

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut mezinárodních studií

Katedra evropských studií

**Využití historie první světové války
v médiu počítačových her**

Diplomová práce

Autor práce: Jakub Šindelář

Studijní program: Mezinárodní teritoriální studia

Vedoucí práce: PhDr. Ondřej Matějka, Ph.D.

Rok obhajoby: 2018

Prohlášení

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracoval samostatně a použil jen uvedené prameny a literaturu.
2. Prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného titulu.
3. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro studijní a výzkumné účely.

V Praze dne ...

Jakub Šindelář

Bibliografický záznam

ŠINDELÁŘ, Jakub. *Využití historie první světové války v médiu počítačových her*. Praha, 2018. 114 s. Diplomová práce (Mgr.) Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut mezinárodních studií. Katedra evropských studií. Vedoucí diplomové práce PhDr. Ondřej Matějka, Ph.D.

Rozsah práce: 171 082 znaků

Anotace

Práce je komparativní případovou studií, která aplikuje typologii využití historie S. A. Metzgera a R. J. Paxtona na počítačových hrách *Battlefield 1* a *Valiant Hearts* s tematikou první světové války. Cílem práce je hry navzájem porovnat a vyhodnotit užitečnost a současně i omezení aplikované typologie jako analytického nástroje. Jako metodologické východisko práce slouží analytický rámec A. Chapmana pro formální analýzu historických počítačových her. Vedle samotných „textů“ zkoumaných her byla jako doplňující pramen využita Let's Play videa, která umožnila prohloubení analýzy v některých částech a nastínění recepce historických reprezentací a narativů. Ze závěrů vyplývá, že obě hry prezentují rozmanitý a kritický pohled na historii první světové války a dávají prostor i marginalizovaným skupinám. Hra *Valiant Hearts* se oproti hře *Battlefield 1* vyznačuje silně protiválečným vyzněním a vypráví příběh z transnacionální perspektivy s důrazem na téma francouzsko-německého usmíření. Hra *Battlefield 1* oslavuje hrdinské boje vojáků jednotlivých národů a naprosto se vyhýbá zobrazení civilistů a dopadů války na jejich životy. První světová válka je v této hře přibližována druhé světové válce a je v ní dominantní anglo-americká perspektiva. Typologie Metzgera a Paxtona se ukázala být užitečnou pro rozpoznání různých aspektů historických počítačových her, které by nemusely být na první pohled viditelné. Mezi nedostatky typologie ale patří nejasnost a vnitřní rozporuplnost některých typů využití historie a hlavně neschopnost typologie analyzovat dominantní aspekty v počítačové hře jako celku.

Annotation

The thesis is a comparative case study, that applies the typology of deployments of history of S. A. Metzger and R. J. Paxton on the World War I video games *Battlefield 1* and *Valiant Hearts*. The objective of the thesis is to compare the studied games and to evaluate the usefulness and limitations of the applied typology as an analytical tool. A. Chapman's analytical framework for the formal analysis of historical video games is used as a methodological guideline. The "texts" of the video games serve as the main data source, complemented by the use of Let's Play videos, that allow a deeper level of analysis in certain areas and offer a glimpse of how historical representations and narratives are being consumed. Results show that both games present a rich and critical view of the World War I history and that they offer space for representation of marginalized groups. The game *Valiant Hearts*, unlike the game *Battlefield 1*, has a strong anti-war message and tells its story from a transnational perspective, emphasizing the Franco-German reconciliation. The game *Battlefield 1* celebrates the combat heroism of the soldiers of individual nations and avoids completely the portrayal of civilians and the impact of the war on their lives. The World War I in this game is likened to the Second World War and it is presented in a dominantly Anglo-American perspective. The Metzger - Paxton typology was found to be useful in identifying various aspects of historical video games, that might not be visible at first sight. The shortcomings of this typology include vagueness and inner inconsistency of some of the types of deployments and inability to analyze dominant aspects in a video game as a whole.

Klíčová slova

První světová válka, počítačové hry a historie, využití historie, počítačové hry, historie a masová média, historie v pop kultuře, *Battlefield 1*, *Valiant Hearts*

Keywords

World War I, video games and history, computer games and history, deployments of history, history and mass media, history in popular culture, *Battlefield 1*, *Valiant Hearts*

Title

Deployments of World War I History in the Medium of Video Games

Poděkování

Na tomto místě bych rád poděkoval svému vedoucímu PhDr. Ondřeji Matějkovi, Ph.D. za výbornou spolupráci a komunikaci při vedení této práce. Dále chci poděkovat členům mé rodiny za jejich podporu a pomoc, kterou mi během psaní práce ale i celého studia soustavně poskytovali.

Institut mezinárodních studií
Teze diplomové práce

Obsah

ÚVOD.....	3
1. STATE OF THE ART	7
1.1 <i>Battlefield 1 a Valiant Hearts</i>	7
1.2 <i>První světová válka a jiné počítačové hry</i>	10
1.3 <i>První světová válka v dalších populárních médiích</i>	11
2. VÝZKUMNÝ RÁMEC	13
2.1 <i>Analýza historických počítačových her</i>	13
2.1.1 <i>Estetický styl a selektivita zobrazení historie</i>	14
2.1.2 <i>Historické narativy v počítačových hrách</i>	15
2.1.3 <i>Rámovací narativy a ludonarativy</i>	17
2.2 <i>Počítačové hry a typy využití historie</i>	19
2.3 <i>Náchylnosti média ke zkreslení a hegemonie</i>	20
2.4 <i>Počítačové hry a paměť první světové války</i>	22
2.5 <i>Let's play videa</i>	24
2.6 <i>Struktura analytické části práce</i>	25
3. PŘEDSTAVENÍ ZKOUMANÝCH HER.....	26
3.1 <i>Battlefield 1</i>	26
3.2 <i>Valiant Hearts</i>	28
4. VYUŽITÍ HISTORIE	30
4.1 <i>Antikvářské využití</i>	30
4.1.1 <i>BF 1 SP</i>	30
4.1.2 <i>BF1 MP</i>	34
4.1.3 <i>VH</i>	38
4.1.4 <i>Shrnutí</i>	40
4.2 <i>Monumentální využití</i>	42
4.2.1 <i>BF1 SP</i>	42
4.2.2 <i>BF1 MP</i>	45
4.2.3 <i>VH</i>	47
4.2.4 <i>Shrnutí</i>	53
4.3 <i>Kritické využití</i>	54
4.3.1 <i>BF1 SP</i>	54
4.3.2 <i>BF1 MP</i>	59
4.3.3 <i>VH</i>	63
4.3.4 <i>Shrnutí</i>	64
4.4 <i>Historie jako wishstory</i>	65
4.4.1 <i>BF1 SP</i>	65
4.4.2 <i>BF1 MP</i>	67
4.4.3 <i>VH</i>	67
4.4.4 <i>Shrnutí</i>	68
4.5 <i>Historie jako koláž představ</i>	69
4.5.1 <i>BF1 SP</i>	69
4.5.2 <i>BF1 MP</i>	70
4.5.3 <i>Shrnutí</i>	71

4.6	<i>Historie jako vypůjčená autenticita</i>	71
4.6.1	<i>BF1</i>	71
4.6.2	<i>Shrnutí</i>	73
4.7	<i>Využití historického původu</i>	73
4.7.1	<i>BF1</i>	73
4.7.2	<i>VH</i>	75
4.7.3	<i>Shrnutí</i>	81
4.8	<i>Legitimizační využití</i>	82
4.8.1	<i>BF1</i>	82
4.8.2	<i>VH</i>	84
4.8.3	<i>Shrnutí</i>	86
ZÁVĚR		87
SUMMARY		93
PRAMENY		94
POUŽITÁ LITERATURA		96
SEZNAM PŘÍLOH		102
PŘÍLOHA Č. 1: ZÁBĚRY ZE HRY <i>BATTLEFIELD 1</i>		103
PŘÍLOHA Č. 2: ZÁBĚRY ZE HRY <i>VALIANT HEARTS</i>		109

Úvod

Téma první světové války zůstávalo na rozdíl od druhé světové války v médiu počítačových her jen velmi okrajovým a téměř nevyužívaným. Tato situace se ale výrazně změnila v souvislosti se 100. výročím jejího vypuknutí. V roce 2014 se na trhu počítačových her objevila francouzská hra *Valiant Hearts* a sklídila nejen značný komerční úspěch, ale také jednoznačně pozitivní hodnocení ze strany odborných kritiků. V roce 2016 na tento úspěch navázala hra *Battlefield 1* jako další díl jedné z nejúspěšnějších herních sérií a první světová válka se tak dostala do mainstreamu komerčních počítačových her.

Úmrtím poslední veteránky první světové války Florence Greenové v roce 2012¹ došlo k vymizení posledních zbytků živoucí paměti a připomínání tohoto období je již výlučně v mezích zprostředkované postpaměti.² V důsledku toho si reprezentace první světové války v různých populárních médiích zaslouží zvýšené pozornosti. Historické počítačové hry lze chápat jako podkategorii populární historie. Tak jako historické romány, filmy či seriály i počítačové hry jsou potenciálním zdrojem historických informací a interpretací o konkrétních událostech a obdobích pro masové publikum.

Média historických počítačových her jsou jako předmět zkoumání zajímavé kromě masovosti ještě i kvůli tomu, že na rozdíl od většiny ostatních médií mají ze svojí podstaty interaktivní povahu. Znamená to, že počítačové hry pro svou úplnost vyžadují aktivní zásah ze strany hráče. V důsledku této interakce není hráč pouze recipientem ve hře přítomných reprezentací a narativů, ale také jejich spoluautorem. Uvedený charakter počítačových her činí z tohoto média jedinečný předmět pro zkoumání těchto specifických historických reprezentací a narativů.

Diplomová práce je případovou komparativní studií zaměřenou na již zmiňované historické počítačové hry z první světové války – *Battlefield 1* a *Valiant Hearts*. Práce navazuje na bakalářskou práci autora – případovou studii zkoumající reflexi

¹ „'World's last' WWI veteran Florence Green dies aged 110,“ *BBC*, 7. února 2012. <http://www.bbc.com/news/uk-england-norfolk-16929653>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

² Martin Löschnigg a Marzena Sokolowska-Paryz, *The Great War in Post-Memory Literature and Film* (Berlin: De Gruyter, 2016), 1-2.

soudobé francouzské historiografie a politického diskursu ve hře *Valiant Hearts*.³ Prvním cílem práce je analyzovat reprezentace a narativy první světové války v obou hrách pomocí aplikace typologie Scotta A. Metzgera⁴ a Richarda J. Paxtona⁵ rozlišující osm rozdílných využití historie (*deployments of history*).⁶ Druhým cílem je následné porovnání výsledků analýz zkoumaných her a vyhodnocení kvality a nedostatků využití typologie pro analýzu historických počítačových her.

Metodologicky práce vychází z analytického rámce Adama Chapmana⁷ pro formální analýzu historických počítačových her, zvláště pak rozdělení na rámovací narativy a narativy ludonarativní. Stěžejními pro práci jsou dále koncepty selektivního realismu Holgera Pötzsche⁸ a selektivní autenticity Andrewa J. Salvatiho⁹ a Jonathana M. Bullingera,¹⁰ které jsou sledovány na hře *Battlefield 1* napříč jednotlivými historickými využitími. Kromě toho jsou identifikované narativy v počítačových hrách hodnoceny z hlediska toho, zda odpovídají spíše hegemonním, či kontrahegemonním narativům, jak je chápe Emil L. Hammar.¹¹

První část práce, state of the art, stručně shrnuje relevantní sekundární literaturu a diskuzi k problematice historických počítačových her, konkrétněji také speciálně ve vztahu k první světové válce, a produkci dalších populárních médií k tomuto období. Výzkumný rámec představuje v práci dále využívané klíčové koncepty, jako jsou rámovací a ludonarativní narativy, selektivní realismus a autenticita, typologie využití historie spolu s dominantními paradigmaty gamifikace (*gamification*) a historických hraničních struktur (*historical boundary structures*), hegemonní a kontrahegemonní narativy a Let's Play videa. Hlavní analytická část práce je rozdělena do dvou kapitol. První kapitola představuje obě zkoumané hry *Battlefield 1* a *Valiant Hearts* a klasifikuje je na základě formálních kategorií analytického rámce Adama Chapmana. Druhá

³ Jakub Šindelář, „Zobrazení historie v počítačových hrách: případová studie na hře „Valiant Hearts: The Great War““ (Bakalářská práce, Univerzita Karlova, 2016).

⁴ Profesor na College of Education Penn State University.

⁵ Profesor pedagogie na Pacific University.

⁶ Scott Alan Metzger a Richard J. Paxton, „Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past,“ *Theory & Research in Social Education* 44, č. 4 (2016): 532-564. ERIC. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

⁷ Přední badatel v oblasti historických herních studií na University of Gothenburg.

⁸ Badatel v oblastech media a memory studies na Katedře Jatyka a kultury Arctic University of Norway.

⁹ Doktorandský student v oboru žurnalistiky a mediálních studií na Rutgers University.

¹⁰ Přednášející na Ithaca College a State University of New York.

¹¹ Doktorandský student na Institutu pro jazyk a kulturu na Arctic University of Norway.

kapitola se věnuje přímo analýze jednotlivých aspektů u zkoumaných her podle osmi typů, resp. způsobů využití historie v počítačových hrách: antikvářského, monumentálního, kritického, historie jako wishstory, historie jako koláž představ, historie jako vypůjčená autenticita, využití historického původu a legitimizační využití. Závěr práce shrnuje hlavní výsledky analýzy a hodnotí kvality a nedostatky typologie využití historie pro účely analýzy historických počítačových her.

Hlavními prameny, z nichž práce čerpá, jsou samotné „texty“ obou zkoumaných počítačových her *Battlefield 1* a *Valiant Hearts*. Vzhledem k interaktivitě tohoto média a z ní vyplývající nestálosti a nejednoznačnosti zmíněných „textů“ her jsou při analýze reflektovány různé varianty konkrétních herních zážitků. Hlavní základ analýzy představuje herní analýza zkoumaných her provedená autorem práce na platformě osobního počítače převážně v anglické a francouzské jazykové verzi her. Citace jednotlivých částí „textu“ hry odkazuje vždy na anglickou verzi her.

Práce tyto hlavní prameny dále obohacuje o analýzu dalších vedlejších pramenů, jako jsou internetová hráčská fóra ke zkoumaným hrám, fanouškovské wiki encyklopedie, marketingové kampaně zvláště se zaměřením na videa vývojářských deníků a nakonec také tzv. Let's Play videa, ve kterých lidé nahrávají své reakce při hraní her. Tato Let's Play videa jsou využita v některých odpovídajících částech analýzy pro hlubší rozbor vyznění historických narativů a jejich reálné recepce u různých hráčů.

Uvedená videa byla vybírána bez ohledu na to, na jakých platformách Let's Playeři hry hrají. Ve zpětném hodnocení využitých Let's Play videí je nutné konstatovat značnou genderovou nevyváženost, co se týče zastoupení žen mezi zkoumanými Let's Playery. Tento zkreslující výběr nebyl záměrný, protože kritériem selekce nebyl přesně daný genderový poměr, ale množství a kvalita komentářů v jednotlivých videích. Nedostatečné zastoupení žen je způsobeno početnou dominancí mužů mezi hráči počítačových her i Let's Playery. Toto ale nijak neomlouvá zmíněné zkreslení a při vyvozování závěrů ze zkoumaných hráčských reakcí je nutné mít proto na paměti jisté z něj vyplývající limitace. Kromě komentovaných Let's Play videí práce také

odkazuje na další videa se záběry z hraní či herních cutscén (*cutscene*).¹² Citace komentářů Let's Playerů jsou uváděny vždy v původním znění. Anglickojazyčné citace jsou ponechány vzhledem ke srozumitelnosti bez překladu, francouzskojazyčné jsou doplněny překladem do češtiny.

¹² Typ scény v počítačových hrách, kterou hráč neovládá a která rozvíjí příběh; „cutscene,“ *English Oxford Living Dictionaries*, <https://en.oxforddictionaries.com/>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

1. State of the art

Přehled relevantní sekundární literatury k tématu diplomové práce je strukturován následovně: začíná literaturou věnující se přímo hram *Battlefield 1* a *Valiant Hearts*. Pokračuje literaturou zaměřenou na další počítačové hry z prostředí první světové války a končí literaturou věnující se zobrazování první světové války v jiných druzích populárních médií, jako jsou film či televizní seriály.

1.1 *Battlefield 1* a *Valiant Hearts*

Počítačové hře *Battlefield 1* se zatím přímo věnoval pouze jediný akademický článek, a to „You Are Not Expected to Survive: Affective Friction in the Combat Shooter Game *Battlefield 1*“ Stuarta Marshalla Bendera.¹³ Ten analyzuje úvodní prolog hry a konkrétně hlavně aspekt nevyhnutelnosti úmrtí hráčem ovládaných postav, které má upozornit hráče na krutou realitu války a umírání lidí během ní. Tento netradiční způsob zpracování prologu Bender srovnává s dalšími příklady z jiných komerčních počítačových her podobného žánru, které se snaží obdobným způsobem převracet tradičně spíše neproblematizující až pozitivní vyobrazení války v médiu počítačových her a podvrtně pracovat se stereotypy válečných počítačových her pro účely kritiky tohoto žánru.¹⁴ V tomto kontextu je dále relevantní i článek „The reality paradox: Authenticity, fidelity and the real in *Battlefield 4* (2014)“ Richarda Stevensea Davea Rayboulda.¹⁵ Ten se sice zaměřuje převážně na předchozí díl této herní série, ale analyzuje sérii jako celek, a to se speciálním zaměřením na to, jak se v těchto hrách pracuje se zvukem ve vztahu k navozování dojmu realističnosti.¹⁶

Jordan Dean Crocker¹⁷ ve své práci porovnává hru *Battlefield 1* s další hrou *Victoria II* (2010) z hlediska toho, jaký druh tematického obsahu dávají uvedené hry do popředí.¹⁸

¹³ Badatel v oblasti digitální estetiky a násilí na Curtin University.

¹⁴ Stuart Marshall Bender, „You Are Not Expected to Survive: Affective Friction in the Combat Shooter Game *Battlefield 1*,“ *M/C Journal* 20, č. 1 (2017): nestránkováno. <http://journal.media-culture.org.au/index.php/mcjournal/article/view/1207->. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

¹⁵ Oba, badatelé v oblasti zvuku v médiu počítačových her na Leeds Beckett University.

¹⁶ Richard Stevens a Dave Raybould, „The reality paradox: Authenticity, fidelity and the real in *Battlefield 4*,“ *The Soundtrack* 8, č. 1 a 2 (2015): 57-75. Film & Television Literature Index with Full Text. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

¹⁷ Magisterský student moderní a veřejné historie na University of Victoria.

¹⁸ Jordan Dean Crocker, „Unorthodox Professors: World War One in Videogames and on YouTube,“ *The Arbutus Review* 8, č. 1 (2017): 24-36.

<https://journals.uvic.ca/index.php/arbutus/article/view/16814/7477>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Marcus Schulzke¹⁹ analyzoval způsob rekonstrukce konfliktů z období studené války v počítačových hrách, konkrétně i ve hře *Battlefield Vietnam* (2004), dřívějším titulu ze série *Battlefield*. Schulzke poznamenává, že se hře sice daří realisticky reprodukovat dobové zbraně, prostředí a způsoby boje, zároveň ale naprosto ignoruje morálně nejednoznačné otázky a širší ekonomicko-politický kontext války ve Vietnamu.²⁰

Gareth Crabtree²¹ analyzoval řadu uživatelských modifikací pro hry ze série *Battlefield*. Zjistil, že někteří hráči považují původní hry za nedostatečně historicky přesné, a proto se je snaží vylepšit. I přes využití takových pramenů jako jsou rozhovory s pamětníky, se ve výsledku většina modifikací soustřeďuje téměř výhradně na přesné vyobrazení zbraní a další vojenské techniky. Crabtree ale uvádí také několik příkladů, které se snaží poukázat na opomíjené válečné konflikty a jejich kontexty: válka v Koreji – *Battlefield Korea* (2008), koloniální aspekt válek v Indočíně (1946-1973) – *Eve of Destruction* (2004) a finské angažmá v druhé světové válce – *Finn Wars* (2003).²² Holger Pötzsch rozebral, jakým způsobem jsou ve hrách žánru stříleček z první²³ a třetí osoby stinné stránky válčení systematicky filtrovány a upozad'ovány.²⁴

Z prací věnujících se hře *Valiant Hearts* nelze opomenout knihu *The First World War in Computer Games* Chrise Kempshalla.²⁵ Jde o první přehledovou monografii zaměřenou na analýzu počítačových her zobrazujících první světovou válku. Jednou z 18 v knize zkoumaných her je také hra *Valiant Hearts*. Všechny tyto hry jsou zde analyzovány s ohledem na jejich příběh, na to jak zobrazují krajinu a pracují s chronologií války, a nakonec jak prezentují samotný konec války. Jedna kapitola

¹⁹ Přednášející na Katedře politologie University of York.

²⁰ Marcus Schulzke, „Refighting the Cold War: Video Games and Speculative History,“ v *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, ed. Mathew Wilhelm Kapell a Andrew B. R. Elliot (Londýn: Bloomsbury Academic, 2013), 263-265.

²¹ Nezávislý badatel a spisovatel, který získal doktorát na University of Manchester za práci o historii válečných her ve Velké Británii od viktoriánské po současnost.

²² Gareth Crabtree, „Modding as Digital Reenactment: A Case Study of the Battlefield Series,“ v *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, ed. Mathew Wilhelm Kapell a Andrew B. R. Elliot (Londýn: Bloomsbury Academic, 2013), 199-212.

²³ Také označované jako FPS (first person shooter), tomuto žánru odpovídá i zkoumaná hra *Battlefield 1*.

²⁴ Holger Pötzsch, „Selective Realism: Filtering Experiences of War and Violence in First- and Third-Person Shooters,“ *Games and Culture* 12, č.2 (2017): 174.

<https://munin.uit.no/bitstream/handle/10037/10829/article.pdf?sequence=8&isAllowed=y>.

(zkontrolováno k 10. 5. 2018).

²⁵ Historik zabývající se první světovou válkou na University of Sussex.

se věnuje i problematičnosti zobrazení tématu první světové války v médiu počítačových her kvůli statutu „posvátnosti“ paměti této války.²⁶

Dále je nutné zmínit také Kempshallův článek „Pixel Lions – the image of the soldier in First World War computer games.“ Autor v něm rozebírá, jakým způsobem jsou v různých počítačových hrách z prostředí první světové války postavy a hlavně vojáci zobrazováni s ohledem na národnostní příslušnost. Pozastavuje se také nad tím, že v počítačových hrách z prostředí první světové války nedochází ke kopírování způsobu vyobrazení války z filmové tvorby, s čímž se setkáváme u počítačových her s tématem druhé světové války. Kempshall zde dále rozlišuje dva typy zobrazení vojáků: vojáci jako masa a voják jako významný jedinec. Ve hře *Valiant Hearts* podle něj Emile, jedna z hlavní postav, vystupuje pozoruhodně jako zástupce obou kategorií.

Článek „Play to Remember: The Rhetoric of Time in Memorial Video Games“ Răzvan Rughiniș²⁷ Ștefanie Matei²⁸ analyzuje čtyři historické počítačové hry, mezi nimi i *Valiant Hearts*, z perspektivy paměťových studií. Autorky zde rozebírají, jak připomínkové (*memorial*) počítačové hry pracují s konceptem času pro utváření narativů.²⁹ Hře *Valiant Hearts* se věnuje také článek „Playing with Herstory: Representing Femininity in Historical Video Games“ Elisabety Tomy³⁰ a Cosimy Rughiniș.³¹ V rámci analýzy zkoumají tři historické počítačové hry z pohledu četnosti a způsobu vyobrazení ženských postav.³²

²⁶ Chris Kempshall, *The First World War in Computer Games* (New York: Palgrave Macmillan, 2015).

²⁷ Profesor na University Politehnica of Bucharest.

²⁸ Doktorandská studentka sociologie na University of Bucharest.

²⁹ Răzvan Rughiniș, a Ștefania Matei, „Play to Remember: The Rhetoric of Time in Memorial Video Games,“ v *Human-Computer Interaction: Interaction Technologies*, ed. M. Kurosu (Springer Cham, 2015). / *Lecture Notes in Computer Science* 9170 (2015): , 628-639.

http://www.academia.edu/download/38533007/Rughinis-Matei-Play_to_Remember.pdf.

(zkontrolováno k 10. 5. 2018).

³⁰ Doktorandská studentka sociologie na University of Bucharest.

³¹ Profesorka sociologie na University of Bucharest.

³² Elisabeta Toma a Cosima Rughiniș, „Playing with Herstory: Representing Femininity in Historical Video Games,“ *DiGRA/FDG '16 – Proceedings of the 2016 Playing With History Workshop* 13, č. 3. (2016): 1-4.

http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/TOMA-RUGHINIS_PWH3A_1AUG_LT1.pdf

(zkontrolováno k 10. 5. 2018).

1.2 První světová válka a jiné počítačové hry

Andrew Wackerfuss³³ se ve svém výzkumu zaměřil na co nejvyčerpávající srovnání všech počítačových her z období první světové války. V rámci 42 her identifikoval jako nejčastější žánr simulátory leteckého boje s celkovým zastoupením 24 her. U nich analyzoval, jakým způsobem pracují s pamětí první světové války, zvláště s mýty o rytířské povaze válečných letců, a poznamenal, že paradoxně ty hry, které rezignují na snahu přesné rekonstrukce všech technických aspektů pilotování, jsou schopné lépe vystihnout atmosféru první světové války.³⁴

Na práci Wackerfusse navázal Adam Chapman ve svém článku „It’s Hard to Play in the Trenches: World War I, Collective Memory and Videogames.“³⁵ Odpovídá na otázku, co způsobuje, že téma první světové války je pro médium počítačových her těžko využitelné. Zkoumáním všech do té doby vydaných počítačových her z prostředí první světové války dochází k překvapivému závěru, že tyto hry jen výjimečně interagují s fenoménem zákopové války, klíčovou částí kolektivní paměti o tomto konfliktu. Chapman dále vysvětluje nevhodnost tématu první světové války pro médium počítačových her kvůli omezenosti tohoto média a obavě tvůrců z trivializace tématu při jeho přenesení do herního prostředí.

³³ Vojenský historik působící u Letectva Spojených států amerických a na Georgetown University.

³⁴ Andrew Wackerfuss, „This Game of Sudden Death:“ Simulating Air Combat of the First World War,“ v *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, ed. Mathew Wilhelm Kapell a Andrew B. R. Elliot (Londýn: Bloomsbury Academic, 2013), 234, 242.

³⁵ Adam Chapman, „It’s Hard to Play in the Trenches: World War I, Collective Memory and Videogames,“ v *Game Studies* 16, č. 2 (2016). <http://gamestudies.org/1602/articles/chapman>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

1.3 První světová válka v dalších populárních médiích

Téma první světové války je hojně zpracovaným tématem v jiných médiích. Rozsáhlou analýzu zobrazení tohoto fenoménu v literatuře a filmu představuje sborník Martina Löschnigga³⁶ a Marzeny Sokolowska-Paryzové³⁷ *The Great War in Post-Memory Literature and Film*.³⁸ Jednotlivé příspěvky v něm se věnují kulturnímu dědictví první světové války, účinkům jednotlivých mediálních forem, rozdílům v připomínání tohoto konfliktu v různých národních kontextech a ideologickým rozměrům politik připomínání.

Analýze dvou dokumentárních historických filmů se zaměřením na tematiku afroamerických vojáků za světových válek se věnoval Clement Alexander Price³⁹ ve svém článku „Black Soldiers in two World Wars: 'Men of Bronze' (1980) and 'Liberators' (1992).“⁴⁰ Autor poukazuje na větší náchylnost historického filmu jako média prezentovat méně objektivní pohled na historii a na kontroverze, které vypukly kvůli některým historickým nepřesnostem ve zkoumaných snímcích. Jiný pohled na provázanost filmu a první světové války poskytuje článek Adriena Smithe⁴¹ a Michaela Hammonda⁴² „The Great War and the Moving Image,“⁴³ který se snaží zmapovat natáčení filmů během první světové války a analyzovat, jakým způsobem tato válka ovlivnila filmový průmysl.

Komplexní zpracování televizní tvorby věnující se první světové válce v britském prostředí představuje kniha Emmy Hanny⁴⁴ *The Great War on the Small Screen: representing the First World War in contemporary Britain*.⁴⁵ Ta se snaží pomocí

³⁶ Profesor angličtiny a vedoucí Sekce koloniální literatury Katedry anglistiky na University of Graz.

³⁷ Profesorka vyučující soudobou literaturu Commonwealthu na University of Graz.

³⁸ Martin Löschnigg a Marzena Sokolowska-Paryz. *The Great War in Post-Memory Literature and Film* (Berlin: De Gruyter, 2016).

³⁹ Zesnulý americký historik a profesor na Rutgers University-Newark.

⁴⁰ Clement Alexander Price, „Black Soldiers in two World Wars: 'Men of Bronze' (1980) and 'Liberators,“ *Historical Journal of Film Radio and Television* 14, č. 4 (2006): 467-474. RAMBI. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

⁴¹ Profesor moderní historie na University of Southampton.

⁴² Přednášející filmových studiích na University of Southampton.

⁴³ Adrien Smith a Michael Hammond, „The Great War and the Moving Image,“ v *Historical Journal of Film, Radio and Television* 35, č. 4 (2015): 553-558. Film & Television Literature Index with Full Text. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

⁴⁴ Historička první světové války na University of Kent.

⁴⁵ Emma Hanna, *The Great War on the Small Screen: representing the First World War in contemporary Britain* (Edinburgh, Edinburgh University Press, 2009).

případových studií zmapovat chronologický vývoj a tematicky analyzovat britskou filmovou tvorbu od 60. let dvacátého století až po začátek třetího tisíciletí. Případové studii jedné britské historické dokumentární série se věnuje článek Jamese Chapmana⁴⁶ „Television and History: The World at War,“ který se dívá na televizní sérii *The World at War* (1973-1974) jako na přelomové dílo normalizující televizní zpracování historie a předznamenávající nástup metody orální historie.⁴⁷ Další případovou studii k britským dokumentárním seriálům je článek Emmy Hanny Reality „Experiential History Documentaries: The Trench (BBC, 2002) and Britain's Modern Memory of the First World War.“⁴⁸ Zaměřuje se na to, jak byla série *The Trench* přijata nejen širší britskou veřejností, ale také komunitou historiků.

Z francouzského prostředí stojí za zmínku kniha *14-18 aujourd'hui: la Grande Guerre dans la France contemporaine* Nicolase Offenstadta,⁴⁹ ve které není analyzován jen historiografický vývoj pohledu na první světovou válku ve Francii a její připomínání, ale také touto válkou inspirovaná soudobá umělecká tvorba.⁵⁰ Další francouzskou knihou relevantní k uvedenému tématu je publikace *Une guerre qui n'en finit pas: 1914-2008, à l'écran et sur scène* od autorů Christophea Gauthiera,⁵¹ Davida Lescota⁵² a Laurenta Véraye.⁵³ Snaží se analyzovat mezinárodní filmovou a divadelní produkci k tématu první světové války a hledá odpověď na otázku, zda existuje něco jako národní přístupy k zobrazování první světové války v těchto médiích.⁵⁴ Zobrazování první světové války v komiksu zpracovává francouzská kniha *Grande guerre dans la BD: Un siècle d'histoire* Luca Révillona,⁵⁵ která chronologicky analyzuje a rozčleňuje století vývoje komiksové tvorby věnující se první světové válce.⁵⁶

⁴⁶ Profesor filmových studií na University of Leicester.

⁴⁷ James Chapman, „Television and History: The World at War,“ *Historical Journal of Film, Radio, and Television* 31, č. 2 (2011): 247-275. RAMBI. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

⁴⁸ Emma Hanna, „Reality–Experiential History Documentaries: The Trench (Bbc, 2002) and Britain's Modern Memory of the First World War,“ *Historical Journal of Film, Radio, and Television* 27, č. 4 (2007): 531-548. Scopus®. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

⁴⁹ Historik zabývající se dějinami války na Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne.

⁵⁰ Nicolas Offenstadt, *14-18 aujourd'hui : la Grande Guerre dans la France contemporaine* (Paříž: Odile Jacob, 2010).

⁵¹ Historik a profesor dějin soudobých médií na Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne.

⁵² Přednášející Katedry muzických umění na Université Paris X Nanterre.

⁵³ Profesor filmových a audiovizuálních studií na Université Paris 3 Sorbonne Nouvelle.

⁵⁴ Christophe Gauthier, David Lescot, Laurent Véray, *Une guerre qui n'en finit pas : 1914-2008, à l'écran et sur scène* (Paříž, Complex, 2008).

⁵⁵ Historik komiksu působící na Institut Mongazon.

⁵⁶ Luc Révillon, *Grande guerre dans la BD: Un siècle d'histoire* (Issy-les-Moulineaux : Beaux-arts, 2014).

2. Výzkumný rámec

Následující kapitola představuje teoretické a analytické koncepty, z kterých vychází analytická část práce. Postupně jsou představeny jednotlivé relevantní oblasti od analýzy historických počítačových her, přes problematiku typů využití historie, náchylnosti média a hegemonii po paměť první světové války s její problematičností ve vztahu k počítačovým hrám a fenomén Let's Play videí, které práce využívá jako jeden z vedlejších pramenů. Závěr kapitoly představuje strukturu analytické části práce.

2.1 Analýza historických počítačových her

Pokusy o smysluplnou analýzu historických počítačových her můžeme najít už v práci Williama Uricchia,⁵⁷ který na základě obsahové analýzy vytvořil typologii počítačových her. Rozlišuje dva základní typy historických počítačových her: hry věnující se konkrétní historické události nebo období a hry snažící se simulovat obecnější fungování historického procesu.⁵⁸ Adam Chapman kritizoval zaměření řady studií na obsahovou analýzu historických počítačových her, které často spočívalo v prostém popisu míry historické nepřesnosti dané hry. Chapman kvůli neoddelitelnosti mediálního obsahu od formy média, v níž je tento obsah zasazen, argumentoval ve prospěch zaměření analýzy i na formální aspekty historických počítačových her.⁵⁹

V oblasti studia počítačových her (*game studies*) se vyprofilovaly dvě skupiny prosazující rozdílné přístupy pohledu na analýzu tohoto média. Naratologický přístup upřednostňuje pohled na počítačové hry jako na novou formu textu, zdůrazňuje roli příběhu a navrhuje využití již prověřených metod pro analýzu jiných médií, jako je literatura nebo film. Oproti tomu ludologický přístup klade důraz na systém pravidel, na kterých jsou počítačové hry postaveny, a na hráčskou interakci s těmito pravidly. Mathew Wilhelm Kapell a Andre B. R. Elliot místo této dichotomie navrhli přístup méně vyhraněný, zdůrazňující propojenost fungování příběhu s herními pravidly

⁵⁷ Profesor komparativních mediálních studií na Utrecht University.

