důležitostí.  
(Eskelinen 2001: 2)

Nemusíme ani vědět, co to je *ergodická důležitost*, abychom pochopili, že tento evidentní, ale netriviální závěr v podstatě znemožňuje zkoumat počítačové hry metodou obsahové analýzy. Rovina textu jako „dat“ uložených například na pevném disku hráčova počítače (čili *strojová vrstva* hry) je totiž oddělena od roviny, na které je hráči text prezentován. Toto rozdvojení v případě tištěného textu neexistuje a u filmu je triviální: to, co je na políčku filmového pásu, je homogenní *projekcí* promítnuto na plátno.

Espen Aarseth na své cestě k teorii *kybertextu* rozlišuje řetězce znaků podle toho, do které ze dvou zmíněných vrstev textu patří. Řetězec, který „existuje v textu“, nazývá *texton*. Řetězec, který je „prezentován“ čtenáři, nazývá *skripton*. (Aarseth 1997: 62) Uvedme nejprve příklad z literatury, potom z počítačové hry. 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*. (ibid.)

Počítačové hry fungují podobně. Ve hře *Vampires The Masquerade: Bloodlines* (Troika 2004) si hráč nebo hráčka může na začátku zvolit hlavní postavu z jednoho ze sedmi upířských „klanů“, které se liší mj. i sociálním postavením. Dialogy hlavního hrdiny nebo hlavní hrdinky s ostatními postavami jsou konceptualizovány jako výběr z jednotlivých předdefinovaných replik, jež jsou v textové podobě uloženy na pevném disku počítače. Řazení replik je v rukou hráče, může tedy vytvářet *skripty* konfigurací *textonů*, a tak se účastnit simulované konverzace. Některé repliky jsou ovšem vyhrazeny pouze určitému klanu – jejich přístupnost tedy závisí na hráčově rozhodnutí v samotném úvodu hry. Výběr replik je *konfigurativní* činnost, která na rozdíl od *interpretace* mění *materiální* strukturu vnímaného textu. Zatímco případný „divák“ hry může výslednou konverzaci pouze *interpretovat*, aktivní hráč ji smí *konfigurovat* i *interpretovat*. Tyto činnosti Aarseth nazývá „uživatelskými funkcemi“:

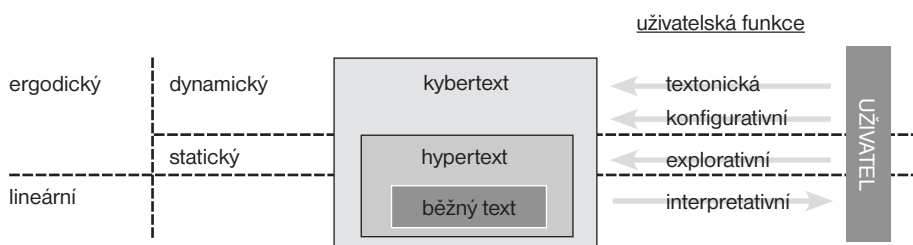
<sup>11</sup> Existentem míní Eskelinen objekt nebo entitu. (Eskelinen 2001)

Kromě interpretativní funkce, jež je vlastní všem textům, lze užití některých textů popsat přidáním dalších funkcí: *explorativní funkce*, pomocí které uživatel rozhoduje, jakou cestou se bude ubírat, a *konfigurativní funkce*, pomocí které jsou skriptony částečně vybírány nebo vytvářeny uživatelem. Pokud smí uživatel texty nebo způsoby jejich procházení (natrvalo) přidat, jedná se o funkci *textonickou*.

(Aarseth 1997: 64)

Tři „nadstandardní“ funkce se pak nazývají *ergodické*,<sup>12</sup> tedy vyžadující aktivitu. Tímto pojmem měl Aarseth v úmyslu nahradit nepřesné označení „interaktivní“ – a *ergodicita* se skutečně stala jedním ze základních (i když často polemicky používaných) termínů diskurzu o počítačových hrách. Počítačová hra je kybertextem, neboť se vyznačuje *konfigurovatelností*, a proto náleží k jinému „řádu“ textu, než je „běžný text“. Hierarchii uživatelských funkcí a textů ukazuje následující schéma (ibid.: 64):

schéma 1: Uživatelské funkce a typy textů v teorii kybertextu Espena Aarsetha



Kybertext zřejmě favorizuje technologie počítačových systémů kvůli tomu, že tyto technologie mohou snadno oddělit textonickou a skriptonickou vrstvu – prezentují tedy obsah „po dávkách“, v závislosti na hráčské/uživatelské aktivitě regulované pravidly.<sup>13</sup>

Tři určující uživatelské funkce nám pomohou definovat tři stupně hráčské aktivity. Hráč může hru *číst*, totiž interpretovat obsahy neboli skriptony včetně svých vlastních kroků, které se po „odehrání“ projeví na skriptonické vrstvě, představované uživatelským rozhraním (*interface*). I *divák* nebo *divačka*, kteří hru pouze pasivně sledují, smějí interpretovat a komentovat to, co se zrovna děje na obrazovce. Aktivně zapojený *hráč* nebo *hráčka* hru *konfigurují*. A konečně se mohou dostat na pozici *hráče-tvůrce* a vytvářením nových levelů či úpravou obsahu či pravidel samotnou hru měnit čili „modovat“ (*textonická* aktivita).<sup>14</sup> Teorie kybertextu zároveň problematizuje pojetí mediálního produktu jako hotového, statického objektu. Mediální studia se tedy v případě zájmu o kybertexty budou muset zaměřit na sémiotické objekty vznikající v reálném čase.

V následujících částech statě se postupně budeme zabývat počítačovými hrami z hlediska produkce, vlastní struktury a obsahu a z pohledu recipienta, tedy hráče. Budeme

12 Aarsethův novotvar ze starořeckého *ergon* (práce) a *hodos* (cesta). (Aarseth 1997)

13 Fakt, že hra je jiný „řád“ textu, můžeme demonstrovat náročností adaptace textu do kybertextu a naopak. Převod filmu na hru je jiná operace než převod knihy na film, neboť do hry musí být „implantován“ prostor k hráčské konfiguraci textu.

14 Zejména modulárně vystavěné počítačové (nikoli konzolové) hry jako např. *Half-Life* (Valve 1998) poskytují mnoho prostoru k modifikaci. Kolem takových her se vytvářejí komunity uživatelů vytvářející, šířící a hodnotící nové obsahy. Tvůrci her si pak od těchto komunit (*modding communities*) explicitně nechávají radit ve věcech herního obsahu a architektury levelů. (Camargo 2004)



tedy kopírovat strukturu přenosových modelů mediální komunikace tak, abychom postihli případné podobnosti nebo rozdílnosti mezi počítačovými hrami a tradičními médii. Nejprve ovšem musíme shrnout, jaké hry si vlastně můžeme zahrát.

## 2. Kdo rozdává karty: Produkce a konvence

### 2.1. Konvence herních žánrů a struktury pravidel

Představa herního žánru je kombinací očekávaného typu hráčské aktivity, způsobu užití a způsobu prezentace obsahu. Vzhledem k tomu, že v případě hry oproti klasickým textům přibývá další, *ergodický* žánrotvorný prvek, dochází ke značné diverzitě. Vzhledem k neustálému mišení a vzájemnému ovlivňování žánrů nelze vyjmenovat všechny aktuálně existující žánrové kategorie, do nichž lze v současnosti počítačové hry členit, a ani to nakonec není naším cílem. Producentům koncept žánru ostatně slouží především k snadnějšímu oslovení příslušného publika. (Klug – Schell 200)

Nejširším a nejtypičtějším žánrem hry, jenž je v souvislosti s počítači hluboce kulturně zafixovaný, zůstávají *akční* hry a tzv. „střílečky“, vyžadující především motorické dovednosti. Jejich tradici započala jedna z prvních her vůbec, *Spacewar!*. Tato hra simulovala souboj dvou kosmických lodí v gravitačním poli a naprogramovali ji experti z MIT v roce 1962. (Lowood 2006) S rozvojem technologií trojrozměrného zobrazování byly dvojrozměrné obrazy kosmických lodí postupně nahrazeny hrdiny s arzenálem zbraní a vznikl lukrativní žánr 3D stříleček, obvykle označovaný zkratkou FPS (*first person shooter*). Žánr se etabloval díky obrovskému úspěchu kontroverzní hry *Doom*. (iD Software 1993)

Dalším tradičním podžánrem akčních her jsou takzvané „plošinovky“ (platformers), jako je např. *Super Mario Bros* (Nintendo 1985), hráč naviguje postavu nepřátelským prostředím, zpravidla pomocí skoků, rychlých pohybů a správného načasování.

Hry v žánru *adventure* (dobrodružství) před hráče staví problémy a zápletky, jež musí hlavní hrdina nebo hrdinové překonat (zpravidla vhodným použitím a kombinováním předmětů v herním světě a správným postupem v simulovaných konverzacích) proto, aby se odkrýval příběh hry. Takovým hrám zpravidla dominuje narace, ať už „vyprávějí“ příběhy ze Země mrtvých (*Grim Fandango*, Lucas Arts 1998), nebo z psychiatrické léčebny (*Sanitarium*, ASC Games 1998). Zakladatelem žánru je hra *Adventure* (Crowther – Woods 1976). „Adventure“ mají zpravidla pomalé tempo, neboť se neodehrávají v reálném čase (akce entit ve fiktivním světě hry se spouští v závislosti na hráčově aktivitě).

*RPG hry* neboli hry na hrdiny (*Dungeon Master*, FTL 1987, *Planescape: Torment*, Black Isle 1999) kombinují narativní schéma s taktickými nebo bojovými akčními mezhrami a zpravidla i elementy týmového managementu. Původně vznikly coby adaptace stolních her a ze všech žánrů jsou nejvíce spjaty s určitým druhem obsahu – nejčastěji zpracovávají epické příběhy inspirované fantasy literaturou.

*Strategické a taktické* hry zpravidla hráče staví do pozice vůdce, jenž může ovládat celou řadu podřízených entit, ať už je to generál v *Powermonger* (Bullfrog 1992), ředitel dopravní společnosti v *Transport Tycoon* (Sawyer 1994) nebo vůdce celého národa v sérii *Civilization* (Meier 1991).

Repertoár klasických herních žánrů uzavírají sportovní hry, simulátory (vozidel, letadel a podobně), hádanky, logické hry a v neposlední řadě adaptace stolních her, jejichž základní mechanismy, jako je střídání tahů, hledání efektivních strategií či role náhody, ovlivnily řadu výše zmíněných žánrů.

