

- 
- A full-page background image of Lara Croft from the Tomb Raider series. She is depicted in a dynamic, action-oriented pose, swinging through a dense jungle. She is wearing her signature brown tactical gear, including a crop top, shorts, and a utility belt. Her right arm is extended forward, holding a handgun that is emitting a bright, glowing orange light. Her left hand is raised, gripping a vine. A combat knife is tucked into her belt. The background is a lush, dark jungle with many thin tree trunks and vines, creating a sense of depth and adventure.
- › Párkrát jsem si s Larou skočil: o obrazu ženských hrdinek v počítačových hrách a genderovanosti jejich hraní
 - › Rozpaky s metodou
 - › Procedurální rétorika Iana Bogosta

Media Res

Odborný studentský časopis pro mediální studia a žurnalistiku

Editor čísla, korektury: Tomáš Bártek

Redakční rada: Tomáš Bártek, Kateřina Kirkosová, Jan Motal, Pavel Sedláček, Marína Urbániková.

Grafika a sazba: Petr Barták

Kontakt: casopis.munitv.cz

Periodicita: 2x ročně

Místo vydávání: Brno

Vydavatel: Katedra mediálních studií a žurnalistiky, Fakulta sociálních studií, Masarykova univerzita, Joštova 10, 602 00, Brno

Ročník 2, číslo 2, prosinec 2014.

Použité obrázky:

Titulní strana:

<http://oliverjwilkins.deviantart.com/art/Lara-Croft-Legend-Swinging-202514448>

Recenze:

https://c1.staticflickr.com/3/2816/10867478976_2a68821f19_h.jpg

<http://xtean.deviantart.com/art/Scrabble-Game-Over-202224521>

Studentská práce:

http://commons.wikimedia.org/wiki/File:lbogost_joystick_color_2.jpg

Reportáž:

www.ceegs.com

Časopis je publikován pod licencí Creative Commons:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/cz/>

Dílo smíte:

Šířit – kopírovat, distribuovat a sdělovat dílo veřejnosti

Upravovat – pozměňovat, doplňovat, využívat celé nebo částečně v jiných dílech

Za těchto podmínek:



Uvedte autora – Máte povinnost uvést údaje o autorovi a tomto díle způsobem, který stanovil autor nebo poskytovatel licence (ne však tak, aby vznikl dojem, že podporují vás nebo způsob, jakým dílo užíváte).



Neužívejte dílo komerčně – Toto dílo nesmíte využít pro komerční účely.



Zachovejte licenci – Pokud toto dílo jakkoliv upravíte nebo použijete ve svém díle, máte povinnost výsledek své práce šířit pod stejnou nebo slučitelnou licenci.

obsah

Párkrát jsem si s Larou skočil: o obrazu ženských hrdinek v počítačových hrách a genderovanosti jejich hraní

článek

4

Rethinking Gamification

recenze

16

Rozpaky s metodou

článek

24

Procedurální rétorika Iana Bogosta

studentská práce

30

Central and Eastern European Game Studies Conference

reportáž

36

Vážené čtenářky
a vážení čtenáři,

Editorial

nové číslo studentského časopisu Media res, které právě čtete, jsme se rozhodli zaměřit na oblast herních studií. V českém akademickém diskurzu je toto téma, oproti západní či severní Evropě, stále poněkud opomíjené. V posledních letech se však situace mění a můžeme se setkat s novými a novými pracemi s tématem digitálních her.

Jako první si můžete přečíst text Terezy Krobové o postavení ženských hrdinek a femininity obecně v maskulinním prostředí digitálních her. Genderová problematika provází herní studia již od jejich počátků a já jsem velice rád, že v českém prostředí opomíjené téma se objevuje právě u nás.

Dále vám předkládáme recenzní stať Jana Miškova. Jan pojal svou práci nejen jako hodnocení knihy, ale i jako exkurz do historie a povahy dnes velice módního pojmu gamifikace.

V textu o persvazivní podobě her vám Martin Mach představí jeden z nejzajímavějších konceptů digitálních her – procedurální rétoriku Iana Bogosta. A v závěrečné reportáži si můžete přečíst o největší konferenci zaměřené na herní studia střední a východní Evropy, která se konala v říjnu 2014 na naší domovské FSS MU v Brně.

Milí čtenáři, doufám, že vám ukážeme, že i digitální hry mají své pevné místo v mediálním výzkumu. Příjemné a podnětné čtení přeje,

Tomáš Bártek
editor čísla

Párkrát jsem si s Larou skočil: o obrazu ženských hrdinek v počítačových hrách a genderovanosti jejich hraní

Tereza Krobová

ABSTRACT

This work focuses on a gender analysis of female characters in video games, specifically the action genre of computer games in which players play from the perspective of a third party (ie see a playable character on canvas). Pays attention to very specific situations in which the female figure is markedly ambivalent status - show clearly feminine characteristics, it moves but clearly masculine space and pay the archetypal clearly masculine activities.

KEYWORDS

gender, movies, representation, feminism, new media, beauty

Texty vychází z diplomové práce Genderová analýza ženských hrdinek v počítačových hrách obhájené na FSV UK v Praze v roce 2014.

Tereza Krobová

POČÍTAČOVÉ HRY JAKO SOCIÁLNÍ ARÉNA

Počítačové hry jsou stejně jako ostatní média potenciálním zdrojem, hromosvodem, tvůrcem i dekonstrukcí kulturních (genderových, rasových, třídních) stereotypů (srov. Monaco, 2004: 264 a Hanáková, 2007: 64). Ty se mohou týkat především reprezentace skupin, jejichž běžnější obraz v nich chybí (tedy například žen nebo homosexuálů),

ale stávají se zdrojem stereotypních představ o celém genderovém řádu. Stejně jako tomu bylo v minulosti i u ostatních mediálních obsahů, počítačové hry jsou stále především mužským výtvořem, někteří autoři dokonce hovoří o počítačových hrách jako o médiích pro muže, od mužů a o mužích (Egenfeldt-Nielsen, 2013: 174). Ačkoli ze statistik se zdá, že poměr hráčů a hráček je vyrovnaný¹, symbolicky jde v případě mainstreamových her jasně o genderově exkluzivní zábavu a vepsaným čtenářem tak stále zůstává bílý, mladý a heterosexuální muž (Cox, 2011). Od počátku masového rozvoje počítačových her jsme tak svědky dvojí genderové stereotypizace – tedy jak na straně hráčů a hráček (pro ně vznikají speciální „hry pro dívky“), tak v rovině herních a hratelných postav, k jejichž podobě zatím samy ženy neměly příliš co říci².

Jaký status tedy ženské postavy v počítačových hrách mají? Již filmová věda poukazuje na to, že zatímco archetypální podoba mužských postav se relativně rychle mění, stereotypní podoby ženských hrdinek jsou překvapivě stálé (Hanáková, 2007: 54). Stejně jako v případě filmů ale nelze předpokládat, že herní průmysl vytváří takové obrazy vědomě a záměrně a funguje jako represivní a manipulační mechanismus, ale naopak je tvoří nevědomé společenské struktury. Nejedná se tak o vědomý ideologický záměr, ale spíše o „přirozené“ působení barthesovského mýtu, který zneviditelňuje ideologii, již slouží (tamtéž).

Ženská postava (a ostatně i jakákoli jiná) v počítačové hře, stejně tak jako v jiných mediálních obsazích, není prezentována sama za sebe, ale jako to, co představuje pro současný hegemonní genderový řád. Situace se navíc ještě komplikuje – zatímco dosud texty odkazovaly ke skutečným ženám-herečkám³ s určitými fyziologickými a fyzikálními limity, hranice počítačových her jsou nekonečné. (Ženská) postava je tak ztělesněným symbolem, kulturní konstrukcí, zhuštěním toho, co feminita je, není nebo může být. Počítačové postavy tak jsou ironickým baudrillardovským simulakrem (Baudrillard, 1994), obyvatelkami hyperreality, slepencem veškerých archetypů, očekávání a kulturních kontextů. (Ženská) postava se tak stává hybridem, který zdánlivě nemá žádná technická ani kulturní omezení, aby pak v důsledku ukázal právě na limity prostupnosti genderového řádu. Lze s ní mluvit, ovládat ji, je součástí hráče, jeho alter egem, kopií, protivníkem a ve stejnou chvíli i sledovaným a sexuálním objektem. A je jen na hráči, aby si s touto dvoudomostí objektu a subjektu v jedné postavě poradil. Obě složky totiž v kontextu genderového řádu vykazují určitá specifika, která se nyní pokusím naznačit.

REPREZENTACE ŽENSKÝCH POSTAV

Nejdříve je nutné analyzovat reprezentativní složku, tedy to, jak ženské postavy vypadají, jak se oblékají nebo chovají. Zaměříme se teď na určitý reprezentativní „vzorek“ – tedy mainstreamové akční hry, v nichž jsou ženské postavy avatarem⁴. Specifické výstupy navíc pak nabízí především TPS perspektiva, protože v případě FPS her lze předpokládat jen nevýznamný vliv genderu postavy na samotné hraní. Při konkrétní genderové analýze pak nelze opominout postavu Lary Croft, ačkoli podle některých akademiků bylo její tělo už „analyzováno k smrti“ (Aarseth citován v Egenfeldt-Nielsen, 2013: 25). Hovořit pak můžeme například o Jill Valentine (série Resident Evil), Nariko (Heavenly Sword), Moně Sax (Max Payne) nebo bizarních genderových experimentech, jako je Bayonetta

- 1 The ESA dokonce hovoří o 55 procentech hráček a upozorňuje, že jejich počet roste (The Esa Fact, 2013).
- 2 Ženy ještě v roce 2013 tvořily pouze 11 procent členů designerských týmů, mezi programátory jsou dokonce jen 3 procenta žen (Burrows, 2013).
- 3 Výjimku tvoří například animované filmy, které ale stále na rozdíl od hyperrealistických her přiznávají určitou míru nereálnosti.
- 4 Zcela odlišným tématem totiž zůstávají nehratelné postavy, které mají v počítačových hrách skutečně pozici sexuálního objektu nebo tzv. damsels in distress, tedy krásky v nesnázích.

nebo Juliet Starling (Lollipop Chainsaw). Následující řádky se ale dají do určité míry aplikovat na všechny hratelné (ženské) postavy.



Obr. 1: Evoluce Lary Croft. Mění se k „lepšímu“?

Ženské hratelné postavy se začínají objevovat v kontextu výraznějších společenských a kulturních proměn, ke kterým docházelo od 80. let 20. století. Emancipační procesy a proměny kultu těla se tak postupně odráží i v popkultuře, za „matky“ Lary Croft nebo Jill Valentine tak můžeme považovat například G. I. Jane, Ellen Ripley nebo Sarah Connor. Ačkoli však silné ženské postavy představují nový druh ženství, který určitým způsobem koresponduje se silícím feminismem, vytváří také stereotypy nové a některé původní přizívují (Innes, 2004: 6). Ženské postavy jsou stále častěji bílé, středostavovské, heterosexuální a (to především) atraktivní. Jsou mladé, výrazně oblečené, jejich obličej ani tělo neprozrazují žádné nedokonalosti. Také jejich proporce jsou baudrillardovsky perfektní, mají velká ňadra, široké boky, výrazně štíhlý pas a dlouhé nohy.

Krása je tak primární proměnnou, ostatní vlastnosti, které ke svým výkonům hrdinky skutečně potřebují (tedy síla a fyzické schopnosti), jsou jí podřízeny a nesmí ji narušovat. Ženské postavy na rozdíl od svých mužských protějšků nedisponují takovou svalovou hmotou, aby byly schopny výkonů, které podávají. Koncept nehezky a silně svalnaté postavy se tak objevuje jen u mužských postav, u žen tvoří spíše humornou kuriozitu (viz např. *Street Fighter*). Počítačové hry tak pokračují v potvrzování mýtu krásy, který nemá žádné praktické opodstatnění, ale je výrazně normativní. Zatímco mužské postavy tak nemusejí být dokonalé (mají jizvy, strniště, nadváhu), ty ženské si to dovolit nemohou⁵. Innes v tomto smyslu hovoří o konceptu tzv. pseudotvrdé hrdinky: „Tím, že se pokračuje ve zdůrazňování sexappealu a ženského vzhledu, se méně ohrožuje genderový řád“ (Innes citována v Grimes, 2003: 8). Důležité je také mládí postav – zatímco je možné hrát muže ve středních letech, ženské postavy většinou jasně signalizují, že jsou reprodukčně aktivní. Stárnoucí ženy jsou pak často zobrazovány jako symbol zla a rozkladu, jsou doslovným archetypem čarodějnice, jejíž moc je destruktivní a nebezpečná (Pratt, 1981). To dokazují například hlavní „bossové“ v obou částech hry *Max Payne* nebo v *Tomb Raider 3* a *Tomb Raider* z roku 2014.

Samostatnou kapitolou je pak oblečení ženských hrdinek. Zřejmě nebude překvapením, že jsou vždy méně oblečené než muži (Beasley, 2002: 289). Často mají krátké rukávy, šortky, odhalené ruce a takové oblečení, které odhaluje jejich ňadra. Zatímco u mužských postav je oblečení ryze praktické (vojenská uniforma, vesta s kapsami), ženské oblečení je neprakticky transformováno (uniforma je částečně rozepnutá a doplňují ji vysoké podpatky). Dokonce i relativně pragmatická Lara Croft má na sobě šortky a těsné tílko, které by si zřejmě do neprostupné džungle nebo do Himalájí neoblékla. Jill Valentine nosí džínovou minisukni, která by ji nejen zabraňovala rychle utíkat nebo šplhat, ale

5 Zcela odlišným tématem totiž zůstávají nehratelné postavy, které mají v počítačových hrách skutečně pozici sexuálního objektu nebo tzv. damsel in distress, tedy krásky v nesnázích.

dokonce udělat delší krok. Při snaze o pochopení funkce ženského oblečení se pak stačí podívat na proměnu, kterou Jill prošla až do Resident Evil 5 (platinové vlasy, latexová kombinéza). Oblečení se tak stává jednou ze zbraní – často si tak hráč po prvním dohrání může u ženských postav vybrat nový kostým, stejně jako je u těch mužských k dispozici nová zbraň (Resident Evil 2, Lollipop Chainsaw, Bayonetta, Tomb Raider: Legend).