⁵⁸ William Uricchio, „Simulation, History and Computer Game,“ v *Handbook of Computer Game Studies*, ed. Joost Raessens a Jeffrey Goldstein (Cambridge: MIT Press, 2005), 328, <http://web.mit.edu/uricchio/Public/pdfs/pdfs/cybergames%20.pdf>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

⁵⁹ Adam Chapman, „Privileging Form Over Content: Analysing Historical Videogames,“ *Journal of Digital Humanities* 1, č. 2 (2012): nestránkováno, <http://journalofdigitalhumanities.org/1-2/privileging-form-over-content-by-adam-chapman/>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

a užitečnost zkoumání těchto dvou navzájem se ovlivňujících aspektů společně.⁶⁰ Uvedený přístup využívá i tato práce.

2.1.1 Estetický styl a selektivita zobrazení historie

Metodologickým východiskem pro provedení analýzy je analytický rámec pro formální analýzu historických počítačových her, popsany Adamem Chapmanem v monografii *Digital Games as History*.⁶¹ Na základě rozdílného ludicko-estetického popisu historie v počítačových hrách Chapman navrhuje dvojici ideálních typů historických počítačových her: realistická simulace (*realist simulation*) a konceptuální simulace (*conceptual simulation*). Realističnost v názvu realistická simulace se nevztahuje k historické přesnosti vyobrazených událostí v dané hře. Realistické simulace se vyznačují snahou „zobrazovat historii tak, jak byla,“ případně hráče alespoň přesvědčovat o tom, že to daná hra splňuje. Nejcharakterističtější rysem realistické simulace je důraz na velmi detailní vyobrazení. Míra detailu počítačových her je často nepřímou úměrná rozsahu zobrazované historie.

Realistické simulace se snaží prezentovat historii a fungování světa tak, jak se to skutečně jevílo historickým aktérům. Příběh je v realistických simulacích hráči prezentován často perspektivou jednotlivců či malých skupin osob. Většinu informací hráč dostává formou audio-vizuálního zobrazení. Tímto způsobem realistické simulace utváří také historické reprezentace, které jsou díky tomu pro publikum snadno interpretovatelné. Častou charakteristikou realistických simulací je také velká hráčská svoboda, co se týče pohybu v prostoru a ovládání pohledu kamery.⁶²

Konceptuální simulace na rozdíl od realistické simulace nespolehá na přesné vizuální zobrazení historie a staví spíše na abstraktních audio-vizuálních reprezentacích. Konceptuální simulace vyprávějí o historii bez toho, aby ji doslovně a detailně vyobrazovaly. Sledování toho, jak jsou jednotlivé abstraktní objekty a postavy zobrazeny, nepřináší mnoho informací. Zobrazované jevy nejsou na první pohled

⁶⁰ Mathew Wilhelm Kapell a Andrew B. R. Elliot, *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History* (Londýn: Bloomsbury Academic, 2013), 17-18.

⁶¹ Adam Chapman, *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice* (New York: Routledge, 2016).

⁶² *Ibid.*, 61-66.

snadno rozpoznatelné, vyžadují větší míru interpretace a historického povědomí ze strany hráče, aby mohly přinášet historický význam.⁶³

Již zmíněný Holger Pötzsch se ve své analýze počítačových her žánru stříleček z první a třetí osoby zaměřil na to, jak je v počítačových hrách často zjednodušeně zobrazován fenomén války a násilí. Pötzsch označil tento způsob deformace zobrazování za selektivní realismus (*selective realism*), který se vyznačuje zaslepeností vůči komplexnosti a problematičnosti násilného jednání a vůči straně protivníka a jeho důvodům jednání.⁶⁴ Peter Mantello byl podobně kritický k žánru hyper-realistických stříleček a k jejich schopnosti legitimizovat skutečné války.⁶⁵

Zjednodušujícímu způsobu zobrazení historie na příkladu stříleček z druhé světové války se věnovali Andrew Salvati a Jonathan Bullinger. Ti identifikovali tři kategorie selektivní autenticity (*selective authenticity*). Technologický fetišismus (*technology fetishism*) spočívající v důrazu na extrémně detailní a historicky věrohodné zobrazení zbraní. Filmové konvence (*cinematic conventions*) – využívání autentických dobových záběrů a cutscén kopírujících styl hollywoodských válečných filmů. Autorita dokumentů (*documentary authority*) založená na přítomnosti dobových informačních systémů, jako jsou psací stroje, složky tištěných dokumentů či mapy, a na citacích slavných historických osob.⁶⁶

2.1.2 Historické narativy v počítačových hrách

Specifičnost počítačových her ve schopnosti simulovat historický proces zdůraznil již zmíněný William Uricchio. Ten také poukázal na to, že na rozdíl od fixních médií, jako jsou film nebo kniha, počítačové hry nepředkládají konzumentovi média pouze jedinou reprezentaci historie, ale právě díky svojí simulační schopnosti jsou „strojem na hromadnou výrobu“ jistým způsobem podmíněných historických reprezentací. Tyto reprezentace jsou podmíněné, protože nevznikají náhodně a ani nejsou plně

⁶³ Adam Chapman, *Digital Games as History...*, 69-73.

⁶⁴ Holger Pötzsch, „Selective Realism...“, 174.

⁶⁵ Peter Mantello, „Legitimacy and the virtual battlefield: putting the first-person shooter on the witness stand,“ *Australian Journal of International Affairs* 67, č.5 (2013): 656, Humanities Source Ultimate. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

⁶⁶ Andrew J. Salvati a Jonathan M. Bullinger, „ Selective Authenticity and the Playable Past, v *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, ed. Mathew Wilhelm Kapell a Andrew B. R. Elliot (Londýn: Bloomsbury Academic, 2013), 154, 157-161.

pod kontrolou hráče. Konkrétní reprezentace vzniká jako výsledek interakce hráče s pevně danými omezeními v samotné hře.⁶⁷

Thomas Apperley⁶⁸ přišel s pojmem rezonance (*resonance*) pro vyjádření procesu, který nastává, když se počítačové hry, jako masový, globálně prodávaný produkt, a v nich přítomné reprezentace vztahují k vlastnímu prostředí konkrétního hráče.⁶⁹ Adam Chapman blíže specifikuje speciální druh historické rezonance (*historical resonance*) vyjadřující propojení historických reprezentací v počítačové hře s obecným historickým diskursem.⁷⁰ V momentě, kdy se hráč snaží docílit nějaké konkrétní resonance, Apperley mluví o tzv. konfiguratívni (*configurative*) resonanci/disonanci.⁷¹

Abdrew Elliot⁷² a Mathew Kapell⁷³ správně poznamenali, že pro počítačové hry zobrazující historii je typické napětí mezi pravidly her, jejichž účelem je na nějaké úrovni být zábavnými, a akademickou historií, která aspiruje na historické poznání a pochopení. V rámci tohoto napětí potřeba hrátelnosti převažuje nad historičností.⁷⁴ Zjednodušování historie v počítačových hrách je také doprovázeno přebíráním některých historických mýtů. Mezi přednosti tohoto média na druhou stranu ale patří schopnost reprezentování fenoménů nejistoty a nepředvídatelnosti historických momentů, které jsou u převážně lineárních narativů v tradičních historických médiích, jako jsou články a monografie, upozaděny na úkor posílení dojmu determinovanosti historického procesu.⁷⁵

Dle Chapmana lze všechny historické narativy chápat jako snahu uchopit prostor a čas do srozumitelné formy. V této souvislosti rozlišuje dvojici časových struktur: realistický čas (*real/realist time*) a diskrétní (oddělené) časové struktury (*discrete time structure*).

⁶⁷ William Uricchio, „Simulation, History and Computer Game...“, 328, 333.

⁶⁸ Přednášející mediálních studií na University of New England.

⁶⁹ Thomas Apperley, „Gaming Rhythms: Play and Counterplay from the Situated to the Global,” *Theory on Demand* 6 (2011): 134, <http://networkcultures.org/uploads/TOD%2036%20total%20def.pdf>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

⁷⁰ Adam Chapman, *Digital Games as History...*, 36.

⁷¹ Thomas Apperley, „Gaming Rhythms...“, 135.

⁷² Přednášející mediálních a kulturních studií na University of Lincoln.

⁷³ Historik a antropolog působící na Katedře historie na Sierra College.

⁷⁴ Mathew Wilhelm Kapell a Andrew B. R. Elliot, *Playing with the Past...*, 12-13; viz také koncept gamifikace Metzgera a Paxtona dále v podkapitole Výzkumného rámce 2.4.

⁷⁵ Joshua D. Holdenried a Nicolas Trépanier, „Dominance and the Aztec Empire: Representations in Age of Empires II and Medieval II: Total War,” v *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, ed. Mathew Wilhelm Kapell a Andrew B. R. Elliot (Londýn: Bloomsbury Academic, 2013), 109.

Podobně jako dva ideální typy časových struktur Chapman rozlišuje také dvojici prostorových struktur: narativní zahrady (*narrative gardens*) a prostor jako plátno (*space as canvas*).

V hrách, které využívají struktur narativních zahrad, je prostor nabit velkým množstvím informací a má značnou roli při konstruování historických narativů.⁷⁶ Hry typu realistické simulace často využívají právě prostorové struktury narativních zahrad. Míra volného pohybu a hráčského aktérství v rámci konkrétních forem narativních zahrad se liší. Čím větší míra svobody je hráči v rámci prostorů narativních zahrad umožněna, tím větší role náleží prostoru v této hře při formování historických narativů. Pro žánr her stříleček z první a třetí osoby jsou typické na sobě lineárně navazující série striktně omezených narativních zahrad. I v těchto velmi lineárních konstruktech je ale hráči umožněna jistá minimální míra svobody pohybu. Jiný druh narativních zahrad může představovat několik málo, či dokonce pouze jedna jediná rozsáhlá narativní zahrada, která poskytuje rozsáhlé možnosti svobody pohybu.⁷⁷

Druhým typem prostorových struktur je prostor jako plátno. Zde funguje prostor jako materiál, který může hráč využít pro utváření historických narativů. U řady her existuje významné propojení mezi prostorem a mocí. Prostor je často zdrojem, o který musí hráč se svými protivníky soupeřit. Nejčastější žánr her pracující s prostorem jako nástrojem moci jsou historické střílečky a akční adventury využívající lineárních narativních zahrad, ve kterých je postup v rámci prostoru kupředu i jistou formou hráčovy odměny.⁷⁸

2.1.3 Rámovací narativy a ludonarativy

Interaktivní charakter média počítačových her je důvodem, proč je užitečné při analýze rozlišovat dva výrazně odlišné typy narativů: rámovací narativ (*framing narrative*) a ludonarativ (*ludonarrative*). Koncept rámovacího narativu v kontextu počítačových her poprvé využil Rune Klevjer.⁷⁹ Rámovacím narativům odpovídají ty části hry,

⁷⁶ Adam Chapman, *Digital Games as History...*, 90, 93-96.

⁷⁷ *Ibid.*, 101-103.

⁷⁸ *Ibid.*, 103-106.

⁷⁹ Přednášející na Katedře informačních věd a mediálních studií University of Bergen.

kteře nelze herní činností nijak ovlivnit.⁸⁰ Typickým příkladem rámovacího narativu je herní cutscéna.⁸¹ Chapman navrhuje rámovací narativ pro analytické účely dále dělit na jednotlivé rámovací narativní fragmenty (*framing narrative fragments*). Jako speciální typ rámovacího narativního fragmentu Chapman specifikuje rámovací cíle (*framing goals*). Ty ohraničují jak začátek, tak také jednotlivá stádia a konec narativních a herních úseků. Ve velmi lineárních počítačových hrách existuje zároveň také jediný přípustný narativní výsledek, kterého musí hráč pro pokračování ve hře nutně dosáhnout.⁸²

Tom Bissel⁸³ jako první definoval opozici rámovacího narativu k ludonarativu.⁸⁴ Ludonarativ vzniká jednáním hráče a vyplňuje prostor mezi jednotlivými rámovacími narativními fragmenty rámovacího narativu. Chapman navrhuje dělení ludonarativu na dva základní stavební bloky: lexie (*lexia*) a rámovací nástroje (*framing controls*). Rámovací nástroje plní syntaktickou funkci a také umožňují usměřování a kontrolu hry vývojáři bez přílišného využívání rámovacích narativů.⁸⁵ Andrew Wackerfuss poukázal na to, jak letecké simulátory z první světové války využívají ludonarativu s vysokou obtížností k prezentování vysokých ztrát na životech a nesmyslného, v tomto konfliktu stále se opakujícího ničení.⁸⁶

Vzhledem k tomu, jak různé historické počítačové hry pracují s rámovacími narativy a ludonarativy, Chapman rozlišuje tři kategorie příběhových struktur: deterministické (*deterministic*), otevřené (*open*) a ontologicko-otevřené (*open-ontological*). Hry s deterministickou příběhovou strukturou se vyznačují převahou rámovacího narativu v celkovém utváření historického narativu a jsou tak značně lineární. Přestože v nich mohou vznikat různé ludonarativy, jejich rozmanitost je výrazně omezena. Tyto hry často využívají narativní zahrady. Ontologicko-otevřené struktury

⁸⁰ Rune Klevjer. „In Defense of Cutscenes,” v *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*, ed. Frans Mäyrä (Tampere: Tampere University Press, 2002), 191–202, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.50328.pdf>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

⁸¹ Označení pro neinteraktivní část hry filmového charakteru. Termín poprvé využit Ronem Gilbertem, viz Usyboroda, „Ron Gilbert and cutscenes,” *VG Facts*, 7. října 2014. <https://www.vgfacts.com/forums/thread-1787.html>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

⁸² Adam Chapman, *Digital Games as History*, 119–122.

⁸³ Mediální kritik a teoretik počítačových her.

⁸⁴ Tom Bissell, *Extra Lives: Why Video Games Matter* (New York: Pantheon Books, 2010).

⁸⁵ Adam Chapman, *Digital Games as History...*, 125–127.

⁸⁶ Andrew Wackerfuss, „“This Game of Sudden Death,”“ 242.

využívají rámovacích narativů jen zřídka a při utváření celkového narativu spoléhají hlavně na ludonarativy. Vliv vývojářů na podobu vznikajících narativů se projevuje hlavně prostřednictvím rámovacích nástrojů. Otevřené příběhové struktury jsou kategorií mezi oběma výše zmíněnými typy.⁸⁷

2.2 Počítačové hry a typy využití historie

Vycházejíc z myšlenek Friedricha Nietzscheho o „excesech historie“ Marcia Landyová⁸⁸ rozlišila trojici rozdílných využití (*uses*) historie ve filmu: monumentální, antikvářské a kritické.⁸⁹ Na tuto koncepci navázali Scott Alan Metzger a Richard J. Paxton, kteří se ji pokusili modifikovat a využít pro médium počítačových her.⁹⁰ Po experimentální aplikaci na zkoumaný vzorek historických počítačových her identifikovali další typy využití historie. Výsledkem je typologie osmi rozdílných využití historie: antikvářské, monumentální a kritické využití historie, historie jako wishstory, historie jako koláž představ (*composite imagination*), historie jako vypůjčená autenticita, využití historického původu (*historical provenance*) a legitimizační využití historie.⁹¹ Tato typologie se nevztahuje na historické hry jako celek, ale na dílčí aspekty v jedné hře.⁹² V dané hře je tak možné identifikovat kombinování několika typů využití historie. Jednotlivé typy jsou postupně rozebrány v analytické části práce na začátku každé podkapitoly.

Kromě vytvoření zmíněné typologie Metzger a Paxton také identifikovali dvojici širších paradigmat přítomných v počítačových hrách: historické hraniční struktury (*historical boundary structures*) a gamifikaci (*gamification*) historie. Tato paradigmata podle nich vysvětlují vztah komerčních počítačových her k historii a povahu historie v tomto médiu.⁹³ Gamifikaci rozumějí ústupky, které musí každá hra udělat k docílení dobré hratelnosti na úkor historické přesnosti. Jako příklady tohoto paradigmatu uvádějí využívání struktury herních úkolů, deterministické pojetí historického vývoje

⁸⁷ Adam Chapman, *Digital Games as History...*, 127-129.

⁸⁸ Profesorka anglických a filmových studií na University of Pittsburgh.

⁸⁹ Marcia Landy, *Cinematic Uses of the Past* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 1996).

⁹⁰ Scott Alan Metzger a Richard J. Paxton, „Gaming History...“, 537-538.

⁹¹ *Ibid.*, 541-553.

⁹² *Ibid.*, 539.

⁹³ *Ibid.*, 553.

a militarizaci ve smyslu zdůrazňování ústřední role armád, upozaďování nevojenských aspektů společnosti a perspektiv většinového civilního obyvatelstva.⁹⁴

Historické hraniční struktury reprezentují meze toho, co a jak může být v počítačových hrách vyobrazeno. Co současná společnost považuje za ještě přípustné proti tomu, co by velká část společnosti odsoudila a co by také výrazně negativně ovlivnilo komerční úspěšnost dané počítačové hry. Mezi aspekty, které dnešní společnost odmítá připouštět jako „zábavu“ v médiích počítačových her, jsou podle Merzger a Paxtona jisté způsoby zobrazení zabíjení a sexuality. Zabíjení je sice obecně přípustný a přítomný fenomén, ale např. témata protižidovských pogromů či masového násilí na afrických otrocích do jisté míry zůstávají tabu. Podobně je tomu i s aspekty zobrazení sexuality.⁹⁵

2.3 Náchylnosti média ke zkreslení a hegemonie

Někteří badatelé věnující se historickým počítačovým hrám si povšimli náchylnosti určitých herních žánrů konkrétním způsobem systematicky zkreslovat a deformovat zobrazované historické narativy. Kevin Schut⁹⁶ rozvinul koncept mediální „náchylnosti“ (*bias*), jak s nimi pracoval Harold Innis⁹⁷ a hlavně Neil Postman,⁹⁸ který mluvil o schopnosti médií usnadňovat některé způsoby komunikace na úkor jiných. Mimo jiné na příkladu předcházejících titulů ze série *Battlefield*, Schut poukazuje na výrazné maskulinní zkreslení zobrazované historie. Agresivní moc a její využívání je dle něho v řadě počítačových her včetně série *Battlefield* zobrazována jako ústřední faktor fungování historie.⁹⁹

⁹⁴ Ibid., 554-555.

⁹⁵ Ibid., 555-556.

⁹⁶ Proděkan a profesor vyučující média a komunikaci na Trinity Western University.

⁹⁷ Zesnulý profesor politické ekonomie na University of Toronto, autor prací o médiích a komunikačních teoriích; Harold Innis, *The bias of communication* (Toronto: University of Toronto Press, 1951); Harold Innis, *Empire and communications* (Toronto: University of Toronto Press, 1972).

⁹⁸ Zesnulý kulturní kritik a mediální teoretik působící na New York University; Neil Postman, *Amusing ourselves to death* (New York: Elizabeth Sifton, 1985).

⁹⁹ Kevin Schut, „Strategic Simulations And Our Past: The Bias Of Computer Games In The Presentation Of History,“ *Games and Culture* 213, č.2 (2007): 216, 220-222.

<http://skynet.ie/~ogami/notes/year%204/writing/Strategic%20simulations.pdf>.

(zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Marcus Schulzke popsal, jak hra *Battlefield Vietnam* se vyhýbá zobrazení civilistů ve válce a ignoruje politický kontext vietnamského konfliktu v rámci studené války.¹⁰⁰ Gareth Crabtree při svojí analýze historických herních modifikací poznamenal, že prezentují zkreslený, čistě mužský pohled na válku. Nemožnost hrát za ženskou postavu vidí jako výsledek způsobu rámování genderových rolí ve dvacátém století, které staví dopředu ideál mužského válečníka a hodnoty mužského heroismu (*heroic masculinity*) ve válečných konfliktech oproti ženské práci v domácnosti. Vychází zde z práce Paula Higateho¹⁰¹ a Johna Hoptona¹⁰², kteří poukázali na to, jak byl podíl a přínos žen během obou světových válek, ve válce o Falklandy a v první válce v Perském zálivu v britském vědomí oslabován a podkopáván.¹⁰³ Účast žen v armádě byla dle nich prezentována jako rušivá a zpochybňující ideál válečného hrdinství.¹⁰⁴

Oproti výše zmíněným zkreslením Emil Lundedal Hammar vyzdvihl pozitivní potenciál historických počítačových her a jejich schopnost aspoň do jisté míry napravit dřívější historické křivdy spočívající v upřednostňování dominantních skupin a opomíjení menšinových pohledů na historické události a procesy.¹⁰⁵ Hammar mluví o schopnosti historických počítačových her prezentovat kontrahegemonní narativy. Koncept hegemonie vytvořil marxistický filozof Antonio Gramsci¹⁰⁶ pro označení jevu, při kterém bývá svět a také historie interpretována na základě stávajících nerovnovážných silových vztahů ve společnosti. Hegemonie je využívána jako nástroj dominantních skupin k legitimizování a stabilizaci svého postavení ve společnosti.¹⁰⁷ Kontrahegemonní narativy nabourávají tyto ustálené silové poměry prezentováním skutečností z perspektivy menšinových či marginálních skupin.

Kontrahegemonním narativům v počítačových hrách se věnoval i Tom Apperley,¹⁰⁸ který prozkoumal, jak uživatelské modifikace historické simulace *Europa*

¹⁰⁰ Marcus Schulzke, „Refighting the Cold War...“, 265.

¹⁰¹ Profesor zabývající se tématem genderu, bezpečnosti a militarizace na University of Bath.

¹⁰² Přednášející zabývající se tématem dětské péče a sociální práce na University of Manchester.

¹⁰³ Paul Higate a John Hopton, „War, Militarism and Masculinities,“ v *Handbook of Studies of Men & Masculinities*, ed. Jeff Hearn a Robert Connell (Londýn: Sage, 2005), 43.

¹⁰⁴ Gareth Crabtree, „Modding as Digital Reenactment...“, 205-206.

¹⁰⁵ Emil Lundedal Hammar, „Counter-hegemonic commemorative play: marginalized pasts and the politics of memory in the digital game *Assassin's Creed: Freedom Cry*,“ *Rethinking History* 21, č.3 (2017): 389-390. Academic Search Ultimate. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

¹⁰⁶ Joseph V. Femia, *Gramsci's Political Thought* (Oxford: Clarendon Press, 1987).

¹⁰⁷ Emil Lundedal Hammar, „Counter-hegemonic commemorative play...“, 373-374.

¹⁰⁸ Etnograf zabývající se digitálními médii na University of New South Wales.

Universalis II (2001) mohou zpochybňovat hegomonickou a lineární verzi historie přítomnou v této hře. Tyto modifikace toho docilují úpravou herních pravidel usnadňující realizaci některých kontrafaktuálních scénářů, např. možnosti úspěšné obrany Inků vůči španělským dobyvatelům.¹⁰⁹

2.4 Počítačové hry a paměť první světové války

Jak bylo zmíněno v úvodu práce, s úmrtím posledních pamětníků první světová válka již přešla z oblasti kolektivní paměti do oblasti postpaměti. S konceptem postpaměti (postmemory) přišla v souvislosti s traumatickou pamětí Holokaustu Marianne Hirschová,¹¹⁰ která ním označovala silný dopad zprostředkovaných vzpomínek obětí Holokaustu na generaci jejich potomků.¹¹¹ Část označení „post“ značí rozdílnost a zprostředkovanost postpaměti oproti osobním vzpomínkám přímých účastníků. I přes tuto odlišnost se postpaměť traumatických událostí podle Hirschové projevuje podobně významně i mezi druhou generací, která už samotnou událost nezažila.¹¹² Podle definice Hirschové je fenomén postpaměti záležitostí pouze druhé generace, ale Marzena Sokołowska-Paryżová a Martin Löschnigg v knize *The Great War in Post-Memory Literature and Film* pracují s konceptem postpaměti i v souvislosti s traumatem ovlivněnou tvorbou i pozdějších generací.¹¹³

Velikost finančních obnosů vynaložených ze strany vlád jednotlivých států na připomínkové akce 100. výročí vypuknutí války, je důkazem toho, že odkaz první světové války je v současnosti stále chápán jako relevantní. Zdaleka nejvíce na tyto akce plánovala vynaložit Austrálie, a to 552 milionů australských dolarů (A\$), následovaná Velkou Británií – 100 milionů A\$, Francií – 90 milionů A\$, Kanadou

¹⁰⁹ Tom Apperley, „Modding the Histoires’s Code: Historical Verisimilitude and the Counterfactual Imagination,“ v *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, ed. Mathew Wilhelm Kapell a Andrew B. R. Elliot, (Londýn: Bloomsbury Academic, 2013), 193.

¹¹⁰ Profesorka anglické a komparativní literatury na Columbia University.

¹¹¹ Marianne Hirsch, „The Generation of Postmemory“ *Poetics Today* 29, č. 1 (2008):106-107. http://historiaaudiovisual.weebly.com/uploads/1/7/7/4/17746215/hirsch_postmemory.pdf. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

¹¹² *Ibid.*, 109.

¹¹³ Martin Löschnigg a Marzena Sokolowska-Paryż, *The Great War in Post-Memory...*, 2.

a Novým Zélandem – shodně po 31 milionů A\$. Oproti tomu německá spolková vláda na připomínkové akce k tomuto výročí vyhradila pouze ekvivalent 6 milionů A\$.¹¹⁴

Adam Chapman zastává názor, že je paměť první světové války problematická a těžko uchopitelná v médiu počítačových her. Jako problém uvádí závažnost tématu první světové války, které se těžko přenáší do „hravého“ prostředí média počítačových her, a s ním související obavu z bagatelizace válečných a utrpení.¹¹⁵ Historické počítačové hry z prostředí první světové války proto nejsou běžné a dle něho téměř nikdy neinteragují s klíčovou částí paměti první světové války, fenoménem vojáků v zákopech. Kvůli delikátnosti tohoto tématu ty počítačové hry, které první světovou válku zobrazují, recyklují osvědčené a všeobecně přijímané přístupy využívané v jiných médiích a kontexte jako jsou grafická forma komiksu nebo otevřeně deklarovaný vzdělávací účel.¹¹⁶

Chris Kempshall mezi dalšími faktory, které komplikují přenesení historického prostředí první světové války do média počítačových her, uvádí vnitřní rozporuplnost paměti první světové války. Tvrdí, že v kontextu Velké Británie, ale i dalších západoevropských zemí, je paměť první světové války opředena velmi silnými mýty, které si někdy navzájem odporují.¹¹⁷ Oproti druhé světové válce, která je v britském prostředí chápána jako neproblematická „dobrá válka,“ a vojáci v ní bojující proti nacismu jako hrdinové, je první světová válka považována za válku, které nikdo nerozumí a za kterou je nutné se z jistého úhlu pohledu stydět.¹¹⁸ Důvod, proč je téma první světové války oproti druhé světové válce málo využívané, vidí právě v tom, že se tento konflikt nenabízí ke konstrukci hrdinských narativů a ideologickému využití.¹¹⁹

¹¹⁴ Ian McPhedran, „Government spending more than \$8800 for every digger killed during WW1,“ *News Corp Australia Network*, 3. září 2015. <http://www.news.com.au/national/anzac-day/government-spending-more-than-8800-for-every-digger-killed-during-ww1/news-story/34808367386af87773c8e4326d2a46e8>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

¹¹⁵ Adam Chapman, „It’s Hard to Play in the Trenches...“, nestránkované.

¹¹⁶ Adam Chapman, „It’s Hard to Play in the Trenches: World War I in Videogames,“ prezentace na *Nordic DiGRA 2014* (Campus Gotland GAME, „GGC 2014: It’s Hard to Play in the Trenches: World War I in Videogames by Adam Chapman,“ *YouTube*, 4. června 2014. <https://www.youtube.com/watch?v=XYEXzis3dOo>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

¹¹⁷ Chris Kempshall, *The First World War in Computer Games...*, 3.

¹¹⁸ *Ibid.*, 60.

¹¹⁹ *Ibid.*, 7, 18.

2.5 Let's play videa

Původ označení Let's Play videí není úplně známý. První dobře datovaná využití pochází z roku 2007, ale již v roce 2005 existovala videa, při kterých hráči komentovali svoje hraní, a ta splňovala dnes využívanou definici Let's Play videí. Jde tedy o relativně nový fenomén, jehož masivní rozšíření a úspěch je spojený s nástupem internetových streamovacích video platforem, jakou jsou např. *YouTube* (2005) nebo *Twitch.tv* (2011).¹²⁰

Z historické perspektivy se fenoménu *YouTube* videí věnoval Jordan D. Crocker, který zkoumal, jakým způsobem podávají populárně naučná videa na *YouTube* historii první světové války.¹²¹ Chris Kempshall využil *Let's Play* videa a také rozhovor s Let's Playerkou Kim Richards jako doplňující prameny pro zkoumání emotivních účinků příběhu hry *Valiant Hearts* k analýze recepce historických narativů.¹²²

Článek Sun-ha Honga¹²³ se zaměřil na vyobrazování historie, reality a mýtu v počítačových hrách a na vztahy, které se mezi těmito koncepty v herním prostředí vytvářejí. Článek se také speciálně věnuje *Let's Play* videím, které chápe jako speciální druh historického vyprávění pevně navázaného na herní záznam, který tvoří video. V některých případech, jak uvádí Hong, může být komentář pro hráče dokonce náhradou za chybějící historický příběh, který hra sama neposkytuje.¹²⁴ Formát Let's Play videí uplatnili v monografii *The Interactive Past* i badatelé kolem uskupení *VALUE* sdružujícího archeology pracující s médiem počítačových her z Leiden University.¹²⁵

¹²⁰ *YouTube*, <https://www.youtube.com/>; *Twitch.tv*, <https://www.twitch.tv/>.

(zkontrolováno k 10. 5. 2018).

¹²¹ Jordan Dean Crocker, „Unorthodox Professors: World War One in Videogames and on YouTube“ (Honours Thesis, University of Victoria, 2017).

¹²² Chris Kempshall, *The First World War in Computer Games...*, 35

¹²³ Badatel v oblasti komparativních mediálních studií na MIT.

¹²⁴ Sun-ha Hong, „When Life Mattered: The Politics of the Real in Video Games' Reappropriation of History, Myth, and Ritual,“ *Games and Culture* 10, č. 1 (2014): 35-56. Scopus®.

(zkontrolováno k 10. 5. 2018).

¹²⁵ A. A. Mol Angus, Csilla E. Ariese-Vandemeulebroucke, Krijin H. J. Boom a Aris Politopoulos, *The Interactive Past: Archaeology, Heritage & Video Games* (Leiden: Sidestone Press, 2017).

Komplexní pohled na *Let's Play* video, tentokrát už ale nikoli nutně ve vztahu k oblasti historie, poskytuje magisterská práce Bram J.S. de Rijka.¹²⁶ Rijk v ní využívá přístup, který chápe *Let's Play* videa jako speciální druh *vedlejšího textu (paratext)*, který doplňuje *text* samotné hry. Dále také prezentuje typologii autorů *Let's Play* videí a zkoumá tento speciální druh videí v širším kontextu online sdílení video obsahu a analyzuje aktéry utvářející toto prostředí.¹²⁷

Přestože většina autorů pracuje s *Let's Play* videy jako vedlejšími, jen doplňujícími texty (*paratexty*) k počítačovým hrám, existují badatelé jako např. Mia Consalvová,¹²⁸ která zastává názor, že by se neměly jedny texty označovat jako vedlejší a jiné jako primární. *Let's Play* videa je tedy možné chápat i jako soběstačné prameny hodné odborné analýzy, nikoli pouze jako doplněk analýzy média počítačových her.

2.6 Struktura analytické části práce

Analytický oddíl práce je rozdělen do dvou částí. V první části jsou obě zkoumané hry představeny a stručně kategorizovány dle formálních kritérií Chapmanova analytického rámce. V druhé, hlavní části jsou aspekty obou her zanalyzovány podle osmi typů využití historie Metzgera a Paxtona. Ke každému využití jsou nejdříve analyzovány aspekty u hry *Battlefield 1*, následně pak u hry *Valiant Hearts*. SP a MP části hry *Battlefield 1* jsou analyzovány u každého využití zvlášť až na výjimky, kde toto rozdělení nedává vzhledem k analyzovaným aspektům smysl. Metodologie analýzy se opírá o Chapmanovo dělení na rámovací narativy a ludonarativy. Kromě toho jsou napříč všemi využitími historie sledována paradigmatu gamifikace a hraničních historických struktur společně s tím, zda jsou ve hrách přítomné narativy spíše hegemonního či kontrahegemonního charakteru. U hry *Battlefield 1* jsou navíc sledovány prvky odpovídající rekonstrukce historie ve stylech selektivního realismu a autenticity. Všechny podkapitoly jsou na závěr doplněny o krátká shrnutí. Závěr práce poskytuje hlavní poznatky z analýzy a také zhodnocení a kritiku typologie využití historie pro účely analýzy historických počítačových her.

¹²⁶ Vedoucí semináře o problematice nových médiích a participativní kultury na University of Utrecht.

¹²⁷ Bram J.S. de Rijk, „Watching the Game: How We May Understand Lets Play Videos“ (Master Thesis, Utrecht University, 2016).

<https://dspace.library.uu.nl/bitstream/handle/1874/331065/WatchingtheGame-MAThesisBramdeRijk.pdf?sequence=2>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

¹²⁸ Profesorka vyučující herní a komunikační studia na Concordia University.

3. Představení zkoumaných her

3.1 *Battlefield 1*

Battlefield 1 je počítačová hra z produkce švédského vývojářského studia *EA Digital Illusions CE AB (EA DICE)*, vydaná v říjnu roku 2016 americkou firmou *Electronic Arts*. Číslice v názvu neznačí pořadí v rámci série, ale odkazuje na první světovou válku, období, ve kterém se hra odehrává. Celkově jde již o patnáctý titul v sérii *Battlefield*. Od prvního dílu *Battlefield 1942* zasazeného do druhé světové války, se v dalších dílech série věnovala válce ve Vietnamu, fiktivním konfliktům na začátku 21. století, a dokonce také sci-fi prostředí 22. století.

