



Hieronyma, po první světové válce se však v souvislosti s tím, jak se šlechta v první československé republice „přestala o veřejné záležitosti zajímat a koncentrovala se především na správu svých statků a podniků“ (s. 191), přesouvá k mnohem privátnějšímu událostem.

Vzhledem k rozdílnému množství dochovaných pramenů ovšem nejsou všechny části knihy stejně vyvážené. Zatímco dvouleté cestě hraběte na palubě Taorminy je věnováno sedmatřicet stránek, jeho politicky důležitější sedmiletá funkce námořního ataše v Německé říši zabírá pouhých devět stran. Také úvod čtenáře do tématu vysloveně hází; mnohem méně uspěchaně sice působí v kontextu informací z přední záložky přebalu knihy, ten však ne každý přečte. Na některých místech se též mění způsob, jakým autoři své postavy pojmenovávají. O první manželce Hieronymova bratra Josefa, Lucy Sophie Yvonne rozené de Jonquet, kniha opakovaně mluví jako o kněžně Yvonne (s. 133, 138, 141), při zmínce o Josefově rozvodu se z ní však náhle stává pouze Lucy Sophie Jonquet (s. 171), což působí matoucím dojmem. Jde však jen o drobné nedostatky. Pochválit lze oproti tomu grafické zpracování knihy. Skupinové fotografie jsou přehledně popsány, doprovodné mapky a náčrtky výborně ilustrují text, fotografický doprovod je bohatý, každá kapitola je vzhledově ukončena jednoduchým coloredo-mannsfieldským erbem, což velmi pomáhá s orientací v textu i popisovaných tématech.

Práce *Hieronymus Coloredo-Mannsfield. Životní cesta rakousko-uherského námořního důstojníka* je skvělým a čtivým příspěvkem nejen k historii šlechty, ale především k tématům cestování a historie válečného námořnictví na konci „dlouhého“ 19. století. Vzhledem k přitažlivosti těchto námětů tak jde o práci, která si své čtenáře najde nejen v řadách odborníků, ale nepochybně i v řadách široké veřejnosti.

Jan Koumar

Ylva GRUFSTEDT, *Shaping the Past. Counterfactual History and Game Design Practice in Digital Strategy Games*, Berlin – Boston, Walter de Gruyter, 2022, 232 s., ISBN 978-3-11-069225-9

Využití kontrafaktuálních dějin při tvorbě počítačových her má mnoho výhod — především tu, že se hráč nemusí řídit událostmi tak, jak se ve skutečnosti staly. V rámci pravidel herního světa, v němž se pohybuje, si může historii přizpůsobit, ohnout či upravit tak, jak si myslí, že se události odehrát *mohly*. Aplikací kontrafaktuálních informací do herních scénářů získávají počítačové hry na rozmanitosti a je možné je hrát i několikrát po sobě, tedy právě díky obměnám vycházejícím z různých kontrafaktuálních scénářů. Stejně tak slouží kontrafaktuální dějiny historikům k tomu, aby změnili svůj pohled na danou situaci a vytvořili tak kupříkladu možnou paralelu k zajištěmu paradigmatu. O kontrafaktuálních dějinách a jejich využití v digitálních strategických hrách píše Ylva Grufstedt ve své knize *Shaping the Past*. Kniha je rozdělena na čtyři kapitoly, doplněné poznámkovým aparátem a přílohami. Autorka tuto tematiku rozebírá na základě dvou strategických her: *Europa Universalis IV* a *Hearts of Iron IV* od společnosti Paradox Development Studio.



Jako naprostý nehráč a neznalec herních prostředí jsem na první kapitole ocenila především ukázkou toho, jak se vlastně taková hra hraje, jak vypadá herní prostředí, co se ve hře může dít a jaké jsou cíle a překážky hráče. K dotvoření tohoto dojmu pomáhají i vložené screenshoty obrazovky, které umožňují získat lepší představu o vizuálu her. Nevýhodou je nicméně jejich velikost — dovedu si představit, že pokud bych knihu četla v papírové a nikoli digitální podobě, nebyla bych z daných obrázků schopna rozpoznat téměř nic. Avšak chápu, že i z finančních důvodů by nebylo ekonomické jim věnovat větší prostor. První kapitola slouží jako úvod do prostředí digitálních strategických her, představuje je, ukazuje, jak fungují, a následně porovnává rozdíly a podobnosti obou sledovaných her. Jako spíše nadbytečný na mě působil přepis jednotlivých akcí hry Hearts of Iron IV. Osobně by mi tato pasáž nechyběla; v případě zachování by myslím nebylo od věci, kdyby tento přepis byl pro možné srovnání uveden i u hry Europa Universalis IV.