Obr. 2, 3, 4 a 5 – Proměna Chrise Redfielda (Resident Evil 1 z roku 1996 a Resident Evil: Revelation z roku 2012) versus Jill Valentine (opět Resident Evil 1 a Resident Evil 5 roku 2009).

Jak již bylo naznačeno, mnoho lze o reprezentaci femininity v hrách vyčíst také z archetypů, které svým chováním ženské postavy ztělesňují. V rámci této analýzy můžeme přitom vyjít především z cutscén⁶, ale také z toho, jak dané postavy rámcují samotní tvůrci, marketing a fan art. O alespoň hrubou a velice povrchní archetypální typologii ženských postav se pokusil George Popescu, který rozlišuje Barbie, Lucy a Xenu (citován v Cogburn, 2009: 65). Barbie je esenciálně pasivní postavou, objektem, kráskou v nesnážích. Lucy patří do sekce „dobrých manželek“, typickou postavou jsou například ženské hrdinky v The Sims. Xena je v rámci počítačové narace aktivní, hratelná postava, podle Popescua tak apeluje na muže i na ženy. Ve skutečnosti ale analyzované postavy tvoří slepenec všech tří archetypů.

Při snaze odhalit normativnost herních obrazů si tak můžeme pomoci ještě literárními a filmovými archetypy, tedy dvou binárních archetypálních poloh⁷ – postavy čisté panny a temné, sexuálně aktivní čarodějnice (Pratt, 1981). Při snaze přiřadit k analyzovaným postavám jednu polohu, se jasně ukazuje, jak rozporné ženské postavy jsou. Jsou totiž postavami převážně kladnými (kromě Bayonetty, která ironicky variuje právě archetyp čarodějnice), bojují na straně dobra a často jsou bez partnera. Jinak ale odpovídají především padlé ženě – performují svou identitu jako aktivní, bouří se proti stávajícímu genderovému řádu, který ženám přisuzuje pasivitu a submisivitu.

Archetyp čarodějky tak transcendují do filmového subarchetypu femme fatale, která stojí v opozici k tradičnímu ženství, mateřství (Film noir studies, 2008). Doslovně tento archetyp ztělesňuje Mona Sax, určité aspekty se ale objevují u všech postav. „Ty jsi fakt

⁶ Vložené videosekvence, které hráč neovládá a které většinou nesou narativní složku celé hry.

⁷ Dvojici doplňuje ještě archetyp Bohyně Matky, jejíž tvůrčí a erotický princip je na rozdíl od čarodějnice aktivní a pozitivní, ten lze ale vnímat spíše v rámci subverzivního čtení textů, proto o něm nyní řeč nebude.

špatná holka," shrnuje koncept femme fatale jeden z nepřátel Lary Croft (Tomb Raider: Chronicles, 2000). Odvaha a aktivnost ženských postav je tak výrazně sexualizována. Koncept femme fatale se tak v tomto smyslu spojuje s archetypem dominy, tedy agresivně sexuální ženy, která operuje v rámci sadomasochistických praktik (Tseëlon, 2004). Domina navíc využívá podobné nástroje jako ženské postavy – tedy zbraně, latexové kombinézy, podpatky. Ostatně pásy na zbraně lze chápat jako metaforu podvazkových pásů, brýle nebo velké boty jsou jasnými fetišistickými symboly.

Z toho, co bylo dosud řečeno, se zdá, že jsou ženské postavy jasně femininní, ačkoli limity femininity jasně posouvají. Je ale důležité si uvědomit, k jak výraznému diskurzivnímu posunu došlo. Jsou sice dominami, silně sexualizovanými femme fatales, genderová identita se však tříští, jejich chování a jednání je jasně maskulinní (a to ať v rámci cutscén, tak z principu samotného hraní). Kromě své tělesnosti a sexuálního podtextu tak nevykazují žádné femininně kódované charakteristiky – neprojevují soucit, nepláčou, nebojí se, nejsou výrazně emotivní, jde v podstatě o výrazně maskulinního muže ve výrazně femininním těle (Schleiner, 2001: 222). Právě to je zásadní proměnou, kterou přinášejí především počítačové hry, zcela se totiž mění principy hrdinství. Dosud byl totiž mužský hrdina definován fyzickou zdatností a statečností, u ženských postav byl kladen důraz na mesianistickou obětavost a vztahovost. Právě u počítačových hrdinek ale zcela mizí tzv. etika péče (Gilligan, 2001) a objevuje se právě maskulinně genderovaná etika spravedlnosti, která klade důraz na individualismus a morální imperativy. Ženské postavy se tak prostřednictvím počítačových her nesnaží vyřešit konflikty nenásilně, naopak se nebojí bojovat zblízka. Tento diskurzivní posun je pak „vykoupen“ právě onou výraznou vizuální reprezentací femininity. Pokud totiž vzniknou pochyby o tom, zda se jedná ženu, je to právě tělo, které je okamžitě vyvrátí (Innes, 1999). Subverzivní nebo emancipační potenciál tak likviduje právě ona přitažlivá složka, kterou výrazně přizívuje především marketing. Vytváření sexuálně vyzývavé postavy totiž v samotné hře pouze začíná (nebo v ní není vůbec).

Všechny analyzované hrdinky (a jistě i ty ostatní) jsou tak na úrovni reprezentace zvláštním spojením emancipačních posunů i rigidních stereotypních vlastností. Nejsou už symbolickými manželkami ani matkami, zůstávají pouze milenkami – potenciálně stále k dispozici svým hráčům a jejich fantaziím. „Je to monstrózní výsledek vědy: idealizovaná, věčně mladá žena, ohebná a perfektně vycvičená technoloutka, která je stvořena pro mužský pohled“ (Schleiner, 2001: 222). Ženské postavy jsou tak připravené být objektem, tělem určeným ke konzumaci a ovládnutí. Což nás přivádí až k samotnému hraní takových postav.

HRANÍ ŽENSKÝCH POSTAV

Počítačové hry na rozdíl od předchozích mediálních obsahů, jejichž narativní postupy přebírají, nabízejí svým „divákům“ zcela nový druh prožitku – jsou totiž médiem interaktivním, v rámci něhož si hráči a hráčky svůj prožitek koordinují do určité míry sami. Je tedy důležité se ptát, jak se do konstrukce tohoto prožitku promítá právě gender daného avatara. Pro co největší míru imerze je totiž nutné, aby se avatar stal alespoň dočasnou součástí hráčovy identity. „Identifikace s postavou je nevyhnutelnou součástí hry. Je proto nutné zkoumat vlastnosti a image avatarů pro pochopení preferovaného čtení a ideální pozice subjektu, kterou hry publiku nabízejí,“ (Grimes, 2003: 3). Výrazný vliv má tak právě genderová reprezentace avatara, protože je důležité se ptát, jak postavy vypadají, jak se chovají a jaký vliv má jejich reprezentace na samotnou imerzi.

Často spolu obě složky úzce souvisejí a gender postavy je přímo promítnut do herní mechaniky, jak je tomu v případě Bayonetty nebo Juliet Starling. Pokud je tak například Bayonetta zraněná, místo krve z ní vytékají plátky růží, při označení nepřítele se kolem něj objeví rudé rty. Již několik výzkumů také dokázalo, že hráči při možnostech volby v roleplayingových hrách volí jiné strategie podle toho, zda si vyberou ženu, nebo muže. Muži v takových chvílích častěji vybírají ženy, aby upoutali ostatní mužské postavy a získaly jejich pomoc (dárky, peníze), ženy si naopak vybíraly muže proto, aby se mužské pozornosti vyhnuly. Ženské postavy se také stávají nástrojem diplomatictějších způsobů boje a komunikace (Krobová, 2011).

Jak ale vypadá situace u počítačových her, která není sociální arénou a člověk vybírá z pevně daných charakterů jen pro své vlastní potěšení, případně si vybrat nemůže? Ženské postavy i v těchto kontextech vybízejí k jinému způsobu hraní. V případě Resident Evil se tak zdá být Chris Redfield rovnocenným partnerem Jill Valentine, přesto je to právě on, který je dominantní ve všech cutscénách, obě verze hry navíc nabízejí odlišný průběh, z nichž Jill opět vychází jako slabší volba. Pokud tak hráč například dorazí k velké díře v podlaze s Chrisem, může seskočit dolů, s Jill musí najít kolegu, který jí půjčí provaz. S oběma postavami jsou navíc spojeny jasně genderované vlastnosti – Jill vlastní paklič a lepší střelné zbraně, Chris je lepší v útoku zblízka (Resident Evil Wiki, 2014). Podobná situace nastává i u Rebecy Chambers, jejíž hlavní devizou je tvorba lektvarů (Resident Evil Zero). Ještě jasněji je genderovanost herní mechaniky patrná v případě, kdy hráč hraje střídavě za ženskou a mužskou postavu, jak je tomu například ve hře Max Payne 2. Postavy Maxe Paynea a Mony Sax se liší jako v možnostech výběru zbraní, schopnostech boje zblízka nebo rychlosti, s jakou jsou zranění.

Zůstává ale stále otázkou, jestli gender postavy a charakteristiky popsané v první části ovlivňují obecně způsoby, jakými mohou hráči svého avatara ovládat. Jak již bylo řečeno, při každém hraní dochází k určitému stupni imerze, v každé situaci se hráč identifikuje s danou postavou (hovoří o ní jako „já“), k identifikaci ale může docházet odlišnými způsoby, a to především právě v analyzované TPS hrách. Právě při nich totiž může u mužského hráče, kterého hra implicitně předpokládá, vznikat s postavou specifický vztah, stejně rozpačitý, ambivalentní a dvojdomý jako v případě samotné reprezentace. Je totiž důležité si uvědomit, že avatar je loutkou, která splní (téměř) každé jeho přání. Co se potom může stát s postavou, která je výrazně atraktivní a přitažlivá? „Hra s mužskou postavou není určena k tomu, aby se hrdina někomu líbil (...). Je vytvořena proto, aby do ní mužský hráč projektoval určitý aspekt sebe sama a něco od ní naopak zase přijal. Ženská postava je naopak zosobněním mužského ideálu, proto je tak oblečená a má takové tělo, které hráč ocení.“ (Cox, 2011) Nabízejí se tak v podstatě dvě možnosti, jak může toto genderové zmatení pokračovat - hraní postavy s odlišným genderem tak může vést k naprosté objektifikaci postavy nebo naopak k experimentování s odlišným genderem a vlastní genderovou identitou.

V prvním případě je nutné pracovat především s konceptem male gaze Laury Mulvey⁸. Ta s využitím freudovské psychoanalýzy tvrdí, že žena je (nejen) v mediálních obsazích obrazem, do kterého se promítají mužské fantazie. V rámci konceptu skopofilie a voyerismu upozorňuje, že je to právě implicitní muž, který se stává divákem takového spektaklu. Žena je tu tak jen proto, aby byla viděna (tzv. to-be-look-at-ness, v češtině jako „bytí pro pohled“), muž je aktivní hybatel, doručitel pohledu diváka (tzv. male gaze). Virtuální muž tak podle Mulvey stojí za kamerou, sedí před obrazovkou, jde o pohled vytvářený muži pro muže (Mulvey, 1974: 4). Pohled na ženu v médiu je tak a priori mužský, ačkoli

8 Ač čelí mnoha zpochybněním a kritikám, které jí vyčítají esencialismus a rigidní definice pohlaví i genderu, se stala součástí kánonu filmové vědy (Hanáková, 2007: 67).

třeba patří ženě – je jednoduše kódován maskulinně. V případě počítačových her je situace onoho pohledu o to specifitější, že hráč onu postavu, předmět skopofilní touhy, přímo ovládá. Ženská hrdinka tak sice působí dominantně a silně, ale v kontextu hraní počítačových her je ztělesněním mulveyovského „bytí pro pohled“. Hráč totiž (ženskou) postavu skutečně ovládá a rozhoduje, kdy zemře a jaký pohyb udělá. Už samotná „kamera“ v počítačových hrách takový pohled naznačuje – záběry často začínají pohledem na pozadí ženských postav, pokračují přes jejich boky nebo ňadra. Jakoby tyto objektivní prvky, které jsou zakódovány přímo do herní mechaniky a nejsou rozhodnutím hráče, podporovaly onen voyeuristický apel. „Slídíme za Larou, když je sama v jeskyni (...). Je reflektována pouze přes vaše oči, my sami jsme neviditelní“ (Poole, 2000: 145).



Obr. 6 – Nude Raider patch, díky kterému Lara pobíhá v rámci hry nahá – existuje nebo ne?

Triáda diváka, hlavní postavy a kamery/režiséra se tak slévá do jednoho, silná hrdinka je v moci skopofilního režiséra a jeho vlastních limitů a omezení. Ženské postavy umírají, sténají, dělají vše, co si jejich pán žádá. Vykazují tak zvláštní druh inkoherece – ve stejnou chvíli jsou totiž sexuálně aktivní i pasivní. Ačkoli jsou, jak již bylo popsáno, dominantní, při hraní jsou vždy poslušné. Nikdy nejsou unavené, jsou ideálními milenkami kybersexu, jejich tělo je čistým a bezpečným nástrojem, které nabízí vzrušení, u kterého se neriskuje, a jež je mimo virtuální realitu nedostupné nebo stigmatizované. Aspekty jsou navíc, zcela v logice archetypu dominy, sadistické i masochistické. Z „tradičního“ pohledu lze vztah mezi ženskou hrdinkou a hráčem chápat jako sadistický – hráč se zmocňuje (ženské) postavy, on rozhoduje, kdy bude trpět a kdy zemře. „Je pravda, že jsem si párkrát s Larou skočil, nebyl jsem to přece já,“ vysvětluje hráč (Krobová, 2011). Objevit se ale může také masochistické potěšení ze zabíjení převážně mužských nepřátel (protože většinu tvoří maskulinní postavy). Například Schleiner totiž tvrdí, že mužští hráči mohou s mužskými oběťmi cítit zvláštní druh spřízněnosti a zvláštního potěšení z toho být ponižován a trestán dominou ad absurdum (2001: 223).