Existuje samozřejmě celá řada her, které do žádných žánrových kategorií jednoznačně nezapadají, protože kombinují výstavbové jednotky různých žánrů – elementy simulace, strategie a hry v hlavní roli například využívá japonská hra *Princess Maker 2* (Gainax 1996), simulátor výchovy princezny, který lze vnímat jako herní adaptaci Rousseauova *Emila* či *Alexandreidy*.

V současnosti jsme vůbec svědky značné konvergence herních žánrů: střílečky už od dob *Half-Life* (Valve 1998) pracují s komplikovanějšími narativními schémata, strategické hry zahrnují prvky RPG her a podobně.

Důležitým faktorem kategorizace her je také časová struktura užívání – některé narativní hry je možné hrát s přestávkami i stovky hodin, naopak jedna partie „logického rychlíku jako je *Tetris*“ (Pažitnov 1986) nebo jednorázové flashové hry, může trvat několik minut. Mnoho autorů (mj. Juul 2005, Eskelinen 2001, Lindley 2005, Gee 2005) se zabývá časovými relacemi mezi rovinou hráče a fiktivního světa a z toho vyplývajícími žánrovými ukazateli. Lindley například odlišuje rovinu *času diskurzu* (času hráčových akcí) a *času performance* (času v herní „fabuli“). (Lindley 2005) Ve hrách v *reálném čase* je pak čas performance nezávislý na aktivitě hráče – hráčské i strojové akce probíhají simultánně. Opačným případem jsou hry *tahové*, ve kterých má hráč „čas na rozmyšlenou“. Takovým typem hry jsou například i šachy, karty a tahové strategické hry, při nichž se hráči střídají v roli aktivního činitele.

V souvislosti s narativními rysy her vzpomeňme dělení na hry založené na *postupu* (*progression*) a hry založené na *vyvěrání* (*emergence*). (Juul 2005, srov. Smith, H. 2001)

Hry založené na postupu před hráče postupně staví jednotlivé, předem vytvořené herní situace, kdežto hry založené na vyvěrání tyto situace „generují“ pomocí vzájemné interakce jednotlivých pravidel a hráčské aktivity. Hry, v nichž dominuje *postup*, jsou *nasycené obsahem*: řídicí momenty hry jsou nadefinovány tvůrci a jako takové jsou pevně dané a obsažené v datové vrstvě hry. Příkladem takové hry může být třeba narativní adventure hra *Grim Fandango* (Lucas Arts 1998) se třemi CD disky plnými statické grafiky, animací a dialogů.

Vyvěrání je založeno na principu vzájemné součinnosti uživatelských a strojových akcí. Systémy pravidel mohou být natolik komplexní, že generují kombinace, které autor nemohl předvídat. Tyto kombinace mohou z pohledu hráče tvořit zcela nové významové celky; systém tedy vytváří významy, které do něj nebyly vloženy. Tento způsob strukturování hry samozřejmě omezuje možnost použít hru jako narativní médium, protože význam vytvořený kombinací pravidel není nikdy tak jemný jako význam, jenž byl jako celek vytvořen člověkem (tj. entitou ovládající sémiotický kód). Příkladem může být hra *Worms* (Team 17 1994), ve které proti sobě v náhodně generovaných krajinách bojují „bitevní“ červi. Variabilita situací, které v této hře mohou nastat, je nezměrná, přestože se hra vejde na pouhé dvě diskety. Hry jako *The Sims* (Maxis 2000) (simulace „managementu života“ ve virtuálním domečku pro panenky) se blíží Cailloisově konceptu *paidia*, tedy „hry pro hru“ – nelze je totiž vyhrát. (Caillois 1998) Podle Newmana si v nich hráč sám určuje pravidla – hra mu dává k dispozici pouze hřiště. (Newman 2004) Ludolog-formalista by však dodal, že hráč *neurčuje* pravidla, ale pouze opatřuje jednotlivé herní situace vlastním hodnocením, neboť definuje své dočasné či hlavní cíle a podmínky vítězství či prohry. Systémy založené na vyvěrání mají samozřejmě blíž k simulaci „nehotových“, probíhajících situací s neodhadnutelnými důsledky – tak jak je člověk zná ze své vlastní zkušenosti. Proto současný herní design po boomu interaktivních filmů „nasycených daty“, jež se objevovaly po nástupu technologie CD-ROM v první polovině devadesátých let, často směřuje k této

struktúre. (Smith, H. 2001) Ideální model herního světa by měl podle aktuálních vizí designérů, jako je Will Wright, fungovat jako vesmír v křišťálové kouli, který žije vlastním životem a ke svému chodu potřebuje minimální množství instrukcí. (Chaplin – Ruby 2006) Tak má vypadat i připravovaná hra *Spore* (Maxis, dosud nevydáno). Rozdíl mezi dvěma typy struktur pravidel, jež mají značný vliv na produkci, tematiku i styl hraní, výborně ilustruje reportérův popis demoverze jednoho ze segmentů této hry, tzv. editoru tvorů (*creature editor*):

Hra automaticky pozná, jak vašeho tvora animovat, podle toho, jak ho sestavíte. Pokud mu dáte čtyři nohy podobné koňským, očekáváte, že bude cválat jako kůň. A taky že cválá – vyzkoušeli jsme to.

(Kasavin 2006)

Takto komplexní program „pozná“, jak se má tato kreatura hýbat. Kůň ze hry „nasyčené“ daty či obsahem by byl naopak dopředu animovaný, navržený profesionálním výtvarníkem. Mohl by ovšem být animovaný lépe než kůň ze hry *Spore*, mohl by mít svoje jedinečné jméno, osobnost atd. Takový směr akcentuje *autorství* textu, obrazu a zvuku, tedy remediovaných textů; „vyvěrání“ naproti tomu akcentuje *design* a směřuje k představě virtuální reality – tedy k remediaci celého světa do digitálního prostředí. Této tendenci napomáhá i systém 3D zobrazení a modulární způsob produkce (viz oddíl 2.3.). Zmíněný rozdíl mezi dvěma přístupy k designu nás znovu upozorňuje na fascinující dichotomii herního mechanismu a herního obsahu.

## 2.2. Ekonomické aspekty produkce

První počítačové hry vznikaly jako demonstrace možností nových technologií (*Spacewar!*, Russell 1962) nebo pro pobavení přátel (*Adventure*, Crowther – Woods 1976). Na sklonku sedmdesátých let začaly na automatových a posléze i domácích hrách vydělávat první firmy, průkopníkem přitom byla v USA firma Atari (spojená s titulem *Pong*, Atari 1972), v Japonsku firma Taito (spojená s titulem *Space Invaders*, Taito 1978). (Lowood 2006) V USA trh s počítačovými hrami po otřesu v roce 1983 (ibid.) rostl až do roku 2005 – tehdy jeho objem poklesl ze 7,4 na 7,0 miliard dolarů. (ESA 2007)<sup>15</sup>

Pro současnou situaci na trhu jsou z politickoekonomického hlediska podstatné tři věci: herní společnosti jsou zpravidla součástí velkých zábavních korporací; rozpočet průměrné hry se pohybuje mezi pěti a deseti miliony dolarů (Bogost 2006); a herní průmysl je neodmyslitelně propojený s *hardwarovým průmyslem* – hry se zásadně podílejí na tlaku na zvyšování výkonnosti počítačové technologie, protože patří k nejnáročnějším domácím počítačovým aplikacím. Zároveň poskytují spotřebitelům důvod ke koupi nového hardwaru, na němž je možno hrát nové, lepší a spektakulárnější hry. Některé hry (např. *Far Cry*, Crytek 2004) explicitně vznikají jako demonstrace síly nových technologií. (Klug – Schell 2006)

Vzhledem k tomu, že hry usilují o realismus v měřítkách filmu, velký objem designérské i marketingové energie se zaměřuje na realističnost grafiky, nikoli na design. (Bogost 2006) Inovativní herní koncept vyžaduje delší dobu produkce a testování a nové, nákladné technologie. To si mohou dovolit jen etablované firmy, a i pro ty to bývá příliš velké riziko. Mainstreamová produkce proto ve velké míře závisí na produkčním mechanismu spočívajícím v oddělení *engine* – jádra softwarové technologie opakovaně použitelného ve více

15 Novější data pro USA nejsou dostupná, data pro Českou republiku se nám od distribučních firem nepodařilo získat.

hrách – od *obsahu*.<sup>16</sup> „Herní enginy jsou částečně zodpovědné za boom herního průmyslu,“ dodává Bogost (2006: 60). Toto oddělování má dva protichůdné efekty: jednak vede k tomu, že se tvůrci mohou namísto technologie zaměřit na design hry a přinášet nové nápady, jednak vede k masové produkci klonů, pokračování a remaků komerčně úspěšných her. Ta znepokojuje například publicistu Jana Ryliča, který v reportáži z konference o budoucnosti počítačových her:

Problémem současného herního průmyslu je [...] neochota experimentovat. Vývojářské kolosy raději stále dokola recyklují ty samé nápady a ta samá kliše [...]. Stávající situaci nemohou pořádně vyřešit ani nezávislí vývojáři. [...] [N]áklady na pořízení vývojářského softwaru, tzv. bázev technologie, jsou stále [...] vysoké, a malá studia si je nemohou dovolit.

(Rylich 2006)

Autorova skepse je z výše uvedených důvodů opodstatněná, inovace ovšem stále hraje podstatnou roli. V médiu, jež teprve zkoumá možnosti svých vyjadřovacích schopností, může originální přístup znamenat komerční úspěch. Nejprodávanější zábavním softwarem všech dob je ovšem hra *The Sims* (Maxis 2000), ve své době revoluční virtuální „domeček pro panenky“ simulující „management života“ a mezilidské vztahy. *The Sims* získali pro hraní novou demografickou skupinu: ženy. (ESA 2007) Studio Maxis, jež za úspěchem *The Sims* stojí, se etablovalo právě díky svému důrazu na originalitu herních mechanismů. Herní průmysl obecně ovšem často stojí před rozhodnutím, zda riskovat a investovat do nového konceptu, nebo pouze obměňovat již známá a osvědčená schémata.

Vysoké vstupní náklady na výrobu konkurenceschopné žánrové hry skutečně komplikují vstup nových výrobců na komerční trh. Tržní dominance zavedených ekonomických aktérů je obzvlášť patrná v oblastech s vysokou koncentrací herního průmyslu (USA, Japonsko, Velká Británie).<sup>17</sup> Kromě mainstreamové produkce ale existuje i široká nabídka nekomerčních „freewarových“ her, dostupných zcela zdarma, a nezávisle publikovaných her. Některé vznikají jako výzkumné projekty (např. konverzační simulace *Facade*, Procedural Arts 2007) nebo jako školní práce (např. česká adventure hra *Samorost*, Amanita Design 2005).