Prodejní čísla tohoto titulu se od vydání hry dne 21. října 2016 do ledna 2017 odhadovala na více než 15 milionů kusů, čímž hra řádově překonala výsledek hry *Valiant Hearts*, do té doby nejúspěšnějšího titulu z prostředí první světové války.¹²⁹ Význam hry *Battlefield 1* jako potenciálního zdroje historického poznání o období první světové války pro masová publika lze vyjádřit také počtem aktivních hráčů. Od ledna 2017, kdy účast hráčů zažívala svůj vrchol průměrně s více než půl milionem online hráčů každý den na všech platformách dohromady, počty aktivních hráčů postupně značně klesaly. V době vzniku této práce maximální počet aktivních hráčů nepřesahoval ani 100 000 na den.¹³⁰

I přes tento poměrně výrazný pokles hráčů hru *Battlefield 1* však v jakýkoli moment dne stále hrálo minimálně 20 000 hráčů.¹³¹ Velikost této komunity je, jak poukázal Jerome de Groot, výrazná ve srovnání s velikostí spolků organizujících historické reenactmenty.

¹²⁹ Jeff Grubb, „Morgan Stanley raises Battlefield 1 sales estimate to 15 million,“ *Venture Beat*, 23. ledna 2017. <https://venturebeat.com/2017/01/23/morgan-stanley-raises-battlefield-1-sales-estimate-to-15-million/>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

¹³⁰ Viz statistiky za měsíc duben 2018: „BATTLEFIELD 1 INSIGHTS / POPULATION: All History,“ *Battlefield Tracker Network*, <https://battlefieldtracker.com/bf1/insights/population?days=-1>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

¹³¹ Viz detailní statistiky po konkrétních hodinách dne: „BATTLEFIELD 1 INSIGHTS / POPULATION: Last 3 days,“ *Battlefield Tracker Network*, <https://battlefieldtracker.com/bf1/insights/population?days=3>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

The Sealed Knot,¹³² největší reanctmentová skupina v Evropě vůbec, má v celé Velké Británii jen asi 6 000 členů.¹³³

Battlefield 1 je hra žánru střílečky z první osoby (*first person shooter*, zkráceně FPS), ve které hráč vidí svět jakoby z pohledu konkrétního člověka a ovládáním kamery volně nasměrovává, kam se jeho postava dívá. V záběru uprostřed obrazovky jsou vždy mířidla zbraně, kterou ovládaná postava drží, a další ukazatele hráčského interfacu.¹³⁴ Hlavní herní náplň spočívá ve střílení nepřátelských vojáků a dalších způsobech boje s nimi a ve fyzickém obsazování prostoru směrem ke stanovenému cíli. Tento cíl v SP i MP části explicitně hráči zadán jako úkol – např. „obsad’ bod Butter“ nebo „eliminuj všechny nepřátele (v dané oblasti).“ Zde je vidět příklad paradigmatu gamifikace skrze využití struktur herního úkolu.¹³⁵

Hra *Battlefield 1* obsahuje dvě části: jedna je určená pro jednoho hráče (SP) a druhá pro hru více hráčů (MP) online.¹³⁶ SP část hry představuje šest kampaní ve hře označených jako „Válečné příběhy.“ Dále je součástí SP části hry i závěrečná cutscéna odemčená po dohrání všech šesti vzájemně nezávislých částí kampaně.¹³⁷ V SP části najdeme vyobrazení vojáků nejen jako jednotlivců, ale také jako masy, jak je rozlišuje Chris Kempshall.¹³⁸ Jako jednotlivci v SP části však vystupují pouze postavy vojáků ze strany vítězné Dohody.¹³⁹ MP část hry obsahuje řadu různých herních režimů s maximálním počtem hráčů od 24 po 64.¹⁴⁰ V každém herním režimu jsou účastníci rozděleni mezi armády Dohody a Ústředních mocností a dále mohou být součástí menších, až pětičlenných skupin vojáků. Hráči zde ovládají bezejmenné vojáky, kteří vystupují pouze jako anonymní masa.

¹³² „About us,“ *The Sealed Knot*, <http://www.thesealedknot.org.uk/about-us>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

¹³³ Jerome De Groot, *Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture* (Londýn: Routledge, 2009), 138.

¹³⁴ Viz příloha 1, obrázek 2.

¹³⁵ Scott Alan Metzger a Richard J. Paxton, „Gaming History...“, 554.

¹³⁶ Též single/multi playerová, dále jen SP a MP část.

¹³⁷ Viz příloha 1, obrázek 3.

¹³⁸ Chris Kempshall, „Pixel Lions – the image of the soldier in First World War computer games,“ *Historical Journal of Film, Radio and Television* 35, č.4 (2015): 658.

¹³⁹ Jednotlivé kampaně a postavy v nich vystupující jsou blíže představeny v kapitole 4 věnující se analýze různých využití historie.

¹⁴⁰ Připravovaný kompetitivní herní režim *Insucrions* rozebraný v podkapitole 4.6 věnující se využití historie jako vypůjčené autenticity má přesně daný počet hráčů – 10.

Z hlediska formální analýzy je *Battlefield 1* realistickou historickou simulací, která využívá převážně realistické formy času a prostorových formací narativních zahrad. Tyto zahrady jsou v SP části tvořeny linerární sérií menších celků, zatímco MP část obsahuje spíše menší počet větších a otevřenějších zahrad.¹⁴¹ Z hlediska typu využití příběhových struktur SP část hry odpovídá hře s převahou deterministických příběhových struktur a MP část typu hry s otevřenými příběhovými strukturami. V SP části tedy můžeme hledat dominanci rámovacích narativů a v MP části by se měly vyskytovat rámovací narativy i ludonarativy. Velká část rámovacích narativů má formu různých komentářů a vyprávění konkrétních postav, což evokuje formát osobního svědectví.

3.2 *Valiant Hearts*

Hra *Valiant Hearts: The Great War*¹⁴² z produkce montpellierského studia firmy Ubisoft vyšla 24. června 2014, jen několik dnů před stým výročím atentátu na Františka Ferdinanda v Sarajevu, všeobecně označovaného za spouštěč vypuknutí první světové války. Při vývoji hry její autoři spolupracovali s historiky z francouzské organizace *Mission Centenaire*, která zodpovídá za organizaci a koordinaci připomínkových akcí ke stoletému výročí první světové války ve Francii. Za rok a půl od vydání hry, tzn. do září 2015 se prodalo přes 2,5 milionů kusů.¹⁴³ Šlo tak o do této doby vůbec nejprodávanější hru z první světové války. Kromě komerčního úspěchu se hra dočkala i řady ocenění ze strany odborných kritiků, např. v kategoriích *Best narrative* a *Games for change* na *Game Awards 2014*.¹⁴⁴

Valiant Hearts patří do herního žánru adventur pouze pro jednoho hráče, v němž je hlavní herní náplní řešení různých problémů a hlavolamů k překonání překážek pro pokračování příběhu. Ten je na rozdíl od *Battlefield 1* tvořen jediným souvislým příběhem pětice postav, které hráč střídavě v předem daných momentech a v předem stanoveném pořadí ovládá. Jak si povšiml Chris Kempshall, tyto postavy, zvláště pak

¹⁴¹ Adam Chapman, *Digital Games as History...*, 101-103.

¹⁴² Ve francouzském originále se hra jmenuje *Soldats inconnus: Mémoires de la Grande Guerre* – „Neznámí vojáci: Paměti z velké války.“

¹⁴³ Dean Takahashi, „Valiant Hearts Creator Cooks Up Lost In Harmony For His Next Game,“ *Venturebeat*, 16. září 2015. <http://venturebeat.com/2015/09/16/valiant-hearts-creator-cooks-up-lost-in-harmony-for-his-next-game/>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

¹⁴⁴ Erik Kain, „All The Winners Of The 2014 Game Awards,“ *Forbes*, 6.12.2014, <http://www.forbes.com/sites/erikkain/2014/12/06/all-the-winners-of-the-2014-game-awards/>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

postava Emila, jsou současně představiteli jak jednotlivců, tak také zástupci mas.¹⁴⁵ Podobě jako u hry *Battlefield 1* můžeme identifikovat využití struktur herního úkolu.¹⁴⁶ Cíl většinou však nebývá hráči explicitně stanoven, ale naznačen v komentářích vypravěče, bublinách shrnujících výroky jiných postav, případně radou od zpravodajského holuba v systému nápověd.¹⁴⁷

Způsob vyprávění příběhu významně pracuje s formou čtení dopisů. Vyústění příběhu *Valiant Hearts* podobně jako v SP části hry *Battlefield 1* nelze žádným způsobem ovlivnit, což znamená, že úroveň rámovacích narativů je při každém hraní stejná. Co se ale v jednotlivých herních zážitcích proměňuje, je úroveň ludonarativní. Z hlediska formální analýzy je počítačová hra *Valiant Hearts*, stejně jako hra *Battlefield 1*, realistickou historickou simulací, která využívá hlavně realistického času. Co se týče prostorových struktur, je tato hra vyplněna striktně lineární sérií relativně malých narativních zahrad. Hra *Valiant Hearts* je dále stejně jako SP část hry *Battlefield 1* hrou s deterministickými příběhovými strukturami, která spoléhá silně na využívání rámovacích narativů.

¹⁴⁵ Chris Kempshall, „Pixel Lions...“, 667; postavy jsou dále rozebrány v rámci kapitoly 4.

¹⁴⁶ Scott Alan Metzger a Richard J. Paxton, „Gaming History...“, 554.

¹⁴⁷ Systému nápověd se věnuje i podkapitola o antikvářském využití historie 4.1.3; viz také příloha 2, obrázek 11.

4. Využití historie

Hlavní analytickou částí celé práce je tato kapitola, ve které je aplikována typologie využití historie v médiu počítačových her Scotta Alana Metzgera a Richarda J. Paxtona na případech her *Battlefield 1* a *Valiant Hearts* za účelem jejich komparativní analýzy. Analýza je prováděna vždy ke každému typu využití zvlášť a až na výjimky v pořadí: analýza SP části *Battlefield 1*, MP části *Battlefield 1* a nakonec hry *Valiant Hearts*. Pokud u některé z her nejsou identifikovány žádné aspekty odpovídající danému využití historie, je pochopitelně analyzována pouze ta hra, u které tyto aspekty nalezeny byly.¹⁴⁸ V případě, kdy některé aspekty nelze jednoznačně zařadit do jedné z částí hry *Battlefield 1*, je hra analyzována jako celek.¹⁴⁹

4.1 Antikvářské využití

Podle Scotta Alana Metzgera a Richarda J. Paxtona antikvářské využití historie v počítačových hrách spočívá ve snaze vytvářet ve hře dojem realističnosti a historické věrohodnosti, což jistým způsobem ovlivňuje či omezuje herní možnosti. Antikvářský přístup pracuje s historií jako se statickým zakonzervovaným objektem, který rekonstruuje do co nejpodrobnějších detailů. Konkrétní projevy tohoto způsobu práce s historií v počítačových hrách Metzger a Paxton vidí v historicky přesném zastoupení různých mocností, správném pojmenování geografických oblastí, v rozmanitosti a přesném označení vojenských jednotek či zahrnutí dobových panovníků. Obě zkoumané hry, jak bylo uvedeno v předcházející kapitole, spadají do kategorie realistické simulace, takže se u nich dá očekávat antikvářské využití historie v zobrazení atmosféry a světa první světové války.¹⁵⁰

4.1.1 BF 1 SP

Battlefield 1 jako celek v obou svých částech přináší fotorealistické zobrazení budov a přírody, s dynamicky se proměňujícím počasím.¹⁵¹ Přírodní podmínky i lidské stavby lze použitím výbušnin a vojenské techniky přetvářet a ničit. Některé stavby mohou být např. kompletně srovnány se zemí a dříve rovná krajina může být následkem výbuchů dělostřeleckých granátů poseta krátery. Zvuková stránka je také velmi detailní –

¹⁴⁸ Podkapitoly 4.5 a 4.6.

¹⁴⁹ Podkapitoly 4.6, 4.7 a 4.8.

¹⁵⁰ Scott Alan Metzger a Richard J. Paxton, „Gaming History...“, 537, 542, 545.

¹⁵¹ Viz příloha 1.

od zvuků výbuchů a výstřelů, které mohou způsobit efekt odpovídající krátkodobému ohluchnutí, přes zvuky jednotlivých válečných strojů nakonec až po zvuky dýchání vojáků v plynové masce.

Důkazem působivosti kvality a detailu vyobrazení prostředí válečné fronty ve hře jsou reakce Let's Playerů . Let's Player z kanálu *LiveGaming FR* je při hraní úvodní pasáže SP části hry *Storm of Steel* nadšen z pocitu, že se ocitá skutečně přímo na bitevním poli: „C'est horrible par contre franchement. Mais... ce qui est vachement bien fait c'est qu'on a vraiment l'impression d'être sur un champs de bataille, quoi. Parce que pour ce qui le savent pas – encore. Pour ce qui ont pas eu anglais en cours, « battlefield » – ça veut dire champs de bataille... Ah, mais franchement, et voilà, puis on a vraiment impression d'être sur un champs de bataille, quoi. C'est absolument, il y a pas de souci. Avec la manette qui vibre, avec tous les bruits qui y il a. C'est, c'est – wow!“

/„Tohle je ale hrozné. Ale... to, co je sakra dobře uděláno, je to, že máme skutečně pocit, že jsme přímo na bitevním poli. Protože, pro ty, co to nevědí – ještě pořád. Pro ty, co nemají angličtinu ve škole, „battlefield“ – to znamená bitevní pole... Ah, ale opravdu, tak vidíte, že máme tedy skutečně pocit, že jsme na bitevním poli. Je tomu naprosto tak, žádný problém. S ovladačem, který vibruje, se všemi těmi zvuky, co tam jsou. Je to, je to – wow!“¹⁵²

Kvalitu zobrazení atmosféry války podobně oceňuje i Let's Player z kanálu *Agraelovo Let's Play Šílenství*, který reaguje na situaci z prostředí země nikoho v SP kampani *Friends in High Places*: „Jako musím říct, že takhle to vypadá opravdu krásně. Takhle to vypadá opravdu krásně, když tady vidíte, že ta země nikoho je spálená země, tadyty zbejvající kusy stromu, hlína, hnus, ostnatej drát, zbytky tý, zbytky tý techniky....“¹⁵³

Hra obsahuje detailně reprodukováné uniformy vojáků jednotlivých válčících stran a v souladu s tendencí technologického fetišismu také extrémně detailně propracované dobové zbraně a vojenskou techniku. S důrazem na zbraně a vojenskou techniku

¹⁵² LiveGaming FR, „Battlefield 1 - Campagne | Let's Play #1 [FR|HD+] Gameplay,“ *YouTube*, 21. října 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=IVKgG2KgeXA&>, 6:56-7:48. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

¹⁵³ Agraelovo Let's Play Šílenství, „► Battlefield 1 SP | #3 | Země nikoho | CZ Lets Play / Gameplay [1080p] [PC],“ *YouTube*, 31. října 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=6TCUqNTv4Hs>, 19:39-19:56. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

se setkáváme jak v rámci marketingové kampaně, tak také v herní encyklopedii (*Kodexu*) hry *Battlefield 1* rozebrané v kapitole o legitimizačním využití historie.

SP kampaň *Through Mud and Blood* ukazuje, že řada těchto nových vynálezů, jako například tank, byla sice velmi ničivá, ale také vysoce nespolehlivá. Kromě toho se tato kampaň snaží upozornit n ato, že tyto stroje jejich posádky označovaly jmény a žese k nim chovaly do jisté míry podobně jako kavaleristé ke svým koním. V kampani *Through Mud and Blood* hráč ovládá také zpravodajského holuba vypuštěného k dělostřelectvu s žádostí o pomoc. Kromě holubů se ve hře vyskytují i koně a krysy. *Kodex* hry obsahuje záznam, který se věnuje i dalším zvířatům, jako jsou psi či velbloudi, a jejich zapojení v první světové válce.¹⁵⁴

Kris Kempshall v návaznosti na poznatky Lyny Macdonaldové¹⁵⁵ zmiňuje, že ikonický obraz bojišť první světové války ve hře pochází ze specifické části tohoto konfliktu, a to z bojů ve Flandrech, Ypres a ještě konkrétněji – z Passchendaleské ofenzívy roku 1917.¹⁵⁶ Nejvýraznějším způsobem je tato scénérie rekonstruovaná v úvodním prologu *Storm of Steel*. Autoři online encyklopedie věnující se herní sérii *Battlefield*¹⁵⁷ si povšimli, že některé scény z této úvodní části se zdají být přímo převzaté z kanadského filmu *Passchendaele*.¹⁵⁸ Jeden příklad za všechny – scéna souboje vojáků nablízko s využitím polní lopatky a kamenů.¹⁵⁹ Svědčí to o tom, že hra *Battlefield 1* využívá filmových prvků přímou reprodukcí filmových scén, což je typické pro styl selektivní autenticity.¹⁶⁰

SP část hry zobrazuje válku – až na několik krátkých záběrů z doby před válkou a po ukončení bojů – výhradně jako bojové situace a upozaduje tak realitu života

¹⁵⁴ „Horses and Pigeons,“ *Battlefield Wiki*,

[http://battlefield.wikia.com/wiki/Horses_and_Pigeons_\(Codex_Entry\)](http://battlefield.wikia.com/wiki/Horses_and_Pigeons_(Codex_Entry)). (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

¹⁵⁵ Lyn MacDonald, *They Called It Passchendaele: The Story Of The Third Battle Of Ypres And Of The Men Who Fought* (Londýn: Joseph, 1978).

¹⁵⁶ Chris Kempshall, *The First World War in Computer Games...*, 40-41.

¹⁵⁷ „Storm of Steel,“ *Battlefield Wiki*, http://battlefield.wikia.com/wiki/Storm_of_Steel. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

¹⁵⁸ Paul Gross, *Passchendaele* (Kanada, 2008)

¹⁵⁹ Viz srovnání: Kaiser Lichen, „Passchendaele Ending Battle Scene,“ *YouTube*, 14. srpna 2010, https://www.youtube.com/watch?v=kUox_hQAih8, 1:58-2:10; a Galactic Warlords, „Battlefield 1: Intro,“ *YouTube*, 20. října 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=w8d0Bf5JfQ&t>, 0:26-0:48. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

¹⁶⁰ Andrew J. Salvati a Jonathan M. Bullinger, „Selective Authenticity ...“, 159-160.

civilistů za války. Kromě závěru úvodní části *Storm of Steel*, kde je postava německého vojáka humanizována,¹⁶¹ vystupují němečtí, rakousko-uherští a osmanští vojáci jako nelidská nepřátelská masa. Oba tyto prvky odpovídají deformaci zobrazení válečného konfliktu typického pro žánr počítačových her FPS, selektivnímu realismu.¹⁶² K těmto aspektům se ještě vrací také kapitoly o využití historie jako wishstory a jako koláže představ.

Jednotlivé kampaně SP části hry zavedou hráče na nejrůznější bojiště první světové války. Úvodní prolog *Storm of Steel* a další dvě kampaně *Through Mud and Blood* a *Friends in High Places* jsou situovány na západní frontě, *Avanti Savoia!* je zasazena do alpských hor na italskou frontu, *The Runner* se odehrává na poloostrově Gallipoli a nakonec v kampani *Nothing Is Written* příběh hry opouští evropský kontinent a přechází na Arabský poloostrov.¹⁶³

V rámci těchto SP kampaní je rekonstruováno i prostředí zákopové války,¹⁶⁴ kterému se počítačové hry ztvárňující první světovou válku většinou vyhýbají.¹⁶⁵ V kampaních *Friends in High Places*, *Avanti Savoia!* a *The Runner* se hráč prostřednictvím ovládaných postav ocitne přímo v zákopech. Všechny kampaně vyobrazují velké ztráty na životech na obou stranách fronty a poukazují tím na reálnou krvavost konfliktů první světové války.¹⁶⁶ Kromě tohoto aspektu se ve hře *Battlefield 1* v úvodní části *Storm of Steel* setkáváme s fenoménem *shellshocku*, či posttraumatické stresové poruchy – voják v reakci na výbuchy a další hrůzy války není schopen psychicky vůbec fungovat.¹⁶⁷

Během kampaní hráč ovládá vojáky různých národností: Afroameričany z černošského oddílu amerického 369. pěchotního pluku, tzv. *Harlem Hellfighters*, britského řidiče tanku Dannyho Edwardse, amerického pilota Clydea Blackburna, člena italského elitního oddílu *Arditi* Vincenza Cocchiola, Fredericka Bishopa z Australsko-

¹⁶¹ Viz také detailněji v podkapitole věnující se kritickému využití historie v SP části 4.3.1.

¹⁶² Holger Pötzsch, „Selective Realism...“, 174.

¹⁶³ Viz příloha 1, obrázek 2.

¹⁶⁴ Viz příloha 1, obrázek 12.

¹⁶⁵ Jak zmiňuje Adam Chapman, pouhá 1/3 jím zkoumaných her z první světové války nějakým způsobem interagovala s pamětí zákopové války, viz Adam Chapman, „It’s Hard to Play in the Trenches...“, nestránkované. <http://gamestudies.org/1602/articles/chapman>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

¹⁶⁶ Viz příloha 1, obrázek 5

¹⁶⁷ Stuart Marshall Bender, „You Are Not Expected to Survive...“, nestránkováno. <http://journal.media-culture.org.au/index.php/mcjournal/article/view/1207>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

novozélandského armádního sboru (*ANZAC*). Jedinou ženskou postavou, kterou hráč v SP části ovládá, je Zara Ghufuran,¹⁶⁸ beduínská rebelka a pravá ruka Lawrence z Arábie. V SP části hry *Battlefield 1* naprosto chybí zastoupení Francie a Ruska, dvou zemí s největšími ztrátami na lidských životech v celé první světové válce. Příběh kampaní je vždy předkládán z perspektivy Dohody. Ústřední mocnosti jsou ve hře zastoupeny vojáky Německého císařství, Rakousko-Uherska a Osmanské říše.

4.1.2 BF1 MP

MP část podobně jako SP část hry *Battlefield 1* obsahuje pestrou škálu bojišť. Tato část hry byla a nadále je rozšiřována o další obsah, takže postupně přibývají i nová bojiště. Rozšíření hry společně s novými lokacemi přináší také další nové zbraně a vojenskou techniku. Kromě západní a italské fronty obsahovala původní verze hry také lokace z Perského zálivu, Suezského průplavu a Sinaje. První rozšíření *They Shall Not Pass* v březnu 2017 do MP části přineslo francouzské vojáky a bojiště související s bitvami u Verdunu a na Marne. Další rozšíření *In the Name of the Tsar* hru doplnilo o východní frontu a Rusko. Kromě střetů mezi carskými silami a Ústředními mocnostmi hra zahrnuje také část ruské občanské války, konkrétně ruskou ofenzívu na řece Volze a bitvu o Caricyn. Třetí rozšíření hry *Turning Tides* se zaměřilo na Gallipolskou operaci a bitvy v okolí Severního moře. Vůbec poslední rozšíření s názvem *Apocalypse* do hry přidalo řadu nechvalně proslulých a nejkrvavějších bojišť první světové války jako Passchendaele, Somma a Caporetto.

MP část hry *Battlefield 1*, opět stejně jako její SP část, obsahuje mapy, na kterých se vyskytuje prostředí zákopů. V souvislosti s tím se zde nabízí i rekonstrukce bojů zákopové války.¹⁶⁹ Mapy jako *Nuit de Nivell* a *Verdun Heights*, přidané do hry rozšířením *They Shall Not Pass*, patří mezi ty s nejrozsáhlejšími a nejdetailnějšími příklady zákopových systémů. Podobně také MP část zobrazuje masové umírání tak typické pro první světovou válku. V jistém smyslu je ale MP část na rozdíl od SP části efektivnější, protože s výjimkou úvodu *Storm of Steel* není podmínkou pokračování ve hře úspěšné vyhnutí se smrti, ale naopak se úmrtí hráče očekává. Hra tímto momentem nekončí, jde spíše o nutnou rutinu. V důsledku toho může za jednu

¹⁶⁸ Viz příloha 1, obrázek 3.

¹⁶⁹ Viz příloha 1, obrázek 4.

hru hráč „umřít“ třeba 20–30 krát,¹⁷⁰ čímž je efektivně a velmi výrazně reprezentována krátká životnost jednotlivých vojáků v nejvypjatějších momentech bojů.

Jednotlivé boje v MP části hry probíhají v značném chaosu. Směrodatné jsou pouze rámcovací úkoly,¹⁷¹ které veou hráče k plnění vítězných podmínek, a rozkazy, které mohou vydávat velitelé jednotlivých pětičlenných skupin. Tyto podněty jsou ale jen těžko vymahatelné, což vede často k již zmíněné chaotičnosti a skutečnosti, že si jednotliví hráči nezřídka dělají, co je napadne. Jak ale zmínil Chris Kempshall na základě výsledků svojí disertační práce v analýze hry *Verdun*,¹⁷² toto není tak úplně nerealistická prezentace reality nefunkčního přenosu rozkazů a strategie od velitelů k řadovým vojákům během skutečné první světové války.¹⁷³

Kromě *Kodexu*, o němž je zmínka v analýze SP části, hra *Battlefield 1* využívá i další formu, kterou hráči prezentuje historická fakta. Při čekání na načtení MP hry se na obrazovce objevují jak herní typy, tak také krátké historické „drobky.“ Pro ilustraci: „World War One was a horse-powered war, and the death toll among horses was often as high as that of the men. For example, over 500 000 French horses died during the war;“ „Amiens, as a logistic center and railway hub, was vital to the British war effort and holding it was key;“ „The British Phonetic Alphabet was developed for the emerging technology of the telephone in order to be accurate, letters were replaced with recognizable words to reduce miscommunication. “A“ became “Apples“, “B“ Became „Butter“.“¹⁷⁴

Tyto „drobky“ společně s *Kodexem* jsou příkladem využití stylu selektivní autenticity, konkrétně ve formě autority dokumentů.¹⁷⁵ Posledně zmíněný příklad s fonetickou abecedou je navíc dokonce aplikován ve hře, kdy jsou takto označovány strategické

¹⁷⁰ Viz příloha 1, obrázek 9.

¹⁷¹ Adam Chapman, *Digital Games as History...*, 127.

¹⁷² M2H a Blackmill Games, *Verdun*, 2015.

¹⁷³ Chris Kempshall, *The First World War in Computer Games...*, 27; původní disertační práce – Chris Kempshall, „Unwilling allies?: Tommy-Poilu relations on the Western Front 1914-1918“ (Disertační práce (PhD), University of Sussex, 2013). <http://sro.sussex.ac.uk/45092/>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

¹⁷⁴ Sillek1dead, „Bf1 loading screen bonanza,“ *YouTube*, 21. října 2016, https://www.youtube.com/watch?v=pE7NJCZJ_vs, 0:12, 1:57, 2:17. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

¹⁷⁵ Andrew J. Salvati a Jonathan M. Bullinger, „Selective Authenticity...“, 160-161.

pozice v komentáři vypravěče – např. „We have lost objective Butter.“¹⁷⁶ Jiné jazykové verze mají své vlastní odpovídající označení, např. francouzská verze má „Anatole“ místo „Apples“ a „Désiré“ místo „Duff.“ Ze stížností hráčů na fóru je zřejmé, že kvůli historické neznalosti někteří z nich tuto skutečně autentická označení považovali za amatérské výmysly.¹⁷⁷ Kromě označení strategických pozic se fonetická abeceda v MP části hry využívá také pro označování jednotlivých skupin vojáků.¹⁷⁸

Antikvářský přístup k historii lze identifikovat i u prezentace herních režimů v MP části hry. Ke každému z těchto režimů existují totiž tutoriálová videa, která se spouští před tím, než se hráč poprvé dostane ke hře v daném režimu. Jejich hlavním cílem je vysvětlit herní pravidla daného režimu. Úvodní video je proto zaměřeno na představení konkrétního režimu a současně se snaží historicky odůvodnit jeho nastavená pravidla. U režimu *Domination* se historický komentář věnuje odůvodnění menšího měřítka bojů a cíle obsazovat území: „Great War was dominated by battles rooted in capturing and holding vast areas of territory. Although most battles consisted of thousands of men attacking enemy lines, some involved smaller infantry focused missions geared towards capturing strategic locations needed to launch these massive attacks.“¹⁷⁹

Režim týmový *deathmatch*, či „boj na život a na smrt,“ je uveden odkazem na ideu opotřebovací války, kterou se tento režim snaží reprodukovat: „In many ways World War 1 changed the notion of how war was to be fought. Near the end of it, it was not as much about capturing territory, as it was to force the enemy to surrender by inflicting as many casualties as possible. Team Deathmatch mirrors the simple brutality of war.“¹⁸⁰ Režim *War Pigeons* je obdobně uveden vysvětlením, proč se i během první světové války využívali zpravodajští holubi: „In the Great War man-made

¹⁷⁶ Alex Clander, „Battlefield 1 | We have lost objective Butter,“ *YouTube*, 30. října 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=ajZwEub0yQc>, 0:04-0:07. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

¹⁷⁷ „Objective names like Apple and Butter are pathetic and ridiculous,“ *Battlefield Forum: Battlefield 1 General Chat*, <https://forums.battlefield.com/en-us/discussion/1802/objective-names-like-apple-and-butter-are-pathetic-and-ridiculous>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

¹⁷⁸ Viz příloha 1, obrázek 8.

¹⁷⁹ YGK, „Battlefield 1 | Domination Tutorial,“ *YouTube*, 14. prosince 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=p8mKfYhg1ek>, (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

¹⁸⁰ Omega con4, „Battlefield 1 Team Deathmatch Tutorial BF1 HD 1080p PS4Pro,“ *YouTube*, 13. září 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=z9E0ad8PeF4>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

communication systems were still crude and unreliable. Therefore dogs and pigeons were used extensively to send messages.“¹⁸¹

V MP části jsou nejvýraznějším příkladem uplatnění antikvářského přístupu servery, které využívají upravená nastavení hry v tzv. *hardcore módu*. V tomto módu je vypnuta většina pomocných mechanismů, které mají hru usnadnit. Na obrazovce nejsou téměř žádné informační ukazatele, které normálně hráče informují o stavu zdraví, munice, ale také o lokaci na herní minimapě. V normálním módu jsou ikonky reprezentující vojáky z hráčovy strany viditelné jak na této minimapě, tak také na hlavní části obrazovky přes budovy a další překážky.¹⁸²

Standardní herní mód také žádným způsobem neumožňuje zranit hráče stejného týmu. Výsledkem zrušení tohoto omezení společně s již zmíněným odstraněním pomocných indikátorů je tedy to, že pokud v *hardcore módu* hráč běží do místnosti, kde zpozoruje dalšího hráče a začne na něj okamžitě střílet, s jistou pravděpodobností může místo protivníka zabít hráče vlastní straně. Za tento pro svůj tým kontraproduktivní výsledek je také potrestán odečtením jistého počtu bodů. V tradičním módu lze sbírat pouze kladné body, zde je však v extrémním případě možné klesnout i pod nulovou hranici. Pro úspěšnou hru v tomto módu je důležité si pozorně všimnout uniforem jednotlivých vojáků, zapamatovat si, jakou barvu má vlastní strana hráče a jakou strana nepřítel. Ludonarativními prostředky se hráčům takto dostává jednoznačného odůvodnění funkce uniforem pro identifikaci vojáků, které by takhle exemplárně šlo předvést stěží nějak jinak. Pozměněná pravidla *hardcore módu* nutí hráče také více zvažovat další taktická rozhodnutí, jako např. házení granátů, které může v tomto případě velmi realisticky způsobit víc škody než užitku.

Pokud bychom chápali MP režim hry *Battlefield 1* jako formu historického reenactmentu, lze u tohoto režimu identifikovat historicky věrohodnější variantu umožňující hráčům zážitek komplexnější škály reálných výzev (*challenges*), s nimiž se museli a musí vojáci v boji potýkat, jako např. již zmíněná potřeba identifikace vojáků

¹⁸¹ YGK, „Battlefield 1 | War Pigeons Tutorial,“ *YouTube*, 14. prosince 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=weSTSwAtzSU>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

¹⁸² Viz Příloha 1, srovnán obrázků 2 a 4.

jako spojence či nepřítele.¹⁸³ Postavení *hardcore módu* jako speciální verze hry, kterou je nutné aktivně vyhledat a zvolit, vyjadřuje jasně hierarchii hodnot historické přesnosti a hráčské zábavy ve hře *Battlefield 1*. Fakt, že standardní režim postrádá řadu prvků posilujících historickou přesnost, je dobrým příkladem paradigmatu gamifikace a také zdůrazňuje dominanci hráčské zábavy a tím i hranice antikvářského využití v této hře.

4.1.3 VH

I přes svůj komiksový grafický styl se i hra *Valiant Hearts* snaží realisticky zobrazit atmosféru první světové války. Podobně jako u hry *Battlefield 1* ve hře vystupují vojáci v dobových uniformách, které hra reflektuje i dobře viditelnými změnami ve výbavě vojáků během války např. u Francie, která vyměnila původní pro boj nevhodné uniformy se zářivě červenými kalhotami a lehkou čapkou *képi* za jednodušší a méně viditelné šedomodré uniformy s ocelovou helmou *Adrian*.

Přestože by komiksový styl mohl svádět k tomu si myslet, že se hra bude snažit vyhnout zobrazení hrůz války, není tomu tak. Negativní důsledky války jsou ve hře zakomponovány hlavně v rámovacích narrativech, které nelze obejít. Tyto výjevy zahrnují jak ničení způsobeno dělostřelectvem, vážná válečná zranění a v nejextrémnějším případě i skutečnou hromadu zkrvavených těl padlých vojáků.¹⁸⁴ V rámci příběhu jsou hlavní postavy hry opakovaně vystavovány nebezpečí, čímž hra, jak uvádí Chris Kempshall ve své analýze, upozorňuje na skutečnost obrovských ztrát na životech, které postihly všechny strany konfliktu.¹⁸⁵ Vyobrazení umírání za první světové války a protiválečným narativům s ním spojených se podrobněji věnuje kapitola o využití historie jako historického původu.

Děj hry *Valiant Hearts* se na rozdíl od hry *Battlefield 1* soustřeďuje pouze na dění na západní frontě, a to v období od vypuknutí války do začátku Nivellovy ofenzivy a příjezdu prvních amerických sil do Evropy na jaře 1917. Omezení na západní frontu a upozadění ostatních míst, kde první světová válka probíhala, je pro počítačové hry běžné.¹⁸⁶ Válečné události hráč prožívá prostřednictvím čtyř postav: postaršího vojáka Emila Chaillona, francouzského farmáře, afroamerického člena francouzské cizinecké

¹⁸³ Adam Chapman, *Digital Games as History...*, 222-224.

¹⁸⁴ Viz příloha 2, obrázek 3, 5, 8.