Druhou možností, poněkud optimističtější, je představa, že hráči pomocí postavy s odlišným genderem, experimentují, byť třeba nevědomky, s limity toho vlastního. Možnosti přitom mohou být dvě. S poněkud pragmatickým vysvětlením v oblasti filmu přichází Clover (1987), která tvrdí, že mužský divák se identifikuje s ženskou hrdinkou právě díky

jejím ambivalentním maskulinním vlastnostem a díky tomu tak není žádným způsobem narušena imerze ve hře.

Druhou „podmožností“ je ale právě ono experimentování. Hraní ženské postav tak může být v důsledku nástrojem genderové variability, která může pomoci dekonstruovat pevné genderové kategorie a počítačové hry tak mohou být chápány jako symbol flexibility společnosti a ochoty experimentovat s alternativními identitami. Ostatně i při hraní mužské postavy nehraje hráč sám sebe, ale zakouší roli někoho jiného, zajímavějšího. „Útěk od genderu (...) lze chápat jak emancipační proces proti normám, které kontrolují gender skutečného života“ (Bryant a Vorderer, 2006: 212). Právě výzkumy v online hrách totiž dokazují, že právě experimentování s odlišnou genderovou zkušeností je nejčastější motivací volby opačné postavy (tamtéž). Jedná se tedy o „drag“ bez nebezpečných sociálních následků. A takové experimentování nabízí i hry, při nichž si hráč avatara nevybírání, i v něm totiž v interakci s ostatními herními postavami performuje svůj gender (viz Butler, 2003). Ostatně právě hry, při níž hráč střídavě hraje za postavy z různým genderem (Max Payne 2, The Last Of Us, BioShock Infinite) nutí neustále reartikulovat svůj vztah k avatarovi a vlastnímu prožitku.

Jak již ovšem bylo několikrát naznačeno, právě v těchto hrách se často ukazuje, že ženská postava je stále jen slabším dvojníkem. Zůstává tak otázkou, zda je zakoušení onoho „slabšího genderu“ faktem, který potvrzuje přesvědčení o přirozené „druhosti“ žen, jak o ní mluví Simone de Beauvoir, nebo naopak prožitkem, který hráčům může demonstrovat nepříjemnost kulturních limitů daného genderu. Není také zcela jasné, zda má ono virtuální experimentování nějaký konkrétní vliv na psychologickou nebo sociální realitu. Hry tak sice mohou být vysoce imerzivní v tom smyslu, že hráč při jejich hraní „ztrácí sám sebe“, na druhé straně ale není od „offline“ reality nikdy příliš daleko (Bryant a Vorderer, 2006).

PROSTOR K VYJEDNÁVÁNÍ?

Dosud byla řeč pouze o vztahu ženské postavy a mužského hráče, kterého hry implicitně předpokládají. Jak ale mohou s takovou postavou nakládat ženské hráčky nebo jedinci s odlišným genderem nebo sexuální orientací? Nelze se tak spokojit s pouhým konstatováním faktu, že ženské postavy jsou sexualizované objekty, těly pro mužský pohled. „Bylo na tom něco osvěžujícího dívat se na obrazovku a vidět se jako ženu. I když ty úkoly byly nerealistické, cítila jsem, že je to reprezentace mě jako mého já, mě jako ženy. Jak dlouho jsme na tohle museli čekat?“ (Douglas citována v Casell a Jenkins, 2000). Jak upozorňuje Kennedy (2002), argumenty pro taková, často subversivní, čtení, jsou méně silná, ovšem stále platí. Ženské postavy tak mohou být stále silným emancipačním nástrojem, které naláká více dívek nejen k hraní, ale také navrhování (vlastních) her, ačkoli budou ve stejnou chvíli i hračkou pro chlapce. Ženské postavy tak, ať vypadají jakkoli, osvobozují ženské hráčky od oné ghettizace, do které je výrobci her uvrhli, umožňují jim deklarovat, že mají stejně jako muži v oblíbené střelbu, akci a násilí (Cassel a Jenkins, 2000: 335). Ona rozpornost maskulinních a femininních vlastností, které ženské postavy ztělesňují, zakládá i zcela specifické subversivní čtení role významu ženských postav. Všechny jsou odvážné, statečné, vítězí v situacích, kde muži selhali. „Explozivně zabírají prostor uvnitř maskulinizovaného prostředí a nabízejí silný obraz absolutně odlišné femininity“ (Kennedy, 2002). Jejich aktivitu můžeme dokonce chápat jako feministické gesto, neochotu se podřídit násilí páchaného na ženách. Ženské postavy tak přes všechno, co bylo řečeno, ohrožují a symbolicky boří hegemonní maskulinní kulturu jako takovou – silnou, neproniknutelnou a nezničitelnou.



Obr. 7 a 8 – I tak může vypadat fan art, který v rámci her vzniká (a dokazuje různé možnosti čtení). Vlevo Lara Croft nikoli jako sexuální objekt, vpravo queer interpretace Lary Croft – Nathan Thomas, který totožnými gesty dokazuje nesmyslnost objektifikace.

Pokud bychom navíc měli v argumentu pokračovat, nemůžeme ani opomíjet jejich funkce sexuálního objektu. Podle Cogburna (2009) tak může přitažlivost postav pomoci dekonstruovat spojení ženských rysů a femininních vlastností, jako je pasivita a nerozum (Cogburn, 2009). Určitá míra přitažlivosti je tak zřejmě společná všem popkulturálním postavám, i mužské postavy totiž splňují západní model krásy a jsou ve vztahu ke skutečným mužům stejně nereálné. Právě jejich reprezentace by si zasloužila další zkoumání. Mužské i ženské postavy tak můžeme chápat jako ideální typy, reprezentanty svého gendery s ideálními fyzickými vlastnostmi, ačkoli mužské postavy si mohou dovolit zajít podstatně dál. S tím souvisí právě i onen voyeuristický pohled. Ačkoli o „female gaze“ se zatím kvůli absenci vyjednávání ženských hráček nehovoří, lze o něm alespoň hypoteticky uvažovat. Stejně tak se může onoho male gaze dopouštět lesbická žena a ve stejné logice také můžeme hovořit o queer gaze.

Takové diskuze nás dovádějí až ke zcela specifickým queer interpretacím, k nimž už svádí právě ona zdvojenost maskulinních a femininních vlastností, etický standardů nebo způsobů ovládání ženských postav. Nové postavy, které neodpovídají zcela přesně ani jedné z binárních dvojic, mohou bořit pevné hranice mezi identifikací a touhou, a v důsledku tak rozmělnovat pevné femininní a maskulinní póly. Jaké jiné médium než počítačové hry umožňuje fixní kategorie dekonstruovat a ukazovat, nakolik jsou kulturně podmíněné, nikoli esenciálně dané? V tomto kontextu se nabízí metafora Kyborga Donny Haraway (1985) o bytostech animálních i mechanických, potomcích postmoderní situace, které rozbíjejí jasné hranice a jednoduché identity (2002). Vždyť čím jiným se nakonec počítačové postavy zdají být?

Co s tím?

Vše, co bylo dosud řečeno, je pouhou nabídkou možností, jak hraní v kontextu genderových vztahů může vypadat, nikoli to, jak skutečně vypadá. Jaké strategie hráči a hráčky skutečně volí? Je pro ně vzhled a gender postavy skutečně důležité? Uvědomění si faktu,

že počítačové hry jsou ve stejnou chvíli svazující nástroj genderového řádu a svobodný prostor, v němž si každý utváří svůj prožitek, ač v limitech samotné hry, tak v limitech vlastní zkušenosti a pozice v genderovém řádu, otevírá zcela nový soubor otázek. Je tedy skutečně možné, že ženské postavy (a nejen ty) v počítačových hrách jsou skutečně ztělesněním společenských stereotypů a archetypů, pouhým konstatováním ale skončit nemůžeme. Od teoreticko-metodologických východisek se tak musíme přesunout k samotné empirii hraní a toho, jak konkrétní hráči a hráčky se specifickou demografií různou měrou stereotypní texty čtou.

ZDROJE

Baudrillard, J. 1994. *Simulacra and simulation*. Michigan: University of Michigan Press.

Beasley, B. A., Colons, T. 2002. Shirt vs. Skins: Clothing as indicator of gender role stereotyping in video games. *Mass Communication Society*, č. 5, s. 279 – 293.

Blaser, J. a Stephanie L. M. Blaser. 2008. Film Noir's progressive portrayal of women. *Film Noir Studies*.

Bryant, J., Vorderer, P. 2006. *Playing video games: motives, responses and consequences*. Mahwah, N. J.: Lawrence Erlbaum Associates.

Burrows, L. 2013. Women remains outsiders in video game industry. *Boston Globe*. Dostupné online: <http://www.bostonglobe.com/business/2013/01/27/women-remain-outsiders-video-game-industry/275JKqy3rFyIT7TxgPmO3K/story.html>. [cit. 2014-03-09].

Butler, Judith. 2003. *Trampoty s rodou*. Bratislava: Aspekt.

Cassel, J., Jenkins, H. 2000. *From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games*. Cambridge, Mas.: MIT Press.

Cogburn, J., Silcox, M. 2009. *Philosophy through video games*. New York: Routledge.

Clover, C. 1992. *Women and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film*. Princeton, N.J.: Princeton University Press

Cox, K. The Gamer's Gaze. *Your Critic is in Another Castle* [online]. 2011 [cit 2014-11-15]. Dostupné z: <http://www.your-critic.com/2011/06/gamers-gaze-part-1.html>

Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H. a Tosca, S. P. 2013. *Understanding video games: the essential introduction*. New York: Routledge.

The Esa. 2011. Essential fact about computer and video industry. *The Esa*. Dostupné online: http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2011.pdf [cit. 2014-11-15].

Gilligan, C. 2001. *Jiným hlasem: o rozdílné psychologii žena mužů*. Praha: Portál.

Grimes, S. M. 2003. „You Shoot Like a Girl!": The Female Protagonist in Action-Adventure Video Games. *Digra*. Dostupné online: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.01496.pdf> [cit. 2014-11-25].

Hall, S. 1980. *Encoding/Decoding*. HOBSON, A. Lowe a P. Willis (eds), *Culture, Media, Language: Working Papers in Cultural Studies*. London: Hutchinson, s. 128 – 138.

Hanáková, P. 2007. *Pandořina skříňka, anebo Co feministky provedly filmu?* Praha: Academia.

Haraway, D. 2002. Manifest kyborgů: věda, technologie a socialistický feminismus ke konci dvacátého století. *Sociální studia*. Brno: MUNI, s. 51 – 41.

Innes, S. B. 2004. *Action chicks: New images of tough women in popular culture*. New York: Palgrave Macmillan.

Kennedy, H. 2002. W. Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? *Games Studies*, č. 2. Dostupné z: <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/>. [cit. 2014-11-15]

Krobová, T. 2012. Ženské hrdinky v počítačových hrách. *Vyplňto*. Dostupné z: <http://www.vyplnto.cz/realizovane-pruzkumy/zenske-hrdinky-v-pocitacovyc/>. [cit. 2014-11-25]

Monaco, J. 2004. *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií*. Praha: Albatros.

Mulvey, L. 1975. Visual Pleasure and Narrative Cinema. *Imlportfolio*. Dostupné online: <http://imlportfolio.usc.edu/ctcs505/mulveyVisualPleasureNarrativeCinema.pdf>. [cit. 2014-11-15].

Poole, S. 2000. *Trigger happy: the inner life of videogames*. London: Fourth Estate.

Pratt, A. 1981. *Archetypal Patterns in Woman fiction*. Indiana University Press.

Schleiner, A. 2001. Does Lara Croft wear Fake Polygons? Gender and Gender role Subversion in Computer Adventure Games. *Leonardo* [online], č. 3. Dostupné online: <http://www.jstor.org/discover/10.2307/1576939?uid=3739256&uid=2&uid=4&sid=21102191777213>. [cit. 2014-11-25]

Tseëlon, E. *Masquerade and Identities: Essays on Gender, Sexuality and Marginality*. London, New York: Routledge, 2001

OBRÁZKY:

Obr. č. 1: Lara Croft. LadyCroft. 2013. Dostupné online: <http://www.ladycroft.cz/lara-croft/>. [cit. 2014-11-30].

Obr. č. 2: 31 Days of Halloween: The Mouse House: Resident Evil Remake Review. Manic Expression. 2013. Dostupné online: <http://www.manic-expression.com/apps/blog/entries/show/33458200-31-days-of-halloween-the-mouse-house-resident-evil-remake-review>. [cit. 2014-11-30].

Obr. č. 3: Resident Evil: Revelation – new shots. VG24/7. 2010. Dostupné online: <http://www.vg247.com/2010/12/09/resident-evil-revelations-new-shots/>. [cit. 2014-11-30].

Obr. č. 4: Jill Valentine. Fight Generation. 2014. Dostupné online: <http://www.fightersgeneration.com/characters2/jill.html>. [cit. 2014-11-30].

Obr. č. 5: Resident Evil Women – most comedic character ever. CramGaming. 2013. Dostupné online: <http://cramgaming.com/resident-evil-women-most-comedic-character-ever-video-7029/> [cit. 2014-11-30].

Obr. č. 6: GFJUS. NUde Raider – All in one! Chrissyx. 2013. Dostupné online: http://www.chrissyx.com/forum/index.php?mode=viewthread&forum_id=13&thread=20. [cit. 2014-11-30].

Obr. č. 7: ROMDHANY, Fadly. Lara Reborn. Game-Art. 2013. Dostupné online: <http://www.game-art-hq.com/67826/lara-croft-from-the-tomb-raider-series-game-art-and-cosplay-gallery/>. [cit. 2013-11-30].