Rylichův pesimismus může být způsoben i faktem, že v České republice dominuje jediná herní platforma, a to PC, což dojem nedostatečné variability komerční produkce prohlubuje. Trh s konzolemi ovšem nabízí další, často velice originální herní koncepty, jako např. v hrách *Okami* (Capcom 2006) či *Animal Crossing* (Nintendo 2001). Kromě „velkého trhu“ her pro PC a tzv. konzole nové generace (NextGen) existují i trhy s hrami pro mobilní telefony, kapesní počítače apod. Prostředí internetu nabízí i nové metody distribuce, například distribuci epizodickou.<sup>18</sup> Hráči ostatně nemají na výběr pouze z nových

16 Za přelom v produkci bývá považována hra *Doom* (Id Software 1993), která zřetelně oddělovala technologii od obsahu. Program samotný byl navržen nezávisle na datech (mapách, grafice, zvuku), jež byla uložena ve zvláštních souborech. To také umožnilo jejich modifikaci a vznik prvních „modovacích komunit“.

17 To neznamená, že by v ostatních zemích hry nevznikaly. Západní a střední Evropa produkuje hry srovnatelné kvality, ale v mnohem menším množství. Komerční hry ze zemí Afriky či střední Asie se do mezinárodního oběhu dostanou daleko vzácněji.

18 Uživateli zaplatí za každý díl herního seriálu vydávaného v relativně pravidelných intervalech – takto své hry prodává např. firma Telltale Games ([www.telltalegames.com](http://www.telltalegames.com)).

her – kvůli neustálému technologickému vývoji několik let staré hry ztrácejí komerční hodnotu a bývají uvolněny k bezplatnému stažení z internetu.<sup>19</sup> Diverzita tedy existuje, některé hry jsou ovšem hůře přístupné a technicky nedokonalejší než jiné.

Na závěr tohoto oddílu zmiňme dva další obchodní modely přítomné v herním průmyslu. Za prvé, hry se stávají součástí šíření *francizovaných* obsahů. Obsah jedné hry se opakuje v hrách dalších, často nezávisle na žánrovém zařazení. Tento proces probíhá samozřejmě i napříč médii: „Cílem zábavního průmyslu není nahradit [tradiční] mediální formy, ale rozptýlit daný obsah na co největší množství trhů.“ (Bolter – Grusin 2000: 68) Pokud se jednotlivé obsahy v různých mediálních kanálech stanou jedinečnou a integrální součástí celkového narativu, lze tuto strategii, již používá například TV seriál *Heroes* (NBC 2006), označit termínem *transmediální vyprávění* (transmedia storytelling), jež prosazuje Henry Jenkins (2006).

Zajímavý obchodní koncept představují MMORPG hry (*massively multiplayer online RPG*), v nichž tisíce hráčů připojených na centrální server společně obývají fantastický svět, plní společně hrdinské úkoly a mohou přitom navzájem komunikovat a spolupracovat, ačkoli se ve fyzickém světě vůbec nemusejí potkat. V případě nejhranější MMORPG *Worlds Of Warcraft* je připojení zpoplatněno na bázi měsíčního předplatného. (Chan – Vorderer 2006) V některých hrách tohoto typu hráč nebo hráčka platí provozovateli za *virtuální komodity* (kdo chce lepší brnění, musí zaplatit nikoli ve fiktivním světě, ale ve skutečnosti; *ibid.*). To už je poměrně velký krok z Huizingova „magického kruhu“.

Z výše uvedeného plyne, že mediální studia mohou studiu her poskytnout teoretické a metodologické nástroje pro výzkum produkčních mechanismů. Analýza marketingových materiálů nebo širší teoretické rozpracování ekonomických vztahů v produkci her coby kulturních artefaktů na základě kritické politické ekonomie by například mohly vysvětlit způsoby, jimiž se uplatňuje ideologie technologického pokroku, do značné míry orientovaná na ekonomický růst herního, a tedy i počítačového průmyslu.

### 3. Co je ve hře: Obsah počítačových her

#### 3.1. Historická poetika ludických elementů

Totální prostředí počítačových systémů má za následek to, že herní obsah musí být kódován digitálně.<sup>20</sup> Pravidla a obsah tedy musely být v počítačových systémech postaveny „na zelené louce“, od samotných základů, nebylo možné „sebrat“ je realitě, jako to dělá třeba dokumentární film. Charakteristika ergodické aktivity, kterou hra vyžaduje, se zpravidla nazývá *gameplay* (česky se někdy překládala jako *hratelnost*) – význam termínu, používaného spíše výrobci her než akademiky, je nicméně velmi mlhavý. Nepochybně ovšem existují opakující se prvky hráčské aktivity, které mají svou historii a motivaci. Tyto jednotky *ergodické aktivity* (viz oddíl 1.2.) a její odezvy ve fiktivním herním světě budeme nazývat *ludické elementy*.<sup>21</sup> Ludické elementy jsou vlastně ergodickou obdobou literárních výrazových prostředků, a proto je lze podrobit studiu z pozice historické poetiky. Pomocí analýzy ludických elementů můžeme vyložit žánrové konvence, vznik nových žánrů, ale především i to, proč se určitá hra *hraje* tak, jak se hraje.

19 Jejich originální fyzické kopie tím neztrácejí na sběratelské hodnotě, což dokládají aukce na serveru eBay.

20 Tím myslíme hry jako software. Herní produkty mají i součásti, jež digitální nejsou: balení, plakáty, manuál apod.

21 Termín byl zaveden pro účely tohoto článku; v anglofonní herní publicistice se používá podobný výraz *elements of gameplay*.

Můžeme rozlišit tři základní typy motivace těchto elementů. Prvním typem je motivace *technocentrická* – element se vytváří na základě toho, co umožňuje, respektive neumožňuje technologie. Druhým typem je *ludocentrická* motivace – element je vytvořen kvůli tomu, aby jeho zapojení do pravidel přispělo k ergodické kvalitě hry. Třetí je motivace *mimetická* – jednotka je konceptualizací nějaké jiné aktivity nebo jiného principu, který známe z mimoherní zkušenosti. Hráč si pak do hry přenáší své vědomosti o tom, co se s reprezentovanými objekty dá dělat – dveře se dají otvírat, po žebříku se dá vylézt, za peníze je možno nakoupit apod.

Technologie měla zvlášť v herní prehistorii nesmírný vliv na obsah hry. (srov. Bogost 2006: 59) Rysy používané technologie upřednostňují určité způsoby hraní a jiné zase vylučují. Masivní rozšíření „stříleček“ například způsobila dominance značně technocentrického ludického elementu *střelby na cíl*. Výpočet pohybu dráhy letící střely je triviální matematická operace, která může být na obrazovce velice jednoduše, v podstatě *ikonicky* zobrazena. Stejně tak „destrukce“ je nejjednodušším možným technickým případem interakce dvou objektů: jeden zůstane, jeden „zmizí“, a tudíž uvolní místo v paměti počítače pro další potenciální objekty. V diskusi o násilných obsazích her je nutno mít na paměti, že naprogramovat střelbu je snazší než naprogramovat konverzaci a počítačové hry se podle toho vyvíjely.

Jednoduchost raných počítačových her ovšem nijak nedevaluje jejich pozici v současné herní kultuře. Jak píše James Newman:

Technická omezení raných videoher se nám mohou zdát limitující, ale lze říci, že právě tato omezení přivedla na svět některé z nejzábnějších a nejhratelnějších her všech dob.

(Newman 2004: 34)

Vývoj hardwaru může motivovat vznik doslova celých nových herních žánrů, přestože není primárně určený k herním účelům. Tak například kurzor myši přivedl na svět podžánr *strategie v reálném čase* (*real-time strategy* neboli RTS). Strategie v reálném čase je založena na rychlém přesouvání bitevních jednotek z místa na místo a na simultánní masové akci soupeře. Pomocí kliknutí myši na jednotku a na její cíl je možné rychle zadat rozkaz a okamžitě přesunout pozornost jinam, zatímco jednotka vykonává hráčův rozkaz. Tím vzniká zcela specifický způsob identifikace s prostorem a nový styl hraní, který lze stěží považovat za mimezi nebo za „interaktivní reprezentaci“ aktivity bitevního generála.

Ludocentrické elementy se odvozují od toho, co „by mohlo fungovat“ jako herní pravidlo, resp. mechanismus, a přispět tak k vyváženému hernímu zážitku. K základním ludocentrickým elementům prapůvodních plošinových her typu *Super Mario Bros* (Nintendo 1985) můžeme zařadit například *skákání přes překážku*, *vyhýbání se nepříteli*, *sbírání určitého počtu předmětů*. Elementy mohou figurovat i na strukturní rovině: dělení hry na tzv. levely (tedy herní úrovně) a elementy jako *dokončení levelu* a *přesun do dalšího levelu* mají motivace technocentrické (omezená kapacita paměti, ve které by nebylo možné udržet hru jako celek) i ludocentrické (kterými jsou například struktura hráčské zkušenosti, význam dílčího vítězství). Podobný princip má i *ukládání pozice* ve hře, jež je převzaté ze „seriózního softwaru“ a které je motivováno především ludocentricky – snahou sladit hraní delších narativních her s časovými vzorci užívání hry. Ludické elementy jako *hledání klíče do zámku* nebo *sbírání určitého počtu*

*předmětů* byly od počátků herní historie používány ke strukturaci herního světa a hráčské aktivity a setkáváme se s nimi dodnes, ačkoli může být jejich použití vnímáno jako porušení mizeze.

### 3.2. Simulace, zábava a ideologie

Přestože dnešní komerční herní tituly zpravidla staví na vysokém podílu mizeze a usilují o vysokou míru realismu, při ideologické analýze nemůžeme opomenout fakt, že některé ludické elementy vypadají tak, jak vypadají, kvůli optimalizaci herních nebo programových mechanismů. Tak se dostáváme k otázce, jaký je vztah mezi hrou a simulací (jež je vrcholným příkladem mizeze).

Mimetická motivace ludických elementů směřuje k simulaci toho, co hráči znají nebo co si mohou představit. Posun od her převážně ludocentrických k mimetickým popisu je Juul jako posun od abstraktních k reprezentativním hrám. (Juul 2005) Při ergodické mizezi se ptáme: „Jak by šlo tu a tu aktivitu adaptovat do kybertextu, tedy do podoby počítačové hry?“ Na základě hledání odpovědi na tuto otázku vznikají „iluzionistické“ hry, které v současné komerční produkci převažují. Ve hře si hrajeme „na něco“ – zkusíme, jaké to je být pilotem, lukostřelkyní, pornografickým magnátem nebo vychovatelem malé princezny; jaké to je zabít draka nebo běžet desetiboj. Možnost žít „alternativní životy“ je jedním ze základních argumentů herního marketingu.