¹⁸⁵ Chris Kempshall, *The First World War in Computer Games...*, 36.

¹⁸⁶ *Ibid.*, 40

legie Freddieho, polní sestry Anny, belgické studentky veterinární medicíny, a Němce Karla, Emilova zetě.

Uvedenou národnostní skladbu dále doplňují nehratelné postavy zastupující části jak britského, tak i francouzského koloniálního impéria. Ve hře je tak možné narazit nejen na příslušníky senegalských střelců, ale také na příslušníky kanadských a indických jednotek. Zajímavým způsobem se hra *Valiant Hearts* potýká s problematikou srozumitelnosti výroků jednotlivých postav různých národností. Ty sice mrmlají rozpoznatelnou, ale nesrozumitelnou mluvou odpovídající jejich mateřskému jazyku. Pro porozumění obsahu je proto nad nimi vždy komiksová bublina s obrázkem znázorňujícím, co se dotyčná osoba snaží sdělit.¹⁸⁷ Tento způsob lze chápat jako historicky autentičtější a více odpovídající antikvářskému využití než dabing, který využívá hra *Battlefield 1*.

Kromě příslušníků armád jsou ve hře zastoupeni také civilisté. Zobrazení nevojových aspektů života lidí za války věnuje hra *Valiant Hearts* celkově výrazně větší pozornost než *Battlefield 1*. To je viditelné jak v herní encyklopedii, tak také přímo v samotné hře. Ve chvílích klidu vojáci spí, provádějí osobní hygienu, konzumují jídlo, popíjejí alkohol. Stojí za pozornost, že Němci holdují spíše preclíkům a pivu, zatímco Francouzi si dopřávají baget a vína. Mezi úkoly v rámci hry najdeme takové věci, jako je shánění psacích potřeb pro napsání dopisu, odklizení trosk, či ošetřování zraněných.

Každodennímu životu za války se věnuje i herní encyklopedie.¹⁸⁸ Záznam o fenoménu zimy zdůrazňuje nebezpečí omrzlin, které poměrně často končily až amputacemi. Popisek sbíratelného předmětu dětské hračky známé jako káča zase informuje o vývoji hraček před první světovou válkou, v jejím průběhu a také po jejím skončení.¹⁸⁹ Herní encyklopedii hry *Valiant Hearts* a *Kodexu hry Battlefield 1* se věnuje také kapitola o legitimizačním využití historie.

¹⁸⁷ Viz příloha 2, obrázek 4.

¹⁸⁸ Viz příloha 1, obrázek 12.

¹⁸⁹ Pro ilustrativní příklad zápisu o sbíratelném předmětu – viz příloha 2, obrázek 11.

Hra *Valiant Hearts* věnuje značnou pozornost i zvířecím účastníkům války. Lékařský pes Walt¹⁹⁰ hráčem ovládané postavy provází a pomáhá jim překonávat překážky. Podobnou pomocnou roli plní i zpravodajští holubi, kteří jsou umně integrováni jako způsob nápovědy pro hráče, který neví, jak pokračovat dál.¹⁹¹ Zahnutím zvířat do herních mechanismů dochází k utváření ludonarativů o pomoci a přínosu zvířat za války. Kromě toho herní encyklopedie tyto narativy doplňuje rámovacími narativy ve formě encyklopedických záznamů, např. o nasazení psů během války.

Podobně jako hra *Battlefield 1* i *Valiant Hearts* zobrazuje slavná bojiště první světové války – Verdun, Vimy či Chemin des Dames. Hra neopomíná ani další významná místa paměti první světové války – město Ypres,¹⁹² kde došlo k prvnímu použití bojových plynů, a bitvu na Sommě, místa prvního většího nasazení tanků. Tyto lokace doplňují významná místa i za samotnou frontovou linií. Příběh hry zavede hráče také do Paříže v období mobilizace taxíků pro bitvu na Marně a do Remeše se zničenou katedrálou.

Hra *Valiant Hearts* se jako hra *Battlefield 1* výrazně věnuje prostředí zákopů. Některé mise, jako např. *Vauquoiské doly* a *Chemin des Dames*, se odehrávají výlučně v prostředí zákopů a hra tedy na rozdíl od většiny historických počítačových her z prostředí první světové války s tímto výrazným prvkem interaguje a připomíná ho.¹⁹³ Herní 2,5D engine¹⁹⁴ hry *Valiant Hearts* se svým omezením možnosti pohybu postav napomáhá produkci narativů o stísněnosti prostředí válečných zákopů.¹⁹⁵

4.1.4 Shrnutí

U obou počítačových her lze zaznamenat řadu prvků potvrzující antikvářské využití historie. Zkoumané hry přináší dva odlišné způsoby realistické simulace s vlastními grafickými styly. Jak fotorealistický styl v grafickém zobrazení, tak zvuková stránka hry *Battlefield 1* podle reakce Let's Playerů působí velmi věrohodně a realisticky.

¹⁹⁰ Viz příloha 2, obrázek 1, 8.

¹⁹¹ Viz příloha 2, obrázek 9.

¹⁹² Viz příloha 2, obrázek 4.

¹⁹³ Adam Chapman, „It's Hard to Play in the Trenches...“, nestránkované.

¹⁹⁴ [end3in/endžin]V doslovném překladu „motor.“ Odborné označení pro ústřední část softwaru hry; „game engine,“ *English Oxford Living Dictionaries*. <https://en.oxforddictionaries.com/>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Ubisoft Montpellier, UbiArt Framework, 2010. 2,5D engine má blíž dvěma dimenzím a v nehybném stavu působí stejně placatým dojmem. Využívá ale různých metod pro vytvoření iluze trojrozměrného prostoru, např. toho, že jednotlivé části prostoru v popředí a pozadí se pohybují jinou rychlostí.

¹⁹⁵ Viz příloha 2, obrázek 1, 3 a 6.

Na rozdíl od většiny počítačových her z prostředí první světové války se obě hry věnují problematice zákopové války a přímo ji zobrazují. V souladu s antikvářským využitím obě hry obsahují velké množství prostředí a postav. V tomto ohledu je však hra *Valiant Hearts* přece jen omezenější, protože se zaměřuje pouze na západní frontu. Obě hry zahrnují reprezentace obrovského množství umírání odpovídající krvavosti konfliktu první světové války, a to nejen u lidských postav, ale také u zvířat jako účastníků války.

Hra *Battlefield 1* zobrazuje válku v silně neproblematické formě odpovídající stylu selektivní realističnosti, která je typická pro hry žánru FPS. To se projevuje dehumanizací vojáků strany nepřítele a upozaděním dopadů války na civilní obyvatelstvo. Kromě selektivní realističnosti je možné u antikvářského využití historie ve hře *Battlefield 1* identifikovat i prvky selektivní autenticity, nejviditelněji v přímém kopírování filmových scén – konkrétně z kanadského snímku *Passchendaele*. Další prvek selektivní autenticity, využívání autority dokumentů, je viditelný jak v *Kodexu* hry *Battlefield 1*, tak také v historických „drobcích“ na načítací obrazovce MP části hry. Antikvářské aspekty jsou dále přítomné v odůvodňování pravidel herních režimů MP části v tutoriálových videích. *Hardcore mód* hry představuje část hry se zvýšeným důrazem na realističnost a s nejvýraznějším příkladem antikvářského využití.

Valiant Hearts i přes svůj komiksový styl grafického zobrazení¹⁹⁶ nezobrazuje první světovou válku ve formě bez násilí či adresované dětem. Dá se dokonce říct, že hrůzy zabíjení a válečných zranění zde vystupují výrazněji a v krvavějších detailech než u hry *Battlefield 1*, kde je zabíjení v jistém smyslu čistou záležitostí. Oproti hře *Battlefield 1* zde totiž není opomíjen ani problematický život civilistů a hrůzy, kterým museli za první světové války čelit. Hra *Valiant Hearts* se věnuje každodenním aspektům života civilistů i vojáků, kdežto téměř celá hra *Battlefield 1* se odehrává v momentech bojů. Dialogy hry *Valiant Hearts* jsou řešeny v souladu s antikvářským přístupem zachováním odpovídajících jazyků jednotlivých postav a využitím komiksových bublin, které v obrázkové formě shrnují obsah sdělení.

¹⁹⁶ Viz příloha 2.

4.2 Monumentální využití

Monumentální využití historie v počítačových hrách se projevuje oslavným přístupem k historickým událostem jako velkým triumfům a vyzdvihováním příkladů lidského hrdinství. Do popředí mohou být stavěny jak dominantní západní perspektivy, stejně ale mohou s monumentálním využitím pracovat i narativy spočívající v triumfu menšinových a kontrahegemonních perspektiv. Historické prvky a postavy využitě s monumentálním přístupem jsou většinou snadno rozpoznatelné jako učebnicové příklady a projevují se posilováním pozitivního pohledu a empatického citění ke kultuře či straně, kterou hráč ovládá.¹⁹⁷

4.2.1 BF1 SP

Ve hře *Battlefield 1* lze najít na úrovni herních mechanismů řadu prvků, které podporují monumentální přístup k zobrazení historie. V obou částech hry, v MP i SP části, je v podstatě hlavním cílem fyzické obsazování prostoru, které je typické pro žánr her stříleček z první osoby. Tento princip ludonarativním způsobem pomáhá vytvářet narativy vojenského triumfu nad nepřítelem. V SP části, kromě úvodu, díky obnovujícím se zdraví jsou hráčem ovládané postavy schopné zdolat zdánlivě nepřekonatelné překážky a porazit desítky až stovky nepřátel. V této části hry ve prospěch budování monumentálních narativů pracuje navíc i fakt, že nepřátelští vojáci jsou dehumanizovanou anonymní nepřátelskou silou, s níž je obtížné sympatizovat. Takovéto vyobrazení protivníka svědčí o tom, že hra *Battlefield 1* pracuje se stylem tzv. selektivního realismu, jak jej popisuje Holger Pötzsch.¹⁹⁸

I přes výše zmíněné mechanismy nahrávající vzniku ludonarativů heroického triumfu je monumentální vyznění narativů v kampaních SP části hry *Battlefield 1* oslabováno a problematizováno. Největší podíl na tom mají rámovací narativy, které relativizují a někdy dokonce absolutně zpochybňují vítězství a triumf na ludonarativní úrovni. Kampaň *Nothing is Written* obsahuje asi nejčistší příklad monumentálního využití historie – kontrahegemonní narativ porážky mocného Osmanského impéria hrstkou arabských rebelů v čele s Lawrencem z Arábie a hráčem ovládanou postavou

¹⁹⁷ Scott Alan Metzger a Richard J. Paxton, „Gaming History ...“, 542 a 546.

¹⁹⁸ Holger Pötzsch, „Selective Realism...“, 174.

Zarou Ghufuran. Samotnou přítomnost Lawrence z Arábie¹⁹⁹ jako ikonické postavy první světové války lze označit jako další prvek monumentálního využití historie.²⁰⁰

Jiné narativy relativně nezpochybňovaného a jasného vítězství se ale v dalších kampaních nevyskytují. Pro všechny ostatní příběhy je typické zakončení, které je pouze dílčím vítězstvím. Za zmínku stojí, že ani v jediné kampani není hráč účastníkem definitivního konce první světové války. I přes tuto problematizaci vítězství lze v SP části vystopovat prvky glorifikace charakteristické pro monumentální využití historie. Oslavováno zde není vítězství, ale už samotné odvážné nasazení a hrdinské výkony vojáků v boji samy o sobě.

V tomto duchu se nese i závěrečná animace, která je odemčena po dokončení všech SP kampaní hry *Battlefield 1* a má sloužit i jako složení holdu všem, co v první světové válce sloužili:

„One day all this will be over. The war to end all wars will be won – by one side or the other. The guns will rust. Grass will grow – and there will be nothing left of any of this. The land will heal itself as everything does in the end. We’ll be long gone by then – but maybe not forgotten. History only remembers one in a thousand of us – then the future will be filled with stories of who we were and what we did. How we lived, how we fought and how we died. When this is all over and the war is won – they will remember us. But until that day comes, we will stand, we will look death in the eye – and we will fight!“²⁰¹

Kampaně *Avanti Savoia!* a *The Runner* jsou toho dobrým příkladem. V obou kampaních hráčem ovládané postavy překonají velké množství nepřátel, ale jejich příběh nekončí triumfem. V kampani *Avanti Savoia!* Luca Vincenzo Cocchiola sice splní všechny zadané úkoly a dobude alpskou pevnost, kterou drželi rakousko-uhersí vojáci. Závěr kampaně však přesto vyznívá tragicky, protože Matteo, Lucův bratr, kterého se snažil ochraňovat, je nalezen mrtvý.

¹⁹⁹ Viz příloha 1, obrázek 11.

²⁰⁰ Scott Alan Metzger a Richard J. Paxton, „Gaming History ...“, 547.

²⁰¹ Izuniy, „BATTLEFIELD 1 All Cutscenes Movie (WW1 World War 1)“, *YouTube*, 17. října 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=kgE5E7e7Y-Y&t>, 1:29:45-1:31:10. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Kampaň *The Runner* končí smrtí hlavní postavy, australského vojáka Fredericka Bishopa. Presentovaný jako dlouholetý veterán a žijící legenda mezi jednotkami ANZAC se Bishop totiž obětuje v sebevražedném útoku na osmanskou pevnost. Útok provede sám, aby na sebe stáhl pozornost, a tak umožnil Jacku Fosterovi, mladému australskému vojákovvi, spolu s dalšími zraněnými vojáky bezpečně ustoupit. Děj je situován na Gallipolský poloostrov, který se stal jedním z nejdůležitějších míst oficiální hegemonní australské národní paměti. Podle rétoriky australské vlády při příležitosti 100. výročí události je totiž vylodění vojáků ANZAC „momentem zrození australského národa“ a reprezentuje „to, co znamená být Australanem.“²⁰² Mark McKenna²⁰³ kritizoval australskou vládu za využívání symbolů bitvy o Gallipoli a jednotek ANZAC kvůli vlivu na militarizaci australské národní historie.²⁰⁴

Emotivní reakce Let's Playera z kanálu *LazarBeam* je ukázkou toho, jak výjimečně působivá je monumentálnost této kampaně pro většinové australské publikum. Když Bishop úspěšně obsadí nádvoří pevnosti, vztyčí na něm australskou vlajku. Než pevnost zasype dělostřelecká palba z britských lodí, je nepřátelským osmanským vojákem zraněn. Australský Let's Player na to reaguje: „No, no way! I think, I think, I think Bishop did it.” //gesto salutování// „Courtyard captured. Oh! There she is boys!” //opět salutování// „That's a flag if I ever seen one! Oh! NOO! NOOOO! Not fucking Fred – he can't fucking die!.”²⁰⁵

Oproti tomu jiný, francouzský Let's Player *ExVSK* kampaň *The Runner* společně s kampaní *Avanti Savoia!* hodnotí jako nezajímavé. Je přesvědčen, že si k hlavním postavám kvůli krátkosti obou kampaní nestihl vytvořit žádný emoční vztah. Z hlediska krátkosti kritizuje SP část hry jako celek:

„En plus, les récits sont beaucoup trop courts, quoi! Comment vous voulez vous attacher à l'Estafete //(postava Australana Bishopa z kampaně *The Runner*)//

²⁰² Joan Beaumont, „Commemoration in Australia: A memory orgy?,” *Australian Journal of Political Science* 50, č. 3 (2015): 536-543. Political Science Complete. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

²⁰³ Historik australských dějin a profesor na University of Sydney.

²⁰⁴ Mark McKenna, „ANZAC Day: How did it become Australia's national day?,” v *What's wrong with ANZAC? The militarisation of Australian history*, ed. M. Lake a H. Reynolds (Sydney: New South, 2010), 138.

²⁰⁵ LazarBeam, „THE GREATEST AUSTRALIAN TO EVER LIVE! (Battlefield 1 War Stories Gameplay),” *YouTube*, 3. listopadu 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=jp0uCra8WgI>, 21:55-22:30. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

par exemple? Qui d'entre vous s'est attaché à ce pauvre Italien? Qui d'entre vous s'est attaché à ce gars? “ // (postava Edvardse z kampaně *Through Mud and Blood*)// „Franchement! Des scénarios, les seules personnages que j'ai aimé, c'était notre ami le pilot fou et la demoiselle – les Arabes. Ce sont les deux histoires ou j'ai réellement ressenti quelque chose.“

/„Navíc ty příběhy jsou příliš krátké! Jak si chcete vytvořit pouto k postavě běžce?“ // (postava Australana Bishopa z kampaně *The Runner*)// „Kdo z vás si vybudoval vztah k tomuhle chudáku Italovi? Kdo z vás si vybudoval vztah s tímhle klukem?“ // (postava Edvardse z kampaně *Through Mud and Blood*)// „Upřímně! Z těch příběhů jsou jediné postavy, co se mi líbily, náš kamarád šílený pilot a ta slečna – Arabové. To jsou jediné dva příběhy, kde jsem skutečně něco cítil.“²⁰⁶ Krátkost SP kampaní lze tedy chápat jako faktor, který komplikuje recepci a maří potenciál monumentálních narativů v nich nabízených.

4.2.2 BF1 MP

MP část hry *Battlefield 1* obsahuje také řadu příkladů monumentálního využití historie. V každém z MP herních režimů mohou vznikat ludonarativní narativy vítězného triumfu hráčem ovládané strany. Herní režim *Operations* je zvláštní tím, že obsahuje také rámovací narativy, které ludonarativní rovinu doplňují a umocňují monumentální potenciál narativů. Tyto rámovací narativní fragmenty jsou nabitě silně emocionální rétorikou, která pracuje s nacionalistickými apely do boje za danou stranu.

Dobrym příkladem toho je operace *Iron Walls* rekonstrující bitvy na italské frontě. Úvodní komentáře obou stran obsahují vyprávění vojáků plná patosu: „We will never forget the shame that our defeat at Caporetto brought to this country. Today we have a chance to ease that point by reclaiming those lands that we lost to the Habsburg invaders. So pray for me, mother. Pray for the Kingdom of Italy;“²⁰⁷

„This morning I saw an Eagle soaring above the mountain. I could not help thinking it was our Imperial Eagle showing us the true height of our ambitions and ideals –

²⁰⁶ ExVSK, „Battlefield 1-Let's Play Ending [FR],“ *YouTube*, 21. října

2016, <https://www.youtube.com/watch?v=-SlkrXVasFM>, 48:22-48:50. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

²⁰⁷ AFGuidesHD, „All Intros, Outros and Cutscenes - Battlefield 1 Operations,“ *YouTube*, 16. března 2017, https://www.youtube.com/watch?v=jd_nL6X2mb4, 12:02-12:20 (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

it was majestic, it was glorious. From up there, it can surely see the Italians. Like that bird of prey we will soon be picking them off, one by one.²⁰⁸

Průběžné komentáře hodnotící vývoj v operaci *Kaiserschlacht* a mapující německou jarní ofenzivu 1918 také navozují emotivní atmosféru svádějící k budování monumentálních narativů: „Our attack failed. But we men with experience are undeterred. We fought at Mulhouse, Tanneberg, Arras. We know that victory is never easy. Let us fight again!“ Fine work men! With the iron fist of the great Kaiser we have smashed their defenses. Now onwards! Let us march to Amiens and bring an end to this war.²⁰⁹ V případě německého kontrafaktuálního vítězství je hráč za německou stranu dokonce konfrontován s triumfálním konstatováním německého vítězství v celé válce: „Brave soldiers, the British Army is beaten and the German Eagle is soaring over Europe. The Allies will surely now beg for peace – with our great leaders dictating all conditions.“²¹⁰

Obdobně jako na německé i na britské straně jsme svědky emotivního hodnocení a výzvy k udatnému boji: „We won. That’s the spirit and determination that made Britain Great! But they will come again. So keep those rifles ready and the spirit of the blight in your heart; Yes we lost. The Jerry knocked seven bells out of us. But this fight is not over, not by a long chalk. Lets retreat to Amiens – well dig in there and show these blinders what we British are truly made of. Let them think they’re winning. Jerry don’t know us Brits. You put our back to the wall and well fight tooth and nail – to the death. This city, Amiens, it isn’t far from the old Somme battle field– a field where every yard is soaked with British blood. The men don’t forget that.“²¹¹

Jakýkoli triumf či vítězství, kterého hráč dosahuje, je vždy jenom dočasným. Vzhledem k neustálému opakování stejných bitev má totiž v podstatě takřka nulovou délku trvání. Pokud chce hráč pokračovat, musí se po skončení bitvy zúčastnit stejné či odlišné bitvy od začátku. V jistém případě může sice hráč narazit na delší vítěznou sérii,

²⁰⁸ Ibid., 15:25-15:45.

²⁰⁹ AFGuidesHD, „All Cutscenes (All Outcomes) - Battlefield 1 Operations,“ *YouTube*, 28. listopadu 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=2S09nxIA4bs&t>, 43:46-43:58, 44:53-45:03. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

²¹⁰ Ibid., 47:42-47:56.

²¹¹ Ibid., 49:34-49:40, 50:45-51:17.

dříve či později se to ale stane i na straně poražené. Navíc fakt, že se strany pravidelně střídají, nastavuje zrcadlo zaslepené nacionalistické rétorice v rámcových fragmentech, která je stejná u všech stran. Tímto je monumentálnost vítězných narativů a zdánlivě nezpochybnitelné ospravedlnění pohledů jednotlivých stran relativizováno. Podobné fungování vyzoboroval již Chris Kempshall u MP hry *Verdun*.²¹² Výsledkem toho je oslabení monumentálního využití ve prospěch kritického využití historie v počítačových hrách.

Jako příklad monumentálního využití stojí za to uvést i tzv. behemoty (*behemoths*), obrovské vojenské stroje, které vystupují v MP režimech *Conquest* a *Operations*.²¹³ Jde o masivní ozbrojené vzducholodě *zeppelin*,²¹⁴ bitevní lodě *dreadnought*, obrněné vlaky²¹⁵ či francouzský super-těžký tank *Char 2C*. Behemoti vstupují do hry ve zmíněných herních režimech v momentech, kdy jeden z týmu výrazně prohrává, aby se této slabší straně dala ještě poslední příležitost zvrátit výsledek.²¹⁶ Tito behemoti prezentované jako vrcholy vojenského inženýrství zde figurují jako monumentální prvky, podobně jako např. divy světa v jiných hrách.²¹⁷

4.2.3 VH

Ve hře *Valiant Hearts* se vyskytuje výrazně méně případů, kdy je hráč účastníkem triumfálního úspěchu svojí strany. Na ludonarrativní úrovni jde o ty části hry s postavu Freddieho,²¹⁸ při nichž je možné identifikovat monumentální využití historie v zobrazování vojenských vítězství. Hráč ovládající Freddieho se takto zúčastní řady slavných bitev první světové války. Většinou jde o bojiště s velkým nasazením britských vojenských sil: bitva Neuve Chapelle, na Sommě a bitva o hřeben Vimy – významné místo kanadské národní paměti, kde stojí dodnes největší kanadský památník mimo území samotné Kanady. V tomto kontextu se ozývají některé kritické hlasy kvůli

²¹² Chris Kempshall, *The First World War in Computer Games...*, 90 .

²¹³ „Behemoth,“ *Battlefield Wiki*, <http://battlefield.wikia.com/wiki/Behemoth>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

²¹⁴ Viz příloha 1, obrázek 1 a 6.

²¹⁵ Viz příloha 1, obrázek 3.

²¹⁶ Kromě MP části hry najdeme příklady behemotů i v několika pasážích SP části.

²¹⁷ Scott Alan Metzger a Richard J. Paxton, „Gaming History...“, 547.

²¹⁸ Viz příloha 2, obrázek 5.

zneužívání historie v momentech, kdy symbol bitvy u Vimy v hegemonních připomínkových akcích slouží jako součást nacionalistické ideologie *vimyismu*.²¹⁹

K docílení monumentálního využití v pasážích s Freddiem hra *Valiant Hearts* využívá řady rámovacích narativů od dramatické hudby evokující velkolepost bitvy po komentář vypravěče. Ten v průběhu hry vysvětlí, že za odvahou a odhodláním Freddieho stojí jeho životní ztráta – smrt manželky: „Freddie, originally from America, enlisted voluntarily in the French forces at the start of the war. Behind his bravery hid a man already devastated by the war’s effects. A man with one sole obsession: Punish those who have destroyed his life.“²²⁰

Že rámovací narativy a ludonarativy budující představu fyzické síly Freddieho a monumentální vyznění jeho účasti na bojišti dosahují kýženého efektu, dokazuje reakce Let’s Playera *jacksepticeye*: „He is a tough man!//doprovázeno gestem zatnuté pěsti// I don’t even NEED guns and weapons...All I need are like – wire cutters and fists!; Listen to that music! We are heading into battle with Freddie! Notice how everybody else has guns in their hands. Ready to shoot people. All Freddy has are clenched fists! Let’s GO, champs!“²²¹

Dojem monumentálnosti a spravedlnosti či oprávněnosti tažení, které Freddie vede, jsou podloženy tím, že on nechce ublížit řadovým německým vojákům, pouze jejich veliteli Baronu Von Dorfovi zodpovědnému za smrt jeho milované, jak to potvrzuje i zápis ve Freddieho deníku: „April 22nd 1915... Apparently their leader’s called Von Dorf. Everybody else are just pawns in this game, just like me.“

V průběhu hry Freddie skutečně nikoho nezabije, dokonce ani samotného Barona Von Dorfa. Když ho konečně dostihne a porazí v pěstním souboji, jeho život ušetří. V jednom z dalších deníkových zápisů adresovaných zesnulé manželce to Freddie

²¹⁹ Robert Rutherford, „National Myths and Pivotal Battles: The Case of Vimy,“ *Journal of Military and Strategic Studies* 18, č.2 (2017): 170. Political Science Complete.

²²⁰ 【XCV//】 „VALIANT HEARTS FULL MOVIE - Full Gameplay Walkthrough (All Collectibles) (All Collectibles) 1080p,“ *YouTube*, 2. července 2014, https://www.youtube.com/watch?v=BYPo2_DH7EY, 10:55-11:20. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

²²¹ Jacksepticeye, „WAR IS HELL | Valiant Hearts: The Great War #1,“ *YouTube*, 26. dubna 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=Mxks4M6tVtc&t>, 13:48-13:51, 15:17-15:25; Jacksepticeye, „TAKE THAT VON DORF!! | Valiant Hearts: The Great War #8,“ *YouTube*, 28. května 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=KtEfLh7v72Y>, 0:04-0:16. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

vysvětluje: „September 15th 1916. I couldn't do it. I had his life in my hands and I couldn't do it. Killing him wouldn't have brought you back and you wouldn't have wanted to see me kill. He wasn't worth it. Nothing's holding me back here now. If I survive this damned war I'll be heading home.“ Fakt, že ovládané postavy ve hře nikoho nezabíjejí, posiluje morálnost hráčovy strany a umocňuje tak monumentálnost triumfů v případě narativů kolem postavy Freddieho.

Monumentálnost těchto pasáží je posílena i jinými částmi hry, které nepracují s monumentálním využitím historie. Např. moment, kdy postava Emila odmítne vojenské vyznamenání, protože nesouhlasí s použitou taktikou, dále umocňuje představu o morálnosti hráčem ovládaných postav: „The French officers were proud of the heavy losses inflicted on the enemy. Emile, full of anger, refused to be decorated for what he considered to be a cowardly act.“²²²

Závěr hry *Valiant Hearts* pracuje s jiným typem monumentálního využití historie. V souladu s protiválečným duchem celé hry zde nejde o oslavu vojenského vítězství, ale o hold těm, kteří se šíleností války postavili na odpor a byli za to, podobně jako postava Emila, zabití. Jak se o tom zmiňuje i kapitola věnující se využití historického původu, Emile je v závěru hry odsouzen vojenským soudem na smrt za zabití důstojníka během vojenské vzpoury, která ukončila Nivellovu ofenzívu v Chemin des Dammes.²²³

Bojiště Chemin des Dammes a otázka popravených vojáků, tzv. *Fusillés pour l'exemple*, jsou ve francouzském prostředí vysoce kontroverzní záležitostí. Pro jedny jsou to zrádci, co odmítli hájit svoji zemi v klíčovém momentu války, pro druhé zase mučedníci odporující hrůzám a ničení nejen první světové války, ale všech válek obecně. Bývalý francouzský prezident François Hollande nechal komisí historiků *Mission Centenaire* zpracovat posudek, jaké oficiální stanovisko by měla Francie k těmto vojákům zaujmout.²²⁴

²²² [XCV//] , „VALIANT HEARTS ...“, https://www.youtube.com/watch?v=BYPo2_DH7EY, 2:35:17-2:35:29. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

²²³ Viz příloha 2, obrázek 6 a 7.

²²⁴ Antoine Prost a kol., *Quelle mémoire pour les fusillés de 1914-1918?: Un point de vue historien* (Paříž, Mission Centenaire, 2013). http://centenaire.org/sites/default/files/references-files/rapport_8-11-2013.pdf. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Jde o krok, který následuje po dřívějších prohlášeních vrcholných představitelů francouzského státu, jako jsou Lionel Jospin, který jako premiér v roce 1998 vyzval k návratu popravených do francouzské národní paměti, a Hollandův předchůdce Nicolas Sarkozy, který v roce 2008 u příležitosti 90. výročí konce první světové války u Verdunu prohlásil, že řada z těch, co byli popraveni, nebyli žádní zbabělci.²²⁵

François Hollande nakonec nepřistoupil k žádné amnestii popravených, jak navrhovalo jedno z řešení komise *Mission Centenaire*,²²⁶ ale zúčastnil se připomínkové akce ke 100. výročí bitvy u Chemin des Dames a prohlásil toto místo za symbol míru a sjednocení dnešní doby.²²⁷ Během ceremonie zazněly i písně *Le chant de Craonne* a *Le chant des mutins*, neoficiální francouzské protiválečné hymny.²²⁸

V tomto kontextu je zdánlivě paradoxní glorifikace postavy Emila a popravených během první světové války výrazně pochopitelnější. Na konci hry *Valiant Hearts* je vidět, jak se autoři hry, podobně jako v realitě François Hollande, snaží přes postavu Emila balancovat mezi uznáním oběti popravených a nezpochybněním povinnosti a morální hodnoty služby vlasti ve zbraní. Je to zřejmé z Emilova posledního dopisu, který čte cestou na popraviště:

„I know my sacrifice has not been in vain. I fought for my country and my liberty. My honour is assured.“²²⁹ Francouzský originál zní poněkud jinak. Emile v něm říká, že svou povinnost splnil, důstojně bránil Francii a jeho dcera se nemusí stydět za jeho činy: „J’ai rempli mon devoir, j’ai tenu mon rang pour la France, tu n’as pas à avoir honte de mes actions.“²³⁰ Připomenutím hrdinství, které Emile ve válce projevil, se hra snaží usmířit protichůdné paměti bitvy u Chemin de Dames.

²²⁵ Ibid., 25.

²²⁶ Ibid., 26-31.

²²⁷ France 3 Hauts-de-France, „Émission spéciale : centenaire du Chemin des Dames,“ *YouTube*, 16. dubna 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=YD5-sNYeLis>, 2:27:28-2:27:36. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

²²⁸ „France: François Hollande sur le Chemin des Dames, un siècle après,“ *RFI*, 16. dubna 2017. <http://www.rfi.fr/france/20170416-france-francois-hollande-le-chemin-dames-siecle-apres-bataille>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

²²⁹ [XCV//] „VALIANT HEARTS...“, https://www.youtube.com/watch?v=BYPo2_DH7EY, 3:46:48-3:47:03. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

²³⁰ ExVSK, „Soldats Inconnus - Mémoires De La Grande Guerre Ending,“ *YouTube*, 1. července 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=NAkIK4cK86E&t>, 25:48-25:55. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Efektivitu emočního apelu, který zde hraje klíčovou roli a posiluje tak potenciál monumentálního vyznění přítomných narativů, je možné doložit reakcí řady Let's Playerů. Kompilační video Yoana Fanise, jednoho z hlavních autorů hry, ukazuje koláž tváří lidí dojatých v reakci na závěrečnou scénu hry *Valiant Hearts*.²³¹

U Let's Playerů francouzského původu, kteří mají k postavě Emila logicky nejbližší, můžeme vidět velmi emotivní reakci na konec hry. *Funeral Playe* si např. zpočátku myslí, že Emil nebyl odsouzen k smrti a reflektuje paradox, že byl uvězněn vlastní stranou: „Ahh, je suis encore prisonnier. Ouais, bah, allez. Ahh, ohh là. Après toutes ces années de service, tous ça parce j'avais pas envie de mourir. Que je me suis rebelé contre une stratégie stupide. Je me fais emprisonné par mes – mon propre pays. Ca, ça va être atrosse.....“ / Ahh, stále jsem vězeň. Jo, bah, jde se. Oh, ach jo. Po všech těch letech služby, tohle vše, jen protože jsem nechtěl umřít. Protože jsem se vzbouřil proti hloupé strategii. Byl jsem uvězněn svými – svou vlastní zemí. To bude ohavné....”