Obr. č. 8: ULYSSES0302. Nate 2011. Deviantart. 2013. Dostupné online: <http://ulysses0302.deviantart.com/art/Nate-2011-272468132>. [cit. 2013-11-30]

Rethinking Gamification

Jan Miškov

FUCHS, MATHIAS, SONIA FIZEK, PAOLO RUFFINO A NIKLAS SCHRAPE EDS. 2014. RETHINKING GAMIFICATION. LÜNEBURG, GERMANY: MESON PRESS. ISBN 978-3-95796-002-3. DOSTUPNÉ ONLINE: <[HTTP://GAMIFICATION-RESEARCH.ORG/2014/06/EDITED-VOLUME-RETHINKING-GAMIFICATION-OUT/](http://gamification-research.org/2014/06/edited-volume-rethinking-gamification-out/)>

ÚVODEM O ZÁMĚRU PŘEHODNOTIT FENOMÉN GAMIFIKACE

Gamifikace předznamenává zásadní změnu všedního života. Jedná se o obecný proces, v němž jsou hry a hravé zážitky lidí chápány jako nezbytné komponenty společnosti a kultury (Huizinga 1949/1938). Koncept samotný lze šířeji nazírat jako fenomén, jehož původ sahá dále, než by se mohlo zdát – můžeme namítnout, že je přejmenováním zažitých postupů. Je zároveň formou adaptace spojující život a smrt do jediného celku. Přitom ale není vlastní pouze doméně člověka (Caillois 1960). Dnes hovoříme o procesu pronikání do ekonomických, politických a společenských kontextů všudypřítomnými herními prvky, jako jsou ocenění, struktura pravidel a rozhraní inspirovaná videohrami. Někdy je termín redukován na implementaci bodů, odznaků a žebříčků úspěšnosti coby podnětů a motivace k tomu být produktivnější. Jindy je koncipován jako univerzální lék pro hlubší změnu společnosti cestou humánnějšího a hravějšího pokroku (McGonigal 2011a).

Gamifikace je jistě módním výrazem¹ podnikatelů a neodbytným společníkem naší každodennosti. Poradenské společnosti radí zainteresovaným subjektům (jejichž počet pořád roste), jak nalákat nové zákazníky implementací herních prvků do firemních produktů a služeb. I přes jejich zneužití pro usměrňování komunity a personálu určité značky jsou ale gamifikační prvky víc než jen populárním trendem marketingu, jsou potenciálním zdrojem příjmů a efektivnější pracovní síly. Po korporacích také státy začaly využívat gamifikace jako nástroje efektivnějšího řízení populace. Ta slibuje opravit vše, co je s realitou špatně, učinit každého z nás šťastnějšího, zdravějšího a ve formě.² Avšak je společnost připravena přerodit se do jedné masivní hry?

Publikace *Rethinking Gamification* vyzývá současné teorie a dále rozvíjí klíčové debaty v humanitních studiích, konkrétně konceptuální debatu spojenou s gamifikací. Na 344 stranách usiluje o přehodnocení gamifikace, kritické zpochybnění dominantních modelů, které tento koncept rámovaly, a navržení alternativy. Kniha se ostatně sama profiluje jako upřímné posouzení gamifikačního humbuku. Vznikla v součinnosti

- 1 Slovo pochází z průmyslového odvětví digitálních médií. Ačkoli termín „gamifikace“ byl vytvořen v roce 2002 Nickem Pellingem, britským programátorem a vynálezcem, nezískal si popularitu až do roku 2010.
- 2 Např. systém Nike+ se připojuje k mobilním zařízením a zaznamenává pomocí GPS a akcelerometru cestu a tempo běžce. Nike+ je aplikace, která je určena pro příjem a záznam již předpokládaných signálů; odměňuje precizní události, které jsou simulací předem očekávány. Funguje jako systém pro zaznamenání a přezkoumání výkonů běžce a porovnává je s ostatními, na lokální i globální úrovni. Více informací online na adrese: <<https://secure-nikeplus.nike.com/plus/>>

Gamification Lab a *Hybrid Publishing Lab* na Leuphana University v Lüneburgu jako první vlašťovka zde nově založeného projektu volně přístupných publikací. Projekt rozšiřuje výstupy workshopu *Rethinking Gamification*, který probíhal v květnu 2013 a zahrnul skupinu patnácti mezinárodních vědců, umělců a designérů. Jeho účelem bylo právě kriticky analyzovat gamifikaci a hledat její potenciální alternativy. Výsledky naznačily několik možných výzkumných směrů a zájem tyto oblasti dále prozkoumat, zatímco vůči moderním přístupům ke gamifikaci byla vedena přímá kritika. Záměrem bylo ale odpoutat se od prosté konceptuální opozice k představě širšího, inspirativnějšího a snad i etičtějšího pojetí návrhu hravých zážitků. Příspěvky v této knize nabízejí vysvětlení nových postupů a metod gamifikace, stejně jako se snaží vysledovat historické kořeny tohoto jevu a jak byl dříve aplikován. Prezentují uměleckou taktiku odporu vůči němu a kriticky diskutují jeho teoretické, praktické i sociální implikace. Pokládají si otázky, proč nadšené líčení gamifikace pasuje samo sobě tak perfektně? Jak to, že myšlenky obklopující tuto koncepci jako by potvrzovaly samy sebe bez potřeby další diskuze? Zdá se, že gamifikace funguje tak dobře, že to poslední, co potřebuje, je přehodnocování. Ale právě proto, že „funguje“, nutí autory příspěvků ve sbírce *Rethinking Gamification* znovu promýšlet, co je za vzestupem gamifikace vlastně v sázce.

PROPONENTI A KRITICI KONCEPTU

Gamifikace bývá definována jako „využití prvků herního designu v ne-herních kontextech“ (Deterding, Khaled, Nacke a Dixon 2011). Zdá se, že postupuje všechny oblasti lidského v důsledku zvyšující se popularity média digitální hry mezi mainstreamovým publikem. V poslední době si gamifikaci osvojil zvláště marketingový kontext. Stále populárnější průvodci, poradenské společnosti, workshopy, video prezentace, přednášky a on-line akademické kurzy podporují gamifikaci jako techniku schopnou ovlivnit uživatele, hráče a spotřebitele (jejichž rozlišení se stírá). Takový diskurz má specificky ustavené aktéry a instituce, mezi nynějším uplatněním a vymezením gamifikace přitom převládá nejvíce. Texty jako *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World* (McGonigal 2011a), *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps* (Zichermann and Cunningham 2011) a online gamifikační kurzy Kevina Werbacha (*University of Pennsylvania*, 2012) na webu *Coursera*³ navrhuji velmi specifické pochopení gamifikace jako techniky s opakovatelnými mechanikami, které mohou zlepšit podnikání, stejně jako řešit sociální problémy a „opravit realitu“⁴.

Institut pro budoucnost⁵ v čele s Jane McGonigal prosazuje zapojení herních elementů do naší reality a touto změnou přispět k vyššímu dobru. V jejím pojetí koncept gamifikace popisuje dobu, kde hráči mohou kolektivně uplatnit své schopnosti při řešení problémů v digitální hře, ale i takto přistoupit k sociálním a politickým otázkám skutečného světa. Zní to jako úžasný koncept. Podle vlastních slov McGonigal chce učinit svět lepším místem tím, že se bude více podobat hře, v níž lidé jako hráči mohou skutečně dosáhnout svých cílů, a to nejen pro sebe, ale i pro ostatní.

Souběžně se však na akademickém a žurnalistickém poli projevila mnohem kritičtější reakce. Několik autorů (Schell 2010, Bogost 2011b, Ionifides 2011, Deterding, Khaled, Nacke, Dixon 2011, Raessens 2006) napadá gamifikaci za příliš omezené (a většinou tržně orientované) pojetí herního designu a terminologie herních studií. Pojmy jako „hra“ a „hrát“ byly nadšenými propagátory gamifikace přejaty bez ohledu na kulturní

3 Online kurz je přístupný na adrese: <<https://www.coursera.org/course/gamification>>

4 Jane McGonigal organizovala obdobné marketingové kampaně založené na *alternate reality games* (ARG).

5 Webová stránka institutu: <<http://www.iftf.org/what-we-do/who-we-are/advisory-council/jane-mcgonigal/>>

a kritické aspekty, které jsou vlastní hravému jednání. Politické a sociální důsledky gamifikace byly zredukovány na behavioristický model stimulu a reakce.

Firmy si ideu gamifikace přivlastnily ve prospěch obchodních a marketingových zájmů (vhodným zástupcem může být *Foursquare*⁶), a to mnohé popudilo. Mezi kritiky patří silně formulovaný útok na Jane McGonigalovou a její knihy od Heathera Chaplina (2011), který líčí gamifikaci jako „údajně populistickou myšlenku, jež ve skutečnosti slouží ku prospěchu korporátních zájmů nad zájmy obyčejných lidí“; profesor MIT Kevin Slavin (2011) označil obchodní výzkum gamifikace za mylný a zavádějící pro ty, kdož nejsou obeznámeni s hraním her. Herní návrhář Jon Radoff (2011) zase tvrdí, že gamifikaci chybí to, o co by hráč jevil zájem (konkrétně příběh) a spolu s Margaret Robertson (2010) rovněž kritizují gamifikaci za to, že nahrazuje prvky vyprávění příběhu a získávání zkušeností jednoduchým systémem odměňování (namísto skutečných herních mechanik). Jane McGonigal (2011b) v reakci na kritiku svou práci distancovala od štítku gamifikace - jednak zdůrazněním externích odměn (mimo hru) coby ústřední myšlenky gamifikace a dále označením her, kde je hraní samo o sobě odměnou, pod pojmem „hravý design“.

Další kritické názory se týkají terminologie, tedy jestli samotný pojem gamifikace dává smysl. Ian Bogost (2011a) na něj poukázal jako na falešný marketingový tah a navrhl „*exploitationware*“ za vhodnější výraz pro hry a lidi zneužívané marketingem. Gamifikace má podle něj málo co společného s navrhováním her (či s údajně spásným procesem), mnohem více však s vykořisťováním zákazníků. To maří praxi herního designu a redukuje vjem z hraní na vazbu podnět-reakce; zatímco hry, a zejména ty digitální, se snaží rozlišovat a komplikovat významy hraní v digitální kultuře. Koncept gamifikace je proto v současné podobě příliš limitující, aby obsáhl politická prohlášení, umělecké hodnoty, vzdělávací obsah nebo jakýkoliv druh nekonvenčního sdělení komunikovaného hrami.

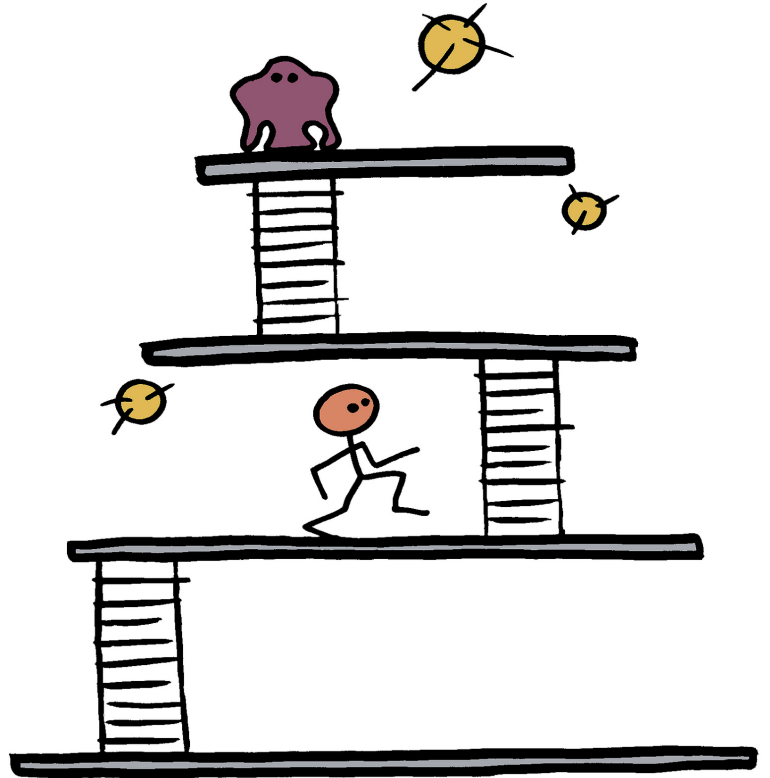
Sebastian Deterding, výzkumník Univerzity v Hamburku, charakterizoval počáteční populární strategie gamifikace tak, že postrádají zábavu a vytvářejí umělý pocit úspěchu. Podle něj gamifikace také může podpořit nezamýšlené chování. V recenzované sbírce dokonce uvedl, že „dnes hlavní úkol přehodnocení gamifikace je zachránit ji před gamifikátory“ (s. 306). Z tohoto úhlu pohledu koncept „funguje“ především v očích těch, kteří s ním přišli a propagují ho. Gamifikátoři však poukazují na to, že ačkoliv původní populární vzory ve skutečnosti převážně spoléhaly na zjednodušený odměňovací přístup, tak i ten přitom vedl k výraznému zlepšení krátkodobé angažovanosti. Výzva byla vznesena k herním designérům, aby se zapojily do gamifikace a uplatnili své znalosti a dovednosti v této oblasti konstruktivním způsobem. Většina blogů totiž polemizuje o nadbytečnosti nebo nepatřičném využití gamifikace, ale nikdy nediskutuje, proč se jí nedaří implementovat a co lze udělat, aby se dramaticky změnil způsob, jakým je gamifikace konstruována. Podívejme se, jak na výzvu reagují autoři sborníku.