Ergodická aktivita ve hře ovšem nemůže být úplným ekvivalentem aktivity takové, jakou si ji představujeme. Ludické elementy vznikají *konceptualizací* simulovaných aktivit. Jedna aktivita přitom může být konceptualizována různě a tentýž element může být využit coby konceptualizace různých aktivit. Kupříkladu ve hrách jako *Daley Thompson's Decathlon* (Ocean 1985) musí při silových disciplínách a běhu hráč nebo hráčka rychle „kvrdat“ joystickem doleva a doprava, aby desetibojář běžel rychleji. Toto přiřazení bylo víceméně arbitrární, protože tatáž hráčská aktivita odpovídala běhu stejně jako vzpírání.

Různé součásti fiktivního světa mohou být ve hře abstrahovány a zejména vynechány, podobně jako v běžných textech – na jejich pozici vznikají *místa nedourčenosti*<sup>22</sup>, která si hráč doplňuje. Postavy v mnoha RPG hrách například nejí a nepijí (a zkušený hráč se nad tím nepozastavuje), v některých naopak ano (*Dungeon Master*, FTL 1987), což přináší nový herní prvek, který vyžaduje jisté manažerské dovednosti.

Konceptualizace zároveň musí převádět nevyčíslitelné fenomény z reálného světa do kvantifikovaných proměnných existujících ve strojové vrstvě počítačového systému. To samozřejmě není „nevinná operace“ – je to operace, která je stejně ideologická jako například výběr a zpracování zpravodajského materiálu:

Simulační hry vytvářejí podjaté (*biased*) a neobjektivní výrazové modely, jež nemohou uniknout subjektivitě a ideologii.

(Bogost 2006: 99)

Ted Friedman v této souvislosti uvádí příklad hry *Sim City* (Maxis 1989).<sup>23</sup> Ta podle něj byla kritizována z levicových i pravicových pozic, a to kvůli ekonomickému modelu, který obsahuje:

<sup>22</sup> Termín Romana Ingardena (1967).

<sup>23</sup> Jedná se o simulaci městského plánování – hráč má činit politická a plánovací rozhodnutí pro blaho (nebo zkázu) svěřeného města.

[Hra] předpokládá, že nízké daně povedou k růstu, zatímco vysoké daně urychlí recesi. Znevýhodňuje jadernou energii a odměňuje investice do hromadné dopravy. A co je nejpodstatnější: spočívá na empiristické technofilní představě, že komplexní dynamika urbanistického vývoje může být abstrahována, kvantifikována, simulována a manažersky zvládnuta.

(Friedman 1999)

Zopakujme banální pravdu, že počítač umožňuje modelovat situace pouze na základě matematického vyjádření. To doposud v podstatě znemožňuje modelovat sémiotické operace, jako je například mezilidská komunikace.

Ztotožnění hry s realitou je však podle Friedmana zamezeno tím, že hry stavějí na odvislou „vykonstruovanost“ (ibid.) – tedy tím, že jsou hypermediální. V průběhu hraní podle něj uživatel odhaluje pravidla jejich fungování, a tak si uvědomuje ludickou funkci jednotlivých elementů. Hraje na úrovni pravidel a vazba mezi simulací a simulovaným, mezi reprezentací a reprezentovaným se ruší. Hraní je procesem demystifikace. „Hráč uspěje tehdy, pokud zjistí, jak program funguje.“ (ibid.) To ovšem podle mého názoru nestačí – hráč sice pozná pravidla, podle kterých hraje, ale nikoli pravidla, podle kterých byla simulace vytvořena. A kromě toho platí, že i zkrácená simulace může hráče vtáhnout do hry. Kritika zpravidla přichází ke slovu ve chvíli, kdy hra reprezentuje segment „reálného“ světa – v tu chvíli vychází nejzřetelněji najevo, že každý ekonomický model je do určité míry podjatý, stejně jako každá ekonomická teorie, a že každá konceptualizace je jen jednou z možných konceptuálních variant. Pouze o tom v souvislosti s počítačovými hrami nejsme zvyklí přemýšlet.

Protějškem her, které předstírají objektivitu, jsou pro Bogosta hry angažované. (Bogost 2006) Jako příklad dává Bogost malou nízkorozpočtovou hru *September 12* (Frasca 2003), v níž hráč posílá řízené střely na teroristy, kteří se procházejí mezi lidmi na ulici fiktivního města v oblasti Středního východu. Po dopadu střely zemře nejen terorista, ale i nevinní lidé kolem. Lidé stojící kolem pak truchlí nad mrtvými a rovněž se z nich stanou teroristé. Taková hra se stává příspěvkem k politické diskusi, ludicky či kybertextově vyjádřeným názorem využívající „procedurální rétoriky“.

Bogost současně cituje názor herního designéra, který tuto hříčku kritizoval proto, že se v ní „nic neděje“, a který tak dával najevo, že hra neplní „zábavní“ funkci tak, jak si ji představuje. (Bogost 2006: 132) Diskurz počítačových her se v první řadě soustřeďuje na zábavu, což podle Bogosta představuje překážku tomu, aby počítačová hra poskytovala nějaké hlubší poznání, inovace a nová, závažnější témata. S odkazem na starší kritiky zábavních a populárních obsahů – Waltera Benjamina a Neila Postmana – Bogost zastává názor, že zábava je těžko slučitelná s „revolučním uměním“. (ibid.) Pojem *zábavy* se ovšem velmi těžko objektivně konceptualizuje, neboť jde do značné míry o subjektivní dojem, který má jedinec při určité aktivitě. O nevyjasněnosti tohoto pojmu vzhledem k počítačovým hrám svědčí i to, že v obsáhlém sborníku *Playing Video Games* (Vorderer – Bryant 2006) se dozvíme, *jaké hry a z jakého popudu* lidi hrají, *v jakých podmínkách a s kým* a jaký to na ně má *účinek*, ale otázka, *co přitom zažívají*, zůstává v podstatě nezodpovězena. Zábavné může být číst Prousta, stejně jako sledovat v televizi seriál *Walker Texas Ranger*. Kritika ideologického diktátu zábavy by se tedy měla zaměřit především na narušení unifikované



představy o tom, co je zábavné pro kterou cílovou skupinu,<sup>24</sup> popřípadě o tom, co je zábavné *obecně*.

Téma ideologie v počítačových hrách je jistě hodné další pozornosti mediálních odborníků a odbornic. Lze se ostatně přit i o „významu“ tak nevinné hry jako je *Tetris*. (Pažitnov 1985) Příkladem budiž často citovaný útok Markka Eskelina na Janet Murray:

Janet Murray [...] interpretuje sovětskou hru jako „dokonalou analogii života přepracovaných Američanů v devadesátých letech – jsme neustále bombardováni úkoly, které vyžadují naši pozornost a které musíme napéčovat do přeplněných diářů, a pokaždé musíme vyčistit stůl, jen abychom udělali místo pro další nájezd“. Zrovna tak neopodstatněné by bylo, kdyby někdo jako dokonalou americkou hru interpretoval šachy, protože v nich dochází k neustálému soupeření mezi hierarchicky organizovanými bílými a černými komunitami, protože gendery si v nich nejsou rovny a protože zraněným figurkám se nedostává zdravotní péče. [...] Místo toho, aby Janet Murray studovala hru samotnou, pokouší se interpretovat její předpokládaný obsah nebo, lépe řečeno, promítnout do ní svůj oblíbený obsah [...].

(Eskelinen 2001)

Eskelinova odpověď je právě tak vtipná, jako neopodstatněná. Americké výzkumnici totiž nejde o hru „samu o sobě“, ale o konkrétní *hraní* a interpretaci v kontextu. A to není něco, co bychom mohli pominout, zvláště pokud víme, že interpretační funkce je při hraní podřízena funkci konfigurační, tj. interpretují to, co hrají.

### 3.3. Studium reprezentace a hra jako umění

Převládající paradigma herní grafiky je založené na trojrozměrných geometrických modelech vycházejících z „ideálních tvarů“. Na takové tvary naráží i Helen Kennedy ve své analýze hry *Tomb Raider* (Core Design 1998). Zmiňuje se v ní o „nerelisticky přebujelých“ ženských tělesných znacích hlavní hrdinky Lary Croft. (Kennedy 2002) Vyčerpávající souhrn kvantitativních výzkumů týkajících se genderu podává Stacy Smith (2006). Z nich jsou patrné tři závěry. Tím prvním je výrazně menší zastoupení žen coby herních hrdinek. Podle Dietzova výzkumu z roku 1998 neobsahuje 41 % her s humanoidními postavami žádnou ženu. Podle výzkumu organizace *Children Now* z roku 2001 je 73 % hráčských postav (tj. těch, které hráč nebo hráčka ovládá) mužského pohlaví (ibid.). Druhým závěrem je sklon ke stereotypnímu zobrazování – podle Dietzova výzkumu celá pětina herních postav ženského pohlaví vystupuje jako někdo, koho je třeba zachránit. Třetím jsou „nerelistické“ tělesné znaky – podle výzkumu *Children Now* má 38 % ženských postav přehnaně velká prsa. Měli bychom se ovšem zamýšlet i nad tím, že zobrazení mužských těl bývá také značně nerelistické.

Co se týče kvalitativního výzkumu je na místě zmínit průkopnickou práci Helen Kennedy (2002). Ta aplikovala na hru *Tomb Raider* (Core Design 1998) metody feministické filmové kritiky. Autorka ohledně toho, zda je hlavní hrdinka, vysoce sexualizovaná Lara Croft, pro hráčky a pro vyváženost reprezentací v počítačových hrách přínosem, nedospívá k jednoznačnému závěru. Lara má sice „nerelistické“ tělesné znaky, ale na druhou stra-

24 Viz kategorizaci hráčů v kapitole 4.2.

nu poskytuje hráčkám možnost vidět „sebe samu jako ženu“. Helen Kennedy pak v návaznosti na práce Laury Mulvey sleduje motiv *skopofilie*, tedy slasti pohledu. Přiznává ovšem, že mezi *hraním* hry a jejím *sledováním* je rozdíl, jež lze zatím těžko teoreticky zpracovat.