Po úvodním představení herního světa se autorka věnuje popisu jednotlivých pozic ve společnosti Paradox Development a fungování společnosti jako takové. Největší prostor je věnován práci vývojářů a beta testerů — autorka tyto dvě pozice navzájem porovnává a zkoumá jejich motivaci a přístup k práci. Abychom pochopili důvody a jednotlivé kroky při vytváření hry, seznamuje nás autorka i se základními směrníci a pravidly společnosti. Díky nim je pak čtenář schopen pochopit ekonomickou politiku společnosti i důvody, proč jsou ve hrách používány kontrafaktuální informace a jakými pravidly se řídí návrhy her. A také to, proč jsou konkrétní prvky navrženy tak, jak jsou, a jaký je přístup k výběru jednotlivých témat a událostí zobrazených ve hře.

Osobně by mi nevadilo, kdyby tato kapitola byla rozdělena na dvě části. První by rozebírala práci a motivaci vývojářů i beta testerů a přístup společnosti Paradox Development k ekonomické stránce herního průmyslu. Druhá by byla věnována navrhování her jako takových. Dle mého názoru by pak celá problematika byla lépe uchopitelná, přestože rozumím záměru autorky představit celou záležitost komplexně a najednou. Také si myslím, že by si více prostoru zasloužilo odůvodnění toho, proč jsou některé historické problémy zahrnuty do hry a jiné nikoli. Příkladem může být téma holocaustu, který byl vyřazen nejen z morálních důvodů, ale i zkrátka proto, že by jeho zapojení do hry komplikovalo zaměření na zábavnost. Druhým příkladem je pak otroctví, které naopak vývojáři ve hře ponechali, a to se zdůvodněním, že se jednalo o důležitý ekonomický aspekt. Otrokářství a otroci tak byli plně zapojeni do hry, nicméně jen jako jeden z prvků, nikoli jako hlavní téma. Domnívám se, že by bylo dobré více rozebrat rozměr etiky a morálky při výběru herních témat jako takových.

Cílem společnosti Paradox Development a zároveň požadavkem hráčů je opakovatelná hratelnost hry, kterou v historických digitálních strategických hrách umožňuje právě zapojení kontrafaktuální historie. Historie má jasný scénář toho, jak se jednotlivé události ve skutečnosti odehrály, čímž by však byla opakovatelná hratelnost her velmi omezená. Proto jsou do her zapojovány kontrafaktuální informace.

Následně se autorka věnuje rozdělení kontrafaktuálních informací do čtyř kategorií a vysvětluje, jak se od sebe tyto kategorie liší z hlediska svých funkcí a různých využití ve hře, nicméně ani nezastírá, že v některých bodech dochází k jejich



překrývání. Jedná se o tzv. „zbožná přání“, „budoucí fikci“, „možné světy“ a „virtuální historii“. Pro lepší představu autorka tuto kapitolu doplnila o konkrétní ukázky využití kontrafaktuálních informací — jednu z Europa Universalis IV a jednu z Hearts of Iron IV. Příkladem kontrafaktuálního scénáře z kategorie „zbožné přání“ může být například obnova britského impéria. Kontrafaktuální scénáře z kategorie „budoucí fikce“ pak odpovídají na otázku, co by se stalo, „kdyby“ — například pokud by nevypukla druhá světová válka. „Virtuální historie“ se zaměřuje na roli chaosu a náhody v dějinách a řeší pravděpodobnost, s jakou mohlo k danému scénáři dojít. A „možné světy“ se zabývají podmínkami, za jakých by se konkrétní scénář mohl uskutečnit.

V poslední kapitole autorka vysvětluje, proč hry Paradox Development vypadají tak, jak vypadají. Konkrétně jde o hry, které spadají do kategorie konceptuální simulace. V praxi to znamená, že oproti hrám realistického simulačního stylu v nich nejsou hratelné postavy. Hlavní rozdíl je ale především v makropohledu na minulost, který je typický pro konceptuální simulaci, a tedy i pro hry Paradox Development. Hráč nehraje za jednotlivé postavy, ale za stát. A musí se soustředit na ekonomické, politické, hospodářské i válečné strategie a postupy. Následně autorka vysvětluje, jaké jsou hlavní cíle vývojářů. Účelem této části studie bylo vysvětlit, že vývojáři ani beta testeři nepovažují při vytváření obsahu her historii za normativní — používají ji jako dobrý nosný pilíř, ale nesnaží se dodržovat historickou věrnost na úkor hratelnosti a zábavnosti hry. Využívají historii tak, aby splnili očekávání hráčů. Dále znovu vysvětluje a rozpracovává popis toho, jak společnost pracuje s kontrafaktuálními informacemi, jaké jsou podmínky, kterými se řídí při jejich vytváření a zapojování do hry, a znovu zmiňuje problematika témata, která se vývojáři někdy rozhodnou zapojit a u jiných jejich zapojení kategoricky odmítají. Sama píše, že tento fenomén by stál za bližší prozkoumání, nicméně už není součástí této studie. Řekla bych, že tato kapitola funguje jako přehled dosavadních poznatků studie, jejich uchopení a převedení v celek tak, aby čtenář měl šanci pochopit problematiku a fungování celého systému. Sama za sebe mohu říct, že záměr autorky došel naplnění a že i čtenář nepohybující se v prostředí her byl alespoň v základech schopný pochopit, jaké jsou cíle a cesty, kterými se k nim dopracovávají.