STRUKTURA KNIHY

První část publikace (nazvaná *Resetting Behaviour*) se zabývá konceptem chování jakožto něčeho, co může být ovlivněno designem a prostředím podobajícím se hře. Niklas Schrape se v této souvislosti i s pomocí Foucaulta (1977) věnuje myšlence, jak by gamifikace mohla fungovat jako metoda regulace jedinců a jejich společenského života. Mechanismy vládnutí modelované podle programů zákaznické loajality by hypoteticky ohrožovaly samotný koncept demokracie a svobodná vůle by tak mohla být rozporována a zpochybňována. Maxwell Foxman se přitom dále zajímá o pohnutky

6 Ačkoliv se Foursquare za hru nevydává, zůstává typickým příkladem nástroje, který vydělává na chování uživatelů prostřednictvím explicitních a implicitních herních prvků a funkcí. Viz: <<https://foursquare.com/>>

hráčů zapojit se do užití aplikace *Foursquare* a jak to ovlivňuje způsoby pohybu po městě a vnímání fyzické přítomnosti. Autor hovoří o formě komunikace založené na tělesné blízkosti. Paolo Ruffino se zase zaměřuje na angažovanost a uvažuje o participaci, obývání nebo koexistenci jako o alternativních způsobech myšlení vztahujícího se k angažovanosti. Netradičně přitom znovu nabývá představy života jako takového a prozkoumává možnosti a implikace ideového pojetí her jako věcí, se kterými žijeme a jež obýváme. Joost Raessens na konci sekce pojednává o ludickém obratu, tedy do jaké míry můžeme říci, že nyní zažíváme hravý obrat - ve smyslu kulturního zlomu (změny a posunu), který přenáší hravou zkušenost do centra užívání, designu i studia médií a technologií. Gamifikace tak může být chápána jako další příklad tohoto obecnějšího procesu ludifikace kultury.



Druhou část knihy (nazvanou *Replaying History*), která sleduje historii her jako potenciální zdroj pro vymezení gamifikace, uvozuje předešlému příspěvku ne nepodobný pokus Mathiase Fuchse zasadit tento koncept do kulturně-historického kontextu. Způsob, jakým hry pronikají různými aspekty kultury, podle Fuchse není výsadou digitální éry. Je ve skutečnosti trvajícím a kontinuálním vlivem, který rovněž generuje podobné formy hysterie směřované k ludicizaci společnosti v jiných údobích. Předmětem navazujícího příspěvku Felixe Raczkowského jsou body a pozice (resp. umístění), které vnímá jako odkaz disciplín behaviorismu a psychiatrie rozvíjených v šedesátých letech minulého století - autor má za to, že kritický diskurz konceptu gamifikace se s tímto dědictvím nejprve musí vypořádat. Komplexní pozice hráče, od něhož se většinou očekává, že bude následovat pokyny, aby hru vyhrál, současně vznáší pochybnosti o hodnotě takových hrátek, jelikož se zdají být schopny změnit chování uživatele. Gamifikace by právě i proto měla být kritizována z historické perspektivy, při zpětném pohledu na komplexní původ a myšlenky, které její rozvoj umožnily.

Třetí sekce *Reframing Context* se, jak už název napovídá, ve vztahu ke gamifikaci věnuje kontextu tvorby a hraní. Fabrizio Poltronieri sem vnáší koncepty komunikologie, aparátu, technických obrazů a post-historie, které vědě nejprve představil Vilém Flusser (2011). Historický přehled je brilantně prezentován z komplexní Flusserovy perspektivy, aby postupně dospěl k tomu, že gamifikace může reprezentovat fázi post-historického údobí, kde projekce realit na přirozený svět hraje dominantní roli. V tomto článku se kontext, ve kterém jsou hry obvykle hrány a chápány, radikálně posouvá od tradičního pojetí videoher a gamifikace. Thibault Philippette následně nabízí připomínku díla Jacqua Henriota (1969) a jeho *sciences du jeu* (an. „play studies“, recenzentem volně přeloženo jako „studie hraní“). Podle Philippetta zásadní úskalí tkví v arbitrárním rozlišení mezi hrami a ne-hrami, rozlišení implikovaném v definici gamifikace jakožto užití herních prvků v ne-herních kontextech. Autor navrhuje zpřístupnit statický náhled na

hry dalším druhům definic - konkrétně pak samotnou myšlenku, že hry mohou ovlivnit ne-herní kontexty, lze podle něj re-interpretovat aplikováním Henriotových teorií o hře. Gabriele Ferri se namísto toho věnuje kompetici a antagonismu v gamifikaci. Navrhuje sémiotickou perspektivu vztáženou na téma kompetice a přitom přehodnocuje kategorie jako aktant a sémiotický čtverec. Uvažuje o tom, jak se kompetice může stát klíčovým prvkem v porozumění odlišným hodnotám a významům, které se s gamifikací pojí.

Daphne Dragona uvozuje čtvrtou část knihy nazvanou *Reclaiming Opposition* pojednáním o formách antagonismu a opozice vůči gamifikaci. Definuje to, čemu říká *counter-gamification*, jako formu vyhrazení si herních prvků umělci, aby podněcovaly radikální a opoziční hodnoty. Autorka se snaží mapovat vnější oblast dobře známých forem gamifikace a rozšířit ji zahrnutím alternativních praktik politické neposlušnosti, která je organizována jako hra. Takto alternativní užití her souvisí třeba s účinky gamifikace na sociálních sítích, nebo s procesem „datafikace“⁷, jenž právě generuje formy odporu uživatelů a umělců. Matthew Tiessen rozvíjí perspektivu Dragony položením otázky, do jaké míry je gamifikace hráči a širší veřejností nazírána jako žádoucí. Říká, že objektivizací lidské agendy a eliminací volby v herních činnostech gamifikace riskuje zanechání hráčů v pasivním stavu, než aby jim propůjčovala aktivní roli vlastním výběrem toho, jak změnit sebe nebo svět kolem nich.

Poslední část knihy (nazvaná *Remodelling Design*) prozkoumává témata spojená s návrhem gamifikace. Žádný ze tří příspěvků nenabízí návodný postup krok za krokem, autoři spíše hovoří o svých zkušenostech a praxi jako o způsobu imaginativní reinterpretace užití her v ne-herních kontextech. Sonia Fizek se domnívá, že „emergentní hratelnost“ (jíž rozvádí zejména čerpáním z díla Erica Zimmermana), by mohla být snad ještě zajímavějším konceptem, který můžeme zkoumat. Totiž existuje sdílený dojem, že gamifikace je takřkajíc mimo mísu, aplikovaná úspěšně jen za velmi přesných a mnohem více limitujících podmínek, než jaké byly původně proklamovány. Autorka proto navrhuje rozšířit pojetí hry i zábavy a představit nové formy angažování v gamifikační praxi. Scott Nicholson zase poukazuje na vazbu mezi tzv. *grindem*⁸ a gamifikací. Jestliže *grinding* spočívá v akumulování bodů a zlepšování statistik hráčovy postavy, pak mnoho gamifikačních aplikací a systémů má tendenci účelově uplatnit podobný přístup znovu v jiném kontextu. Pokud by byl aplikován přístup po „konci“ hry typu MMORPG (tzv. *endgame*, viz poznámka 8) na gamifikaci, mohli bychom se podle Nicholsona dočkat velmi odlišných způsobů návrhu i hraní, přičemž autor designérům nabízí několik zvláště užitečných podnětů. Závěrečným příspěvkem přehodnocení gamifikace je interpretace Sebastiana Deterdinga. Autor předkládá šest kritik současných dominantních modelů chápání gamifikace, přičemž vychází z deterministického pojetí herního designu. Nabízí svůj veskrze pozitivní náhled gamifikace, jenž si ovšem stále zachovává transformativní a kritické postoje z komplexní, relační a emergentní perspektivy. Nazývá nový druh designu „eudaimonickým“ - jedná se o samoučelnou praxi, která je z Aristotelova původního pojetí ekvivalentem „dobrého života“. Eudaimonický pohled na gamifikaci by tak údajně mohl přinést „dobré“ způsoby žití a hraní, kde radost a uspokojení jsou středobodem zodpovědného jednání. Gamifikace by se podle autora mohla stát označením hravého jednání, které lidem opravdu pomáhá v naplnění svých životů, ale též i těch ostatních.

7 Vedle procesu datafikace autoři v této sekci hovoří o kvantifikačních trendech obecně, ale také o samosprávě uživatelů, o přehodnocení jejich participačního jednání a o informacích, které poskytují na svých profilech.

8 Anglický výraz grind nebo grinding se užívá především v masivních rolových hrách pro více hráčů online (MMORPG) a označuje situaci spojenou s „koncem“ takové hry (*endgame*), kdy hráč dosáhl všeho, čeho dosáhnout mohl a nyní se soustředí na shromažďování bodů, vzácného vybavení a vylepšování statistik své postavy v opakujících se soubojích či úkolech, tedy není již motivován vývojem hry samotné, ale jinými vedlejšími (např. socializačními) faktory.

Proto by se však koncepce musela změnit, být znovu promyšlena. Deterdingův finální text tak můžeme chápat jako přesvědčivý manifest pro všechny, kteří se gamifikací zabývají, ať už z teoretického nebo praktického hlediska.

ZÁVĚREM O VÝZNAMU PUBLIKACE

Kniha je vítaným příspěvkem ke studiu fenoménu gamifikace, přičemž tento záměr jediné umocňuje fakt, že je volně přístupná. Za šťastné považuji logické rozvržení kapitol, které jako by kopírovalo myšlenkové cesty spojené s touto koncepcí. Uvedené sekce předělují stylově osobité ilustrace, přitom nezřídka je pro čtenáře zachován dojem tematické kontinuity, a to i po jiném zarámování a přetočení výzkumných perspektiv (např. plynulý přechod z popisu kompetice v kontextu gamifikace na opoziční projevy vůči této praxi v následující sekci, s. 225). Kolektivní editorská práce je tady očividně zdařilým publikačním výsledkem týmu z *Gamification Lab*. Délka jednotlivých příspěvků je přiměřená a kniha se po oddílech vcelku nenásilně čte (výjimku snad tvoří jen část textu Paola Ruffina, kde autor v souvislosti s hrami pojednává o životě a materialitě s odkazem na dílo Tima Ingolda, s. 54). Gamifikační koncepci autoři mnohdy ve zcela specifickém kontextu ilustrují na zajímavých a vhodných příkladech, čímž teorii přímo propojují s praxí a textům to dodává na užitečnosti. Vyvážené zastoupení spektra kritiků i opatrných proponentů se projevuje na více či méně neutrálním vyznění sbírky jak takové.

Domnívám se, že potřeba přehodnocení gamifikace existenci této publikace opodstatnila sama o sobě. Už jen proto, že gamifikace má potenciál stát se obecným výrazem pro uvažování o hrách a jejich tvorbě, tudíž je poměrně zásadní redefinovat hodnoty a významy, které se s ní asociují (např. etické, politické, umělecké a vzdělávací rozměry herních technologií). Dnes je už gamifikace jako klíčové slovo podnikatelů a marketingových expertů přeci jen poněkud zrezivělé a snad i proto je žádoucí vtisknout mu novou image, změnit význam slova a způsob myšlení o něm. Jinak se negativních konotací nezbaví a může se stát, že úplně zanikne jako sezónní móda. Bez diskursivního obratu a redefinice si koncepce ani nezíská respekt těch, kteří se hrami pracují již několik dekád. Je tedy na místě opět oživit debatu kolem gamifikace jako obecného východiska ke studiu her či herních prostředí a jejich vlivu na současný život, což ideálně povede k dalšímu inovativnímu výzkumu.



ZDROJE

Bogost, I. 2011a. „Persuasive Games: Exploitationware.“ *Gamasutra*. Dostupné online: http://www.gamasutra.com/view/feature/6366/persuasive_games_exploitationware.php [12.12.2014].

Bogost, I. 2011b. „Gamification Is Bullshit! My Position Statement at the Wharton Gamification Symposium.“ *Ian Bogost Blog*. Dostupné online: http://www.bogost.com/blog/gamification_is_bullshit.shtml [12.12.2014].

Caillois, R. 1961. *Man, Play and Games*. New York: Free Press of Glencoe.

Deterding, S, Dixon, D., Khaled R. a Nacke, L. 2011. „From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification.“ In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15. New York: ACM.

Foucault, M. 1977. *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. London: Pantheon Books.

Flusser, V. 2011. *Into the Universe of Technical Images*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Henriot, J. 2013. „Traces d'un cheminement.“ *Sciences du jeu* 1. Dostupné online: <http://sciencesdujeu.univ-paris13.fr//index.php?id=214> [12.12.2014].

Henriot, J. 1969. *Le jeu*. Paris: PUF.

Huizinga, J. 1949 / 1938. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. London: Routledge and Kegan Paul.

Chaplin, H. 2011. „I Don't Want To Be a Superhero.“ *Slate*. Dostupné online: http://www.slate.com/articles/technology/gaming/2011/03/i_dont_want_to_be_a_superhero.1.html [12.12.2014].

Ionifides, C. 2012. „Gamification: The Application of Game Design in Everyday Life.“ MA thes., University of Copenhagen.

McGonigal, J. 2011a. *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. New York: Penguin Press.

McGonigal, J. 2011b. „How To Reinvent Reality Without Gamification.“ *GDC*. Dostupné online: <http://www.gdcvault.com/play/1014576/We-Don-t-Need-No> [12.12.2014].

Radoff, J. 2011. „Gamification.“ *Radoff.com*. Dostupné online: <http://radoff.com/blog/2011/02/16/gamification/> [12.12.2014].

Raessens, J. 2006. „Playful Identities, or the Ludification of Culture.“ *Games and Culture* 1(1): 52–57. London: SAGE Journals.

Robertson, M. 2010. „Can't Play Won't Play.“ *Hideandseek.net*. Dostupné online: <http://www.hideandseek.net/2010/10/06/cant-play-wont-play/> [12.12.2014].

Schell, Jesse. 2. „When Games Invade Real Life.“ *TED*. Dostupné online: http://www.ted.com/talks/jesse_schell_when_games_invade_real_life.html [12.12.2014].

Slavin, K. 2011. „In a World Filled With Sloppy Thinking.“ *Fresser*. Dostupné online: [<http://slavin.tumblr.com/post/6353625142/in-a-world-filled-with-sloppy-thinking-this>] [12.12.2014].

Werbach, K. a Hunter, D. 2012. *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize your Business*. Philadelphia: Wharton Digital Press.

Zichermann, G. a Cunningham, C. 2011. *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. New York: O'Reilly Media.

Rozpaky s metodou

Tomáš Bártek

ABSTRACT

The article is focused on blurred area of game studies – methodology. It aims to present main problems, which complicates the research of digital games. On description of history of whole field of study, this text shows insufficient grounding of game studies.

KEYWORDS

game studies, methodology, ludology, narratology.