Na problematice genderové a sociální reprezentaci ve hrách může mít značný podíl demografické složení tvůrčích pracovníků v herním průmyslu, jež zatím nebylo studováno. Herní designér Chris Crawford je nicméně toho názoru, že sociální reprezentace ve hrách je na slabé úrovni, protože „většina herních designérů jsou sociálně exkludovaní podivíni, jejichž sociální dovednosti jsou mikroskopické“. (cit. dle Bogost 2006: 64)

Dalším zdrojem kontroverzních reprezentací je militaristická ideologie. Hry s vojenskou tematikou jsou pro ludické zpracování atraktivní, a proto také početné a populární. Eskelinen tvrdí, že samotný mýtus „spolehlivosti“ herních zobrazovacích systémů odpovídá militaristickému pohledu na svět – světa se můžeme zmocnit tím, že ho zmapujeme a rozdělíme do zón. (Eskelinen 2001) Zobrazováním národa, respektive náboženství se zabývá Vít Šisler ve své inspirativní práci o reprezentaci a sebereprezentaci muslimů a obecně o zobrazování „jinakosti“ ve hrách. (Šisler 2006) Nachází dva základní trendy: zobrazování muslima jako nepřítele, popřípadě teroristy, a zobrazování muslimského elementu v pozitivním, ovšem dekontextualizovaném prostředí „orientalistického paradigmatu“ – ve světě Pohádek tisíce a jedné noci. Šisler dále na příkladech her vyrobených na zakázku americké armády (*America's Army*, U.S. Army 2002) a Hizballáhu (*Special Forces*, Hizballáh 2003) poukazuje na možnost využití her v propagandě. Upozorňuje také na možnost vytváření identity „muslimského hrdiny“ a národního sebepojetí prostřednictvím mainstreamových her z muslimských zemí. (Šisler 2006) Přestože stereotypní zobrazování je pro hry příznačné, je třeba upozornit i na obsahovou diverzitu počítačových her. Existují hry obsahující politickou satiru (například série *Sam & Max*, Telltale Games 2007), dalekosáhlé filozofické a morální úvahy (například v *Planescape: Torment*, Black Isle 1999) a záhrobní romance ve stylu art deco (*Grim Fandango*, Lucas Arts 1998). Optimistické vize budoucnosti počítačových her zpravidla pojímají herní design jako umění a přirovnávají současnou situaci k počátkům kinematografie, kdy umělci pracující v novém žánru teprve hledali ideální vyjadřovací prostředky. Přední designér Warren Spector píše: „Vyrábíme (a opakujeme) *Velkou vlakovou loupež*. [...] Jsme teprve na začátku naší éry zvukového filmu.“ (cit. dle Jenkins 2005) Otázkou zůstává, kdo je do tohoto „budovatelského programu“ vpuštěn a kdo nikoli. Představu počítačové hry jako umění komplikují jednak ekonomické vztahy popsané výše, jednak Bogostem zmíněný důraz na zábavu. Navíc se setkáváme se staronovým druhem tvůrčí činnosti: designem herního mechanismu, jehož systém oceňování se teprve buduje. Nehledě na to má mnoho her zmíněných v této stati umělecké ambice a několik (*Planescape: Torment*, *Grim Fandango*, *Okami*) jim podle recenzentů i podle mého názoru dostalo.

## 4. V hlavní roli: Hráč a jeho činnost

### 4.1. Hráčská demografie a opozice vůči mainstreamu

Jestliže k problematice předchozích kapitol existuje relativně málo relevantní literatury a každý nový příspěvek dosud můžeme považovat za pionýrský, v tuto chvíli se dostáváme na zdánlivě pevnou půdu kvantitativních výzkumů a dotazníkových šetření, prověřených sociálně psychologických teorií a laboratorních experimentů, jaké už z učebnic mediálních studií známe. V historii žádného jiného média se snad nevěnovalo o tolik víc pozornosti publiku než samotným produktům. Důvod bude zřejmě velmi prozaický: proto,

abychom mohli studovat publikum, *zdánlivě* nemusíme být hráči a hráčkami. A první herní výzkumníci jimi byli jen stěží.

K výzkumu herních komunit a kultur mají v současnosti nejbližší zástupci herních studií, kteří navazují na poznatky birminghamského Centra pro současná kulturní studia. (Dovey – Kennedy 2006) Nejnovější přehledy demografických dat především vyvracejí dva mýty: jednak to, že hráči jsou hlavně muži, jednak že hrají především děti. (Newman 2004, ESA 2007) Podle aktuálního průzkumu americké asociace ESA (Asociace zábavního softwaru) je průměrný věk hráčů a hráček 33 let, přičemž až 25 % z nich je starších padesáti a 31 % mladších osmnácti let. (ESA 2007) Skupina hráčů se neustále rozšiřuje; staří zkušení hráči zůstávají a noví přicházejí. (Newman 2004)

Rozšiřování publika ovlivňuje obsah: nové hry jsou čím dál jednodušší a kratší. Komunita „hráčů tvrdého jádra“ (*hard core gamers*) se k „trivializaci“ nových her postavila aktivně: znovuobjevuje staré produkty. „Příchod retro hraní můžeme považovat za pokus znovu si přivlastnit hráčskou kulturu, kterou [herní komunitě] odebral mainstream, [...] a chápat jej jako rezistenci hráčů tvrdého jádra.“ (Newman 2004: 53) Jak jsme již zmínili, staré hry jsou k dispozici v podstatě zadarmo.

Výzkum ESA (2007) dále uvádí, že ženy tvoří 38 % herního publika. To však ještě neznamená, že by také utrácely odpovídající podíl financí a trávily hraním tolik času jako muži. (ibid.) Herní průmysl je proto stále vnímán jako především maskulinní doména. Bryant a Davies sociokulturní odůvodnění tohoto stavu staví na předpokladu, že muži jsou spíše než ženy socializováni tak, aby se zajímali o počítače. (Bryant – Davies 2006) Profese programátora je rovněž stereotypně mužská (viz oddíl 2.2.) – a právě programátoři formovali herní diskurz v jeho počátcích.

Konec devadesátých let přinesl obrat v marketingu, ztělesněný hrou *Tomb Raider* (Core Design 1996) a konzolí Sony Playstation. (Kennedy 2002) Ženy se pro výrobce od tohoto momentu postupně stávají zajímavou skupinou, výrazem čehož může být, že vznikají „crossoverové“ tituly jako *The Sims* (Maxis 2000) a také tituly přímo cílené na dívčí publikum. (Newman 2004) Publikum se dále strukturuje do podskupin – další jsou tvořeny na základě herní platformy, kterou používají (PC, jednotlivé typy herních konzolí), preference jednotlivých žánrů a různých typů užití. Za zmínku také rozhodně stojí, že existují profesionální hráči, takzvaní *progamers*, kteří hrají závodně a účastní se herních soutěží na celosvětové úrovni.

## 4.2. Preference, gratifikace a sociální kontext

Na výzkumu hráčských preferencí má zájem herní průmysl i sociologové a psychologové, kteří se zajímají o vývoj oblíbenosti násilných akčních her na jedné straně a vzdělávacích her na straně druhé. V diskurzu herního průmyslu se vyvinula svérázná pragmatická kategorizace hráčů podle toho, co od hry očekávají a co je k hraní motivuje. Klug a Schell dělí hráče do následujících kategorií, v nichž se sice do určité míry odrážejí zavedené stereotypy, ale současně poskytují základní přehled o množství „slasti“, jež mohou z hraní plynout:

**Soutěživec** hraje proto, aby ukázal, že je lepší než ostatní [...]. **Objevitel** hraje, aby poznal hranice herního světa [...]. **Sběratel** hraje proto, aby ve hře nasbíral co nejvíce předmětů. **Výkonnostní hráč** hraje [...] proto [...], aby v budoucnosti vyhrál co nejvíce soutěží. **Klaun** hraje jen tak, pro zábavu a kvůli sociálnímu zapojení. **Režisér** hraje proto, aby si užil pocit, že má věci pod kontrolou [...] **Vypravěč** proto, aby tvořil

nebo žil v alternativním světě a vytvářel příběhy [...]. **Performer** proto, aby předvedl show. **Řemeslník** proto, aby řešil a vytvářel hlavolamy. [...] Většina hráčů jsou kombinací dvou nebo více typů.

(Klug – Schell 2006: 92)

Zmíněné role rozebírají i psychologové Klimmt a Hartmann a docházejí k názoru, že důležitou motivací hráčů k hraní her je sebezpotvrzení v „simulovaném světě plném překážek, [jež hráč může překonávat,] velkým množstvím vítězství a regulovatelným množstvím proher“, stejně jako „hráčův pocit, že je schopen ovlivňovat prostředí“. (Klimmt a Hartmann 2006: 144) Připomeňme nyní poznatek z teorie kybertextu: počítačová hra odděluje strojovou vrstvu od toho, co je hráči prezentováno. Fakt, že ve strojové vrstvě musí být uloženy informace, které situaci konstruují, vede k tomu, že při hraní her může mít uživatel větší podíl zpětné vazby a navíc se zpravidla smí spolehnout na předvídatelné chování programu – hra s nepředvídatelnými pravidly by totiž byla těžko hratelná. Vítězství sice může být daleko, ale je možné ho dosáhnout. To všechno podporuje pocit moci nad virtuální situací.

Teorie *užití a gratifikace* má ve výzkumu her dlouhou tradici. Už v první polovině osmdesátých let byla pro potřeby výzkumu digitální zábavy přepracována Greenbergova škála užití a gratifikací. Sherry a kol. použili metodu fokusních skupin a došli k závěru, že gratifikacemi nejvíce ovlivňujícími dobu strávenou hraním jsou *rozptýlení, společenská interakce a vzrušení* a dále bez pořadí *soutěživost, překonávání překážek a možnost realizace představitosti*. (Sherry a kol. 2006: 221) Proti tomuto řazení lze ovšem vznést metodologickou námitku: některá z užití implikují jiná. *Nepůsobí překonávání překážek hráči vzrušení a není představitost prostředkem rozptýlení?*

Dobré umístění *sociální interakce* v žebříčku gratifikací může leckoho překvapit. Jak píše James Newman v jedné z kapitol své učebnice *Videogames*, příznačně nazvané „Mýtus osamělého hráče“: „v běžném i akademickém diskurzu o hrách je zvykem považovat hraní videoher za aktivitu, která probíhá v osamocení“. (Newman 2004: 145) Významnou obavou kritiků herní kultury je to, že se hráči sociálně izolují. Situace ovšem není tak jednoznačná. Nehledě na to, že existují hry pro více hráčů (*multi-player*), ne vždy musí platit, že počet zapojených uživatelů se rovná počtu ovladačů. Stejně jako při sledování televize, jež je obvykle považováno za rodinnou aktivitu, je i v případě hraní běžné, že ostatní přítomní dění na obrazovce sledují, radí hráči nebo se s ním střídají. Raney, Smith a Baker tvrdí, že „sledování skutečných nebo potenciálních partnerů při hraní her se stalo obvyklou součástí teenagerských vztahů“. (Raney – Smith – Baker 2006: 76)

Sociální rozměr je obsažen i v diskurzu, na jehož základě se herní kultura vytváří. Jak píše Johann Huizinga: „Společnost hráčů má obecně sklon existovat dále i potom, co hra skončila.“ (Huizinga 2000: 23) Tím, kolem čeho se taková společnost vytváří, nemusí být jediná konkrétní hra, ale i platforma nebo „médiu“ počítačové hry jako takové.