Po smrti Emila vyjadřuje svůj smutek a rozčarování, že hra nekončí šťastným závěrem: „Ouhh, putain! Est-ce, est-ce qu'il y a de plus triste – comme fin sans déconner. Oh, la vache! Ah, cette lettre... elle m'a touché au coeur. C'est... phouh. C'est assez, c'est assez triste. Ohhhh, putain. Phouh. C'est triste. C'est triste – pourquoi? Parce que – franchement je m'attendais que ce soit – behh, qu'il soit vivant, quoi! Qu'il y a un happy end, même dans cette cruauté. Bah, non...“ / „Ouhh, kurva! Existuje něco smutnějšího – jako konec, bez vtipkování. Oh, ty krávo! Ah, ten dopis... to mě opravdu dojalo. Je to, pfuu. Je to dost, je to dost smutné. Ohhhh, kurva. Pfuu. Je to smutné. Je to smutné – proč ? Protože – jsem upřímně čekal, že tam bude – bahh, no že přežije! Že nakonec bude happy end, i v této ukrutnosti. Bah, a ono ne...”²³²

Podobně smutná je i reakce jiného Francouze, Let's Playera z kanálu *ExVSKj*: „NON!... Ca peut pas finir ainsi! Ca peut pas! NON! Ca peut pas finir ainsi, putaaain! Crois, mon dieu! Et je vous le jure, j'ai larmes aux yeux. Ohh, là là. Je reste bouche bée, honnêtement! Car je me suis dit que Karl, il survit et tout, qu'on le voit survivre et tout,

²³¹ YFanise, „Valiant Hearts Ending - Youtubers reactions [Spoiler],“ *YouTube*, 19. září 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=NeHFwBFiOZ8>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

²³² Funeral Play, „Soldats Inconnus : Playthrough #08 / Ending,“ *YouTube*, 28. června 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=GknY0Cz9bXY>, 21:08-21:44, 24:32-25:17 (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

et on se dit que ça se finira bien et on final, bah... Ehh, ils ont réussi à nous prouver le contraire, quoi. Putain, mais c'est ultra triste comme fin, quio. C'est.... Pouhh... C'est ignoble. C'est ingoble comme fin, serieux.“

/„NE!... To nemůže skončit takhle! Nemůže! NE!“ To nemůže skončit takhle, kurvaa! Můj ty bože! A přísahám vám, mám slzy v očích. Ohhlalá. Zůstává s otevřenou pusou, upřímně! Protože jsem si říkal, že Karl přežil, no že ho vidíme přežít a tak a říkáme si, že to skončí dobře a nakonec bah... Ehh, podařilo se jim nás přesvědčit o opaku. Kurva, ale je to ultra smutné jako konec. Je to... Puu... Je to hrozné. Je to hrozné jako konec, vážně.“²³³

Ten však konstatuje, že smutný konec se vzhledem k temné atmosféře celé hry přece jen dal očekávat a že s tématem války se vtipkovat nedá: „Enfin vous me direz, le jeu à la base est quand même très, très sombre. Après tout on déconne pas avec la guerre, heh? On peut pas déconner avec la guerre, on peut pas. Non, on peut pas.“ /„Nakonec mi řeknete, že ta hra je v základu přece jenom velmi, velmi pochmurná. Koneckonců z války si nemůžeme dělat srandu, co? Z války si nemůžeme dělat srandu, nemůžeme. Ne, nemůžeme.“²³⁴

Obdobnou reakci můžeme zaznamenat ale také u hráčů, kteří mají vzhledem k odlišné národnosti k francouzskému kontextu přece jen dál, např. u Ira *jacksepticeye*: „Don't tell me what I think is happening, is gonna happen! Is he going to die? Is he getting the death sentence? That music is not, fuckin.... Oh, no! Don't do it! Emile is going to die isn't he? I don't want him to die!.... That sucked! Why did he have to die? And he died thinking that Karl was dead. Oh. Fucking hell! Stupid game!“ Ah, fuckin – as soon as he said that he was sick, I knew that he was gonna die. Ohh... And now I know why people said I was going to cry at the end. You were right! God dammit!.....Oh, for fuck's sake I'm depressed now! Jesus! That ending sucked!²³⁵

²³³ ExVSK, „Soldats Inconnus - Mémoires De La Grande Guerre Ending...“,

¹<https://www.youtube.com/watch?v=NAkIK4cK86E&>, 27:36-28:41 (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

²³⁴ Ibid., 28:41-28:57.

²³⁵ Jacksepticeye, „A TEARFUL GOODBYE | Valiant Hearts: The Great War (END)“, *YouTube*, 6. června 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=iU10cgzfJHY>, 21:08-25:28. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Zmíněné reakce potvrzují schopnost hry *Valiant Hearts* vytvořit mezi hráči a postavami silné emotivní pouto, které je nutné pro efektivní realizaci potenciálu monumentálního využití historie a recepci těchto narativů. Při budování tohoto emočního propojení má významnou roli i postava psa Walta, který slouží podobně jako v jiných hrách děti, které svou nevinností posilují empatickou reakci hráčů.²³⁶

4.2.4 Shrnutí

SP kampaně hry *Battlefield 1* umožňují realizaci monumentálních bojových výkonů, které však často skutečným vítězstvím nekončí. Postavě Lucy v kampani *Avanti Savo!* se nepodaří zachránit svého bratra, Frederick Bishop v kampani *The Runner* obětováním vlastního života sice zachrání další australské vojáky, nic to ale nezmění na celkové porážce jednotek *ANZAC* na Gallipoli. Následně lze tedy říci, že hra oslavuje hrdinskou účast vojáků v boji víc než samotné vítězství. Na základě reakcí *Let's Playerů*, lze označit krátkost jednotlivých kampaní za faktor, který znemožňuje hráčům vytvořit si dostatečný vztah k postavám, a tím tak omezuje naplnění monumentálního potenciálu ve hře přítomných narativů. Reakce australského *Let's Playera* ale ukazuje, že silně hegemonní a militarizovaný narativ australského národního uvědomění může být pro vhodné publikum silně emotivní a fungovat tak i přes zmíněnou krátkost příběhů. V MP části je monumentálnost narativů ze situací triumfálního vítězství oslabena tím, že se jednotlivé bitvy stále opakují a jakákoli prohra či vítězství mají vždy jen dočasné, extrémně krátké trvání.

U hry *Valiant Hearts* je možné identifikovat monumentální využití historie ve formě oslavy vojenských vítězství hlavně u postavy Freddieho. V případě bitvy u Vimy lze mluvit o monumentálním prezentování hegemonního pohledu na kanadskou historii. Monumentální využití lze vidět v tom, jak je budována morálka hráčovy strany. Ovládané postavy jsou morálně příliš vysoko, než aby své protivníky zabíjely, či schvalovaly zbabělé způsoby boje. Monumentální využití je patrné hlavně v závěru hry, kdy hra působí velmi emotivně a díky tomu svým způsobem glorifikuje postavu Emila a přes něj také vojáky popravené za války. Hra se ale zároveň snaží usmířit tento protiválečný narativ s protichůdnou pamětí morální povinnosti bránit Francii podobně,

²³⁶Susanne Eichner, „Representing Childhood, Triggering Emotions, v *Video Games and the Mind: Essays on Cognition, Affect and Emotion Essays on Cognition, Affect and Emotion*, ed. Bernard Perron a Felix Schroter (Jefferson: McFarland, 2009), 183-185.

jak to bylo možné vypořádat u Françoise Hollandea během připomínkových akcí ke 100. výročí bitvy u Chemin de Dammes.

4.3 Kritické využití

Kritické využití historie v počítačových hrách se vyznačuje přítomností narativů jistým způsobem relativizujících dominantní pohled na dané události. Dosahuje se toho zahrnutím kontrafaktuálních scénářů, střídáním perspektivy vyprávění příběhů či prezentací menšinových pohledů.²³⁷

4.3.1 BF1 SP

Prolog SP části hry nazvaný *Storm of Steel* pracuje s některými pro žánr FPS netypickými tropy, jejichž využití přispívá ke kritickému využití historie. Oproti běžné praxi, kdy je cílem hráče zůstat naživu pro dokončení dané herní pasáže, tento prolog nutí hráče opakovaně umřít, aby následně mohl být převtělen do další postavy. Stuart Marshall Bender poukázal na to, jak uvedený přístup podtrhuje bezvýznamnost masového umírání za první světové války a snaží se humanizovat postavy, které hráč ovládá.²³⁸ Z pohledu kritického využití historie je také důležité, že zde chybí takové prvky jako rámovací cíle a struktura herního úkolu. Jediným směrodatným pokynem v celém prologu je pouze titulek „What follows is frontline combat. You are not expected to survive.“²³⁹

Prolog vrcholí situací, ve které uprostřed zničené krajiny proti sobě osamoceně stojí a vzájemně na sebe míří německý a americký voják. Moment, který výrazně zpochybňuje, resp. minimalizuje odlišnost vojáků na opačných stranách fronty tím, že poukazuje na to, že všichni vlastně musí čelit stejným válečným hrůzám války. Komentář k této scéně končící tím, že oba vojáci složí zbraně,²⁴⁰ obsahuje vyjádření o totální povaze války, v níž jsou všichni zúčastnění vojáci uvězněni, a současně

²³⁷ Scott Alan Metzger a Richard J. Paxton, „Gaming History ...“, 542, 547.

²³⁸ Stuart Marshall Bender, „You Are Not Expected to Survive...“, nestránkováno.

²³⁹ Galactic Warlords, „Battlefield 1: Intro“, *YouTube*, 20. října 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=w8d0Bf5JfQ>, 1:22. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

²⁴⁰ Viz příloha 1, obrázek 5.

představuje rozmanitou škálu válečných příběhů postav,²⁴¹ které má hráč možnost vyzkoušet v kampaních SP části:

„They push –we push. Every once in a while, we push hard enough that the light breaks through the clouds – so the world beyond the war glimmers – just out of reach. The war is the world and the world is the war. But behind every gunsight is a human being. We are those people. We are the jaded and we are the naive. We are the honorable and the criminal. We are the bound-for-legend and we are the lost-to-history. We are the knights of the sky, the ghosts in the desert, and the rats in the mud. These are our stories.“²⁴²

Pro některé hráče má SP část hry navíc i další úroveň, která za určitých podmínek může operovat s kritickým využitím historie. Pokud hráči pochází ze zemí, které ve hře vystupují jako nepřátelské – Německo, Rakousko-Uhersko či Osmanská říše – je pravděpodobné, že při konfrontaci se situací, ve které jsou nuceni zabít příslušníky těchto států, u nich dochází k určité reflexi této skutečnosti. U německého Let's Playera z kanálu *LiveGaming FR*, který ale hraje a komentuje hru *Battlefield 1* ve francouzštině, zaznamenáváme hned v prologu vysvětlení jeho vztahu k Němcům za první světové války²⁴³ a jeho chápání „němectví“ obecně:

„J'ai entendu un „Scheiß.“ Ça veut dire merde en allemand. Et juste pour qu'on soit claire – je suis bien Allemand – je le sais. Par contre, eh, c'est logique pour vous dire que je ne suis absolument pas pour les Allemands dans cette phase-là. Je suis pour les Allemands, pour le foot, maintenant. Par contre à cette époque là, ou je suis même pas né encore. Voilà, juste pour qu'on soit claire, pour qu'il n'y a pas de rumeurs et quoi qu'il en soit. Et je suis Allemand, mais par contre du coeur je suis Français. Alors même pour la logique, tu peux par être pour les nazis. Je n'ai même pas l'envie de les nommer Allemands, pour moi c'est rien à voir avec les Allemands – c'est les nazis.“

²⁴¹ Detailněji rozepsané v podkapitole 4.1 věnující se antikvářskému využití historie.

²⁴² Galactic Warlords, „Battlefield 1: Intro...“, <https://www.youtube.com/watch?v=w8d0Bf5JfQ>, 2:00-3:17. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

²⁴³ Dle komentáře Let's Playera je vidět záměna s druhou světovou válkou podobné přibližování či zaměňování je rozebrané také v dalších příkladech v podkapitole 4.5.2.

/„Slyšel jsem „Scheiß.“ To znamená v němčině „do prdele.“ A jen aby bylo jasno – ano, jsem Němec – já to vím. Ale, eh, je logické vám říct, že nejsem na straně Němců v tomto období. Jsem za Němce, co se týče fotbalu, v dnešní době. Ale v této době, tehdy, když jsem ještě nebyl narozen. Tady to máte, jen aby bylo vše jasné, aby nebyly řeči a cokoli takového. A jsem Němec, ale srdcem jsem Francouz. Takže i z logiky věci, nemůžu být pro nacisty. Nechci je ani označovat jako Němce, pro mě to nemá nic společného s Němci – jsou to nacisti.“²⁴⁴

Podobně je pro českého Let's Playera z kanálu *Agraelovo Let's Play Šílenství* momentem k pozastavení, když si v kampani *Avanti Savoia!* v reakci na komentář hlavní postavy uvědomí, že vojáci, proti nimž bojuje, nejsou němečtí, ale rakousko-uherská: „Počkat. Tohle to vlastně – tohle to vlastně nejsou Němci, kurva. Do prdele! To mi teďko tady, to mi teďko tady trošku pokazilo den. To teďko tady mi to došlo, že když tady mluví o tom, že to je Austro-Hungarian – to je Rakousko-Maďarsko. Rakousko-Uhersko, sorry.“²⁴⁵

Na rozdíl od úvodu SP části, kde je výsledek nezávislý na úsilí hráče, ostatní kampaně staví hráče do pozic jednotlivců schopných podat hrdinské až nadlidské výkony a rozhodnout tak celé bitvy. Tyto extrémní schopnosti postav ovládaných v kampani rozebírá část věnující se monumentální přístupu. Lze je chápat také jako aspekt s kritickým využitím historie, protože takovýto přehnaný prvek může být tak do očí bijící, že podpoří kritický pohled na zobrazované narativy.²⁴⁶

Z celé hry *Battlefield 1* je nejlepším příkladem ukazujícím tyto extrémně přehnané schopnosti jednotlivců SP kampaň *Avanti Savoia!*, v níž hráč ovládá Lucu Vincenza Cocchilu, který díky pancéřovanému brnění takřka sám bez problémů eliminuje desítky rakousko-uherských vojáků a značnou část jejich letectva. Řada recenzentů a Let's Playerů ve svých komentářích ke hře kritizuje právě tuto část hry pro její pseudo-realističnost:

²⁴⁴ LiveGaming FR, „Battlefield 1 - Campagne | Let's Play #1...“, <https://www.youtube.com/watch?v=IVKgG2KgeXA&>, 5:20-6:25. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

²⁴⁵ Agraelovo Let's Play Šílenství, „► Battlefield 1 SP | #4 | Mario a Luigi | CZ Lets Play / Gameplay [1080p] [PC]“, *YouTube*, 1. listopadu 2016, https://www.youtube.com/watch?v=KR1TTsr3_Ng, 23:41-24:02. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

²⁴⁶ Scott Alan Metzger a Richard J. Paxton, „Gaming History ...“, 538.

„I am a Space Marine!²⁴⁷ Welcome, to the depiction of Battlefield 1. You are in a full steel armor, carrying a heavy machine gun - you have no problem doing this because apparently you are a genetic super soldier. For some reason you are the only person that has this equipment and considering how bloody effective it is you'd think they'd gear everybody out in it. You are being tasked with running up a MOUNTAIN in this equipment (which is in itself absolutely hilarious) and murdering entire regiments of opposing troops;“²⁴⁸

„Počkat, počkat. To je tahle mise, kde tu spolu s cápkem, kterej je v posraný PLÁTOVÝ ZBROJI, tady půjdeme a skosíme tu desítky, desítky frajerů. NE! Ale ne!... Tohlencto je, tohle je tak strašně over the top, tohlencto je tak strašně over the top! „Posad' se dcerko! Ted'ko ti konečně povím ten příběh z vojny, jak jsem si nasadil zbroj a zastřelil jsem u jednoho kostela víc jak 40 Němčourů.“..... To snad ne! Ono, ono nestačí, ono nestačí, že jim tady nádherně rozstřílíme kompletně všechny, celou pěchotu jejich, ale samozřejmě ještě stihneme vlastnoručně pomoci tady jejich vlastních děl skosit kompletně všechny tady jejich bombardéry.“²⁴⁹

Zajímavým způsobem využívá kritický přístup k historii kampaň *Friends in High Places*. Hráč v ní ovládá postavu Američana Clyda Blackburna, nedůvěryhodného podvodníka, který se dostane k Britskému královskému letectvu tak, že britskému důstojníkovi ukradne letadlo spolu s jeho identitou. V rámci příběhu kampaně také prokáže značnou míru zbabělosti, když svého leteckého kolegu Wilsona zmanipuluje a v jednom momentě dokonce přemýšlí i o tom, zda ho nemá zabít, aby mohl snáze utéct ze země nikoho zpět na spojenecké pozice. Nemorálnost této postavy je ve výrazném kontrastu k stereotypu šlechtných rytířů, který je letcům první světové války připisován.²⁵⁰

²⁴⁷ Postava nadlidského super-vojáka z fiktivního sci-fi vesmíru knih, stolních a počítačových her Warhammer 40k; „Start Collecting! Space Marines: Description,“ *Games Workshop*, <https://www.games-workshop.com/en-NO/Start-Collecting-Space-Marines>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

²⁴⁸ TotalBiscuit, „WTF Is... - Battlefield 1 Single Player Campaign ?,“ *YouTube*, 20. října 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=XkDysHo83lw>, 8:54-9:27. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

²⁴⁹ Agraelovo Let's Play Šílenství, „► Battlefield 1 SP | #4 ...,“ https://www.youtube.com/watch?v=KR1TTsr3_Ng, 13:53-15:30, 24:33-24:58. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

²⁵⁰ Andrew Wackerfuss, „This Game of Sudden Death...,“ 241.

Blackburnova kampaň končí v Londýně, kam byl poslán k válečnému soudu. Díky německému leteckému útoku je ale osvobozen a zúčastní se britské letecké obrany, při které spolu s Wilsonem osobně zneškodní řadu letadel a trojici vzducholodí. Tato část může evokovat, podobně jako kampaň *Avanti Savoia!*, přehnanost hrdinských činů jednotlivce. Kampaň se ale uzavírá s poukázáním na možnost využití tropu nespolehlivého vypravěče. Blackburnova slova i jeho údajné jednání totiž zpochybňují důvěryhodnost jeho svědectví a pravdivost všech vyprávěných událostí v kampani *Friends in High Places*:

„And that’s my story. A selfish man who risked his own life to save another – and in doing so, found he was saved himself. Things get mixed up in wartime though and you’ll probably hear other versions. A rogue pilot who stole a plane, who killed his buddy. Then lied, cheated and murdered his way across half the Western Front – only to escape court-martial in the chaos of an air raid. But don’t listen to any of that! What you heard from me is the truth. I wouldn’t tell you if it wasn’t. Would I?“²⁵¹

Kromě výše zmíněných kritických využití historie v SP části hry *Battlefield 1* odpovídá tomuto přístupu také střídání perspektiv během vyprávění příběhu. Jednotlivé kampaně jsou na sobě nezávislé a prezentují vlastní pohled na události první světové války. Všechny se ale drží silně národních perspektiv na válku a, jak dále rozebírá část práce věnující se využití historie jako wishstory, je zde, co se týče skladby narativů, patrná značná britsko-americká dominance.

Alternativní kontrahegemonní perspektivy typické pro kritické využití historie lze vyzorovat v narativech menšinových postav, kterým se věnuje i kapitola o historickém původu. Kampaň *Nothing is Written*, ve které hráč ovládá postavu beduínské ženy Zary Ghufrany, poskytuje příležitost realizace kontra-hegemonních narativů o možnosti triumfu slabší a technologicky méně vyspělé strany nad výrazně silnějším protivníkem.²⁵²

²⁵¹ Generic Gaming, „BATTLEFIELD 1 - All Cutscenes - Friends in High Places,“ *YouTube*, 18. října 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=jC7cdrGzbO4>, 19:15-19:58. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

²⁵² Emil Lundedal Hammar, „Counter-hegemonic commemorative play..., 386-387.

Nad skutečností, že Zara slouží převážně pouze jako pravá ruka Lawrence z Arábie na vykonávání špinavé práce, se hra nijak nepozastavuje. Závěrečné titulky této kampaně však přece jen reflektují, že Arabové byli Velkou Británií a Francií manipulováni a že po skončení války ani přes svůj podíl na porážce Osmanů samostatnost nezískali: „The end of the Great War saw the Ottomans driven from Arabia. However, the empires of Britain and France reneged on their promise of Arab independence. T.E. Lawrence remains a figure of controversy. The war for oil continues to this day.“²⁵³

Na jaře 1918, kdy tato příběhová kampaň začíná, již ale byla platná Sykesova-Picotova dohoda počítající s rozdělením Blízkého východu mezi vítězné mocnosti. Tuto realitu však příběh hry *Battlefield 1* nijak výrazně nereflektuje. Velkou část narativů tvoří vyprávění samotného Lawrence z Arábie, který nikdy nezpochybňuje význam protiosmanského povstání jako boje utlačovaných proti tyranii Osmanské říše. V kontrastu s tímto je jen několik málo rámovacích narativních fragmentů v této kampani. Z nich snad nejlepším příkladem je komentář osmanského důstojníka, hlavní nepřátelské postavy v této kampani. Ten zpochybňuje bláhové naděje povstalců a hovoří o tom, že jejich způsob života nemůže přežít a že ropné bohatství si nakonec stejně přisvojí ti jiní: „You can never stop the progress of machines. One day, the whole world will take your lands and the precious black gold beneath it sands.“²⁵⁴

4.3.2 BF1 MP

V rámci MP části hry lze také vyzorovat řadu využití kritického přístupu k historii. Mezi jednotlivými hrami hráči pravidelně mění strany konfliktu a je jim tedy poskytována perspektiva, která relativizuje status vlastní a nepřátelské strany. V jednu chvíli může hráč urputně bojovat za síly Dohody, později se ale např. na samém bojišti může ocitnout v kůži německých vojáků. Stejně tak, jak si většina vojáků během první světové války neměla možnost vybrat, na které straně války budou stát, i hráči je tímto mechanismem přidělena strana, s kterou se musí ztotožnit a bojovat za ni, pokud chce být úspěšný. Tímto způsobem je hráči ludonarativními prostředky

²⁵³ Izuniy, „BATTLEFIELD 1 All Cutscenes Movie (WW1 World War 1),“ *YouTube*, 17. října 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=kgE5E7e7Y-Y>, 1:29:15-1:29:36. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

²⁵⁴ *Ibid.*, 1:19:00-1:19:10.

předkládána teze o tom, že zkušenost vojáků na obou stranách je v jistém smyslu zaměnitelná a že vztahy spojenec versus nepřítel jsou vždy relativní.

U herního režimu *Operations* je tento efekt ještě dále posílen. Kromě toho, že zde hráč za danou stranu bojuje, je mu totiž také perspektiva jeho strany přibližována narativními fragmenty mezi jednotlivými fázemi. Načítání každé nové mapy je doprovázeno komentářem jednoho či více vojáků té strany, kterou bude hráč zastupovat. Tyto komentáře jsou zajímavé, protože odkazují na aspekty, které jinak hra *Battlefield 1* výrazně upozaduje.

V komentáři na úvod operace *Conquer Hell* např. německý voják radostně píše svoji sestře, že se jim podařilo získat potraviny z britských zásob: „Here, we have found the abandoned British depots bursting with supplies. We are literally eating the spoils of victory. There is bread and eggs and beer. Once Amiens is ours, I will try to send some home.“²⁵⁵

Jiný komentář, k mapě *Argonne Forest*, se zaměřuje na strach amerických vojáků z nadcházejících bojů. „This infernal Bombardment – the noise, the smoke. The most tremendous cannonade I've ever heard. It swept round us in a wide curve of red leaping flame, quite unending in either direction;“²⁵⁶ „Black Jack Pershing ain't got a clue. Hun've got bunkers made of solid concrete. Guns the size of houses. Concrete pillboxes strafing guns, mustard gas. At the river, I saw a dozen of us blown to fragments by a shell? The spirit of Liberty ain't of no protection against those things.“²⁵⁷

Také po dílčích úspěších či neúspěších je hráči nabízen jakoby od spolubojovníka emotivně nabitý hodnotící komentář: „We have won! Soldiers of the Empire, the foolish British have underestimated us Ottomans. This is to our advantage – so when they come once more, again, we will hold;“²⁵⁸ „We have been defeated, men. But the battle is not

²⁵⁵ Burnt Toast Joe, „Battlefield 1- ALL OPERATION CUTSCENES AND INTROS,“ *YouTube*, 11. února 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=kDpgCHvgGAA>, 1:57-2:13. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

²⁵⁶ *Ibid.*, 1:06-1:19.

²⁵⁷ *Ibid.*, 4:56-5:11.

²⁵⁸ AFGuidesHD, „Gallipoli (Defending) - Battlefield 1 Turning Tides Multiplayer Operations,“ *YouTube*, 9. prosince 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=p28mQd-TCbw>, 15:17-15:32. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

over. Let regret fuel your courage for this final attack. Now we must win, or all will be lost!²⁵⁹

Formou rámovacích narativních fragmentů vystupuje i hlas historického vypravěče, který má dodávat objektivní historický kontext. Před zahájením operace jsou tak vysvětleny např. strategické důvody pro uskutečnění dané ofenzívy: „On the anniversary of their humiliating defeat at Caporetto, the Italian army launched a huge assault to win back the land they had lost from the now well prepared Austro-Hungarians,²⁶⁰ „With war on the horizon, the British high command recognized that a new mechanized conflict was inevitable. The fuel for these new machines of war came from lands dominated by the Ottomans. These regions also held vital trade routes and strategic positions. Controlling them was then a critical step in winning the war.“

Finální komentář po skončení operace závisí na relativní úspěšnosti obou stran v jejich snaze zvítězit. Týmy na obou stranách se snaží společným úsilím porazit nepřítele a docílit tak konkrétní konfiguratívni rezonance – svého vítězství. Jde o konfliktní a kolektivní ludonarativní způsob konstrukce vyprávění. Nejlepší hráč s nejvyšším skóre, které převyšuje všechny ostatní, může být klidně na straně poražených.

Pokud zvítězí ta strana, která v historii skutečně zvítězila, vyznívá závěrečné hodnocení vypravěče stejně jako všechny jeho zbylé komentáře, tzn. jako objektivní konstatování daného výsledku, jako např. u operace *Iron Walls*: „The Italian victory known as the Vittorio Veneto brought an end to the war on the Italian Front and resulted in the complete collapse of the Austra-Hungarian Empire. This also meant that the war on the Western Front would soon come to an end.²⁶¹

Zvítězí-li ale v operaci strana, která ve skutečnosti historicky prohrála, spočívá komentář v hypotetické spekulaci nad tímto kontrafaktuálním scénářem. Některé komentáře obsahují např. zmínku o tom, že dosažený výsledek by pravděpodobně mohl

²⁵⁹ AFGuidesHD, „All Cutscenes ...“, <https://www.youtube.com/watch?v=2S09nxA4bs>, 8:04-8:16. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

²⁶⁰ Burnt Toast Joe, „Battlefield 1- ALL...“, <https://www.youtube.com/watch?v=kDpgCHvgGAA>, 6:16-6:27. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

²⁶¹ AFGuidesHD, „All Intros, Outros and Cutscenes - Battlefield 1 Operations“, *YouTube*, 16. března 2017, https://www.youtube.com/watch?v=jd_nL6X2mb4, 15:00-15:15. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

znamenat zvrát ve válce a vítězství Ústředních mocností: „With Germany now controlling the vital railway hub of Amiens, the allied armies in France would have been divided and if Paris were to fall, the surrender of France would likely follow. In the situation Britain would have no choice but to seek a truce while they planned their new strategy. This speculative situation would surely impact the outcome of the war.“²⁶²

Jindy ale komentář vypravěče poukazuje na to, že ani toto dílčí vítězství by již ke konci války pravděpodobně nebylo schopné zvrátit narůstající převahu sil Dohody: „One can only speculate what might have happened if the German army had successfully defeated the Meuse-Argon offensive. After four years of war the will of the German people was breaking and it's empire collapsing. With American troops still arriving in Europe an Allied victory would still have been likely.“²⁶³

Celkový narativ dotváří jak narativní rámovací fragment ve formě již zmíněných komentářů, tak také ludonarativy, které vznikají chováním hráčů na bojišti. Tyto ludonarativy mohou působit v jistém smyslu silněji než komentáře, které jen dokreslují realitu výsledku bitev. Pokud se např. týmu jednotek Velké Británie v operaci na Gallipoli nedaří fyzicky postupovat dále z vylodovací pláže a obsazovat dané cíle, dá se předpokládat, že z opakovaných neúspěšných pokusů zaútočit, doprovázených opakovaným umíráním všech hráčů útočícího týmu, hráče pravděpodobně ovládá silný pocit frustrace a bezradnosti.

Jindy však může být v této operaci díky dosažení lepších kvalit útočícího týmu, štěstí či jiných okolností postup britských sil na Gallipoli jednoduchý a nezastavitelný. Tato proměnlivost a jistá nepředvídatelnost výsledku zpochybňuje historickou danost a posiluje kritický pohled na historický vývoj a jeho podmíněnost.

Kromě herního režimu *Operations* stojí za zmínku také režim *Frontlines* – zajímavý tím, že na rozdíl od jiných herních režimů může a často také končívá nerozhodně. Výsledkem dlouhých, někdy např. i třicetiminutových bojů a umírání na obou stranách je pak stav odpovídající počátku hry. Prostřednictvím ludonarativů hra tak rezonuje

²⁶² Ibid., 29:53-30:15.

²⁶³ Ibid., 25:57-26:15.

s narativy o první světové válce plné ofenziv a zbytečného zabíjení bez zaznamenaných posunů.

4.3.3 VH

Ve hře *Valiant Hearts* je stejně jako ve hře *Battlefield 1* viditelný kritický přístup ve střídání perspektiv. Na rozdíl od hry *Battlefield 1* netvoří ale příběh hry *Valiant Hearts* několik oddělených na sebe nenavazujících příběhů strukturovaných vždy podle národního klíče, což je typické pro většinu počítačových her z prostředí první světové války.²⁶⁴ Hra sleduje jeden celistvý příběh s transnacionálním přesahem, v němž vystupují čtyři postavy, které hráč střídavě ovládá.²⁶⁵ Vyprávění není vždy chronologické a hra se občas vrací v čase, aby události představila z pohledu jiné postavy. Využití transnacionální perspektivy je také aktuálním paradigmatem Mezinárodní společnosti pro studium první světové války.²⁶⁶

Na rozdíl od příběhu SP části hry *Battlefield 1* hráč v SP části hry *Valiant Hearts* ovládá postavy z obou stran válečného konfliktu. Jednou z hratelných postav je totiž i Němec Karl. Výsledkem toho je vytváření ludonarativů, které rozměňují rozdíly mezi oběma stranami. Tento efekt je dále posílen postavou německého lékařského psa Walta, který hlavním postavám pomáhá. Walt je přijímán bez problémů vojáky obou stran, nikdo mu nechce ublížit. Během příběhu hráč za postavu Anny ošetřuje také zraněné německé vojáky. Postava Emila zase v misi u Vauquois potká německého vojáka v nesnázích. Emil mu pomůže a dále spolupracují na úniku ze zasypaných tunelů. Později ho německý voják na oplátku zachrání před zajetím Němci.

Jak je zřejmé z reakce Let's Playera z kanálu *jacksepticeye*, který po konfrontaci s uvězněným německým vojákem, jemuž ze začátku není příliš ochoten pomoci, i on dochází postupně k závěru, že pro něj vlastně nikdo nepřítelem není a že Emile i německý voják se ocitli ve stejných hrůzách války: „Oh, Hi! You're an enemy! Why would I want to save you?!? No thanks! Well I guess I don't have an enemy –

²⁶⁴ Chris Kempshall, *The First World War in Computer Games...*, 39.

²⁶⁵ Viz příloha 2, obrázek 1.

²⁶⁶ *Ibid.*, 67; o Společnosti: „About The Society,“ *International Society for First World War Studies*, <http://www.firstworldwarstudies.org/about.php>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

me personally. I don't really have a side in the war. I mean – Emile might. Me, not so much. Come on, Walt! We saved an enemy. Well, we are all together in this war.”²⁶⁷

Řadoví němečtí vojáci ve hře nevystupují jako skuteční nepřátelé. Roli nepřítele představuje pouze postava karikaturního německého generála Barona Von Dorfa. Válečné ukrutnosti jsou vždy připisovány buď právě jemu, nebo fenoménu války jako jisté ničivé přírodní síle. Přestože hra představuje primárně francouzský pohled na válku, kriticky zobrazuje i francouzskou armádu jako aktéra zodpovědného za nesmyslné posílání vlastních vojáků na smrt při Nivellově ofenzivě v Chemin des Dames, či za nasazení chemických zbraní s ničivým dopadem na vlastní civilní obyvatelstvo při bombardování Saint Mihiel na konci hry. Němečtí i francouzští vojáci ve hře dále vystupují jako překážky, kterým je nutné se vyhnout či je nějakým způsobem překonat. Nakonec za popravu Emila, jediné úmrtí hlavní postavy v celé hře, jsou zodpovědné právě francouzské autority.

4.3.4 Shrnutí

U obou her je možné identifikovat příklady kritického využití historie. Prolog hry *Battlefield 1* poukazuje na podobnou situaci vojáků na obou stranách konfliktu. V kampani *Avanti Savoia!* je zřejmý příklad kritického využití ve vysloveně přehnaných schopnostech ovládané postavy. Je to natolik extrémní, že u hráčů vyvolává reflexi a tvrdou kritiku. Kampaň *Friends in High Places* zpochybňuje stereotyp představ o pilotech první světové války jako šlechtných rytířích a navíc pracuje s nespolehlivým vypravěčem, který poukazuje na problematickou důvěryhodnost jednotlivých historických svědectví a narativů.

Pro hráče těch národností, které v SP kampani hry plní roli nepřátel, jako např. Němce, hra nabízí další příležitost pro kritickou reflexi. Příkladem kontrahegemonního narativu triumfu technologicky méně vyspělé strany je kampaň *Nothing is Written*. Tento kontrahegemonní narativ podporuje kritické využití historie ve hře *Battlefield 1* tím, že zpochybňuje nevyhnutelnost historického vývoje ve smyslu jasných vítězství silnější strany.

²⁶⁷ Jacksepticeye, „BAD NEWS!! | Valiant Hearts: The Great War #7,“ *YouTube*, 23. května 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=9lyKZLxQvs&>, 8:25-9:17. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

V MP části herní režim *Operations* díky změnám stran a dočasnosti vítězství a porážek relativizuje jinak velmi vyhrocenou nacionální rétoriku, která je prezentována hlavně v komentářích vypravěče a spolubojovníků. Rámovací narativy zde prezentují vždy daný národní pohled, ten je ale ludonarativními prostředky zpochybňován, protože hráč vidí snahy ospravedlnit své nároky vůči protivníkovi na obou stranách. Režim *Operations* poskytuje také možnost realizace kontrafaktuálních narativů o jiných průbězích první světové války, které tak poukazují na podmíněnost historického vývoje.

Valiant Hearts prezentují příběh z transnacionální perspektivy sahající od postav z dohodových států až po Německo. Postava Walta prochází napříč frontami a slouží jako nástroj smazávání rozdílů mezi oběma stranami. Toto je dále posíleno příklady, kdy hlavní postavy ve službách dohodových sil pomáhají i Němcům nebo s nimi spolupracují. Kromě zpochybnění role Němců jako nepřítelů, kterou nahrazuje fenomén samotné války jako ničivé katastrofy, dochází i ke zpochybnění morálnosti francouzské strany jako „těch dobrých.“ Dosahuje se toho tím, že hra ukazuje momenty, kdy se Francie dopouští odsouzeníhodného jednání ať už použitím chemických zbraní v oblasti s civilisty či nesmyslným posíláním svých vojáků na jistou smrt.