Texty vychází z diplomové práce Ideologie počítačových her obhájené na MU Brno v roce 2011.

Tomáš Bártek

V tomto textu se budu snažit prezentovat složitost pozice herních studií jako vědního oboru a ilustrovat tuto pozici na metodologické neukotvenosti akademického zkoumání her, ať již digitálních, tak jiných.

Přestože se akademické práce na herní a hráčská témata objevovala již od šedesátých let, jednalo se o více či méně ojedinělé případy. Na první vlnu prací o digitálních hrách si odborná veřejnost musela počkat až na konec 90. let 20. století (Aarseth 1997, Frasca 1999, Juul 1999). Jelikož byli tito výzkumníci první, kteří se chtěli zabývat primárně studiem her, museli se rekrutovat z jiných studijních odvětví. Jak z literární vědy (Aarseth, Juul), tak z oblasti kulturních studií (Crawford – Rutter, 2006) či z filmové vědy (Wolf, 2002). Oblast herních studií byla zařazena často pod mediální studia (například Henry Jenkins), ale zároveň se objevovaly tendence vytvářet teoretické koncepty pro hry jako specifické médium. Propagátorem studia her jako samostatné vědní disciplíny byl například Gonzago Frasca s prací *Ludology Meets Narratology* (Frasca, 1999). Frasca v této práci volal po oddělení studia her od narratologie a vytvořil nový pojem pro studium her, založeném na analýze herních pravidel a principů – *ludologie*. Hlavní „baštou“ tohoto přístupu, který se snaží odříznout herní studia od jiných oborů (především narratologie), se stala Skandinávie. Skandinávští ludologové porovnávali digitální hry s „klasickými“, nedigitálními hrami (Eskelinen, 2001, Juul, 2005). Ludologové se ve svých pracích vyhranovali proti „naratologům“, kteří pohlíželi na hru jako na prostředek k vyprávění příběhu

a srovnávali hry s dramatem či literaturou (Murray, 1998)¹. Tento „naratologický“ přístup byl populární zejména ve Spojených státech. Tak vznikl „spor mezi ludology a naratology“. Byl veden zejména ze strany ludologů, kteří se snažili etablovat novou vědní disciplínu. Jak později napsal Frasca, jednalo se o spor z velké části neopodstatněný, protože ludologové nikdy neodpírali naratologii a jejím metodám pozici ve studiu her (Frasca, 2003).

Debata tak je do jisté míry uzavřena, ale bez konkrétního výsledku. Existují kategorické názory, které prezentoval např. Jesper Juul, že „hry existují ve formální/algorytmické oblasti, příběhy v oblasti interpretace. A to znamená, že hry se vzpírají evokativním motivům příběhů, protože nemohou být formalizovány“ (Juul, 2000). Toto striktní dělení narativu a formální oblasti je ovšem pro hráčovu percepci vedlejší, protože často nedokáže oddělit formu od obsahu.

Zároveň s touto debatou se vede doposud neukončená diskuze o definici samotné hry. Pokusy o definici můžeme sledovat jak do z pohledu dnešních herních studií prací historických (Huizinga, 2000; Callois, 1998; Abt, 1970; Avedon & Sutton-Smith, 1971), ale i do aktuálnějších časů (např. Costikyan, 1994; Juul, 2003; Maroney, 2001; Myers, 2009; Salen & Zimmerman, 2004; Tavinor, 2008; Waern, 2012; Whitton, 2009). Obyčejně akademik zkoumá předchozí definice, nalezne v nich společný prvek a problémy jednotlivých definic a pokusí se syntézou tyto problémy vyřešit (více o definicích viz Arjoranta 2014). Jak je vidět jen z prostého a částečného výčtu, není uzavřena ani definice samotného základu, na kterém by měly herní studia stavět.

HON ZA METODOU

Vymezení pojmu hra není to jediné, co herním studiím chybí. Je-li definice hry pomyslným základem stavby, metodologie by byla způsobem, jakým se staví. Roztříštěnost oboru herních studií lze krásně demonstrovat právě na v podstatě neexistující metodologii oboru. Pokud má mít opodstatněný názor, že hry jsou natolik specifickým médiem, že nesnese porovnání a zkoumání „tradičními“ metodami výzkumu, musí vzniknout metody nové. Ty v průběhu posledních patnácti let vznikaly, ovšem často se jednalo pouze o neukotvené či nekonkrétní návody. O jednotné metodologii a ucelených metodách nelze mluvit. Základní otázku, jak zkoumat počítačové hry, tedy nelze jednoznačně zodpovědět. Na příkladu tří postupně na sebe navazujících pokusů o definici zkoumání her se pokusím ukázat na složitost celého problému.

Při hraní hry nemusí platit, že recipujeme a interpretujeme veškerý obsah, který nám hra může poskytnout, ať už kvůli tomu, že hru nedohrajeme do vítězného konce nebo zvolíme jeden z možných způsobů hraní, které se navzájem vylučují. Jestliže Eskelinen poukazuje na to, že ve filmu, divadle a literatuře se oproti tomu předpokládá, že příjemce dílo interpretuje až ve chvíli, kdy ho vidí celé, u her tomu tak není. Hlavní argument ludologů proti naratologickým postupům tvrdí, že u her jsme konfrontováni pouze s několika možnostmi, které zvolíme v průběhu hraní, a ne s celým obsahem.

Jako první se budu věnovat textu již zmiňovaného Espena Aarsetha, kde popisuje několik základních přístupů ke zkoumání her. Můžeme dle něj o hrách mluvit s hráči, číst o nich, „můžeme studovat design, pravidla a mechaniky hry ... můžeme sledovat ostatní, jak hrají, nebo číst jejich zprávy a hodnocení ... můžeme hrát sami“ (Aarseth, 2003). Sám vidí hraní her výzkumníkem jako esenciální, ale ne jediné postačující. Aarseth nenavrhuje

¹ Murray zde například interpretuje sovětskou hru Tetris jako analogii přepracovaných Američanů v devadesátých letech. Tento přístup kritizuje konkrétně Eskelinen (Eskelinen, 2001).

konkrétní metodu, ale tvrdí, že výzkumník musí hrát hry, ale také shromáždit o hře co možná nejvíce informací z jiných zdrojů (tyto zdroje musí ovšem kriticky reflektovat).

U způsobu hraní je třeba se na chvíli zastavit. Hra se svou podstatou liší od ostatních médií tím, že při různém hraní může přinášet jiné herní zážitky. Hráčské zážitky se budou diametrálně lišit. Aarseth (Aarseth, 2004) se věnuje Bartleovu dělení hráčů na objevitele (kteří bloudí hrou a zajímá je primárně prozkoumávání herního světa), zabijáky (které na hrách baví především zabíjení), dosažitele (v originále achiever - ten který se snaží splnit různé herní cíle jen proto, aby měl tzv. splněno) a socializátory (ti vyhledávají kooperaci s dalšími hráči).² Aarseth dále tvrdí, že naprosto jiný zážitek bude mít hráč začátečník, zkušený a tzv. „hardcore“³ hráč. Dokonce se nebojí tyto typologie kombinovat a dojde tak k celkem dvanácti způsobům hraní, které přinesou hráči jiné zážitky. Objevitel spíše prozkoumávat narativ, herní svět a jeho motivace k hraní bude spíše narativní (možná se bude blížit Cailloisovu konceptu paideia, „hra pro hru“), zatímco dosažitel (achiever) bude mít spíše ludickou motivaci (hrát pro výhru ve všech možných ohledech). V tomhle ohledu je výzkumníková pozice při výzkumu digitálních her složitá, protože hráč oproti jiným médiím obsah nejen interpretuje, ale zároveň svými akcemi tvoří tento obsah.

Lars Konzack představuje sedm vrstev hry, které musejí být analyzovány. Ve vlastní studii je ovšem nereflektuje všechny (2002). Tyto vrstvy jsou hardware, programový kód, funkčnost, gameplay (hraní), význam, referencialita a socio-kulturní vrstva (Konzack, 2002). Přestože je takovýto pokus o kategorizaci přínosný, vrstvy nejsou zdaleka vyvážené, například vrstva „gameplay“ může obsahovat mnoho důležitých a esenciálních herních elementů (například prostor, čas, cíl hry, překážky, systém odměňování a trestání apod.), zatímco vrstva „hardware“ je v mnoha případech nezajímavá, protože se změnou hardware se nemusí nutně měnit hráčský zážitek, ani obsah hry.

Výzkumník tedy pro poznání a správné pochopení hry musí hru hrát. Také o ní musí shánět informace i jinde, aby byl schopen hru kontextuálně ukotvit (např. do žánru). Bez toho nebude schopen odlišit motivace jednotlivých součástí hry a jejich vzájemnou provázanost (například nebude schopen poznat, jestli je daný element odkazem na žánrové konvence).

Dutton a Consalvo ve své práci *Game Analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games* vycházejí z Aarsethova přístupu k analýze her a Konzackova metodologického modelu. Na jednu stranu oba texty chválí jako důležité příspěvky do skromné diskuze o specifických metodách herních studií, ale upozorňují, že oba pokusy skončily na půli cesty k obecnější propracované kvalitativní metodě. S tím nelze než souhlasit. Aarseth se spíše zamýšlí nad obecnými záležitostmi výzkumu, než aby poskytoval konkrétní a propracovanou metodu, zatímco Konzackova typologie je dobrá jen jako kvantifikační rozčlenění her. Dutton a Consalvo se snaží přijít se svou šablonou pro kvalitativní metodu výzkumu, která by podle nich měla být „systematická, ale ne rigidně“ (Consalvo & Dutton, 2006).

Definují čtyři okruhy výzkumu, který dle nich pokrývá vše, hry obsahují a co v nich lze zkoumat. Zkoumáním těchto okruhů může výzkumník propracovat výzkumné otázky,

2 Bartle svou typologii představuje na MUD (multi user dungeons) hrách, tudíž na hrách multiplayerových, ale toto dělení má obecnou platnost. (Bartle, 1996)

3 Neexistuje přesná definice „hardcore“ hráče, přesto se dá říci, že je to zkušený hráč her, který si rychle a dokonale osvojí pravidla hry a je schopen se v rámci těchto pravidel dobře a jasně orientovat. Také má nacvičené správné (rychlé, přesné, adekvátní) reakce na herní dění. Tento pojem je dáván do opozice vůči tzv. „casual“ (příležitostnému) hráči. Oba tyto typy mohou hrát hry často a mnoho hodin, ale jen „hardcore“ hráč pronikne do pravidel a je schopen se například na jejich změnu rychle adaptovat.

kteří se týkají jeho tématu. Tyto čtyři okruhy postihují vše, na co hráč v průběhu hraní narazí, s čím může operovat a co jeho hraní ovlivňuje. Všechny tyto kategorie jsou dosti rozsáhlé.

První oblast výzkumu nazývají autoři Objektový inventář (object inventory). V počítačových hrách je hráč konfrontován se spoustou předmětů, které v rámci hraní může použít k vylepšení avatara, nebo hraní samotného. Může je použít k postupu ve hře, k vylepšení postavy apod. Použití předmětů ve hře je rozmanité a předměty mohou mít mnoho funkcí (a často hned několik zářaz). V rámci tohoto okruhu by měl akademik zkoumat, jaké předměty hráč může využívat a jaké způsoby užití mu herní designéři umožňují.

Dále Dutton a Consalvo navrhuji zkoumat herní rozhraní. Interface může být definován jako veškeré informace, které hráč ze hry získá, ať již na obrazovce, nebo prostřednictvím zvuku (či u moderních konzolí užitím vibračních ovladačů). Může to být ukazatel zdraví postavy, počet životů, ukazatel skóre či nejrůznější nabídky možností, jak ve hře postupovat dál. Prostřednictvím uživatelského rozhraní je hráč konfrontován s hrou samotnou. Jeho zkoumáním je tedy možné zjistit, jaké informace a možnosti jsou hráči předkládány. Hra hráči nepředkládá všechny své procesy ke kontrole, ale uvolňuje jen ta data, která vývojáři považují za důležitá pro hráče⁴. Proto je interface pro můj výzkum významný – jasně definuje, jaké informace jsou pro hráče důležité a co naopak jeho pozornosti může uniknout a nemusí hráče zajímat (dle mínění herních vývojářů). Zkoumání interface může přiblížit, jak svobodní jsou hráči ve hře, jak širokou paletu možností a voleb mají, jak mohou s těmito volbami experimentovat.

Třetí oblastí studia hry má být zkoumání tzv. mapy interakce. Interakce s NPC (Non-Player Character) postavami je další ze základních stavebních kamenů digitálních her. Interakce s NPC je důležitá pro výzkum, protože silně ovlivňuje hráčské rozhodování – hráč je konfrontován s větší či menší mírou interakce s herními charaktery (v závislosti na žánru hry a na základě interakce s NPC postavami se může rozhodovat o dalším průběhu hry a tak ji konfigurovat.

Jako poslední část se věnují tzv. záznamu hraní (Gameplay Log). Tato oblast je pro výzkum patrně nejsložitěji uchopitelná. Jedná se totiž v podstatě o souhrn pravidel a herních mechanik s narativem hry, což je oblast sama o sobě dostatečně široká na teoretické zkoumání (např. Juul 2005). Střetávají se zde systémy hry a systémy vyprávění. Zde se dá zkoumat systém ukládání pozic, prezentace avatarů a celkový dojem ze hry. Autoři používají v uvozovkách poměrně vágní termín „look and feel“. Problém v této oblasti je, že gameplay a mnoho z toho, co zkoumá, vzniká při hraní samotném. Je tedy možné, aby při různých způsobech hraní výzkumník došel k rozdílným výsledkům, což je pro objektivitu výzkumu zásadní problém.

Dutton a Consalvo závěrem svého textu zmiňují, že jimi navržená metoda zkoumání her není rigidním, pevným mustrem, který lze automaticky aplikovat v různých výzkumech, ale spíše obecný návod, který by si každý akademik měl upravit tak, aby mu vyhovoval. Což je potřeba, protože jejich přístup opomíjí několik důležitých prvků – například odměňování hráče za průchod hrou apod.