Novou dimenzi sociálního hraní představují již zmíněné *massively multiplayer online* hry (MMPORPG), jako je například *Lineage II: The Chaotic Chronicle* (NCSOFT 2003). Tuto hru hraje současně několik stovek až tisíc hráčů připojených k internetu a data o herním světě jsou uložena na centrálním serveru. To přináší základní rozdíl v časových relacích mezi fiktivním a hráčovým světem: svět hry je *perzistentní*, a je tedy simulován nepřetržitě, i když je hráč odpojen. Tak může mít hráč pocit, že není-li připojen, pak o něco přichází. (Chan – Vorderer 2006)

Na tomto místě se nemůžeme plně věnovat sociálním aspektům takového hraní; předneseme alespoň několik střípků. Hráči mohou takzvaně „vypadnout z role“ (ibid.) a komunikovat jako hráč s hráčem, nikoli jako postava s postavou.<sup>25</sup> Ve fiktivních světech on-line her přitom vzniká *virtuální ekonomika* – „virtuální postavy“ vlastní „virtuální zboží“ („*itemy*“) a obchodují s ostatními. Dochází dokonce k prolínání virtuální a skutečné ekonomiky – hráči například draží své jmění na internetovém serveru eBay, což se ovšem výrobci hry a správci oficiálních serverů snaží zakázat. (Bartle 2004) V blízké budoucnosti můžeme očekávat další studie o sociálním a ekonomickém chování ve virtuálních světech – předpokládáme, že sociální vědci budou mít tendenci ověřovat si v nich platnost svých teorií o sociální interakci. Kvůli zavedení symbolické interakce, potažmo sociálního jednání do počítačových her musí také metodologie výzkumu her kromě ludologického modelování zahrnout i sociální vědy, které dokážou virtuální interakce popsat.

### 4.3. Naplnění ergodické funkce: Akce a identifikace

Teorie užití a gratifikace, již jsme si připomněli v předchozí kapitole, odpovídá především na otázku, *k čemu* se hry využívají – nikoli *jak* se využívají. O způsobech hraní existuje celá řada spíše spekulativních článků, které se zaměřují vždy jen na některé aspekty hraní a vztahu hráče k fiktivnímu světu. Metodologie výzkumu zatím víceméně chybí, nepočítáme-li několik pionýrských studií, jakou provedli např. Steen, Greenfield, Davies a Tynes (2006).

Alexander Galloway považuje hraní hry za „kybernetický vztah“ mezi strojem a operátorem. (Galloway 2006: 5) Odlišuje sice pro účely popisu *hráčské úkony* (*operator acts*) a *strojové úkony* (*machine acts*), ale upozorňuje na to, že „existují jako sjednocený fenomén“ a že jsou stejně důležité.

Další otázkou je míra zapojení. James Newman hovoří o „mýtu ergodické videohry“ a dochází k názoru, že hráč tráví aktivní manipulací pouze určitou část času stráveného s hrou. (Newman 2004: 71) Zbytek času zabírá čtení textů, sledování animovaných – neherních – scén apod. Podobně jako se střídají úseky aktivity a pasivity, střídá se i používání známých a neznámých strategií – mezi situace vyžadující originální řešení se vkládají mundánní aktivity, jako je například přecházení mezi již známými místy ve fiktivním světě. (Gee 2006) Tím se vytváří kýžená dynamika zážitku.

V souvislosti s hrami a jejich fiktivními světy se v populární i akademické literatuře používá výraz *vnoření* (*immersion*), tedy pocit, že hráč či hráčka jsou součástí fiktivního světa a herní akce. Podle našeho názoru je takové vnoření komplexní funkcí, jež vzniká souladem *ludické identifikace* a *identifikace s obsahem*. Ludickou identifikací rozumíme proniknutí na rovinu ludických elementů, poznání a přivlastnění si mechanismu hry. Zmíněná dynamika zážitku se pak na této rovině projevuje dialektikou „moci“ nad plynutím hry a „nejistoty“, jak hra dopadne – hráč má pocit, že výsledek je v každé chvíli v jeho ruce. (Newman 2004) I Huizinga v této souvislosti připomíná mimořádně důležitý prvek „napětí [, jež] podrobuje zkoušce hráčovy schopnosti“ a díky němuž je hráč na výsledku zainteresován. (Huizinga 2000: 22)

Identifikace s obsahem je do značné míry dána konzistentností fiktivního světa a samozřejmě i osobními preferencemi. V případě, že ve hře existuje hlavní postava, spoluhráči ji zpravidla ztotožňují s hráčem a mluví k oběma ve druhé osobě: „Musíš přeskakovat potvory a sebrat všechny klíče.“ Touto fúzí hráče a postavy se vytváří specificky herní

---

25 Komunikace v rámci tzv. *teamspeak* přitom probíhá pomocí mluveného slova.

narativní schéma. Gee odlišuje *příběh hráče* (ten se odvíjí získáváním herních zkušeností a časovou strukturou užívání hry), *příběh zfúzované hybridní postavy* (ten se skládá z akcí konkrétní a jedinečné „zfúzované“ entity ve fiktivním světě) a *příběh daný výrobcem hry* (příběh v pozadí, který udává rámec fiktivního světa). (Gee 2006) K herní narativitě se obrací také Henry Jenkins, který podotýká, že hry představují světy „skýtající možnosti narace“ a analyzuje hry coby „příběhy v prostoru“ (*spatial stories*). (Jenkins 2004) O tom, jak je pro hry důležitý prostor, nakonec vypovídají i staré herní časopisy plné map odkrývajících herních prostory či důraz tvůrců na design úrovní (*level design*) a architekturu prostředí.<sup>26</sup>

Pro podrobnější pochopení identifikace, pohlcení a dynamiky hráčských úkonů bychom potřebovali více empirických studií založených na konkrétních zkušenostech hráčů a hráček. Uvažovat lze například o případových studiích založených na důkladné formální analýze pravidel a kvalitativní analýze reprezentací v jedné konkrétní hře a následném pozorování a interpretaci hráčských úkonů a strategií.

#### 4.4. Spor o účinky

Již v úvodu jsme zmínili, že herní odborníci nyní vesměs pohlížejí na éru „paradigmatu účinků“ jako na dobu temna. Poukazují jednak na to, že se opomíjel kontext, sémiotika her a samotná povaha herní aktivity, a současně na to, že účinky byly studovány v laboratorním a nepřirozeném prostředí. Především však kritizují fakt, že výzkum byl součástí „očerňování populární kultury“ a jako takový byl vlastně politický. Mechanismus morální paniky vytvářel ve společnosti dojem kauzality mezi negativními jevy ve společnosti a počítačovými hrami – a z téhož byla dříve obviňována další odvětví populární kultury: televize, komiksy a rocková hudba. (srov. Newman 2004) Poslední kritické meta-analýzy studií o účincích se shodují na tom, že výzkum často stál na nevyjasněných metodologických základech a příliš úzce definovaných vzorcích jak hráčů a hráček, tak i her. (Newman 2004, Lee – Peng 2006) Longitudinálních studií je nedostatek (Weber et al. 2006) a možným kognitivním změnám se věnují spíše teoretici (např. Gee 2006) než empirici. Výrazné a jednoznačné účinky nebyly prokázány. To si můžeme vyložit dvěma způsoby: účinky her jsou buď velmi malé, anebo je použité metody nemohou odhalit.

Současná herní studia ve velké míře konstituují lidé, kteří mají ke hrám pozitivní, mnohdy téměř citový vztah (včetně autora tohoto textu), a jejich postoj je tedy často apologetický, což vysvětluje jistou nechuť ke studiu účinků coby reakci na předchozí etapu. Vyčerpávající přehled dosavadních poznatků o účincích podávají Lee a Peng (2006), respektive Weber a spol. (2006). Teoretickým základem byly zpravidla *sociálně kognitivní teorie* (explicitní ospravedlnování násilného chování je internalizováno pomocí identifikace s hrdinou a může se projevit v reálných situacích), *teorie excitačního transferu* (zbytková excitace z hraní hry se může přenést do reálné situace) a *teorie primingu* (hraní násilných her zpřístupňuje kognitivní struktury týkající se násilí a agrese).<sup>27</sup> Co se negativních účinků týče, Lee a Peng shrnují, že: 1) agresivní afekt lze po hraní hry stěží dokázat; 2) agresivní chování bylo některými (připomeňme, že laboratorními) studiemi potvrzeno, některými vyvráceno; 3) oproti tomu přítomnost agresivních myšlenek byla ve většině případů potvrzena. (Lee a Peng 2006: 330) Anderson a Morrow (1995, cit. dle Newman 2004) to ovšem připisují celkové vypjatosti „soutěživé“ nálady při hraní her. Není překvapením, že byly dokázány fyziologické efekty jako zvýšení srdečního tepu.

26 Příkladem budiž hra *Bioshock* (2K Boston 2007) odehrávající se v podvodním městě postaveném ve stylu art deco.

27 Podrobný výklad teorií účinků podávají např. Bryant a Zillmann (2002).

Weber a kol. nacházejí v dosavadní literatuře jednu nebezpečnou metodologickou past, kterou je již zmíněná kauzalita: „Vzbuzují počítačové hry agresivitu, nebo [...] užívají agresivní lidé hry k tomu, aby se vyrovnali se svými problémy?“ (Weber a kol. 2006: 355) Problematická je vůbec otázka, jak hodnotit herní násilí: na jednu stranu je zpravidla přímo generováno hráčskou aktivitou, na druhou stranu je vzhledem ke své digitální podobě zcela nepochybně fiktivní. Newman (2004) i Juul (2005) dávají příklady momentů, ve kterých je hráč do hraní zcela ponořen. V takových momentech jde obsah stranou a hráč komunikuje s abstraktními pravidly, nikoli s násilným obsahem. Juul to dokumentuje dobře známým příkladem hráčů hry *Quake III: Arena*, kteří si úmyslně snižují grafickou kvalitu hry proto, aby mohli hrát rychleji a účinněji. (ibid.) Jako negativní vliv bývá vnímáno i upřednostňování častého hraní před jinými aktivitami, a to obzvláště u dětí. Například Drottner uvádí, že britské děti mezi devíti a šestnácti lety hrají průměrně 44 minut denně. (cit. dle Newman 2004) Hypotéza o možné závislosti na hrách ovšem byla většinou vědci odmítnuta. (Lee – Peng 2006) Stereotypu a mýtu „závislého hráče“ si všimá Rob Cover a za důvod jejich vzniku považuje strach z *neréálného*:

Hraní je za návykové považováno nikoli kvůli tomu, že by hry byly užívány kompulzivně, ale protože svůj konceptuální prostor zobrazují jako „neréálný“ – a proto jsou spojovány s drogami, a tedy podřízeny diskurzu o drogové závislosti.