4.4 Historie jako wishstory

Přístup k historii jako wishstory²⁶⁸ je poměrně blízký kritickému přístupu, ale vyznačuje se hlavně tím, že se na úkor historické přesnosti snaží udělat hru pro hráče atraktivnější. Herní aspekty mohou opomíjet kontroverzní historické jevy jako např. otroctví, či mohou naopak stavět do popředí např. ideál rovného postavení žen a mužů ve společnosti, tzn. takové jevy, které jsou v souladu s morálkou a vkusem současné společnosti.²⁶⁹

4.4.1 BF1 SP

U hry *Battlefield 1* můžeme pozorovat řadu elementů odpovídajících využití historie jako wishstory. Skutečnost, že se hra nevěnuje vypuknutí a počátečním bojům první světové války, ale se soustřeďuje na pozdější časové období, lze chápat jako snahu vyhnout se monotónní a hráčsky neatraktivní zákopové válce a prezentovat první

²⁶⁸ Spojení anglických slov pro přání (*wish*) a historii (*history*), tedy něco jako „rádoby historie.“

²⁶⁹ Scott Alan Metzger a Richard J. Paxton, „Gaming History ...“, 543, 548-549.

světovou válku jako konflikt vysoce dynamický a plný mobilních bojů podobných těm z druhé světové války. Takovéto ústupky směrem k větší herní zábavnosti historie jsou dalším příkladem paradigmatu gamifikace.

Kromě tohoto aspektu je možné ve hře identifikovat řadu tendencí zobrazení války, které jsou v souladu se stylem selektivní realističnosti válečných počítačových her. Válka je relativně čistou záležitostí. Vojáci sice umírají ve velkém napravo i nalevo, jejich těla ale zůstávají relativně nepoškozená. Ve hře nenajdeme taková vážná zranění jako např. ztráty končetin či deformace obličeje zraněných. Hra také naprosto ignoruje existenci civilistů a dopady, které na jejich život válka měla.

Zaměření na americký trh jako na jedno z cílových publik je poměrně jasné z toho, že se hra věnuje převážně událostem z konce první světové války, kdy se bojů účastnily také americké síly. To, že v úvodu SP části hráč ovládá americké vojáky, vzbuzuje ale představu, že Spojené státy americké byly plnohodnotným aktivním účastníkem války již od začátku. Absence francouzských vojáků v SP části vytváří prezentaci první světové války, která rezonuje se zažitým stereotypem her z druhé světové války vyzdvihujících americký podíl ve válce. Francie, která se ve skutečnosti na rozdíl od USA první světové války účastnila od začátku a měla výrazně větší ztráty na životech, vystupuje v SP části jako pasivní oběť, která potřebuje záchranu před Němci ze strany Američanů a Britů. V souladu s tímto SP kampaň *Friends in High Places* vrcholí leteckou bitvou nad Londýnem. I zde je vidět přímý odkaz na druhou světovou válku a snaha rezonovat s bitvou o Británii ikonickou právě pro ni.

Když se podíváme na zbylé, ne-americké postavy z příběhu SP části, také jasně vidíme výraznou anglo-americkou dominanci. V úvodní části *Through Mud and Blood* vystupují afroameričtí vojáci a britské tankové jednotky, ve *Friends in High Places* je hlavní postavou americký pilot Blackburn spolu se svým střelcem Britem Wilsonem a setkáváme se tam i s dalšími britskými piloty, v *The Runner* válčí Britové, Australané a Novozélandané, v *Nothing is Written* je sice beduína Zara, která ale slouží jako pravá ruka Brita Lawrence z Arábie. Jediná kampaň, která nestaví hráče na stranu USA či Britského impéria, je *Avanti Savoia!* Zde je ale v úvodní cutscéně naznačeno, že Luca Vincenzo Cocchiola, hlavní postava, po válce emigroval do USA, protože jeho dcera

na něj mluví anglicky s americkým akcentem. Tuto postavu lze tedy chápat jako amerického imigranta s italskými kořeny.

4.4.2 BF1 MP

Dominantní postavení americké a britské strany v SP části je komplementováno s využitím dabingu pro posílení možnosti empatického propojení hráče s touto stranou. Dabování postav SP části je pochopitelné, ale fakt, že v MP části jsou komentáře anglicky mluvících vojáků v rámci rámovacích narativních fragmentů i během hry dabovány, nabádá k tomu chápat tento jev jako prostředek posílení dominantní anglo-americké perspektivy. Např. ve francouzské či německé jazykové verzi hry by mohly tyto postavy mluvit anglicky, tak jako Italové mluví italsky, či Rusové rusky. Případně by mohly být všechny strany lokalizované formou dabingu, takže by v anglické verzi mluvili anglicky i němečtí vojáci. Tím by ale anglo-americká strana vystupovala pouze jako jedna ze stran konfliktu, nikoli jako ta dominantní, správná strana, se kterou má být hráči usnadněno soucítit a sympatizovat.

4.4.3 VH

Valiant Hearts stejně jako *Battlefield 1* využívá aspekty odpovídající využití historie jako wishstory, dělá to ale odlišným způsobem a s jiným finálním vyzněním. Nejvýraznější zkreslení zobrazení v souladu s přístupem wishstory představuje fakt, že hráč nemá možnost zabít. Toto omezení je během hry absolutní, a přestože někdy hráč musí úderem omráčit nepřátelské vojáky, granátem či tankem odstranit blokující překážky, následkem hráčova jednání nikdy nedojde k smrtelnému zranění dalších postav.

Striktní lpění hry na tomto principu je dobrým příkladem rámovacích nástrojů, který usměrňuje možnost narativního vyznění ludonarativních částí hry.²⁷⁰ Tento fakt má občas za následek až komické scény, např. když nepřátelští vojáci vždy až na poslední chvíli v překvapení a strachu utečou před granátem hozeným hráčem.²⁷¹ Ani hlavní záporná postava příběhu hry Baron Van Dorf není zabit. Ušetření jeho života a větší efektivita jeho trestu dalšího života po potupné degradaci je dále vysvětlena v rámovacím narativu komentáře vypravěče: „After too many missteps, an too many

²⁷⁰ Adam Chapman, *Digital Games as History...*, 125-127.

²⁷¹ Viz příloha 2, obrázek 5.

battles lost, Baron Von Dorf was demoted and moved far from the front lines. For him a fate worse than death.²⁷²

Zmíněný princip nemožnosti zabíjet je porušen až na samotném závěru hry, kdy hráč postavou Emila musí udeřit svého velícího důstojníka polní lopatkou, čímž způsobí jeho smrt. Hra odděluje důsledky válečného násilí od samotného hráče a postav, které ovládá. Zabíjení je tedy vždy výsledkem vnějšího dění, ostatních vojáků či války jako takové. Těmito ludonarativními prostředky hra posiluje protiválečné narativy, které jsou rozebrány i v části věnující se využití historického původu. Naproti tomu jsou zde také potlačovány narativy vypovídající o nacionalistickém odhodlání vojáků bojovat a zabíjet pro svoji vlast. Analýze závěru hry *Valiant Hearts* se věnuje i kapitola o využití historie jako historického původu.

4.4.4 Shrnutí

Využití historie jako wishstory je přítomné u obou zkoumaných her. V případě hry *Battlefield 1* se projevuje posilováním významu role a účasti USA za podpory Velké Británie na úkor ostatních členů Dohody. Nejvýrazněji se to projevuje v naprosté absenci Francie a Ruska v SP části a využití dabingu pro anglicky mluvící postavy v obou částech hry, které posiluje schopnost vcítění se do anglo-americké perspektivy.

Ve hře *Valiant Hearts* se projevuje využití historie jako wishstory v nemožnosti prostřednictvím hráčem ovládaných postav zabíjet. Tento rámovací nástroj je využit napříč celou hrou i v konfrontaci s hlavní zápornou postavou Baronem Van Dorfem. Striktní nemožnost je porušena až na samém konci, kdy postava Emila musí zabít svého velícího důstojníka. Tím, že hráč nemá v průběhu hry možnost ovládnutím postav zabíjet, jsou ve hře upozadovány narativy spojené s problematikou nevyhnutelnosti vojáků za války zabíjet a vlasteneckého odhodlání řady z nich tak ochotně činit.

²⁷² 【XCV//】 „VALIANT HEARTS...“ https://www.youtube.com/watch?v=BYPo2_DH7EY, 2:50:50-2:51:18. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

4.5 Historie jako koláž představ

Přístup využití historie jako koláž představ (*composite imagination*) se v počítačových hrách projevuje zahrnutím prvků, které pochází z různých historických období či jsou naprosto fiktivní.²⁷³ Důraz je kladen na historickou rozpoznatelnost a atraktivnost pro publikum, nikoli historickou věrohodnost a přesnost. V tomto smyslu je tento přístup v protikladu s antikvářským přístupem. V případě zkoumaných her by se mohl tento přístup projevovat např. zahrnutím prvků z druhé světové války.

4.5.1 BF1 SP

Pouze u hry *Battlefield 1* lze vystopovat prvky, které odpovídají využití historie jako koláže představ. Výskyt zbraní a vojenské techniky z různých stran konfliktu u nesprávných armád a na neodpovídajících bojištích v MP části hry *Battlefield 1*, který byl rozebrán už v části věnující se přístupu vypůjčené autenticity. Tento jev lze chápat jako příklad koláže představ, i když mírnější, protože promíchané prvky pochází z jednoho historického období.

Příklad exotičtějšího namíchání historicky neodpovídajících aspektů lze ve hře *Battlefield 1* vidět v tom, jak se v některých pasážích rekonstruovaná první světová válka přibližuje druhé světové válce. Jak již bylo poznamenáno v části věnující se využití historie jako wishstory, ve skladbě zbraní se ve hře vyskytuje značné množství automatických zbraní, které nejsou fiktivní, ale jejich zastoupení je nadproporční. Většina bitev také nekoresponduje se známou realitou zákopové války, typickou pro první světovou válku. Místo toho je zde válka vyobrazena jako vysoce mobilní, velmi podobná druhé světové válce.

Narativy evokující druhou světovou válku a americko-britskou záchranu Evropy obsažené napříč hrou *Battlefield 1* byly blíže rozebrány v části wishstory. Kromě této obecné tendence stojí za zmínku několik dalších konkrétních momentů ze hry nejmarkantněji připomínajících druhou světovou válku.

²⁷³ Scott Alan Metzger a Richard J. Paxton, „Gaming History...“, 543, 550.

Závěr SP kampaně *Friends in High Places* obsahuje scénu letecké bitvy nad Londýnem.²⁷⁴ Nejde o naprosto fiktivní událost, protože i během první světové války probíhaly německé letecké útoky na Velkou Británii.²⁷⁵ V žádném případě ale nelze říci, že by šlo o ikonický moment první světové války, jako jsou např. bitvy u Verdunu či na Sommě. Letecká bitva o Británii je ale klíčovou a snadno rozpoznatelnou událostí právě druhé světové války. Tím, že hra *Battlefield 1* zahrnuje leteckou bitvu nad Londýnem, dochází k resonanci s tímto momentem z druhé světové války, což má za následek splývání obou těchto oddělených historických období.

4.5.2 BF1 MP

V MP části podobně působí lokace Caricynu. Ten je součástí bojiště operace *Red Tide* mapující boje v období ruské občanské války. Nepatřičnost tohoto prostředí pro první světovou válku je patrná už v tom, že se tato operace odehrává po skončení první světové války v roce 1919.²⁷⁶ Tato událost tedy nemá jak zapadat do první světové války a bitva o Caricyn sem proto rozhodně nepatří. Oproti tomu je ale bitva o Stalingrad²⁷⁷ neodmyslitelnou součástí druhé světové války jako jedno z klíčových míst, kde se odehrál obrat ve válce.

Kromě tohoto přibližování k druhé světové válce prostřednictvím obsahu hry *Battlefield 1*, bývá dění v MP části přenášeno do prostředí druhé světové války chováním samotných hráčů. V chatové sekci lze zaznamenat čas od času *trolly*²⁷⁸ či vážně smýšlející sympatizanty nacismu a stalinismu, kteří píšou zprávy obsahující hesla těchto totalitních ideologií působících během druhé světové války. Dále ve hře *Battlefield 1* jistá malá skupina hráčů využívá k označení svých vojáků a vozidel nacistické symboliky. S tímto marginálním jevem se potýkaly již předešlé díly této herní série.²⁷⁹

²⁷⁴ Viz příloha 1, obrázek 6.

²⁷⁵ „World War One: How the German Zeppelin wrought terror," *BBC*, 4. srpna 2014. <http://www.bbc.com/news/uk-england-27517166>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

²⁷⁶ Viz příloha 1, obrázek 7.

²⁷⁷ Do roku 1925 Caricyn.

²⁷⁸ Účastníci diskuse, kteří se snaží často extrémními výroky, které nejsou myšleny vážně, vyvolat reakci ostatních.

²⁷⁹ Jay Hathaway, „People are playing Nazis in 'Battlefield 1,' a game about World War I," *The Daily Dot*, 7. listopadu 2016. <https://www.dailydot.com/unclick/battlefield-1-nazis-idiots/>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

4.5.3 Shrnutí

Využití historie jako koláže představ bylo zaznamenáno pouze u hry *Battlefield 1*. První světová válka je zde připodobněna druhé světové válce tím, jak je do popředí stavěn podíl Spojených států amerických a zahrnutím bitev v místech, která jsou ikonická právě pro tento pozdější konflikt. Jde konkrétně o leteckou bitvu nad Londýnem v SP části a bitvu o Caricyn, budoucí Stalingrad, už po skončení první světové války během ruské občanské války v části MP.

4.6 Historie jako vypůjčená autenticita

4.6.1 BF1

Přístup využívající historii jako vypůjčenou autenticitu v počítačových hrách pracuje s historií jen velmi omezeně. Historické prostředí funguje pouze k tomu, aby ve hře vyobrazovaný svět nepůsobil jako čistá fantazie a aby měl alespoň jistý nádech historičnosti. Samotná herní náplň je na historickém kontextu nezávislá a stejně funkční by byla i v jiném např. fantazijním či pseudohistorickém prostředí.²⁸⁰

U každé historické počítačové hry by bylo možné při dostatečně hlubokém analytickém ponoru dojít k závěru, že jednotlivé herní mechanismy jsou nezávislé na daném historickém prostředí a mohly by stejně snadno pracovat i v jiném kontextu, což by bylo typické pro využití historie jako vypůjčené autenticity. V rámci zkoumaného vzorku her má ale smysl mluvit o vypůjčené autenticitě v kontrastu s předešlými typy využití jen u hry *Battlefield 1*. Ve hře *Valiant Hearts* totiž prvky, které by odpovídaly tomuto typu využití historie, najít nelze.

Hra *Battlefield 1* jako celek pracuje s již rozebranými mechanismy typickými pro tuto herní sérii a hry žánru stříleček z první osoby obecně. Hlavní herní náplní SP části je, jak již bylo rozebráno v předchozí kapitole věnující se představení a formální analýze obou her, střelení nepřátel a fyzické obsazování prostoru. Je to ale spíše MP část, kde můžeme najít jasnější příklady využití historie jako vypůjčené autenticity.

²⁸⁰ Scott Alan Metzger a Richard J. Paxton, „Gaming History...“, 543, 550-551.

MP herní režimy, kromě *Operations* a *Frontlines*, jsou více či méně věrnou kopií režimů z předchozích dílů série *Battlefield*. Na tuto část hry se lze tedy dívat jako na v jistém smyslu stejnou hru s odlišným historickým náterem zbraní, vojenské techniky a prostředí. Hravost, či nedostatek důslednosti v historickém vyobrazení lze vyzorovat na striktní symetričnosti podmínek obou stran. Hráči, nehlédě na příslušnost k armádě, za kterou momentálně hrají, mohou využívat konkrétní zbraně či vojenskou techniku napříč všemi arzenály armád. Italové mohou např. v bitvě v Alpách nasadit typ obrněného vozu ruské výroby Putilov-Garford, který patří na východní frontu. Další podobných příkladů je více. Celkové vyznění je takové, že hratelnost a zábavnost jsou v tomto aspektu jasně upřednostněny nad historičností.

Další aspekt, který silně evokuje přístup vypůjčené autenticity, je samotný bodový systém, který je přítomný v každém herním režimu MP části hry *Battlefield 1*. Tento herní mechanismus může podporovat ludonarativy zdůrazňující historicky věrohodnou nutnost spolupráce tím, že jsou hráči odměňováni i za to, že pomáhají svým spolubojovníkům. Ve výsledku slouží ale bodový systém k hodnocení herní úspěšnosti hráčů a k jejich vzájemnému srovnávání. Na konci každé herní partie se na obrazovce zobrazí tabulka řadící hráče v jednotlivých týmech podle jejich celkového skóre.²⁸¹

Za výjimečně dobré výkony jsou hráčům udělována ocenění v podobě medailí a stuh. Podobně jako např. v hokeji existuje ocenění pro nejpřínosnějšího hráče. Jiná ocenění lze připodobnit osobním výsledkům jako je herní hat-trick.²⁸² Zde existuje zjevná možnost banalizace a přeměny bojů první světové války v soutěž a obyčejnou zábavu. Na toto riziko upozorňoval Adam Chapman již před vydáním hry *Battlefield 1*.²⁸³

Skutečně největší potenciál pro tuto kontroverzní banalizaci první světové války ale spočívá v herním režimu *Incursions*. Tento kompetitivní mód, ohlášený v srpnu 2017, chce hru přeměnit v čistý sport, resp. jak je v případě počítačových her typičtější označení, e-sport.²⁸⁴ Režim *Incursions* je zatím v testovací fázi a podléhá omezenému

²⁸¹ Viz příloha 1, obrázek 9.

²⁸² Viz příloha 1, obrázek 10.

²⁸³ Adam Chapman, „It’s Hard to Play in the Trenches...“, nestránkováno.

²⁸⁴ David Sirland, „Představujeme Battlefield 1 Incursions KOMPETITIVNÍ HRANÍ V BATTLEFIELDU,“ *Battlefield.com*, <https://www.battlefield.com/cs-cz/news/article/introducing-battlefield-1-incursions>. a Battlefield, „Battlefield 1 Incursions Official Introduction Trailer,“ *YouTube*, 24. srpna 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=UkFm-avEj3k&vl=en>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

veřejnému přístupu. Po jeho spuštění lze ale očekávat, že se objeví turnaje o značné finanční ceny, s profesionálními týmy, komentátory a diváky. Mluvit o jakémkoli jiném využití historie než je vypůjčená autenticita u tohoto režimu v podstatě nemá smysl. Nespochybnitelná ústřednost aspektu hratelnosti společně s důrazem na kompetitivní stránku soubojů odpovídá paradigmatu gamifikace.

4.6.2 Shrnutí

Příklady využití historie jako vypůjčené autenticity lze identifikovat pouze u hry *Battlefield 1*. Většina herních režimů, kromě *Operations* a *Frontlines*, obsahuje minimum rámovacích narativů, což má za následek, že prostředí první světové války slouží jen jako tematická kulisa bez hlubšího významu. Využití vypůjčené autenticity se také projevuje symetričností výbavy obou stran konfliktu a historicky neautentickou přítomností zbraní a další vojenské techniky na konkrétních bojištích a u některých armád. Nejextrémnější ukázkou vypůjčené autenticity slibuje ohlášený kompetitivní mód *Incursions*.

4.7 Využití historického původu

Přístup využití historie jako historického původu (*historical provenance*) je blízký využití historie jako wishstory v tom, že do popředí staví témata a problémy aktuální pro současnou společnost. Na rozdíl od wishstory ale u něj nedochází k práci s alternativní historií či k anachronickému začlenění historicky neodůvodnitelných prvků a témat. Přístup historického původu pracuje s perspektivami zohledňujícími současné politické, sociální či identitární otázky tím, že je staví do historického kontextu a poukazuje na jejich původ v historii.²⁸⁵

4.7.1 BF1

Hra *Battlefield 1* se tematicky věnuje vývoji postavení marginalizovaných skupin obyvatelstva, jakými byly a v mnoha případech pravděpodobně stále ještě jsou ženy a etnické či národnostní menšiny. Hráč v kampani *Nothing is Written* v SP části ovládá ženskou postavu Zaru Ghufan, s kterou se účastní bojů, zabíjí nepřátelské vojáky a nakonec zničí i obrněný vlak. Pomocí ludonarativních prostředků je tak budován obraz Zary jako udatné bojovnice a obecně zdůrazněn aktivní podíl žen v první světové

²⁸⁵ Scott Alan Metzger a Richard J. Paxton, „Gaming History...“, 544, 550-551.

válce. Tento emancipační narativ je dále doplněn rámovacími narativními fragmenty ve formě encyklopedického záznamu v *Kodexu*. Záznam rozebírá narůstající účast žen na pracovním trhu s konkrétními profesemi, které zastávaly: od dělnic v muničních továrnách přes zdravotní sestry až po letecké mechaničky a špiónky.

V *Kodexu* najdeme také významné ženské osobnosti první světové války, jako Veru Brittainovou²⁸⁶ či Matu Hari.²⁸⁷ Kromě nich *Kodex* připomíná také ženy, které se přímo účastnily bojů, např. Britku Floru Sandes, či Rusku Marii Bocharovovou spolu s jejím Ženským batalionem smrti.²⁸⁸ Právě jednotky inspirované tímto oddílem vystupují v MP části hry na východní frontě jako hratelné postavy.²⁸⁹ Záznam v *Kodexu* odemknutelný v MP části věnující se Ženskému batalionu smrti popisuje vznik této jednotky a její obtíže spojené s urážkami a problematickým uznáváním ze strany vojáků-mužů.²⁹⁰

Zmíněním problematiky ženské emancipace hra *Battlefield 1* poukazuje na historické kořeny hnutí za ženská práva a nadále aktuální výzvy za odstranění nerovného postavení žen ve společnosti. Zahrnutí hratelné ženské postavy v SP části by sice bylo možné chápat jako příklad realizace kontrahegemonních narativů, hra *Battlefield 1* ale nesplňuje Bechdelův test genderové vyrovnanosti zastoupení postav ve fiktivní tvorbě, a proto je tedy stále zástupcem her, které prezentují zkreslenou dominantně maskulinní verzi historie.²⁹¹

Druhým výrazně vystupujícím zástupcem marginalizovaných skupin jsou afroameričtí vojáci, jimž se věnuje úvodní část SP kampaně *Storm of Steel*. Jak již bylo uvedeno dříve, jsou to členové *Harlem Hellfighters*, přes které hráč získá první zkušenost s hrou.

²⁸⁶ Významná anglická spisovatelka, feministka a členka pacifistického hnutí. Za války sloužila jako zdravotní sestra.

²⁸⁷ Slavná tanečnice exotických tanců nizozemského původu. Kvůli podezření ze špionáže pro Německo během války byla ve Francii v roce 1917 popravena.

²⁸⁸ „Women Rise,” *Battlefield Wiki*, [http://battlefield.wikia.com/wiki/Women_Rise_\(Codex_Entry\)](http://battlefield.wikia.com/wiki/Women_Rise_(Codex_Entry)) a „Mata Hari,” *Battlefield Wiki*, [http://battlefield.wikia.com/wiki/Mata_Hari_\(Codex_Entry\)](http://battlefield.wikia.com/wiki/Mata_Hari_(Codex_Entry)). (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

²⁸⁹ Viz příloha 1, obrázek 7.

²⁹⁰ „Women's Battalion of Death (Codex Entry),” *Battlefield Wiki*, [http://battlefield.wikia.com/wiki/Women%27s_Battalion_of_Death_\(Codex_Entry\)](http://battlefield.wikia.com/wiki/Women%27s_Battalion_of_Death_(Codex_Entry)). (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

²⁹¹ Kevin Schut, „Strategic Simulations And Our Past...,” 216; Gareth Crabtree, „Modding as Digital Reenactment...,” 205-206.

Přestože je tato úvodní část poněkud krátká, má poměrně značnou schopnost rámovat narativy první světové války, které hra předkládá.

Marketingová kampaň předcházející vydání hry *Battlefield 1* se setkala s kontroverzním přijetím kvůli ústřednímu postavení černošského vojáka v ní.²⁹² Kritici mluvili o „očerňování“ (black-washing) historie první světové války na úkor převážně bílých vojáků.²⁹³ Tuto reakci lze interpretovat tak, že kvůli nedostatku historického povědomí považovali zahrnutí černošských vojáků někteří kritici chybně za přepisování historie, což by odpovídalo využití historie jako wishstory.

Zmíněnou kauzu lze chápat jako důkaz aktuálnosti a ožehavosti problémů etnických menšin v USA i v Evropě. Záznamy v herním *Kodexu* poukazují na situaci rasové diskriminace projevující se např. rasovou segregací ve vojenských jednotkách.²⁹⁴ Poukazují ale také na význam účasti etnických menšin, nejen Afroameričanů, ale také vojáků z koloniálních držav evropských mocností v bojích, což vedlo k překonávání předsudků a k vzájemné úctě vojáků různého původu.²⁹⁵ V MP části hry vystupují kromě již zmíněných afroamerických oddílů ještě také indiští vojáci na straně Velké Británie.

4.7.2 VH

I ve hře *Valiant Hearts* je možné identifikovat využití přístupu historického původu. Podobně jako u hry *Battlefield 1* zde najdeme narativy pracující s tématem ženské emancipace. Anna, jedna z hratelných postav, je ukázkovým příkladem nezávislé ženy bořící tradiční společenské stereotypy. V rámci svého příběhu prokazuje schopnost bez problému vykonávat typicky mužské role jako oprava a řízení automobilu či schopnost nebojácně čelit nebezpečí na válečné frontě. Na rozdíl od jiných postav se nikdy nedostává do potíží, které by nemohla sama překonat. Naopak, je to právě

²⁹² Viz příloha 1, obrázek 1.

²⁹³ Jasmine Henry, „Battlefield 1 Accused of ‘Black-Washing’ WW1,“ *J Station X*, 31. října 2016. <http://jstationx.com/2016/10/31/battlefield-1-black-washing-ww1/>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

²⁹⁴ „African American Troops (Codex Entry),“ *Battlefield Wiki*, [http://battlefield.wikia.com/wiki/African_American_Troops_\(Codex_Entry\)](http://battlefield.wikia.com/wiki/African_American_Troops_(Codex_Entry)). (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

²⁹⁵ „In War We Are Equal (Codex Entry),“ *Battlefield Wiki*, [http://battlefield.wikia.com/wiki/In_War_We_Are_Equal_\(Codex_Entry\)](http://battlefield.wikia.com/wiki/In_War_We_Are_Equal_(Codex_Entry)). (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Anna, která jako polní lékařka zachraňuje životy jiným, převážně mužským postavám.²⁹⁶

Postava Anny je kromě ludonarativních prostředků dokreslována i rámovacími narativy ve formě komentářů vypravěče a zápisů v jejím deníku: „Seven months went by. Driven by compassion, Anna devoted herself body and soul to healing the wounded and the sick. Every life saved was another small victory over the war. The conflict, however, raged on.“²⁹⁷ Udatnost postavy Anny zaujala i Let's Playera *jacksepticeye*: „Anna actually feels useful, she is helping people... Jump Anna! You're like superhero, just fly! You feel like a superhero – you are saving all the people so far!“²⁹⁸

Další ženskou postavou ve hře *Valiant Hearts* je nehratelná postava Marie, Emilovy dcery a Karlovy manželky. Marie na rozdíl od Anny reprezentuje tradičnější a běžnější zkušenost žen za první světové války, které po odchodu mužů na frontu musely zůstat doma a starat se samy o rodinu a domácnost. Zatímco Anna pochází z aristokratické rodiny a města Ypres, je Marie zástupkyní francouzského venkova. Jako jediná nehratelná postava má ve hře podobně jako všechny hlavní postavy také Marie zápisy v deníku. Stěžuje si v nich na obtíže, kterým musí sama čelit: „August 12th 1914. After Karl, it's daddy's turn to leave. Why did they have to call him up? Wasn't it enough to expel my dear sweet love from these lands? Why do they want to put daddy in uniform? He's too old to fight. And now they've left me all alone with the harvest on the way and Victor to take care of.“²⁹⁹

Vedle těchto dvou konkrétních postav jsou ve hře přítomny i další ženy, vždy jako civilistky. Všechny ženské postavy ve hře jsou buď Francouzky (Marie) nebo Belgičanky (Anna). Vzhledem k tomu, že se příběh hry odehrává výhradně na území Francie a Belgie, je absence žen německé národnosti pochopitelná. V článku analyzujícím hru *Valiant Hearts* uvádějí autorky Elisabeta Tomová a Cosima Rughinišová, že ve hře vystupuje pouze jedna ženská postava.³⁰⁰ Tím, že ignorují další

²⁹⁶ Viz příloha 2, obrázek 3 a 4.

²⁹⁷ Jacksepticeye, „BLOW YOU WITH MY ORGAN | Valiant Hearts: The Great War #3,“ *YouTube*, 4. května 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=O6l2jADVlP0&t>, 22:43-23:03. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

²⁹⁸ Jacksepticeye, „THROUGH FIRE AND FLAMES | Valiant Hearts: The Great War #4,“ *YouTube*, 9. května 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=r7zOktg1xKE>, 6:33-8:07. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

²⁹⁹ Viz příloha 2, obrázek 2, 10.

³⁰⁰ Elisabeta Toma a Cosima Rughiniš, „Playing with Herstory...“, 2.

nehratelné postavy ale nepřesně kritizují zkreslenost genderového zobrazení v této hře. Scéna, kdy postava Anny pomáhá jiné ženě a její dceři, je navíc důkazem, že hra úspěšně prochází Bechdelovým testem.³⁰¹

Herní encyklopedie se k roli žen za války vyjadřuje v několika záznamech, ve kterých rozebírá jak jejich role zdravotních sester, tak také podíl na válečném úsilí na domácí frontě ve válečných továrnách a na dalších pracovních místech, kde nahrazovaly chybějící mužskou pracovní sílu. Na to, jak v souvislosti s tímto vývojem ženské hnutí dosáhlo hlasovacího práva po skončení války, reaguje Let's Player *jacksepticeye* údivem a poznamenává s jistou nadsázkou, že vypuknutí války by mohlo pomoci posunout ženská práva i dnes:

„The Home Front. With practically all able-bodied men mobilised at the front, women, children and elderly were employed in factories to ensure weapons production. Women took on traditional male jobs, some even held positions of responsibility” They were ahead of their time – in a war. „This new role changed their status in society, and in the wake of the war, women over 30 years old were given the vote.” Given the right to vote, I think. That’s actually cool! So because of war, and all the men were gone – like sexism took a step forward! That’s weird! It’s weird that it took war to be able to do that! „The Women Institute held its first meeting in 1915, with the aim of encouraging women to become more involved in food production during the war, and the movement flourished.” – That’s, that’s all what we have to do these days, to bring up feminism – just start a war apparently – Don’t take that seriously, Jesus!”³⁰²

Z marginalizovaných skupin jsou ve hře *Valiant Hearts* stejně jako ve hře *Battlefield 1* také postavy jiné než bílé barvy pleti. Postava Afroameričana Fredyho, který nastoupil do Francouzské cizinecké legie jako dobrovolník, je dokonce jednou ze čtyř hratelných postav. Vedle Fredyho jsou ve hře zastoupeni i indiští vojáci v řadách vojáků Velké Británie a tzv. senegalští střelci (*tirailleurs sénégalais*) za Francií. Připomínání vojáků z francouzských kolonií se stalo v nedávné době poměrně aktuálním tématem v rámci oficiálních připomínkových akcí. Proto také byli na vojenskou přehlídku 14. července

³⁰¹Jacksepticeye, „BLOW YOU...“, <https://www.youtube.com/watch?v=O6I2jADVIP0&>, 17:52-18:28. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

³⁰²Jacksepticeye, „BLOW YOU ...“, <https://www.youtube.com/watch?v=O6I2jADVIP0&>, 3:16-4:12. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

2010 k 50. výročí nezávislosti frankofonních států Afriky do Paříže pozváni i vojáci reprezentující účast senegalských střelců na bojích obou světových válek.³⁰³

Těmto neevropským skupinám vojáků se věnuje řada záznamů v herní encyklopedii. Zmíněni zde jsou příslušníci tzv. *Garhwal Rifles*, za války nejvýznamnější indické jednotky, a památník v Neuve-Chapelle připomínající jejich hrdinské obětování. Ze strany Francie je zde zastoupena Marocká divize, za první světovou válku nejdekorovanější jednotka celé francouzské armády, v níž sloužili vojáci pocházející ze všech francouzských koloniálních držav.³⁰⁴

Hra *Valiant Hearts* také představuje historický kontext protiválečných a pacifistických přístupů, které jsou dnes stále aktuální. Skutečnost, že hlavní postavy Emile a Karl tvoří jednotnou rodinu, přestože je jeden z nich Francouz a druhý Němec, rezonuje s narativy o francouzsko-německém usmíření, které stály u základů evropské integrace a dnešní Evropské unie.

V rámci ludonarativních i rámovacích narativů hra systematicky utváří vzkaz o hrůzách války a ničivosti, s kterou je spojená. Během pasáží, které příběh dovedou do válkou poznamenaných měst, musí hráč opakovaně zachraňovat civilisty, kterým hrozí nebezpečí a potenciálně i smrt, ať už v důsledku použití chemických zbraní v Ypres či z uvěznění v troskách rozbombardovaných budov.

O tom, že tyto narativy mají aspoň někdy žádoucí efekt, svědčí např. reakce a komentář jacksepticeye: „It even get's to a point in the wars where the people in the wars don't even want to fight them anymore. It's like, they've like seen each other in the frontlines for so long they're battling all day, every day, killing each other, there just becomes a point, where they just break down and end up almost becoming friends by the end of it.“³⁰⁵

³⁰³ François-Damien Bourgery, „Des anciens tirailleurs invités à Paris,“ *RFI*, 15. července 2010. <http://www.rfi.fr/tirailleurs/20100715-anciens-tirailleurs-invites-paris>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

³⁰⁴ Viz příloha 2, obrázek 12.