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

Pokusil jsem se na třech provázaných textech o metodě ukázat, že metodologie herních studií je stále v plenkách. Zatímco některé přístupy zůstávají u objektivistických kritérií jako herní médium a technická podoba finálního produktu, jiné jsou pouze nejasně a nedokonale navržené návody, než přesná a podložená metoda. Do toho všeho přichází námitky na rozdílné přístupy k hraní a tudíž i k recipovanému obsahu her. S nadsázkou se dá prohlásit, že akademici propagující herní studia věnovali příliš velkou míru snahy odlišení studium her od ostatních oborů, až zůstali bez metodologické opory těchto již etablovaných oborů. V tomto ohledu jsou herní studia ještě stále v akademických plenkách.

ZDROJE

- Aarseth, E. 1997. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E. 2004. Playing Research: Methodological Approaches To Game Analysis. *Papers from pilforskning.dk conference*.
- Abt, C., 1970. *Serious Games*. New York: The Viking Press.
- Arojanta, J. 2014. Game Definitions: A Wittgensteinian Approach. *Game Studies*. Dostupné online <http://gamestudies.org/1401/articles/arjoranta>. [12.12.2014]
- Avedon, E. M., Sutton-Smith, B., 1971. *The Study of Games*. New York: John Wiley & Sons.
- Caillois, R. 1998. *Hry a lidé*. Praha: Nakladatelství studia Ypsilon.
- Consalvo, M., & Dutton, N. 2006. Game Analysis: Developing a Methodological Toolkit For The Qualitative Study Of Games. *Game Studies*. Dostupné online: http://www.gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton. [12.12.2014]
- Costikyan, G., 1994. *I have no words & I must design*. Interactive Fantasy, 2.
- Eskelinen, M. 2001. The Gaming Situation. *Game Studies*. Dostupné online: www.gamestudies.org/0101/eskelinen. [12.12.2014]
- Frasca, G. 1999. *Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between Videogames and Narrative*. Získáno 22. února 2011, z <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>
- Frasca, G. 2003. *Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate That Never Took Place*. Dostupné online http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf [12.12.2014]
- G. Crawford, J. R. 2006. Digital Games and Cultural Studies. V J. R. J. Bryce, *Understanding Digital Games*. London: Sage.
- Huizinga, J. 2000. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Dauphin.
- Juul, J. 2000. *What Computer Games Can And Can't Do*. Dostupné online: <http://www.jesperjuul.net/text/wcgcacd.html>. [12.12.2014]

- Juul, J. 2001. Games Telling stories. *Game Studies*. Dostupné online: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>. 12.12.2014
- Juul, J. 2005. *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Juul, J., 2003. The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. V Copier, M., and Raessens, J., (Eds.) *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, Utrecht: Utrecht University, pp. 30-45. [online]. 12.12.2014. <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>
- Konzack, L. 2002. Computer Game Criticism: A Method For Computer Game Analysis. *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Convergence*. Tampere: Tampere University Press.
- Maroney, K., 2001. My Entire Waking Life. *The Games Journal*, May.
- Murray, J. 1998. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Myers, D., 2009. In search of a minimalist game. *DiGRA 2009: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. London: Brunel University.
- Salen, K. and Zimmerman, E., 2004. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: The MIT Press.
- Tavinor, G., 2008. Definition of Videogames. *Contemporary Aesthetics*, 6.
- Waern, A., 2012. Framing Games. *DiGRA Nordic 2012 Conference: Local and Global - Games in Culture and Society*. Tampere, June 6-8.
- Whitton, N., 2009. *Learning with Digital Games: A Practical Guide to Engaging Students in Higher Education*. New York: Routledge.
- Wolf, M. J. 2002. *The Medium of Video Games*. University of Texas Press

Procedurální rétorika Iana Bogosta

Martin Mach

ABSTRACT

the paper introduces concept of Procedural rhetoric, as defined by Ian Bogost in book *Persuasive Games*. It shows how this concept is applicable in digital games and its importance in field of game studies

KEYWORDS

procedural rhetoric, procedurality, rhetoric, persuasion, Bogost

Úvod

Nemalé množství jeho zástupců vychází z řad herních tvůrců a designérů. Jedním takovým zástupcem je také profesor Ian Bogost z Georgia Institute of Technology. Po získání magisterského diplomu z filozofie a literatury a doktorátu z literární komparistiky se začal věnovat studiu interaktivních a digitálních médií, na jehož poli dnes tvoří jednu z nejvýznamnějších postav. Již v roce 2003 založil herní vývojářské studio *Persuasive games*, které sdílí název také s Bogostovým knižním počinem *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* (2010). V tomto díle Bogost představuje mimo jiné svůj koncept procedurální rétoriky. A protože jsou herní studia na tuzemské akademické půdě pouze na začátku své cesty bádání, považují za užitečné představit jeden z mnoha zajímavých konceptů, který tato disciplína nabízí.

Videohry jsou v masmédiích často spojovány s aférami týkajícími se jejich násilného, vulgárního a společnost pobuřujícího obsahu. Stačí si vzpomenout, jak brzy po různých masových útocích se v médiích objeví informace, že útočník hrál hry¹. Ian Bogost jde ve své studii videoher jakožto expresivního média více pod povrch a nesnaží se popsat, co nám videohry ukazují a sdělují explicitně. Jejich největší sílu vidí ve způsobu persvazivního sdělování, které považuje za unikátní právě pro videohry. Tuto formu persvaze pojmenoval *procedurální rétorika*. Oba tyto pojmy (*procedura* a *rétorika*) mohou mít zavádějící význam, a proto bude lepší je od sebe nejdříve oddělit, a stejně jako Bogost si je definovat zvlášť.

1 Stačí vzpomenout třeba na kauzu Anderse Breivika z roku 2011 či útok studenta medicíny na filmové premiéře v americkém Coloradu o rok později.

PROCEDURALITA

Proceduru Bogost v běžné řeči chápe jako zažitý postup či proces mající punc ofiціальity a standardizace. Dává ji do souvislosti s byrokratickými a úřednickými postupy, které se časem stávají rutinou. Jsou tedy omezující v takových činnostech, které mohou anebo by měly být prováděny individuálně v závislosti na situaci. A právě zde leží analogie k digitálním médiím, potažmo videohrám.

Ve spojitosti se softwarem a počítači, Bogost definuje *proceduralitu* jako schopnost provádět úkony na základě sérií pravidel. A to je také na této „počítačové proceduralitě“ tak unikátní při komparaci s tradičnějšími médii jako je literatura nebo film, které ji postrádají.

A právě na základě těchto procesů řízených pravidly nám také může, především na základě symboliky, digitální médium něco sdělit.

Procedurální vyjádření tedy pro účel sdělení nahrazuje jazyk a písmena procesy a pravidly. A protože je to zároveň způsob, jakým počítače běžně fungují, tedy řízeny a podmíněny soubory pravidel, považuje Bogost právě počítače za ten nejlepší nosič procedurálního vyjádření. V otázce autorství takového sdělení, které není uvedeno explicitně, se Bogost odvolává na svou kolegyni z Georgia Institute of Technology profesorku Janet Murray. Ta takové autorství nalézá právě v sestavování a psaní pravidel, která nás dovedou k zamýšlenému textu, než v psaní textu samotného.

Po přiblížení jevu *procedurality* se nyní posunu k dalšímu esenciálnímu článku Bogostova konceptu, jehož význam není rovněž dostatečně zakořeněn, a je tedy lepší jej definovat individuálně.

RÉTORIKA

I v definování *rétoriky* se projevuje Bogostovo filozofické vzdělání. Definuje ji podobně široce, jako tomu bylo v případě *procedurality*. Rétorika dle něj odkazuje k efektivnímu a persvazivnímu vyjadřování. Již v úvodu kapitoly připomíná negativní konotace, které může umění rétoriky vzbuzovat. Míjí tím slovíčkaření, které se snaží skrýt podstatu věci, a které posluchače akorát mate anebo s ním rovnou manipuluje. Dále Bogost pokračuje v objasnění původu rétoriky jako takové. Ta byla původně ústní a veřejná. Již zde leží onen důraz na přesvědčovací schopnosti mluvčího. Do stejného kontextu je rétorika vsazena také v dialogu *Apology* mezi Sokratem a Platónem, ve kterém se Platón snaží Sokrata přesvědčit o své nevině ve věci korupce. Již zde se tedy jedná o techniku, jak výřečně a přesvědčivě změnit názor posluchače. V Řecku té doby se jednalo o techniku, jejíž zvládnutí bylo pro obyvatele prakticky nutností, neboť v případě jejich obžaloby byli nuceni se u soudu obhájit sami. Ani sám Aristotelés však umění rétoriky explicitně nedefinoval jako výlučně verbální techniku.

Velkou část svého původního významu si *rétorika* zachovala dodnes. Postrádá však již svůj dříve výlučně verbální charakter, a také její původní snaha přesvědčit posluchače se částečně vytratila. Svým způsobem sice její význam zůstává stejný, je však výrazně „změkčen“. Rétorika je dnes spíše jakousi snahou autora o své vlastní efektivní vyjádření a to skrze písmo, mluvené slovo anebo umění, jehož cílem je posluchače/čtenáře/diváka pohlit. Přesvědčování jakožto původní cíl rétoriky sice stále přetrvává, ale ve své podstatě se již proměnilo. Vymizel především původní kontext, který byl ryze politický a v němž byla účelem pouze efektivní obhajoba. Čistě teleologická a přísně účelná funkce rétoriky se tak posouvá směrem k funkci umožňující efektivní rozpravu mezi

umělcem/řečníkem a divákem. Zprostředkovává efektivní komunikaci mezi umělcem a jeho publikem. Vytváří jakési hřiště interpretací, na které chtěl umělec své publikum kreativně nasměrovat, a kde již může probíhat další efektivní komunikace.

V tomto významu tedy rétorika zprostředkovává způsob zdůraznění myšlenek umělce a činí je tak více zřetelné. Úspěch rétoriky v tomto smyslu netkví v konečném efektivním vlivu na diváka, ale v samotném efektivním vyjádření. Rétorika tak jinými slovy usnadňuje ztotožnění diváka s obsahem umělcova sdělení. Z obecnější roviny vysvětlujících původ a význam rétoriky, bych se nyní rád posunul k současnější podobě rétorického vyjádření, kterou je rétorika *vizuální*.

VIZUÁLNÍ RÉTORIKA

Doba již dávno posunula verbální a textové sdělení do ústraní a média tak s námi dnes promlouvají významně více prostřednictvím vizuálních sdělení. Je proto nutné si atributy takových sdělení blíže představit.

Zatímco obsah verbální či psaný dává možnost široké interpretace, obrazovému obsahu taková vlastnost schází. Přesněji řečeno, je výrazně omezenější. Obraz postrádá hlubší tendenci pro utváření vlastních představ, která je vlastní právě pro textový obsah. Obrazy jsou mnohem více názorné a sugestivní. V některých kontextech dokonce až manipulativně. To je také jeden z důvodů, proč je obrazové médium tak často využíváno pro reklamní účely. Takové médium je víc než jen přesvědčivě výřečné. Nesnaží se nás přemluvit či přesvědčit. Snaží se nás *přinutit*. A to takovým způsobem, abychom si jeho počínání ani nevšimli. Manipulace tak probíhá až na úrovni našeho instinktu.

Jiný úhel pohledu však sílu obrazového média naopak zpochybňuje. Verbální projev se v západní tradici často považuje za jakýsi primární derivát lidských myšlenek. Psaný projev je pak derivátem myšlenkám ještě vzdálenějším a obraz je pak ještě o něco dál. Jako příhodné řešení se nabízí jednoduše nahlížet na argumenty verbálního a obrazového sdělení odlišně. Právě zde Bogost nachází prostor pro nová zjištění v oblasti studia rétoriky a upozorňuje na obecnost této disciplíny, jejíž poznatky by mohly být aplikovatelné na různá média.

Ač sám Bogost popírá aplikovatelnost poznatků vizuální rétoriky na oblast videoher, považují její krátké představení za užitečné pro pochopení celého kontextu rétorického sdělení.

DIGITÁLNÍ RÉTORIKA

Jak jsem již předeslal, Bogost studium vizuální rétoriky považuje za nedostatečné, chceme-li její poznatky aplikovat na videohry. Obrazy v nich jsou totiž podřízeny sérii pravidel zapsaných v počítačovém kódu.

Digitální rétorika se naproti tomu zabývá jak obrazovým, tak textovým obsahem a snaží se vysvětlit, jak tradiční postupy rétorického sdělení fungují v digitálním prostoru, a jak mohou být překonfigurovány. V praxi jsou ovšem vyvozené závěry takového přístupu rovněž nedostatečné. Laura J. Gurak identifikovala několik základních charakteristik digitální rétoriky – rychlost, dosah (reach), anonymita a interaktivita (2004). Ve své podstatě se však nejedná o charakteristiku rétoriky, kterou digitální médium disponuje, ale o primární atributy média jako takového. První tři z uvedených charakteristik lze chápat

jako základní vlastnosti do sítě zapojeného počítače a interaktivita je rovněž atributem počítače samotného.

Jiné přístupy z řad „digitálních rétorů“ přistupují k digitálnímu obsahu ještě více traditionalisticky. E-mail považují za kulturně přeměněné psané a mluvené slovo. „Instant messaging“ je pak pouze kulturně překódovaná ústní konverzace a webové stránky a „webziny“ lze chápat jako tištěné časopisy.

To však Bogostovi připadá nedostatečné. Takový přístup totiž primárně zkoumá praktiky existujících a tradičních médií, zatímco ona „digitalita“ je pouze jakýmsi sekundárním atributem. Bogost tak upozorňuje především na chybějící důraz na zkoumání unikátních vlastností výpočetní techniky. Jeden takový unikátní atribut, který je počítačům vlastní, je právě výše popsaná proceduralita. Bogost tedy nachází potenciál právě zde – v nalezení nové praxe v procedurálně zaměřené rétorice.

PROCEDURÁLNÍ RÉTORIKA

Prvotní rozdělení a vysvětlení pojmů *procedurality* a *rétoriky* mi nyní poslouží pro lepší vysvětlení toho, co tyto pojmy utváří dohromady.