(Cover 2006)

V nedávné minulosti si výzkumníci začali čím dál víc všimát i pozitivních vlivů, jako jsou například získávání informací a dovedností, zlepšení sebekontroly a sebepojetí, rozvoj prostorové orientace a kognitivní vývoj. Klimmt a Hartmann poukazují na to, že hry mohou lidem pomoci zvládat život ve společnosti orientované na výkon. (Klimmt – Hartmann 2006) Nemohou však vést i k tomu, že se bude společnost na výkon orientovat čím dál víc? Podle našeho názoru by studium účinků přineslo nejzajímavější poznatky tehdy, pokud by se zabývalo dlouhodobými kognitivními změnami. Studium dlouhodobých účinků je však metodologicky extrémně náročné. Proto asi budeme muset počkat, až vyrostou další a početnější generace dospělých, kteří budou mít zvnitřněnou herní „logiku“. Kognitivní změny jsou podle nás mnohem pravděpodobnější než nárůst agresivního chování.

## 5. Úsvit pařanů: Specifika českého prostředí

Většina našeho seznámení s herními studii probíhala na obecné rovině, považují ovšem za důležité alespoň v hrubých rysech představit specifika sociálního užívání her v českém, resp. československém prostředí. Následující pasáž obsahuje především hypotézy, předběžné pilotní analýzy a vlastní postřehy, které hodlám upřesnit a doložit v disertační práci. Důležitým faktorem byla především *relativní nedostupnost počítačů a existence specifických platforem* v období před rokem 1989. Osmibitové domácí počítače, jako například Commodore C64 a ZX Spectrum, byly v Československu těžko dostupné, neboť nebyly běžně na trhu (Excalibur Classic 2000), hrací automaty se ve větší míře objevily až v první polovině devadesátých let a konzole první generace jako Atari 2600 byly v podstatě neznámé. Cesta k počítačovým hrám tedy často vedla přes výpočetní střediska velkých podniků, kde se hráči scházeli mimo pracovní dobu. Hraní her mělo tedy alespoň z počátku odlišný kontext a výlučnější charakter než v zemích s tradiční videoherní kulturou, jako jsou Japonsko a USA.

Užívání her značně ztěžovala *jazyková bariéra* (většina her totiž byla a dosud je v angličtině) a nelegální šíření softwaru.<sup>28</sup> V době, kdy se domácí počítače stávaly běžnou součástí domácnosti, před hráčem stály další bariéry: neměl manuál, a proto nevěděl, co je ve hře jeho úkolem a jak se hra ovládá; a neuměl dobře anglicky, takže s potížemi odhaloval obsah narace. V prostředí bez legálního trhu a s opožděným rozvojem herní publicistiky mělo užití, ale i pořizování, instalace a konfigurace hry výrazně jinou podobu – nedostatek informací navíc mohl podporovat integraci sociálních struktur hráčů prostřednictvím sdílení znalostí mezi hráči.

Hráčská komunita tedy do značné míry fungovala odděleně od mainstreamu a měla jisté subkulturní rysy, které se textuálně projeví v časopise *Excalibur* a v prvním ročníku časopisu *Score*. Ten stavěl hraní her do kontextu undergroundových a „kultovních“ obsahů: redaktoři se ve svých článcích oddávali anarchoidnímu humoru, citovali například Lynchův *Modrý samet* v době, kdy tento film ještě nebyl dostupný v oficiální distribuci, a provokativně bojovali s názory o negativních účincích násilných her – proslulým se stal například popis u obrázku ze hry *Shadowcaster*: „Plavu si v krvi a je mi hej“ (*Score* 3/1994). Hráči se ve svém vlastním slangu označovali za „pařany“. Samotný časopis *Score* se od tohoto označování postupně odklonil a s rozšířením hráčské demografie se subkulturní rysy vytrácely.

Signálem „normalizace“ herní kultury byl i pokles hladiny softwarového pirátství – dnes Češi užívají méně nelegálního softwaru než Francouzi či Italové. (BSA 2007) Ceny her navíc začínají za několik měsíců po vydání prudce klesat a čím dál více her vychází v české lokalizaci.<sup>29</sup> Proto se zvyšuje pravděpodobnost, že hráči budou svým hrám rozumět. Česká republika dohnala „tradičních videoherní kultury“ i v jejich náskoku v produkci herních titulů – brněnské studio *Illusion Softworks* je zodpovědné za celosvětově úspěšnou českou hru *Mafia* (*Illusion Softworks* 2002), česká flashová hra *Samorost* od studia *Amanita Design* vyhrála několik mezinárodních prestižních ocenění, především díky velmi originálnímu designu.

## 6. Závěr: Hra pro více hráčů

Médium počítačové hry svébytně propojuje aktivitu a obsah – a přináší nový způsob vytváření významu. V totálním prostředí počítačových a telekomunikačních technologií se odkrývají nové formy textu, jejichž percipovaná podoba závisí na aktivitě příjemce. Takové formy Aarseth nazývá kybertext. A není náhodou, že počítačová hra je dominantní formou kybertextu. Kdybychom se snažili konvertovat jakýkoli příběh do interaktivní podoby, výsledek se bude vždy hře podobat – konflikt mezi vetknutým obsahem a svobodou hráče je totiž vždy třeba vyřešit pravidly. Počítačová hra je nutně fiktivní, protože musí umožňovat kontrolu nad situací a nabízet různé varianty průběhu a příběhu. V jejím jádru ovšem můžou být modely či simulace, které mají schopnost odhalit vlastnosti simulované skutečnosti právě díky tomu, že explicitně nabízejí její jednotlivé varianty. Hraní her je vlastně neustálým kladením otázky „Co kdyby?“. Simulace volby jednání a jeho následku tak například umožňuje modelovat morální rozhodování.

Hra je také součástí kultury a společnosti, nositelem obsahů a ideologií stejně tak jako jiné druhy textů v jiných médiích. Hry nejsou nevinné. A právě proto, že studovat sociální a technologické aspekty produkce, recepce a účinků textů je zřejmým úkolem mediálních

28 Legální trh s počítačovými hrami v podstatě neexistoval až do roku 1993, kdy hry začala dovážet firma Vision.

29 Verze softwaru pro danou geografickou a jazykovou oblast se nazývá *lokalizace*. Jazyk překladu her a jazyk diskurzu o hrách by si pochopitelně zasloužily vlastní studii.



studií, se pozornost věnovaná počítačovým hrám stává jejich zcela logickým a v podstatě nezbytným rozšířením. Hra je spojením textu a aktivity, a tuto aktivitu lze popsat buď empirickou metodou antropologického pozorování a kvalitativního výzkumu, nebo pomocí modelů struktury pravidel, souhlasně či polemicky navazujících na strukturalistické paradigma. Nic z toho není mediálním studiím cizí. Zdá se, že mediální studia – s tradicí výzkumů populární kultury, jež provádělo birminghamské Centrum pro současná kulturní studia, s teoretickými nástroji pro posouzení zdánlivé *objektivitu* simulací a s vyvinutým kritickým aparátem – mohou velkým dílem přispět výzkumu počítačových her.

Kritická politická ekonomie nabízí teoretický rámec pro studium masové produkce ideologie v počítačových hrách a může prozkoumat hnací ideologii herního průmyslu a rétoriku neustálého technologického pokroku. Výzkum publika a účinků, tradiční součást mediálních studií, může přispět k poznání, *jak hry vlastně hrajeme*.

Tím se nesnažíme naznačit, že by se mediální studia měla zapojit do „kolonizace“ nového výseku světa, již se Frasca bál, když navrhoval založit *ludologii* jako samostatnou disciplínu. Naopak: mohou využít své vlastní otevřenosti a interdisciplinarity k svobodomyšlnému přístupu k tak rozmanitému a komplikovanému fenoménu, jakým hry jsou. Mediální studia se pro změnu mohou inspirovat neortodoxním přístupem k textu v teorii kybertextu a posoudit problematický pojem objektivitu ve světle simulace a modelování. Také by si měla uvědomit, že nastupuje doba, kdy text nelze studovat jako statický artefakt.

V tomto článku jsem usiloval nejen o představení herních studií, ale i o představení kultury počítačových her a jejich potenciálu jako média. Chtěl jsem přinejmenším zpochybnit mýty o negativních účincích her, a brát přitom na vědomí jejich kritiku spočívající v hlubším poznání herních principů. Snažil jsem se předložit dostatek podkladů proto, aby mohla na poli českých mediálních studií začít soustavná debata o počítačových hrách.

**Mgr. Jaroslav Švelch** (1981) je postgraduální student Katedry mediálních studií Institutu komunikačních studií a žurnalistiky na Fakultě sociálních věd UK. Školní rok 2007/2008 tráví na oddělení Comparative Media Studies na Massachusetts Institute of Technology pod vědeckým dohledem prof. Henryho Jenkinse. Autor vystudoval žurnalistiku a mediální studia na FSV UK a studuje dvojbor lingvistika a fonetika / překladatelství a tlumočnictví (anglický jazyk) na FF UK.  
E-mail: jsvclch@gmail.com

## Literatura

- Aarseth, E. 1997. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E. 2001. *Computer Game Studies, Year One in Game Studies 1/2001*. <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> (1. 6. 2007).
- Bartle, R. A. 2004. *The Pitfalls of Virtual Property*. <http://www.themis-group.com/uploads/Pitfalls%20Oof%20Virtual%20Property.pdf> (12. 6. 2007).
- Bogost, I. 2006. *Unit Operations: An Approach To Video Game Criticism*. Cambridge: The MIT Press.
- Bolter, J. D. – Grusin, R. 2000. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: The MIT Press.
- Bryant, P. – Zillmann, D. 2002. *Mass Media Effects: Advances in Theory and Research*. New Jersey: Laurence Erlbaum.