³⁰⁵ Jacksepticeye, „BLOW YOU ...,“ <https://www.youtube.com/watch?v=O6I2jADVIP0&>, 23:10-23:25. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

V částech hry z prostředí válečné fronty je hráč zase svědkem rozsáhlého umírání na obou stranách. Tuto atmosféru doprovázejí rámovací narativní fragmenty např. ve formě komentáře vypravěče k bitvě u Verdunu: „Meanwhile, the Battle for Verdun only grew longer and bloodier. The death toll was staggering – 70 000 per month, almost one Frenchman and one German every minute, and it went on for ten months, day and night.“³⁰⁶

Jiným typem rámovacího narativního fragmentu posilujícím protiválečné narativy jsou záznamy v encyklopedii. Záznam *Facial disfiguraiton* uvádí 20 milionů zraněných a 200 000 s deformovaným obličejem, pro které se vžilo francouzské označení *gueules cassées*. Monstrózní počty mrtvých zmiňované v rámovacích narativních fragmentech zjevně mohou mít efekt i na hráče, jak dokazuje reakce Let's Playera *jacksepticeye* na záznam v encyklopedii k bitvě na Sommě: „„The Battle of the Somme.... Late November 1916, the Battle of the Somme came to an end. All in all, 650 000 Germans, 420 British and 195 000 French troops lost their lives.“ Good Christ! That's a lot of people dying!“³⁰⁷

Postava Emila, kterou hráč ovládá na začátku a na konci a s kterou stráví nejvíce času, zmiňuje ve svém deníku, že nechce zabít nikoho, a to ani vojáky z protější strany: „August 20th 1914. We spent yet another day walking. We heard cannon fire for the first time today. I don't want to have to kill. I must stop thinking about it and get some sleep.“

Protiválečná linka se táhne napříč celou hrou a vrcholí v samotném závěru, kdy se postava Emila zúčastní vojenské vzpoury proti francouzskému velení za Nivellovy ofenzívy v Chemin des Dames. Během této vzpoury, která se skutečně odehrála a vedla k ukončení uvedené ofenzívy, Emile udeří polní lopatou svého velícího důstojníka ženoucího jeho spolubojovníky na jistou smrt. Přestože to nebyl Emilův cíl, na následky zranění důstojník zemře. Vojenským soudem je za to Emile odsouzen k popravě. Poslední část hry, ve které jej hráč ještě ovládá, spočívá v dovedení Emila z jeho cely na popraviště. Emile na popraviště bez přičinění hráče nedojde. Hráč však

³⁰⁶ Jacksepticeye, „INTO FIERY HELL | Valiant Hearts: The Great War #5,“ *YouTube*, 14. května 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=hIMuOrUetxk&t>, 21:43-22:02. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

³⁰⁷ Jacksepticeye, „TAKE THAT...“, <https://www.youtube.com/watch?v=KtEflh7v72Y>, 0:19-0:53. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

nemá ani jinou možnost, než ho tam nasměrovat, případně může nevyhnutelnou záležitost akorát jen oddalovat.

Velmi emotivní protiválečné narativy lze identifikovat v posledních slovech Emila, který mluví o hrůzách války a tom, jak válka dělá z lidí šílence: „As the War ends for me, I have no regrets. I've seen too much horror. I've been found guilty by a military court for the death of an officer. It was not my intention to kill him. War makes men mad.“ Podobně vyznívá i závěrečný komentář vypravěče o všech obětech první světové války a povinnosti na ně vzpomínat: „Even though their bodies have long since returned to dust, their sacrifice still lives on. We must strive to cherish their memory and never forget...“³⁰⁸

Tento komentář přímo odkazuje na všechny oběti první světové války, návazností na scénu s popravou Emila má za následek to, že jsou ti vojáci, kteří byli za svůj odpor vůči válce popraveni, jako tomu bylo v případě Emila, jistým způsobem vyzdviženi do popředí a zvláště připomínáni. Z reakce Let's Playera *Funeral Playe* je patrné, že narativ francouzsko-německého usmíření minimálně v jeho případě padá na úrodnou půdu, protože ve svojí reakci na konec hry zmiňuje, že podobný osud jistě potkal i některé Němce a že tedy i oni trpěli v této válce stejně, nehledě na to, že ji rozpoutali, což *Funer Play* nepovažuje za významné:

„Je pense que du – même coté des Allemands, il y doit avoir des trucs comme ça. Même si, voilà, ils sont considérés comme les méchants, parce que comme on dit – c'est les vainceurs qui écrivent l'histoire. Ehhh... Mais, bon, c'est eux qui ont attaqué. Apparemment, blablabla, on s'en fout.“ / „Myslím, že i na straně Němců se musely dít takové věci. I když jsou považováni za ty špatné, protože, jak se říká – historii píše vítězové. Ahhh... Ale dobře, oni zaútočili. Údajně, blablabla, koho to zajímá.“³⁰⁹

Definitivní tečkou je pak naprosto poslední záběr hry po skončení titulků, který líčí válku jako zabijáckou bestii, jejíž apetit ještě nebyl nasycen, neboť příběh hry se uzavírá

³⁰⁸ SeriouslyGaming, „Valiant Hearts : The Great War - Ending [No Commentary],“ *YouTube*, 7. listopadu 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=jh2iHDMKDn0>, 7:50-8:38, 9:37-9:55. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

³⁰⁹ Funeral Play, „Soldats Inconnus : Playthrough #08 / Ending,“ *YouTube*, 28. června 2014. <https://www.youtube.com/watch?v=GknY0Cz9bXY>, 25:17-25:34. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

více než rok před koncem samotné války v momentě příchodu prvních amerických sil: „Hungry for more, the war was not yet over. Its appetite was infinite.“³¹⁰

V rámci protiválečných narativů je ve hře *Valiant Hearts* věnována značná pozornost otázkám zneužití vědy pro válečné účely. Tento motiv je personifikován v osobě Barona Van Dorfa, jediné záporné postavy ve hře. Van Dorf během příběhu hry unese otce Anny, významného belgického vědce, aby využil jeho poznatky k postavení ničivých válečných strojů a zbraní, jakými jsou tank, vzducholod' a chemické zbraně ve formě chlorového plynu. Tyto narativy zapadají do kontextu kritiky propojení vědy a válečného průmyslu, jehož významným momentem vývoje bylo svržení jaderných bomb na Hirošimu a Nagasaki během druhé světové války.

4.7.3 Shrnutí

U obou her byly identifikovány případy poukazování na historický kontext aktuálních témat a problémů v tom, jak hry prezentují narativy ženské emancipace a úhly pohledu marginalizovaných skupin. Narativy zohledňující tyto perspektivy se vyskytují jak na ludonarativní úrovni, tak také ve formě rámovacích narativů záznamů v encyklopedii, či komentářů vypravěče nebo jiných postav.

U hry *Battlefield 1* šlo hlavně o postavu beduíny Zary, indické vojáky a afroamerické jednotky *Harlem Hellfighters*, jejichž prominentní místo v marketingové kampani vyvolalo kontroverzi kvůli údajnému „očerňování“ historie první světové války. Celkově lze u hry *Battlefield 1* najít méně příkladů využití historie jako historického původu.

V případě *Valiant Hearts* je téma ženské emancipace přítomno ještě výrazněji a díky tomu tato hra na rozdíl od hry *Battlefield 1* prochází Bechdelovým testem genderové vyrovnanosti. Ve hře *Valiant Hearts* vystupují marginalizované postavy jiné barvy pleti, zastoupené nejen postavou Freddieho, ale také dalšími vojáky z francouzských a britských kolonií.

³¹⁰ [XCV//] , „Valiant Hearts Ending + Post-Credits Scene - Chapter 4: Maizy PS4 1080p,“, *YouTube*, 26.června 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=sJu6-bdl95E>, 4:18-4:35. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Kromě toho tato hra historicky kontextualizuje témata odporu proti válčení včetně kritiky propojení vědy s válečným průmyslem. První světová válka je kritizována poukazováním na ohromné ztráty na životech a bezpočet zranění, která způsobila. Ústřední místo v protiválečných narativích hry má postava Emila a jeho účast na vzpouře, za kterou je na konci hry popraven. Kromě protiválečné perspektivy je přes využití historického původu využito téma francouzsko-německého usmíření, které je ve hře zosobněno smíšenou francouzsko-německou rodinou Emila, Karla a Marie.³¹¹

4.8 Legitimizační využití

Legitimizační využití historie spočívá ve snaze poukázat na věrohodnost historických vyobrazení v dané počítačové hře. Aspekty přímo ve hře, či části marketingové kampaně kolem hry se snaží hru legitimizovat jako skutečně historické dílo např. poukazováním na pečlivé čerpání z historických zdrojů a pramenů při vytváření hry, ale také napodobováním přístupů v dalších historických médiích, využíváním odborné terminologie a reprodukováním či imitací historických informačních zdrojů, jako jsou encyklopedie, dokumenty a artefakty.³¹² Zahnutí encyklopedie do hry je jedním z často užívaných a osvědčených způsobů, jak navozovat představu o historičnosti počítačových her.³¹³

4.8.1 BF1

Battlefield 1 má, jak již bylo zmíněno v předchozích kapitolách, svoji herní encyklopedii, která se nazývá *Kodex*.³¹⁴ Záznamy v něm jsou strukturovány do tematických kategorií: Zbraně, Vozidla, Taktiky, Válka, Svět. Dále lze tyto záznamy rozdělit na 46, které lze odemknout v SP části, a zbývajících 255 zpřístupnitelných hrou v MP části. Některé záznamy z SP části se zpřístupní automaticky postupem v jednotlivých kampaních. Jiné je nutné odemknout splněním nějakého specifického úkolu či sbíráním na mapách rozestých polních manuálů.

Mezi MP záznamy v *Kodexu* najdeme zástupce ze všech tematických kategorií. Záznamy z kategorií Zbraně a Vozidla jsou odemknutelné výlučně v MP části hry.

³¹¹ Viz příloha 2, obrázek 8.

³¹² Scott Alan Metzger a Richard J. Paxton, „Gaming History...“, 544.

³¹³ Ibid., 552.

³¹⁴ Viz příloha 1, obrázek 11 a 12.

Početní převaha těchto dvou kategorií na celkovém obsahu *Kodexu* je do očí bijící: 115 a 40 dohromady tvoří více než polovinu všech 301 záznamů v *Kodexu*.

Není tomu ani tak, že by záznamy k důležitějším tématům jako např. představení jednotlivých států v období před a během první světové války byly obsáhlejší, než záznamy k vojenské technice. Rozsah informací hrou předkládaných např. v záznamu ke granátům střílených z kuší je s celkovým počtem slov 412 podstatně větší než součet dvou záznamů o Francii, který dosahuje pouze 343 slov.³¹⁵

Upřednostnění vojenské techniky je zjevné i v marketingové kampani kolem této hry, konkrétně ve videích vývojářského deníku. Z videa je patrné, že legitimizační snahy o historickou důvěryhodnost se omezují hlavně na velmi úzký aspekt vojenské techniky. Vedoucí designu *Battlefield 1* Lars Gustavsson zde zdůrazňuje, že při vytváření dobových zbraní se snažili dosáhnout vysoké míry historické přesnosti: „We have done extensive research in order to recreate these weapons both in how they sound, what they feel like, how you handle them, in order to recreate them to perfection.“³¹⁶

I druhý vývojářský deník, tentokrát zaměřený na vozidla, se snaží vzbudit přesvědčení, že ve hře vyobrazená vojenská technika má skutečný historický základ.³¹⁷ Videá kromě záběrů ze hry obsahují také ukázky z práce vývojářů při nahrávání zvuků a další fyzické interakci se skutečnými replikami dobových zbraní a letadel. Střídavé prokládání herních záběrů se záběry ze skutečnosti se dále snaží posilovat tezi, že zobrazení je stejně přesné jako sama skutečnost. Zde jsou jasně viditelné prvky stylu selektivní autenticity, konkrétně ve formě technologického fetišismu.³¹⁸

Krátce po vydání hry *Battlefield 1* se část její marketingové kampaně dostala pod palbu silné kritiky kvůli údajné banalizaci tématu první světové války. Twitterovou kampaň *#justWWIthings* tvořila dvojice tweetů. V prvním byla vyobrazena skupina vojáků

³¹⁵ „Crossbow Launcher (Codex Entry),“ „The French Republic (Codex Entry),“ „A War in France (Codex Entry),“ [http://battlefield.wikia.com/wiki/Crossbow_Launcher_\(Codex_Entry\)](http://battlefield.wikia.com/wiki/Crossbow_Launcher_(Codex_Entry)), [http://battlefield.wikia.com/wiki/The_French_Republic_\(Codex_Entry\)](http://battlefield.wikia.com/wiki/The_French_Republic_(Codex_Entry)) a [http://battlefield.wikia.com/wiki/A_War_in_France_\(Codex_Entry\)](http://battlefield.wikia.com/wiki/A_War_in_France_(Codex_Entry)). (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

³¹⁶ Battlefield, „Battlefield 1 Gameplay Series: Weapons,“ *YouTube*, 4. srpna 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=3gqkfMXytKI&>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

³¹⁷ Battlefield, „Battlefield 1 Gameplay Series: Vehicles,“ *YouTube*, 11. srpna 2016, https://www.youtube.com/watch?v=N1wTLlh_Hz0&. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

³¹⁸ Andrew J. Salvati a Jonathan M. Bullinger, „Selective Authenticity...“, 158-159.

s padající vzducholodí v pozadí s komentářem „When your squad is looking on point #justWWithings.“ Druhý představovala krátká gif animace, ve které vystupoval voják hořící po zásahu plamenometem a doprovodný text „When you're too hot for the club #justWWithings.“

Vzedmula se velká vlna kritiky a tweety byly do 24 hodin od vydání smazány. Incident byl vnímán o to problematičtěji, že k němu došlo jen několik dní před blížícím sesvátkem *Remembrance Sunday*, kterým se v zemích britského Commonwealthu připomínají účastníci světových válek. Vydavatelská společnost *Electronic Arts* zveřejnila oficiální stanovisko, kterým se omluvila za svůj urážlivý a nedůstojný přístup k období první světové války ve své reklamní kampani a zdůraznila, že samotná hra se naopak snaží k první světové válce přistupovat s citlivostí a respektem.³¹⁹ Zde je patrný moment, ve kterém marketingová kampaň překonala to, co Metzger a Paxton označují za historické hraniční struktury.³²⁰ Rychlá reakce společnosti *Electronic Arts* svědčí o snaze vydavatelů napravit škody způsobené kontroverzní kampaní a obhájit historickou legitimitu hry *Battlefield 1*.

4.8.2 VH

Hra *Valiant Hearts* také obsahuje herní encyklopedii. Je v ní celkem 56 záznamů historických faktů a 119 záznamů o sbíratelných předmětech. Záznam se vždy skládá z názvu, jednoho až dvou popisných odstavců textu a dobové fotografie z dokumentární série *Apocalypse*³²¹ v případě historických faktů, případně ilustrace u sbíratelných předmětů. Historická fakta jsou automaticky odemýkána postupem ve hře a snaží se vždy doplňovat aktuální kontext příběhu, zatímco záznamy o různých historických artefaktech jsou zpřístupněny až po sebrání daného předmětu hráčem, které je dobrovolné a není nikdy podmínkou pro pokračování ve hře.

Všechny předměty se snaží být věrnou replikou skutečných dobových artefaktů a jejich zahrnutím hra posiluje dojem o historické přesnosti zobrazení první světové války. Speciální roli mezi těmito předměty hrají dopisy, které obsahují skutečná sdělení

³¹⁹ Alex Hern, „Battlefield 1 halts '#justWWithings' campaign before Remembrance Sunday,“ *The Guardian*, 31. října 2016. <https://www.theguardian.com/technology/2016/oct/31/battlefield-1-justwwithings-campaign-remembrance-sunday>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

³²⁰ Scott Alan Metzger a Richard J. Paxton, „Gaming History...,“ 553-554.

³²¹ Daniel Costelle a Isabelle Clarke, *Apokalypsa: 1. světová válka* (Francie, Kanada, 2014).

vojáků. Hra *Valiant Hearts* totiž prezentuje svůj příběh sice jako fiktivní, ale inspirovaný skutečnými událostmi na západní frontě, zvláště pak skutečnými dopisy odeslanými v průběhu první světové války.

Fyzická přítomnost různých dopisů jako historického artefaktu posiluje věrohodnost příběhu této hry a pomáhá dále upevnit historickou legitimitu hry jako celku. Legitimizační efekt encyklopedie je posílen odvoláváním se na důvěryhodné autority projektu *Mission Centenaire* a série *Apocalypse*, jejichž loga jsou zastoupena u každého záznamu historického faktu. V souladu s protiválečným duchem hry *Valiant Hearts* je zastoupení zbraní v její encyklopedii minimální, ze všech 119 sbíratelných předmětů představují v celé hře zbraně pouze tři předměty.

Podobně jako u hry *Battlefield 1* v rámci marketingové kampaně hry *Valiant Hearts* byla také využita videa s vývojářskými deníky. V nich autoři mluví o tom, jak jejich hra pracuje s historickými prameny pro docílení historické věrohodnosti. Člen vývojářského týmu Adrian Lacey hned na začátku deníku zaměřeného na téma historie³²² zdůrazňuje důležitost reflektování skutečných událostí při vývoji hry *Valiant Hearts*: „Historical facts were always something that we look at first and it was something that spoke particularly to the team, because they had family or their ancestors who fought in World War 1.“

Oproti zaměření na zbraně a vojenskou techniku u hry *Battlefield 1* u prezentace hry *Valiant Hearts* je možné zaznamenat zaměření na méně násilné aspekty historie první světové války. Koordinátor historického obsahu Gerard Barnaud ve videu poukazuje na úsilí reprodukovat podmínky každodenního života účastníků války: „We wanted to help the player realize what the lives of everyone was at this time.“ Vedoucí obsahu a zvuku Yoan Fannise na jiném místě podobně přesvědčuje o věrohodnosti zobrazených historických událostí: „We want the player to see what really happened.“

Yoan Fannise dále zmiňuje aktivní spolupráci s francouzskou koordinační institucí oficiálních připomínkových akcí ke 100. výročí vypuknutí první světové války *Mission Centenaire* a dokumentární sérii *Apocalypse*. Toto opírání se o ve všeobecném

³²² Ubisoft, „Valiant Hearts Developer Diary 3: History [US],“ *YouTube*, 19. června 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=PlbO70XuZcA>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

povědomí věrohodnější a uznávanější instance než je prostředí počítačových her je posíleno i přímými vystoupeními historika Alexandrea Lafona, zástupce ředitele a pedagogického poradce projektu *Mission Centenaire*, a autorů série *Apocalypse* Josette Normandeau a Louise Vaudevillea ve videu.

Historická věrohodnost obsahu hry *Valiant Hearts* je ve videu prezentována na herní encyklopedii, která zahrnuje historická fakta a dobové fotografie z již zmiňované série *Apocalypse*. Šéf vývoje Adrian Lacey vysvětluje, jak se na základě dobové fotografie zobrazující vojenského psa zrodil nápad na postavu psa Walta. Uvádí také historické údaje o počtu a způsobu nasazení psů za války, čímž dále buduje historickou legitimitu této postavy i celé hry.

4.8.3 Shrnutí

Legitimizační využití historie je patrné u obou her v existenci herní encyklopedie i v rámci marketingové kampaně, konkrétně ve videích vývojářských deníků. U hry *Battlefield 1* je historická legitimita budována omezenějším způsobem než v případě hry *Valiant Hearts*, a to hlavně na detailním zobrazení zbraní a vojenské techniky. Převaha těchto aspektů je vidět jak v encyklopedii, tak ve vývojářských denících. Je to další příklad využití technologického fetišismu spojeného se stylem selektivní autenticity. U prezentace hry *Valiant Hearts* byla k historické legitimizaci využita prezentace spolupráce s institucí *Mission Centenaire*, historikem Alexandrem Lafonem a dokumentární sérií *Apocalypse*. Příklad kontroverzní twitterové propagační kampaně *#justWWIthings* poukázal na citlivost tématu první světové války a na historické hraniční struktury, v rámci kterých musí počítačové hry existovat, pokud mají být přijatelné a komerčně úspěšné.

Závěr

Diplomová práce aplikovala typologii využití historie v médiu počítačových her Scotta A. Metzgera a Richarda J. Paxtona na případech her *Battlefield 1* a *Valiant Hearts*. Podle kritérií formální analýzy Adama Chapmana spadají obě hry do kategorie realistických historických simulací. U obou her byly také identifikovány projevy paradigmatu gamifikace ve formě využívání mechanismů struktury herních úkolů. Kromě těchto společných charakteristik závěry analýzy podle osmi využití historie v počítačových hrách uvádějí řadu podobností mezi srovnávanými hrami.

Obě hry zobrazují obrovské ztráty na lidských životech a přímo interagují s fenoménem zákopové války, klíčovým prvkem první světové války, který většina ostatních her zasazená do tohoto období naprosto ignoruje. V obou hrách bylo nalezeno velké množství příkladů kritického využití historie. *Battlefield 1* i *Valiant Hearts* prezentují pohled na první světovou válku z různých perspektiv. U hry *Battlefield 1* je v SP části tento pohled omezen pouze na stranu Dohody a v SP i MP části je válka prezentována vždy z čistě národní perspektivy. *Valiant Hearts* svým příběhem nabízí transnacionální pohled na první světovou válku zahrnující obě strany konfliktu. Tento pohled zdůrazňuje téma francouzsko-německého usmíření tím, že Emile a Karl, hlavní postavy hry, jsou součástí jedné smíšené francouzsko-německé rodiny.

Jak dokazují analýzy antikvářského, monumentálního a kritického a využití historického původu, *Battlefield 1* stejně jako i *Valiant Hearts* dávají značný prostor zastoupení historicky marginalizovaných skupin, jako jsou ženy a etnické menšiny – speciální pozornost je věnována černošským vojákům. Hra *Valiant Hearts* je však v reprezentaci marginalizovaných skupin důslednější a detailnější. Vedle postav francouzské a německé národnosti jsou ve hře zastoupeni také Afroameričan Freddie, Belgičanka Anna a vojáci z koloniálních držav britského a francouzského impéria.

Ve hře se i přes tento prostor daný marginalizovaným skupinám najdou příklady hegemonních narativů, konkrétně např. významu bitvy o hřeben Vimy v kanadském národním uvědomování. Hegemonní narativy ve hře *Battlefield 1* jsou viditelné nejen v dominantní anglo-americké perspektivě na konflikt, ale v SP kampani *The Runner* také v práci s mýtem bitvy na poloostrově Gallipoli považovaném za místo zrození

australského národa. Nejvýraznější příklad kontrahegemonních narativů je u této hry v kampani *Nothing is Written*, která prezentuje triumf slabší, technologicky méně vyspělé strany beduínských Arabů nad Osmanskou říší.

Hry *Battlefield 1* i *Valiant Hearts* poskytují také silně kritický pohled na historii. Střídání stran a neustálé opakování bojů v herním režimu *Operation MP* části hry *Battlefield 1* poukazuje na stejně vyhocené nacionalistické pohledy všech stran konfliktu. Každá z nich je přesvědčená o spravedlnosti svého boje a pro účast ve válce nachází řadu důvodů. Kromě toho SP část hry v kampani *Friends in High Places* pracuje s fenoménem nespolehlivého vypravěče, který vede hráče k pochybnostem o pravdivosti předkládaného příběhu a poukazuje na problematiku důvěryhodnosti svědectví a dalších zdrojů jako historického pramene.

Nejvýraznějším kritickým aspektem ve hře *Valiant Hearts* je způsob, jakým hra zobrazuje válečná zvěrstva. Nejen němečtí vojáci, ale také příslušníci francouzské armády se dopouštějí takových věcí, jako je využívání chemických zbraní, bombardování civilního obyvatelstva či nesmyslné posílání vojáků na jistou smrt. Kromě toho hra využívá postavy psa Walta, který volně přechází z jedné strany fronty na druhou bez toho, že by mu vojáci ubližovali, čímž rozměňuje rozdíly mezi oběma tábory.

Obě hry se snaží budovat dojem realistické rekonstrukce historie první světové války, což je patrné jak v historických detailech analyzovaných v sekci antikvářského využití historie, ale také v rámci reklamní kampaně zkoumané v rámci legitimizačního využití historie. Jak *Battlefield 1*, tak také *Valiant Hearts* využívá k budování legitimacy videa vývojářských deníků, která kladou důraz na pečlivou práci usilující o historicky věrohodnou rekonstrukci první světové války. Zde jsou už ale vidět značné rozdíly mezi přístupy obou her, čímž se dostáváme k odlišnostem mezi srovnávanými hrami.

Jak z videí vývojářských deníků, tak také z *Kodexu* hry *Battlefield 1* je patrná silná fixace na detailní zobrazení zbraní a vojenské techniky na úkor dalších aspektů, což odpovídá technologickému fetišismu, jednomu z prvků stylu selektivní autenticity. Záznamy v *Kodexu* společně s „historickými drobkami“ rozebranými v antikvářském využití historie jsou příkladem dalšího prvku stylu selektivní autenticity, a to autority

dokumentů. Poslední ze tří prvků selektivní autenticity, využívání filmových sekvencí, je zjevný v přímém kopírování některých scén z filmu *Passchendaele*.

Dalším příkladem problematické práce s historickým realismem je *hardcore mod*, který dokazuje schopnost hry rekonstruovat první světovou válku podstatně realističtěji, než je tomu ve standardní verzi. Vzhledem k volitelnosti tohoto režimu je ale vidět i výrazně větší důraz na hratelnost než na historickou přesnost. Tuto prioritu dokazuje i připravovaný kompetitivní režim MP části hry *Incursions*, který byl rozebrán v sekci věnující se využití historie jako vypůjčené autenticity. U hry *Valiant Hearts* nebyly žádné prvky odpovídající tomuto využití identifikovány.

Kromě selektivní autenticity jsou u hry *Battlefield 1* vyzorovatelné i prvky stylu selektivního realismu. Ten je pro žánr her FPS typický a spočívá v zobrazování války jako méně problematického fenoménu. Sekce o antikvářském využití a využití historie jako wishstory dokazují, že válka, jak ji zobrazuje *Battlefield 1*, naprosto postrádá zobrazení civilistů a dopadů války na jejich životy. Hra *Battlefield 1* se oproti hře *Valiant Hearts* také vyhýbá zobrazování vážných zranění vojáků, čímž dále buduje obraz „čisté“ a neproblematické války. Toto lze chápat také jako příklad aplikace paradigmatu gamifikace přes militarizaci zobrazované historie.

Zobrazování problematických a ošklivých stránek první světové války ve hře *Hearts* souvisí s protiválečným vyzněním celé hry. *Battlefield 1* sice neoslavuje první světovou válku jako takovou, ale oslavuje hrdinské výkony vojáků, zvláště vojáků Dohody. Oproti tomu hra *Valiant Hearts* odsuzuje nesmyslné zabíjení v první světové válce i dopady jak na samotné vojáky, tak také na civilní obyvatelstvo, jak dokazuje analýza v sekcích monumentálního využití a využití historického původu. Glorifikováni jsou zde hlavně ti, kteří se zabíjení postavili na odpor, ať už civilistka Anna, která ošetřuje vojáky nehledě na jejich národnost, či voják Emile, který je za vzpouru proti velení během ofenzívy v *Chemin des Dammes* odsouzen k popravě.

Protiválečnost narativů ve hře *Valiant Hearts* je budována i prostřednictvím herních mechanismů, a to hlavně nemožností nikoho zabít. Tento aspekt odpovídá nerealistické úpravě historie v rámci využití historie jako wishstory. U hry *Battlefield 1* se využití historie jako wishstory projevuje zdůrazňováním významu amerického

zapojení do první světové války, absencí Francie a Ruska, z hlediska ztrát na životech dvou nejvýznamnějších účastníků první světové války, v SP části a dabováním anglicky mluvících postav v jiných jazykových verzích hry. Hra *Valiant Hearts* využívá u všech postav odpovídající jazyk a pro větší srozumitelnost shrnuje obsah sdělení formou komiksových bublin.

Prezentování dominantní role USA a Velké Británie v rekonstruované verzi první světové války ve hře *Battlefield 1* souvisí i s tím, že je v ní tato válka velmi podobná druhé světové válce, jak o tom svědčí analýzy v sekci využití historie jako koláže představ. Přestože se hra odehrává v období první světové války, obsahuje ikonické momenty právě z druhé světové války: v SP části se hráč účastní letecké bitvy nad Londýnem, která jasně rezonuje s bitvou o Británii v roce 1940, a MP část zase obsahuje operaci rekonstruující bitvu o Caricyn, město v druhé světové válce známé již jako Stalingrad, o který se svedly kruté boje mezi vojáky Sovětského svazu a nacistického Německa. K samotné bitvě o Caricyn došlo ve skutečnosti až během ruské občanské války, po skončení první světové války.

Na tom, že hra *Battlefield 1* místy silně připomíná události z druhé světové války, mají svůj podíl nejen tvůrci hry, ale také samotní hráči, jak dokazuje reakce německého Let's Playera odsuzující nacismus, tak také přítomnost nacistických hesel a symboliky vnesených do hry některými hráči v MP části.

Poslední rozdíl, který stojí za zmínku, je odlišný způsob recepce obou her v mediálním prostoru. Hru *Battlefield 1* potkaly hned dvě významné mediální kontroverze. První byla twitterová reklamní kampaň *#justWWIthings*, která se dočkala všeobecného odsouzení veřejností kvůli bagatelizaci a znevažování památky první světové války. Tato mediální kontroverze je dobrou ukázkou paradigmatu historických hraničních struktur – hranic, které komerční historické počítačové hry nesmí překročit, aby byly na trhu přijatelné.

Druhá mediální kontroverze souvisela s údajným prepisováním a „očerňováním“ historie, které prý mělo znevažovat památku milionů padlých bílých vojáků. Prominentní místo v marketingové kampani, které zaujímal černošský voják, bylo odsuzováno kvůli neznalosti historické skutečnosti, že černošské jednotky, jako např.

Harlem Hellfighters, v první světové válce opravdu sloužily. Vydání hry *Valiant Hearts* se oproti tomu obešlo bez jakýchkoli kontroverzí či mediálních kauz a přijetí této hry bylo všeobecně pozitivní.

Po provedení analýzy obou her je možné identifikovat několik zásadních omezení typologie využití historie jako analytického konceptu pro zkoumání aspektů historických počítačových her. Zaměření analýzy této typologie na úroveň dílčích aspektů hry, nikoli počítačových her jako celků, znemožňuje reflektovat některé jevy. Typologie nepředstavuje návod, jak navzájem porovnávat intenzitu či četnost výskytu jednotlivých využití navzájem v jedné hře, ani při porovnání několika her. Ze závěrů analýzy pouze na základě typologie využití historie je možné konstatovat, že hry *Battlefield 1* i *Valiant Hearts* obsahují četné příklady využití antikvářského využití historie, přestože je u obou her viditelně rozdílný důraz na historickou přesnost a autentičnost. Pro doplnění analýzy je tedy vhodné aplikovat další koncepty, které operují na jiné úrovni analýzy – jako učinila tato práce s koncepty selektivní autenticity a realismu.

Mezi pozitiva typologie je nutné uvést, že její záběr je velmi široký a umožňuje tak badatele nasměrovat na rozmanité aspekty zkoumaných historických počítačových her, kterých by si jinak nemusel povšimnout. Využití historie jako koláže představ a využití historie jako wishstory jsou dobrým příkladem jasně definovaných kategorií s relativně úzkým vymezením. Oproti tomu jiné kategorie jako antikvářské či monumentální využití trpí značnou šířkou, případně dokonce i protichůdností aspektů, které se pod ně dají zařadit. Ve výsledku analýzy například monumentální využití může zahrnovat nejen oslavné hegemonní narativy oslavující hrdinské boje ve válce, ale také glorifikaci lidí, kteří bojovat odmítli.

Jednotlivé typy využití dávají také dost prostoru badateli projevit svůj postoj a citlivost na historické detaily. Někdo s vysokými nároky na historickou přesnost by mohl např. kvůli nedostatkům v rekonstrukci dobových uniforem odsoudit zkoumanou hru jako naprostou fikci či fantazii a zařadit většinu aspektů k využití vypůjčené autenticity. Pro účely analýzy historických počítačových her s využitím této typologie by pro některé významné kategorie, jako je např. míra historické přesnosti či plurality

prezentovaných perspektiv na historii, bylo možná vhodné vytvořit nějakou objektivní škálu, či rozšířit typologii o kategorie nižší úrovně.

V rámci analytické části práce se osvědčilo využívání vedlejších pramenů, jako jsou části marketingové kampaně jednotlivých her, fanouškovské encyklopedie, internetová fóra a různá videa se záznamy z hraní. Mimořádně užitečná byla Let's Play videa jako doplňující pramen pro hlubší analýzy historických počítačových her a hlavně recepce historických reprezentací a narativů v nich přítomných. Fenomén Let's Play videí se zdá být vhodnou oblastí pro další výzkum vzhledem k dostupnosti a rozmanitosti tohoto pramene potenciálně použitelného ke komplexní analýze recepce historických počítačových her.³²³

³²³ Ve výzkumu tímto směrem plánuje autor pokračovat v rámci disertační práce.

Summary

Both *Battlefield 1* and *Valiant Hearts* are realistic historical simulations and both include the examples of paradigms of gamification in their use of quest structures. Both video games reflect the large amount of casualties of the World War I and directly interact with the phenomenon of trench warfare, a crucial part of the memory of this conflict. *Battlefield 1* and *Valiant Hearts* present a wide perspective on the war. Both games represent various marginalized groups such as women and ethnic minorities.

Besides these common points there is also a significant amount of differences between the analyzed video games. The game *Valiant Hearts* has a strong anti-war message that contrasts with how *Battlefield 1* glorifies the heroism of the soldiers that fought in the war. Along the lines of selective realism, the World War I in *Battlefield 1* is presented without civilians and other complex aspects. *Battlefield 1* also uses all three tools of selective realism technology fetishism, cinematic conventions and documentary authority. *Battlefield 1* also likens the represented version of the World War I to the Second World War with the dominant positions of the Great Britain and the United States of America and the inclusion of facsimiles of iconic moments of the WW2: the Battle of Britain and the Battle of Stalingrad. Unlike the game *Valiant Hearts*, *Battlefield 1* encountered two media controversies: one about the alleged “blackwashing” of history and another about lack of respect for the World War I memory in the #justWWithings twitter campaign.

The scale of analysis of the typology of deployments of history is one of the limitations of this analytical concept. The focus on individual aspects hinders the ability to identify some phenomenon. The typology does not present a guide on how to compare the intensity and frequency of various aspects in a single game or in a comparison. To counter this limitation the thesis used the concepts of selective authenticity and selective realism. In order to further improve the typology another typology on a sublevel of some types of deployments or some sort of scale might be added. Additional sources of data such as parts of marketing campaigns around specific video games, fan encyclopedias, internet forums and various videos with gameplay proved to be useful. Let’s Play videos were especially helpful as sources that allowed for further level of analysis of historical representations and narratives and the analysis of their reception.

Prameny

„About The Society,“ *International Society for First World War Studies*, <http://www.firstworldwarstudies.org/about.php>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

„About us,“ *The Sealed Knot*, <http://www.thesealedknot.org.uk/about-us>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Battlefield Tracker Network, <https://battlefieldtracker.com/>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Battlefield Wiki, http://battlefield.wikia.com/wiki/Battlefield_Wiki. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Costelle, Daniel a Isabelle Clarke. *Apokalypsa: 1. světová válka*. Francie, Kanada, 2014.