Knihu uzavírá shrnutí, ve kterém autorka sumarizuje podstatné závěry z celé knihy. Osobně mi přijde jeho zařazení již nadbytečné, přinejmenším však čtenáři připomíná zásadní body a uceluje dojem a poznatky z knihy. Mezi nimi je například využití kontrafaktuálních informací k vytváření teoreticky možných scénářů, které pak hráč může aplikovat ve hře. Zároveň se hráči díky použití kontrafaktuálních scénářů dozvídají více o historii, kterou jimi mění. Podle studie to často vede ke zvýšení hráčova, tvůrčova i testerova zájmu o historii jako takovou. Autorka aplikaci těchto kontrafaktuálních scénářů ukazuje na několika příkladech — jedním z nich je kupříkladu dobývání Evropy Aztéky, kdy byl použit reálný scénář kolonizace Ameriky Evropany. Dalším poznatkem je, že kontrafaktuální informace a scénáře jsou mnohem podrobnější a propracovanější ve hře Hearts of Iron IV, což podle autorky souvisí především s tím, že se jedná o mnohem kratší časový úsek než v Europa Universalis a že hra zároveň zobrazuje události z relativně nedávné historie.



Celkově hodnotím knihu pozitivně, vytkla bych snad jen přílišnou obsáhlost kapitol, u kterých by nebylo na škodu rozdělení do kratších úseků. Domnívám se, že by se tak zvýšil čtenářský komfort a zapamatovatelnost jednotlivých segmentů. Příjemným zpestřením teorie jsou vsuvky v podobě ukázek z průběhu her, ať už ilustrující zapojení kontrafaktuálních informací nebo jen postupy, jak se hra hraje, a jejich doplnění o ilustrace v podobě screenshotů pro lepší představu vizuálu. Zajímavým prvkem jsou i úryvky z rozhovorů s vývojáři a beta testery, kterými autorka dokládá svá tvrzení. Nebudu tvrdit, že po přečtení této knihy jsem pochopila herní svět nebo jeho fungování. Věřím, že erudovanějšímu čtenáři má kniha co nabídnout, ale ani historik bez zkušenosti s aktivním hraním se v ní díky podrobným popisům a vysvětlení jednotlivých problémů a součástí tohoto světa neztratí. Pro historiky je přínosná i tím, jak na příkladu her ukazuje, že se s historií nemusí pracovat zkosnatěle. Že médium, které je dostupné široké veřejnosti a je u ní zároveň populární, může posloužit k lepší propagaci a zvýšení zájmu o historii. Kontrafaktuální informace jako takové pak vědcům mohou posloužit k získání odstupu a jiného úhlu pohledu. Ostatně tak, jak to musí dělat úspěšní hráči her Paradox Development.

Barbora Šatná

Dana DVOŘÁČKOVÁ-MALÁ – Jan ZELENKA – František ZÁRUBA a kol., *Dvory a rezidence v proměnách času*, Praha, Academia – Historický ústav AV ČR, v.v.i., 2023, 441 s., ISBN 978-80-200-3476-2; 978-80-7286-416-4

Výzkumné centrum Dvory a rezidence ve středověku v Historickém ústavu Akademie věd ČR bylo založeno roku 2013 (v návaznosti na výsledky dvorského bádání, které Historický ústav prováděl od roku 2005) a roku 2023 tedy slavilo desáté výročí. Recenzovaná kolektivní monografie vznikla právě k této příležitosti a má za cíl především představit vývoj domácího dvorského bádání o středověku a raném novověku a jeho současný stav s naznačením dalšího možného směřování. Kolektiv autorů pod vedením Dany Dvořáčkové-Malé a Jana Zelenky vydal již několik prací zaměřených na tematiku dvorů — za zmínku rozhodně stojí zejména tři tematická supplementa časopisu *Mediaevalia Historica Bohemica*¹ a kolektivní monografie *Přemyslovský dvůr. Život knížat, králů a rytířů ve středověku*.² Oba výše zmínění autoři navíc společně napsali monografii *Curia ducis, curia regis*.³

Knihy je rozdělena do tří částí (Prameny a metodika, Prostor a čas, Lidé a území), do kterých jsou umístěny studie jednotlivých autorů. V úvodu Dana Dvořáčková-Malá kromě představení knihy ve zkratce provádí čtenáře vznikem a vývojem

1 Dana DVOŘÁČKOVÁ-MALÁ (ed.), *Dvory a rezidence ve středověku I*, Praha 2006; Dana DVOŘÁČKOVÁ-MALÁ — Jan ZELENKA (edd.), *Dvory a rezidence ve středověku II. Skladba a kultura dvorské společnosti*, Praha 2008; TÍŽ, *Dvory a rezidence ve středověku III. Všední a sváteční život na středověkých dvorech*, Praha 2009.

2 TÍŽ, *Přemyslovský dvůr. Život knížat, králů a rytířů ve středověku*, Praha 2014.

3 TÍŽ, *Curia ducis, curia regis. Panovnický dvůr za vlády Přemyslovců*, Praha 2011.