- Business Software Association (BSA) 2007. BSA: Češi užívají 39 procent softwaru nelegálně. [http://www.bsa.org/czechrepublic/press/newsreleases/2007\\_05\\_39percent.cfm](http://www.bsa.org/czechrepublic/press/newsreleases/2007_05_39percent.cfm) (13. 6. 2007).
- Camargo, C. 2004. Modding: Changing the Game, Changing the Industry in *Crossroads* 13–2. <http://www.acm.org/crossroads/xrds13-2/modding.html> (10. 6. 2007).
- Caillois, R. 1998. *Hry a lidé*. Praha: Nakladatelství studia Ypsilon.
- Computer History Museum 2006. <http://www.computerhistory.org/> (12. 6. 2007).
- Cover, R. 2006. „Gaming (Ad)diction: Discourse, Identity, Time and Play in the Production of the Gamer Addiction Myth.“ In *Game Studies*, r. 2006, č. <http://gamestudies.org/0601/articles/cover> (1. 6. 2007).
- Crawford, G. – Rutter, J. 2006. *Digital games and cultural studies* in Rutter, J. – Bryce, J. (eds.). *Understanding Digital Games*. London: Sage.
- Dovey, J. – Kennedy, H. 2006. *Game Cultures: Computer Games as New Media*. Maidenhead: Open University Press.
- Durkin, K. 2006. „Game Playing and Adolescents' Development.“ In *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*. Ed. Vorderer, P. – Bryant, J. New Jersey: Lawrence Erlbaum.
- Entertainment Software Association 2007. *Facts & Research*. [http://theesa.com/facts/gamer\\_data.php](http://theesa.com/facts/gamer_data.php) (15. 5. 2007).
- Eskelinen, M. 2001. *The Gaming Situation* in *Game Studies* 01/2001. [www.gamestudies.org/0101/eskelinen](http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen) (23. 4. 2007).
- Frasca, G. 1999. *Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*. online: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> (6. 8. 2007)
- Frasca, G. 2003. *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place*. [http://www.ludology.org/articles/Frasca\\_LevelUp2003.pdf](http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf) (6. 8. 2007)
- Friedman, T. 1999. *Semiotics of Sim City*. [http://www.firstmonday.org/issues/issue4\\_4/friedman/index.html](http://www.firstmonday.org/issues/issue4_4/friedman/index.html) (26. 5. 2007)
- Galloway, A. R. 2006. *Gaming: Essays On Algorithmic Culture*. Minneapolis: University Of Minnesota Press.
- Gee, J. P. 2005. *Why video games are good for your soul: pleasure and learning*. Altona: Common Ground Publishing.
- Ingarden, R. 1967. *O poznávání literárního díla*. Praha: Československý spisovatel.
- Huizinga, J. 2000. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin.
- Chan, E. – Vorderer, P. 2006. „Massively Multiplayer Online Games.“ In *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*. Ed. Vorderer, P. – Bryant, J. New Jersey: Lawrence Erlbaum.
- Chaplin, H. – Ruby, A. 2006. *Smartbomb: The Quest for Art, Entertainment, and Big Bucks in the Videogame Revolution*. New York: Algonquin Books.
- Jenkins, H. 2004. *Game Design as Narrative Architecture* in Wardrip-Fruin, N. – Pat Harrigan (eds.) *First Person: New Media as Story, Performance, Game*. Cambridge: MIT Press. <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html> (28.11.2007).
- Jenkins, H. 2005. „Games, the New Lively Art.“ In *Handbook for Video Game Studies*. Ed. Goldstein, Jeffrey. Cambridge: MIT Press.
- Jenkins, H. 2006. *Converge Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: NYU Press.
- Juul, J. 2005. *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press.
- Kasavin, G. 2006. *E3 06: Spore Creature Editor Hands-On* in *Gamespot*, 10. 5. 2006. <http://www.gamespot.com/pc/strategy/spore/news.html?sid=6150118> (3. 6. 2007).
- Kennedy, H. 2002. *Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo. On the Limits of Textual Analysis* in *Game Studies* 02/2002. <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/> (1. 6. 2007).

- Klimmt, C. – Hartmann, T. 2006. „Effectance, Self-Efficacy, and the Motivation to Play Video Games.“ In *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*. Ed. Vorderer, P. – Bryant, J. New Jersey: Lawrence Erlbaum.
- Klug, G. C. – Schell, J. 2006. „Why People Play Games: An Industry Perspective.“ In *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*. Ed. Vorderer, P. – Bryant, J. New Jersey: Lawrence Erlbaum.
- Koster, R. 2004. *A Theory of Fun for Game Design*. Scottsdale: Paraglyph.
- Lee, K. M. – Peng, W. 2006. „What Do We Know About Social and Psychological Effects of Computer Games? A Comprehensive Review of the Current Literature.“ In *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*. Ed. Vorderer, P. – Bryant, J. New Jersey: Lawrence Erlbaum.
- Lindley, C. 2005. „The Semiotics of Time Structure in Ludic Space As a Foundation for Analysis and Design.“ In *Game Studies*, r. 2005, č. 5. <http://www.gamestudies.org/0501/lindley/> (25. 5. 2007).
- Lowood, H. 2006. „A Brief Biography of Computer Games.“ In *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*. Ed. Vorderer, P. – Bryant, J. New Jersey: Lawrence Erlbaum.
- Manovich, L. 2001. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press.
- McCloud, S. 1999. *Understanding Comics*. New York: DC Comics.
- McLuhan, M. – Powers, B. R. 1989. *The Global Village*. New York: Oxford University Press.
- McLuhan, M. 1991. *Jak rozumět médiím*. Praha: Odeon.
- McLuhan, M. 2000. *Člověk, média a elektronická kultura*. Brno: Jota.
- Mulvey, L. 1998. „Vizuální slast a narativní film.“ In *Dívčí válka s ideologií*. Ed. Oates-Indruchová, L. Praha: Slon.
- Murray, J. 1998. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: MIT Press.
- Newman, J. 2004. *Videogames*. London: Routledge.
- Poole, S. 2004. *Trigger Happy*. London: Fourth Estate.
- Raney, A. A. – Smith, J. K. – Baker, K. 2006. „Adolescents and the Appeal of Video Games.“ In *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*. Ed. Vorderer, P. – Bryant, J. New Jersey: Lawrence Erlbaum.
- Rylich, J. 2006. „Jaká je budoucnost počítačových her?“ In *Lupa*. <http://www.lupa.cz/clanky/jaka-je-budoucnost-pocitacovych-her/> (9. 6. 2007).
- Score. Ročník 1. 1994. Praha: Art Consulting.
- Salen, K. – Zimmermann, E. 2003. *Rules Of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press.
- Sherry, J. – Lucas, K. – Greenberg, B. – Lachlan, K. 2006. „Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference.“ In *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*. Ed. Vorderer, P. – Bryant, J. New Jersey: Lawrence Erlbaum.
- Smith, S. L. 2006. „Perps, Pimps, and Provocative Clothing: Examining Negative Content Patterns in Video Games.“ In *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*. Ed. Vorderer, P. – Bryant, J. New Jersey: Lawrence Erlbaum.
- Steen, F. F. – Greenfield, P. M. – Davies, M. S. – Tynes, B. 2006. „What went wrong with The Sims Online: Cultural Learning and Barriers to Identification in a Massively Multiplayer Online Role-Playing Game.“ In *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*. Ed. Vorderer, P. – Bryant, J. New Jersey: Lawrence Erlbaum.
- Šisler, V. 2006. „Representation and Self-Representation: Arabs and Muslims in Digital Games.“ In *Gaming Realities: A Challenge for Digital Culture*. Ed. Santorineos, M. – Dimitriadi, N. Athens: Ed. Fornos.
- Uricchio, W. 2003. *Historicizing Media in Transition* In *Rethinking Media Change: The Aesthetics of Transition*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Vorderer, P. – Jennings, B. (eds.) 2006. *Playing Video Games: Motives, Responses and Consequences*. Introduction. New Jersey: Laurence Erlbaum.

Wolf, M. J. P. (ed.) 2002. *The Medium of the Video Game*. Austin: University Of Texas Press.

### **Počítačové hry**<sup>30</sup>

Amanita Design 2005. *Samorost*. Flashová hra.

ASC Games 1998. *Sanitarium*. PC.

Atari 1979. *Pong*. Arkáda.

Black Isle Studios 1999. *Planescape: Torment*. Interplay. PC.

Blizzard Entertainment 2004. *World Of Warcraft*. Vivendi Universal. PC. Online

Bullfrog Productions 1992. *Powermonger*. Electronic Arts. PC.

Capcom 2006. *Okami*. PS2.

Core Design 1996. *Tomb Raider*. Eidos Interactive. PC.

Crowther, W. – Woods, D. 1976. *Adventure*. PC.

Crytek 2004. *Far Cry*. Ubisoft. PC.

Frasca, G. 2003. *September 12*. Newsgames.com. Flashová hra.

FTL Games 1987. *Dungeon Master*. PC.

Gainax 1996. *Princess Maker 2*. Oficiálně nepublikováno. PC.

Hizballáh 2003. *Special Force*. PC.

id Software 1993. *Doom*. PC.

id Software 1999. *Quake III: Arena*. Activision. PC.

Illusion Softworks 2002. *Mafia: The City Of Lost Heaven*. PC

Lucas Arts 1998. *Grim Fandango*. PC.

Lucasfilm 1990. *The Secret Of The Monkey Island*. PC.

Maxis 1989. *Sim City*. Electronic Arts. PC.

Maxis 2000. *The Sims*. Electronic Arts. PC.

Maxis. *Spore*. Electronic Arts. Dosud nevydáno.

Meier, S. 1991. *Civilization*. PC.

Namco 1979. *Pac-Man*. Arkáda.

NCSOFT 2003. *Lineage II: The Chaotic Chronicle*. PC, online.

New World Computing 1998. *Might & Magic VI*. 3DO. PC.

Nintendo 1985. *Super Mario Bros*. Nintendo. Arkáda.

Nintendo 2001. *Animal Crossing*. N64.

Pažitnov, A. 1986. *Tetris*. Spectrum Holobyte. PC.

Procedural Arts 2007. *Façade*. PC.

Russel, S. 1962. *Spacewar!*. PDP-1.

Sawyer, C. 1994. *Transport Tycoon*. MicroProse. PC.

Taito 1978. *Space Invaders*. Arkáda.

Team 17 1994. *Worms*. Ocean. PC.

Telltale Games 2007. *Sam & Max Season One*. PC.

Troika 2002. *Vampires The Masquerade: Bloodlines*. Activision. PC.

U.S. Army 2002. *America's Army*. PC.

Valve 1998. *Half-Life*. PC.

Westwood Studios 1992. *Dune II: The Battle for Arrakis*. Virgin. PC.

---

30 Formát zápisu ludografických odkazů: Výrobce Rok prvního vydání. Název. Vydavatel – pokud není totožný s výrobcem. Platforma.