EA Digital Illusions CE AB. *Battlefield 1*. 2016.

Gross, Paul. *Passchendaele*. Kanada, 2008.

M2H a Blackmill Games. *Verdun*. 2015.

„Objective names like Apple and Butter are pathetic and ridiculous,“ *Battlefield Forum: Battlefield 1 General Chat*, <https://forums.battlefield.com/en-us/discussion/1802/objective-names-like-apple-and-butter-are-pathetic-and-ridiculous>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Sirland, David. „Představujeme Battlefield 1 Incursions KOMPETITIVNÍ HRANÍ V BATTLEFIELDU,“ *Battlefield.com*, <https://www.battlefield.com/cs-cz/news/article/introducing-battlefield-1-incursions>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Ubisoft Montpellier. *Valiant Hearts: The Great War/ Soldats inconnus: Mémoires de la Grande Guerre*. 2014.

YouTube kanály

AFGuidesHD. <https://www.youtube.com/user/AFGuidesHD>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Agraelovo Let's Play Šílenství. <https://www.youtube.com/user/TheAgraelus>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Alex Clander. https://www.youtube.com/channel/UCha9a_EX3qFNy5_yQzL1Rng. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Battlefield. <https://www.youtube.com/user/Battlefield>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Burnt Toast Joe. https://www.youtube.com/channel/UCFvunbsG5fa9r_w3OiwN3pQ. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

ExVSK. <https://www.youtube.com/user/ExVSK>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

France 3 Hauts-de-France. <https://www.youtube.com/user/france3nord>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Funeral Play. <https://www.youtube.com/user/FuneralPlay>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Galactic Warlords. <https://www.youtube.com/channel/UCnJ1SJAq0z75h6MibihEQHw>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Generic Gaming. <https://www.youtube.com/user/genericHenle>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Izuniy. <https://www.youtube.com/user/Izuniy>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Jacksepticeye. <https://www.youtube.com/user/jacksepticeye>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Kaiser Lichen. <https://www.youtube.com/user/MrImperialage>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

LazarBeam. https://www.youtube.com/channel/UCw1SQ6QRRtfAhrN_cjkrOgA. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

LiveGaming FR. <https://www.youtube.com/user/FCSGam3rzqwe582>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Omega con4. <https://www.youtube.com/channel/UCTFVp6I5tmAYIQR16WqZgqA>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

SeriouslyGaming. <https://www.youtube.com/user/Seriously273>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Sillek1dead. <https://www.youtube.com/user/sillek1dead>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

TotalBiscuit. <https://www.youtube.com/user/TotalHalibut>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Ubisoft. <https://www.youtube.com/user/ubisoft>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

YFanise. <https://www.youtube.com/user/EsinafY>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

YGK. https://www.youtube.com/channel/UCvVPAg_RewWZznhBS_Sjvgv. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

【XCV//】 . <https://www.youtube.com/user/XCVii007r1>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Použitá literatura

Apperley, Tom. „Modding the Histoires’s Code: Historical Verisimilitude and the Counterfactual Imagination.“ V *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, ed. Mathew Wilhelm Kapell a Andrew B. R. Elliot, 185-198. Londýn: Bloomsbury Academic, 2013.

Apperley, Thomas. „Gaming Rhythms: Play and Counterplay from the Situated to the Global.“ *Theory on Demand* 6 (2011): 1–170.

<http://networkcultures.org/uploads/TOD%236%20total%20def.pdf>.

(zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Bender, Stuart Marshall. „You Are Not Expected to Survive: Affective Friction in the Combat Shooter Game Battlefield 1.“ *M/C Journal* 20, č. 1 (2017): nestránkováno.

<http://journal.media-culture.org.au/index.php/mcjournal/article/view/1207->.

(zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Beaumont, Joan. „Commemoration in Australia: A memory orgy?“ *Australian Journal of Political Science* 50, č. 3 (2015): 536-543. Political Science Complete.

(zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Bissell, Tom. *Extra Lives: Why Video Games Matter*. New York: Pantheon Books, 2010.

Bourgery, François-Damien. „Des anciens tirailleurs invités à Paris.“ *RFI*, 15. července 2010. <http://www.rfi.fr/tirailleurs/20100715-anciens-tirailleurs-invites-paris>.

(zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Chapman, Adam. *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. New York: Routledge, 2016.

Chapman, Adam. „It’s Hard to Play in the Trenches: World War I, Collective Memory and Videogames.“ *Game Studies* 16, č. 2 (2016): nestránkováno.

<http://gamestudies.org/1602/articles/chapman>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Chapman, Adam. „It’s Hard to Play in the Trenches: World War I in Videogames.“ Prezentace na *Nordic DiGRA 2014* (Campus Gotland GAME, „GGC 2014: It’s Hard to Play in the Trenches: World War I in Videogames by Adam Chapman,“ *YouTube*, 4.

června 2014. <https://www.youtube.com/watch?v=XYEXzis3dOo>.

(zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Chapman, Adam. „Privileging Form Over Content: Analysing Historical Videogames.“ *Journal of Digital Humanities* 1, č. 2 (2012): nestránkováno.

<http://journalofdigitalhumanities.org/1-2/privileging-form-over-content-by-adam-chapman/>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Chapman, James. „Television and History: The World at War.“ *Historical Journal of Film, Radio, and Television* 31, č. 2 (2011): 247-275. RAMBI.

(zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Crabtree, Gareth. „Modding as Digital Reenactment: A Case Study of the Battlefield Series.“ V *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, ed. Mathew Wilhelm Kapell a Andrew B. R. Elliot, 199-212. Londýn: Bloomsbury Academic, 2013.

Crocker, Jordan Dean. „Unorthodox Professors: World War One in Videogames and on YouTube.“ Honours Thesis, University of Victoria, 2017.
<https://www.uvic.ca/humanities/history/assets/docs/Honours%20Thesis%20-%20Jordan%20Crocker%2020172.pdf>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Crocker, Jordan Dean. „Unorthodox Professors: World War One in Videogames and on YouTube.“ *The Arbutus Review* 8, č. 1 (2017): 24-36.
<https://journals.uvic.ca/index.php/arbutus/article/view/16814/7477>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Eichner, Susanne. „Representing Childhood, Triggering Emotions. V *Video Games and the Mind: Essays on Cognition, Affect and Emotion Essays on Cognition, Affect and Emotion*, ed. Bernard Perron a Felix Schroter, 174-188. Jefferson: McFarland, 2009.

Femia, Joseph V. *Gramsci's Political Thought*. Oxford: Clarendon Press, 1987.

„France: François Hollande sur le Chemin des Dames, un siècle après.“ *RFI*, 16. dubna 2017. <http://www.rfi.fr/france/20170416-france-francois-hollande-le-chemin-dames-siecle-apres-bataille>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Gauthier, Christophe, David Lescot, Laurent Véray. *Une guerre qui n'en finit pas : 1914-2008, à l'écran et sur scène*. Paříž, Complex, 2008.

Groot, Jerome De. *Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture*. Londýn: Routledge, 2009.

Grubb, Jeff „Morgan Stanley raises Battlefield 1 sales estimate to 15 million.“ *Venture Beat*, 23. ledna 2017. <https://venturebeat.com/2017/01/23/morgan-stanley-raises-battlefield-1-sales-estimate-to-15-million/>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Hammar, Emil Lundedal. „Counter-hegemonic commemorative play: marginalized pasts and the politics of memory in the digital game Assassin's Creed: Freedom Cry.“ *Rethinking History* 21, č.3 (2017): 372-395. Academic Search Ultimate (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Hanna, Emma. „Reality–Experiential History Documentaries: The Trench (Bbc, 2002) and Britain's Modern Memory of the First World War.“ *Historical Journal of Film, Radio, and Television* 27, č. 4 (2007): 531-548. Scopus®.
(zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Hanna, Emma. *The Great War on the Small Screen: representing the First World War in contemporary Britain*. Edinburgh, Edinburgh University Press, 2009.

Hathaway, Jay. „People are playing Nazis in ‘Battlefield 1,’ a game about World War I.“ *The Daily Dot*, 7. listopadu 2016. <https://www.dailydot.com/unclick/battlefield-1-nazis-idiots/>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Henry, Jasmine. „Battlefield 1 Accused of ‘Black-Washing’ WW1.“ *J Station X*, 31. října 2016. <http://jstationx.com/2016/10/31/battlefield-1-black-washing-ww1/>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Hern, Alex. „Battlefield 1 halts '#justWWithings' campaign before Remembrance Sunday.“ *The Guardian*, 31. října 2016. <https://www.theguardian.com/technology/2016/oct/31/battlefield-1-justwwithings-campaign-remembrance-sunday>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Higate, Paul a John Hopton. „War, Militarism and Masculinities.“ V *Handbook of Studies of Men & Masculinities*, ed. Jeff Hearn a Robert Connell. Londýn: Sage, 2005.

Hirsch, Marianne. „The Generation of Postmemory.“ *Poetics Today* 29, č. 1 (2008): 103-128. http://historiaeaudiovisual.weebly.com/uploads/1/7/7/4/17746215/hirsch_postmemory.pdf (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Holdenried, Joshua D. a Nicolas Trépanier. „Dominance and the Aztec Empire: Representations in Age of Empires II and Medieval II: Total War.“ *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, ed. Mathew Wilhelm Kapell a Andrew B. R. Elliot, 107-119. Londýn: Bloomsbury Academic, 2013.

Hong, Sun-ha. „When Life Mattered: The Politics of the Real in Video Games’ Reappropriation of History, Myth, and Ritual.“ *Games and Culture* 10, č. 1 (2014): 35-56. Scopus®. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Innis, Harold. *Empire and communications*. Toronto: University of Toronto Press, 1972).

Innis, Harold. *The bias of communication*. Toronto: University of Toronto Press, 1951).

Kain, Erik. „All The Winners Of The 2014 Game Awards.“ *Forbes*, 6. prosince 2014. <http://www.forbes.com/sites/erikkain/2014/12/06/all-the-winners-of-the-2014-game-awards/>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Kapell, Mathew Wilhelm a Andrew B. R. Elliot. *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*. Londýn: Bloomsbury Academic, 2013.

Kempshall, Chris. „Pixel Lions – the image of the soldier in First World War computer games.“ *Historical Journal of Film, Radio and Television* 35, č.4 (2015): 656–672. Film & Television Literature Index with Full Text. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Kempshall, Chris. *The First World War in Computer Games*. New York: Palgrave Macmillan, 2015.

Kempshall, Chris „Unwilling allies?: Tommy-Poilu relations on the Western Front 1914-1918.“ Disertační práce (PhD), University of Sussex, 2013.
<http://sro.sussex.ac.uk/45092/>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Klevjer, Rune. „In Defense of Cutscenes.“ V *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*, ed. Frans Mäyrä, 191-202. Tampere: Tampere University Press, 2002. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.50328.pdf>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Landy, Marcia. *Cinematic Uses of the Past*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1996.

Löschnigg, Martin a Marzena Sokolowska-Paryz. *The Great War in Post-Memory Literature and Film*. Berlin: De Gruyter, 2016.

Offenstadt, Nicolas. *14-18 aujourd'hui : la Grande Guerre dans la France contemporaine*. Paříž: Odile Jacob, 2010.

Postman, Neil. *Amusing ourselves to death*. New York: Elizabeth Sifton, 1985.

MacDonald, Lyn. *They Called It Passchendaele: The Story Of The Third Battle Of Ypres And Of The Men Who Fought*. Londýn: Joseph, 1978.

Mantello, Peter. „Legitimacy and the virtual battlefield: putting the first-person shooter on the witness stand.“ *Australian Journal of International Affairs* 67, č.5 (2013): 638-658. Humanities Source Ultimate. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

McKenna, Mark. „ANZAC Day: How did it become Australia’s national day?“ V *What’s wrong with ANZAC? The militarisation of Australian history*, ed. M. Lake a H. Reynolds. Sydney: New South, 2010.

McPhedran, Ian. „Government spending more than \$8800 for every digger killed during WW1.“ *News Corp Australia Network*, 3. září 2015.
<http://www.news.com.au/national/anzac-day/government-spending-more-than-8800-for-every-digger-killed-during-ww1/news-story/34808367386af87773c8e4326d2a46e8>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Metzger, Scott Alan a Richard J. Paxton. „Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past.“ *Theory & Research in Social Education* 44, č. 4 (2016): 532-564. ERIC. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Mol, Angus A., A. Csilla E. Ariese-Vandemeulebroucke, Krijin H. J. Boom a Aris Politopoulos. *The Interactive Past: Archaeology, Heritage & Video Games*. Leiden: Sidestone Press, 2017.

Pöttsch, Holger. „Selective Realism: Filtering Experiences of War and Violence in First- and Third-Person Shooters.“ *Games and Culture* 12, č.2 (2017): 156-178.
<https://munin.uit.no/bitstream/handle/10037/10829/article.pdf?sequence=8&isAllowed=y>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Price, Clement Alexander. „Black Soldiers in two World Wars: 'Men of Bronze' (1980) and 'Liberators.'“ *Historical Journal of film radio and television* 14, č. 4 (2006): 467-474. RAMBI. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Prost, Antoine a kol. *Quelle mémoire pour les fusillés de 1914-1918?: Un point de vue historien*. Paříž, Mission Centenaire, 2013.

http://centenaire.org/sites/default/files/references-files/rapport_8-11-2013.pdf.

(zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Révillon, Luc. *Grande guerre dans la BD: Un siècle d'histoire*. Issy-les-Moulineaux : Beaux-arts, 2014.

Rijk, Bram J.S. de. „Watching the Game: How We May Understand Lets Play Videos.“ Master Thesis, Utrecht University, 2016.

<https://dspace.library.uu.nl/bitstream/handle/1874/331065/WatchingtheGame-MAThesisBramdeRijk.pdf?sequence=2>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Rughiniş, Răzvan a Ştefania Matei. „Play to Remember: The Rhetoric of Time in Memorial Video Games.“ V *Human-Computer Interaction: Interaction Technologies*, ed. M. Kurosu, 628-639. Springer Cham, 2015. / Lecture Notes in Computer Science 9170 (2015). http://www.academia.edu/download/38533007/Rughinis-Matei-Play_to_Remember.pdf. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Rutherford, Robert. „National Myths and Pivotal Battles: The Case of Vimy.“ *Journal of Military and Strategic Studies* 18, č.2 (2017): 167-178. Political Science Complete. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Schulzke, Marcus. „Refighting the Cold War: Video Games and Speculative History.“ V *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, ed. Mathew Wilhelm Kapell a Andrew B. R. Elliot, 263-265. Londýn: Bloomsbury Academic, 2013.

Schut, Kevin. „Strategic Simulations and Our Past The Bias of Computer Games in the Presentation of History.“ *Games & Culture* 2, č. 3 (2007): 213-235. Scopus®. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Smith, Adrien a Michael Hammond. „The Great War and the Moving Image.“ *Historical Journal of Film, Radio and Television* 35, č. 4 (2015): 553-558. Film & Television Literature Index with Full Text. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

„Start Collecting! Space Marines: Description.“ *Games Workshop*. <https://www.games-workshop.com/en-NO/Start-Collecting-Space-Marines>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Stevens, Richard a Dave Raybould. „The reality paradox: Authenticity, fidelity and the real in Battlefield 4.“ *The Soundtrack* 8, č. 1 a 2 (2015): 57-75. Film & Television Literature Index with Full Text. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Šindelář, Jakub. „Zobrazení historie v počítačových hrách: případová studie na hře „Valiant Hearts: The Great War.““ Bakalářská práce, Univerzita Karlova, 2016.

Takahashi, Dean. „Valiant Hearts Creator Cooks Up Lost In Harmony For His Next Game.” *Venturebeat*, 16. září 2015, <http://venturebeat.com/2015/09/16/valiant-hearts-creator-cooks-up-lost-in-harmony-for-his-next-game/>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Toma, Elisabeta a Cosima Rughiniş. „Playing with Herstory: Representing Femininity in Historical Video Games.“ *DiGRA/FDG '16 – Proceedings of the 2016 Playing With History Workshop* 13, č. 3 (2016): 1-4. http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/TOMA-RUGHINIS_PWH3A_1AUG_LT1.pdf. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Uricchio, William. „Simulation, History and Computer Game.“ V *Handbook of Computer Game Studies*, ed. Joost Raessens a Jeffrey Goldstein, 327-338. Cambridge: MIT Press, 2005. <http://web.mit.edu/uricchio/Public/pdfs/pdfs/cybergames%20.pdf>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Usyboroda. „Ron Gilbert and cutscenes." *VGFacts*, 7. října 2014. <https://www.vgfacts.com/forums/thread-1787.html>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Wackerfuss, Andrew. „“This Game of Sudden Death:“ Simulating Air Combat of the First World War.“ V *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, ed. Mathew Wilhelm Kapell a Andrew B. R. Elliot, 233-246. Londýn: Bloomsbury Academic, 2013.

„'World's last' WWI veteran Florence Green dies aged 110.“ *BBC*, 7. února 2012. <http://www.bbc.com/news/uk-england-norfolk-16929653>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

„World War One: How the German Zeppelin wrought terror." *BBC*, 4. srpna 2014. <http://www.bbc.com/news/uk-england-27517166>. (zkontrolováno k 10. 5. 2018).

Seznam příloh

Příloha č. 1: Záběry ze hry *Battlefield 1* (obrázky)

Příloha č. 2: Záběry ze hry *Valiant Hearts* (obrázky)

Příloha č. 1: Záběry ze hry *Battlefield 1*

1. Postava černošského vojáka, která kvůli ústřednímu postavení v marketingové kampani hry vyvolala mediální kontroverzi o „očerňování“ historie. V pozadí masivní vzducholod.



2. Záběr z operace *Oil of Empires* MP části hry ilustrující pohled z první osoby a snahu o fotorealistické zobrazení světa.



3. Menu SP části znázorňující všechny kampaně i s geografickým umístěním jejich děje. V pravé části postava beduínské válečnice Zary Ghufra a obrněný vlak z kampaně *Nothing is Written*.



4. Záběr ilustrující pohled hráče v *hardcore módu* bez minimapy a dalších pomocných ukazatelů. Prostředí zákopů z MP mapy *St. Quentin Scar* operace *Kaiserschlacht*. Vpravo britský voják, vlevo v dálce pozorovací balóny.



5. Záběr z konce prologu SP části hry Storm of Steel zobrazuje, jak na sebe vzájemně míří obklopeni zničenou krajinou a těla mrtvých vojáků vpravo hráčem ovládaný afroamerický voják a vlevo německý voják.



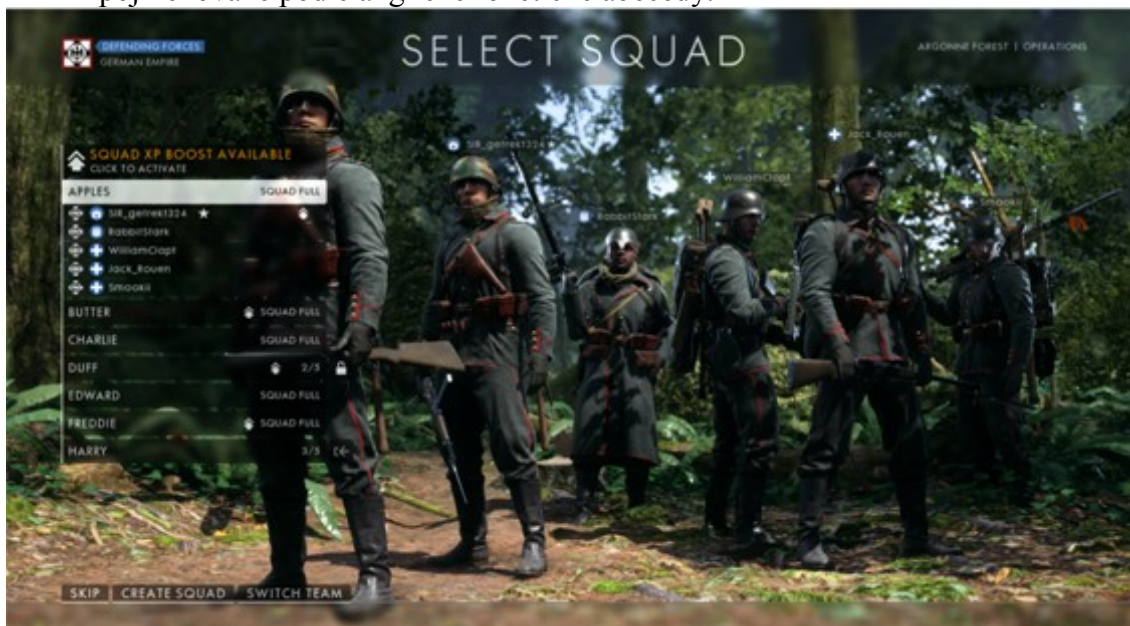
6. Záběr ze závěrečné části SP kampaně Friends in High Places. Nahoře v plamenech padající německý zeppelin nad řekou Temží u budov britského parlamentu v momentě odražení německého leteckého útoku na Londýn..



7. Záběr z menu MP režimu *Operations* ukazuje informace k operaci *Red Tide*, která rekonstruuje ofenzivu Rudé armády na pozice bělogvardějců během ruské občanské války na řece Volze v roce 1919.



8. Záběr z MP části hry z mapy Argonne Forest vyobrazující skupinu německých vojáků. V levé části uvádí rozdělení německých vojáků na menší jednotky pojmenované podle anglické fonetické abecedy.



9. Tabulka vyhodnocení herního kola z MP části hry. Jednotliví hráči jsou seřazeni v rámci obou týmů podle celkového počtu získaných bodů (Score). Tabulka uvádí i počet zabítí a úmrtí každého hráče (K=kill a D=death).

THIS ROUND OPERATIONS | ARGONNE FOREST

END OF ROUND

PERSONAL HIGHLIGHTS STATS SCOREBOARD

GERMAN EMPIRE				UNITED STATES OF AMERICA							
		K	D	Score		K	D	Score			
4	85	PintusTV	35	12	8387	1	140	___MaztaStyle___	48	13	23093
5	82	armadalider	18	13	8019	2	140	[NFX] Ylamoukari	19	8	17272
6	99	Dildo_Shwagginsx	38	22	7005	3	99	[FR] Ieo7477	18	14	16981
7	78	PsmPUNISHER	22	17	6988	4	40	[KOSB] xX-EzazY-Xx	19	22	16782
8	83	Kalkson	26	13	6870	5	102	[KOSB] Wolf_TIER	14	11	16659
9	99	Bliilinder	12	14	6817	6	109	KarmagaEU	39	8	16470
10	101	pompafrik	17	9	6641	7	67	[KOSB] R4llbert	36	9	16307
11	81	RabbitStark	16	15	6064	8	140	[FR] Vani11ekt1pfer1	21	12	14639
12	61	TheJayDizzy	21	15	5961	9	140	21Duce	16	11	13396
13	21	IRuPaRaDox	16	18	5835	10	140	Rigor_morris	16	18	13012
14	85	Chubzlar	21	17	5821	11	32	Anatomic98	7	12	12253
15	98	SaM15042001	17	21	5766	12	85	Wolf_Howl92	27	14	11974
16	36	Snakesariard	19	6	5702	13	56	ShadowMaan	28	13	11855
17	140	[GM&Z] Bogdan0317	14	8	5638	14	140	[HP] Unnatural-Causes	35	15	11633
18	93	yasinyalclin	22	10	5585	15	83	Cracknig	21	8	11577
19	79	Jack_Rouen	15	16	5575	16	38	galath48	8	5	11383
20	78	Chongo96	29	21	5435	17	30	swag-Invi-	23	16	10257
21	84	Iarbaaulp	11	15	4932	18	41	Viiniso0	8	8	10142
22	12	Noxevilworld	10	10	4734	19	98	MESHUGGAAAA	31	11	9586

QUIT






NEXT OPERATION STARTS IN 18

10. Další část vyhodnocení herního kola MP části. Záběr ukazuje pěti oceněných hráčů za jejich výjimečný výkon a přínos týmu. Kromě označení ocenění (Flag Defender nebo Reviver) jsou vidět personalizované emblémy čtyř hráčů.

THIS ROUND OPERATIONS | ARGONNE FOREST

END OF ROUND

PERSONAL HIGHLIGHTS STATS SCOREBOARD

<p>MOST HEALS</p>  <p>Noxevilworld</p> <p>HEALS</p> <p>186</p>	<p>RESUPPLIES</p>  <p>[FR] Ieo7477</p> <p>RESUPPLIES</p> <p>242</p>	<p>FLAG DEFENDER</p>  <p>Chongo96</p> <p>FLAGS DEFENDED</p> <p>14</p>	<p>FLAGS CAPTURED</p>  <p>[KOSB] Wolf_TIER</p> <p>FLAGS CAPTURED</p> <p>9</p>	<p>REVIVER</p>  <p>[KOSB] R4llbert</p> <p>REVIVES</p> <p>36</p>
---	--	--	--	--

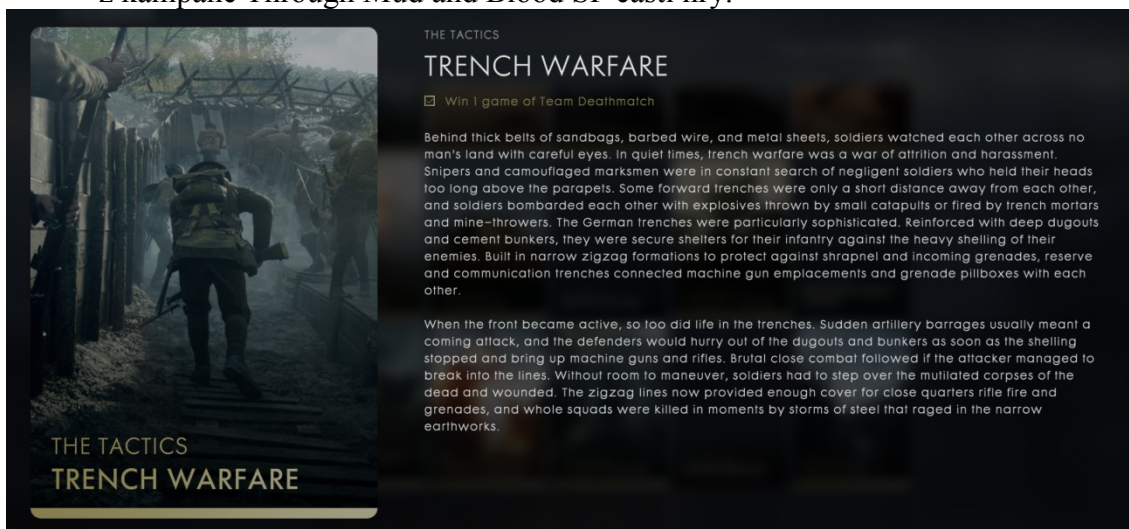
QUIT

NEXT OPERATION STARTS IN 48

11. Příklad záznamu z *Kodexu* hry. Text se věnuje slavným osobnostem, které se účastnily první světové války, od spisovatelů až po budoucí nechvalně známé diktátory. Na obrázku Lawrence z Arábie z SP kampaně *Nothing is Written*.



12. Další záznam z *Kodexu* hry. Tentokrát se text zaměřuje na problematiku zákopové války, čemuž odpovídá i záběr na britské vojáky v zákopech z kampaně *Through Mud and Blood* SP části hry.



Příloha č. 2: Záběry ze hry *Valiant Hearts*

1. Záběr zobrazující všechny hlavní postavy hry v prostředí zákopů. V pořadí zleva doprava: Emile Chaillon (Francouz), Anna (Belgičanka), Freddie (Američan), pes Walt a Karl (Němec).



2. Záběr z úvodní části hry. Po vypuknutí války mezi Německem a Francií odvádějí francouzští četníci Karla (Němce) od manželky Marie a jejich syna Victora k deportaci.



3. Záběr ze zákopů zobrazuje postavu Anny ošetřující francouzského vojáka. Na snímku jsou vidět také zranění němečtí vojáci. Vojáky obou stran lze odlišit podle barvy uniforem odpovídajících historické skutečnosti.



4. Záběr z města Ypres po německém plynovém útoku. Na ulici postava Anny a plačící holčička s nasazenou plynovou maskou. V horní části postava civilisty volajícího o pomoc, což je zřejmé z bubliny se zkratkou SOS.



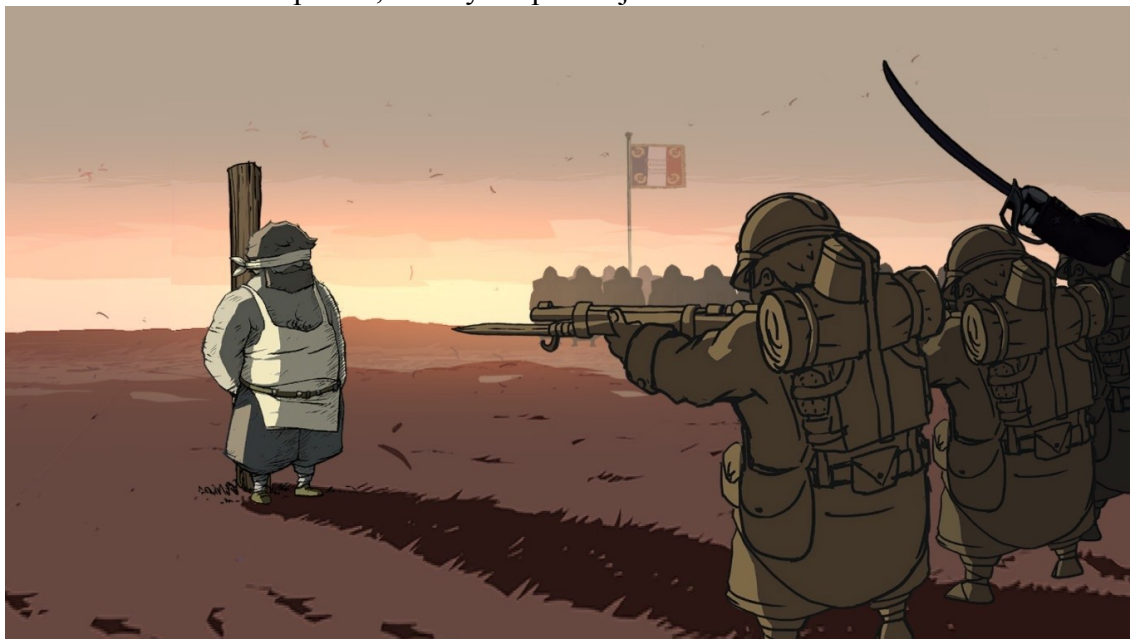
5. Na záběru Freddie v momentě, kdy vyhazuje do povětří most pomocí dynamitu. V horních rozích jsou zobrazeni němečtí vojáci, aby hráč věděl, že se jim podařilo včas utéct a že jeho postava nikoho nezabila.



6. Záběr z Nivellovy ofenzívy v Chemin des Dammes. Na snímku Emile a francouzský důstojník, který žene vojáky na smrt. Hrůzy války a velké ztráty spojené s útokem jsou demonstrovány hromadou těl padlých vojáků.



7. Poprava Emila za vzpouru a zabití velícího důstojníka z předchozího záběru. Francouzská vlajka na snímku podtrhuje zvrácenou skutečnost, že Emile umírá nikoli rukou nepřítele, ale svých spolubojovníků.



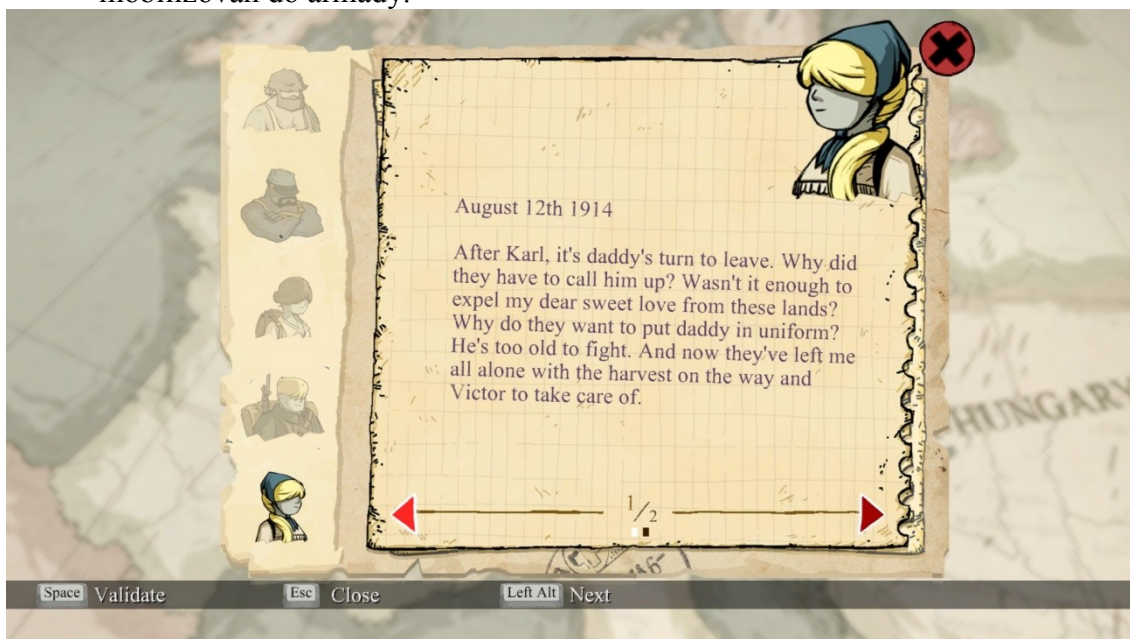
8. Snímek z konce hry zobrazuje truchlící znovu sjednocenou rodinu Karla a Marie se synem a Emilovým věrným čtyřnohým přítelem Waltem. Bezpočet dřevěných křížů poukazuje na obrovské množství padlých během války.



9. Záběr ilustrující systém rad pro vyřešení hlavolamu či problematického místa, kde hráč uvízl. V pravém dolním rohu je zpravodajský holub, který jakoby radu hráči dopravil.



10. Ukázka záznamů z deníků hlavních postav hry. Stránka deníku Marie vyjadřuje smutek ze skutečnosti, že ji po Karlově deportaci opustil i otec Emile, který byl mobilizován do armády.



11. Příklad popisného odstavce k ve hře sbíratelnému předmětu, zde konkrétně k psacímu peru s ocelovým hrotem. V levé části jsou vidět v daný moment uzamčené ikony dalších, dosud nesebraných předmětů, zobrazených siluetou.



12. Ukázka záznamu v herní encyklopedii. Text se věnuje hrdinství Marocké divize za války. Fotografie pochází ze série *Apocalypse*, o čemž svědčí logo vpravo nad textem vedle logo *Mission Centenaire*.