Ian Bogost



Verbální rétorika pro své výřečné sdělení používá mluvené slovo, vizuální rétorika tak činí obrazem a procedurální rétorika tedy procesy a pravidly, skrze niž autor sděluje své argumenty. Procedurální rétorika tak může činit buď pro změnu názoru publika (dřívější pojetí rétoriky) anebo pro prosté sdělení myšlenek a nápadů (současné pojetí). Argumenty zde však nejsou utvářeny slovy či obrazy, ale skrze autorství pravidel chování a konstruováním dynamických modelů. Ty jsou ve výpočetní technice zapsány v počítačovém kódu skrze techniku programování.

Bogost tak sepsáním nového teoretického konceptu reaguje na nedostatečnost současných teorií rétoriky, které jsem zmínil výše. Považuje za nutné přistupovat k výpočetní technice odlišně a unikátně, stejně jako se tomu děje u každého jiného média, ať už se jedná o obrazy či literaturu.

Vysvětlení jak procedurální rétorika funguje v praxi Bogost popisuje na videohře *The McDonald's Videogames* italské aktivistické

skupiny *Molleindustria*. Tu označuje za antireklamní, protože se snaží známý fast-foody řetězec spíše poškodit, než jej podpořit. Cílem hráče je řízení celého tohoto řetězce tak, aby síť restaurací profitovala. Hráč musí řídit celý obchodní model. Obstarává co nejlevnější suroviny, stará se o chod restaurací, řídí marketing i PR. Přitom musí dělat nejen mnohá obtížná obchodní rozhodnutí, ale především rozhodnutí morální. Hráč (stejně jako kritizovaná síť restaurací McDonald's) je ve svém rozvoji limitován v mnoha směrech – dostupnou půdou, na které se pase dobytek, rychlostí růstu zvířat, cenou za náklady na krmivo pro zvířata atp. Hráči jsou však dostupné metody jako podplácení, využívání růstových hormonů, možnost užívat nezdravá a nekvalitní krmiva pro zvířata atp. Herní obchodní model je přitom nastavený tak, že hráč jednoduše nemůže být ve hře úspěšný (zajistit firmě profitabilitu), pokud takové metody nepoužívá.



Screenshot z hry McDonald's. Hráč zde má volbu zkorumpovat nutričního poradce, aby doporučoval nezdravé jídlo z řetězce. Zdroj: <http://www.mcvideogame.com/>

Představená hra tedy využívá procedurální rétoriky ke sdělení, že fastfoodová síť nemůže být úspěšná, pokud nepoužívá společností kritizované metody korupce a lobbování, nezneužívá tzv. banánových republik a nešetří na místech, které vedou k vytváření zdraví škodlivých potravin či k týrání zvířat. Hra tak činí poměrně jednoduše skrze herní mechaniky, které jsou podmíněny soubory pravidel. Úspěch fastfoodové sítě je tak podmíněn hráčovým postupem.

ZÁVĚR

Bogostův koncept procedurální rétoriky navazuje na dřívější teorie zabývající se disciplínou rétoriky. V dnešní době všudypřítomné digitální techniky a počítačů se jeho přístup zdá smysluplný, přihlédneme-li k jisté zkostnatělosti teorií těchto tradičních médií, které Bogost považuje již za nedostatečné. Míra novátorství, kterou počítače přinesly, netkví pouze v překódování obsahů tradičních médií do digitálního obrazu a tudíž lepší distribuci obsahů. Nové technologie skutečně přinášejí situace nové. Takové, které vycházejí z podstaty toho, jak samotné počítače resp. počítačový software funguje – na základě kódu, souboru pravidel a podmínek. Videohry mají tedy onu proceduralitu doslova zapsanou ve svém kódu a už proto by mohl Bogostův koncept procedurální rétoriky dávat smysl.

ZDROJE:

Bogost, I. 2010. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. MIT Press.

L.J. Gurak, S. Antonijevic, L. Johnson, C. Ratliff, & J. Reyman (Eds.). 2004. *Into the blogosphere: Rhetoric, community, and culture of weblogs*. Dostupné online: <http://blog.lib.umn.edu/blogosphere/>. [8.12.2014]

Central and Eastern European Game Studies Conference

Silvester Buček

Združenie MU Game Studies funguje pod Masarykovou Univerzitou už viac ako päť rokov, a od svojho vzniku sa venuje popularizácii herných štúdií v Česku a na Slovensku. Po sérii lokálnych konferencií na Fakulte sociálnych štúdií Masarykovej univerzity sa jeho členovia pustili do tvorby novej značky, s ktorou by radi prekročili hranice smerom do celého stredo a východoeurópskeho regiónu. S konferenciou Central and Eastern European Game Studies prebiehajúcou 10. a 11. 10. 2014 na rovnakom mieste, majú nakročené dobrým smerom.

Cieľom konferencie bolo prepájanie na vertikálnej aj na horizontálnej úrovni. Prepojiť nie len jednotlivé snahy v rámci stredo a východoeurópskych krajín, ale hlavne prepojiť akademickú teóriu s obchodnou praxou. Prezentovali tak nie len výskumníci, ale aj vývojári či marketéri, čím sa vytvorilo skutočne premiešané prostredie ľudí, ktorých nejakým spôsobom spájali hry (a to nie len digitálne).

Prvý deň odštartovala key note Espena Aarsetha, jedného zo zakladateľov oboru herných štúdií a prvého odborného časopisu o hrách gamestudies.org. Logicky sa venoval najmä otázke, ako herné štúdiá uchopiť, presnejšie, čo by sme mali v našom regióne

robiť lepšie, aby sme nerobili rovnaké chyby ako oni ("prvá vlna akademikov") pred desiatimi rokmi.

Napriek tomu, že je Aarseth presvedčený že herné štúdiá nie sú samostatnou vedeckou disciplínou, pozornosť škôl si zaslúžia. V Škandinávii sa jej dostávalo, a tak Aarseth vyzdvihol regionálny charakter konferencie, ktorá dáva priestor autorom z krajín, v ktorých sa na štúdium hier stále pozerá s podozrením. Na to aby sa to zmenilo sú potrebné výsledky a tak sa Aarseth pýta, kde sú školy, paradigmy, metódy? Nie je v zásade obor presne tam, kde bol v roku 1983 na prvej konferencii o hrách na Harvarde.

Espen Aarseth



V princípe Aarseth skôr kládol otázky či predstavoval výzvy nového oboru, ako by dával odpovede a ponúkal riešenia, čo výborne otvorilo priestor na ďalšie diskusie, ktoré prebiehali pri bohatom cateringu v chill-outovej zóne. Keby som mal vypichnúť jednu Aarsethovu radu, ako rozvinúť nový obor v našom regióne, bola by to tá o nutnosti štúdia (podľa možnosti doktorského) na univerzitách kde je obor game studies etablovaný.

Po úvodnej hodinovej prezentácii nasledovali paralelné prednášky v dvoch miestnostiach. Prvé dva paralelné bloky sa venovali novým výzvam v herných štúdiách a histórii hier vo východnej Európe pred rokom 2000. V historickom bloku sa tak vystriedali prednášky o hrách v NDR, v socialistickom Československu, či v Česku a Poľsku v deväťdesiatych rokoch minulého storočia.

Druhá séria prednášok začala po obedňajšej prestávke, pričom jedna sa venovala reprezentácii východoeurópskych krajín v hrách. Veľká škoda, že nakoniec nedošiel Randviir-Vellamo, ktorý mal pripravenú prednášku o reprezentácii Ukrajinskej krízy vo videohrách. V menší miestnosti sa naopak riešila medzi akademikmi obľúbená téma hry a vzdelávanie. Išlo v podstate o jediný blok, ktorý sa venoval globálnej téme herných štúdií.

Z poslednej série tak trochu vyžarovalo že sú to prednášky, ktoré sa "nezmestili" do programu, lebo napríklad prednáška autora reportáže o Slovenskom hernom trhu v období transformácie by sa určite hodila skôr do historického okna, podobne ako prednáška Stanislaw Krawczyka o význame Poľských hier z prelomu tisícročí. Call For Papers sa z logických dôvodov niesol v pomerne všeobecnom duchu, a tak pochopiteľne nebolo úplne jednoduché priradiť všetky prednášky do najvhodnejšieho bloku. Táto voľba je vzhľadom na cieľ konferencie logická, no prinieslo to so sebou menšie nevyváženosti v programe. Náročný prednáškový deň uzavrela panelová diskusia, ktorá priamo nadväzovala na úvodnú prednášku.



Povedať, že druhý deň sa niesol len v znamení herného biznisu, je prehnané, no jednoznačne mu dominovali vývojári a distribútori či marketéri. Prvá séria prednášok bola plynulým prechodom medzi akademickou a "biznis" časťou konferencie. Prednášky o mestských hrách, larpoch, či hrách stolných (vrátane veľmi zaujímavej prednášky o doskovej hre Kolečka - simulujúcej čakanie v radoch za socializmom) boli príjemným oživením prevažne "digitálno-hernej" konferencie a priniesli zaujímavé inšpirácie.

Cez obedňajšiu prestávku sa pre záujemcov premietal dokument o dramatickom larpe Rassvet odohrávajúcim sa v Rusku v polovici 19. storočia. Počas dňa si účastníci mohli vybrať ešte z dvoch workshopov, o ktoré bol pomerne záujem. Prvý, od Martina Vaňa, venujúceho sa tvorbe hier na mobily, a večerný workshop od talentovanej Jany Killánovej o pixel arte. Škoda, že tak súčasne bežali tri veci, a vybrať si tak bolo v skutku náročné.

Po obede nasledoval key note dňa od Sosa Sosowského, autora hry populárnej hry McPixel¹, na tému aké je to byť indie vývojárom vo východnej Európe. Hlavná myšlienka jeho prednášky bola prostá - vo východnej Európe majú nezávislí vývojári výhodu najmä v tom, že sú tu nízke náklady na život. Môže sa to zdať ako banalita, ale každý kto sa niekedy pokúšal prežiť z mála vo východnej a v západnej Európe určite pozná ten zásadný rozdiel. Sosowského prednáška napriek "neakademickosti" patrila k tomu najlepšiemu z celej konferencie, a to hlavne pre osobnosť samotného Sosa, z ktorého vyžarovala až neskutočná radosť z toho čo robí.



Obrázok 1: Zábber z hry McPixel

Posledná séria prednášok už bola vyhradená len "neakademikom". Bohužiaľ sa organizátorom nepodarilo zohnať ľudí pôvodom zo zahraničia, na druhej strane spoločnosti ktoré prednášajúci zastupovali patria medzi najväčšie mená globálneho trhu s hrami.² Za najhlavnejší nedostatok konferencie považujem práve fakt, že okrem key note sa fakticky nepodarilo zohnať zahraničného vývojára. Pravdepodobne s tým súvisí aj fakt, že podmienkou bolo, že nemajú robiť "reklamu" svojim produktom, ale hovoriť o problémoch a výzvach vývoja hier. V každom prípade prednášky boli zaujímavé a vytvorili priestor na posledný panel konferencie, tentokrát na tému vzťahu akademickej sféry a biznisu. Zazneli rozličné "radikálne" vyjadrenia na jednu, aj na druhú stranu, no nakoniec všetci uznali, že tieto dve skupiny si majú čo vzájomne predať, len musia nájsť spoločnú reč, čo je pre "neakademikov" problém, kým samotní akademici nenájdu spoločnú reč medzi sebou.

Ako človek, ktorý má momentálne bližšie k akadémii, však chápem že diskusia o podstate oboru nebude nikdy ukončená, stačí sa pozrieť na jednu z najstarších vied – filozofiu. Je jasné, že odborníci pracujúci v komerčnej sfére sú zvyknutí na to, že veci majú jasné pomenovania a jasný cieľ, ale vo vede to tak fungovať nemôže, ani nemá. Veda je staršia ako kapitalizmus a preto by mala stáť mimo neho. V každom prípade sa tu krásne ukázala rozdielnosť týchto dvoch svetov/prístupov, a na záver dňa sa tak hlavný zámer konferencie dokonale legitimizoval, lebo jedine vzájomným vnímaním majú oba svety možnosť sa zlepšovať.

1 <http://mcpixel.net>

2 Boli to napr. Jaroslav Kolář za Blizzard a Electronic Arts, či Petra Opělová zo Square Enix

Nakoniec musím zhodnotiť technicko/organizačnú časť konferencie. Pár problémov sa samozrejme vyskytlo, medzi najhlavnejšie patrila komplikovaná komunikácia pred samotnou konferenciou. Druhým nedostatkom bola nutnosť čakania na brožúru s programom, ktorá žiaľ došla až prvý deň po obede. Na druhej strane neprežením, ak poviem že brožúrka bola naozaj krásna a obsahovala všetky potrebné informácie, vrátane šikovnej mapky dôležitých miest v okolí Fakulty sociálnych štúdií, kde konferencia prebiehala. Tým sa dostávame ku kladom, medzi ktoré patrí v prvom rade skvelé prostredie, prispievajúc k diskusnej atmosfére. Osobne za veľmi podarenú považujem chill-out zónu, ktorá ponúkala skutočne bohatý catering³ a príjemnú možnosť pripomenúť si staré časy pri hraní retro hier.



SOS Sosowski

Na akcii sa zúčastnilo niečo okolo 120 poslucháčov a prednášajúcich (tých bolo približne 40), a CEEGS tak potvrdila svoj zmysel; stala sa funkčnou "značkou" na poli herných štúdií. Značkou, ktorá chce byť inkluzívna vo všetkých smeroch a hlavne globálne rozpoznateľná. Aj z toho dôvodu sa organizátori dohodli na prednú žezla do Poľska, kde by mal prebehnúť druhý ročník. Pre aktuálne informácie o budúcoročnej CEEGS konferencii sledujte web materskej organizácie gamestudies.cz⁴.

3 Zákulisná informácia: takmer dvadsiatka organizátorov nebola schopná si zobrať domov všetky zvyšky a tak sa ešte 3 plné tácky jedla niesli bezdomovcom.

4 Z konferencie je plánovaný aj zborník, informácie o ňom budú aktualizované na rovnakej stránke.