

Univerzita Karlova

Filozofická fakulta

Ústav informačních studií a knihovnictví

Bakalářská práce

Vojtěch Karaus

Herní média a etické aspekty počítačových her, případ This War of Mine

Video game media and ethical aspects of computer games, the case of This War of Mine

Praha 2019

Vedoucí práce: Mgr.Lukáš Kolek

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracoval samostatně, že jsem řádně citoval všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 31.7. 2018

Vojtěch Karaus

Abstrakt

Bakalářská práce Herní média a etické aspekty videoher, případ This War of Mine se zabývá způsobem referování o hře This War of Mine v online herních médiích. Počítačová hra This War of Mine je válečná hra, ve které je děj vyprávěn z pohledu civilistů. Tato videohra staví svůj úspěch na implementaci morálních a etických oázkách. Výsledkem práce by měl být zjištění toho, jakým způsobem byly etické aspekty hry reflektovány online médii se zaměřením na videohry. Za tímto účelem bude v teoretické části práce vystaven teoretický rámec problematiky videoher a videoher v kontextu etiky. V dalších kapitolách budou definovány etické aspekty videoher a bude nastíněno i téma emočních dopadů na hráče. Praktická část práce bude obsahovat popis výzkumu, který bude proveden pomocí rámcové analýzy článků publikovaných na herních serverech v období jednoho roku od vydání hry, přičemž prvky zájmu budou etické aspekty počítačové hry This War of Mine.

Klíčová slova

Etika, počítačové hry, rámcová analýza, This War of Mine

Abstract

The bachelor thesis *Videogame media and ethical aspects of the videogame, the case of This War of Mine*, pursues the way it is referred to the videogame This War of Mine by online videogame media. This War of Mine is a war-themed videogame narrated from the civilians' perspective. This videogame builds its success on the implementation of moral and ethical issues. The results of this thesis should answer the question of how the ethical aspects of the game were reflected by online media that are focused on videogames primarily. For this purpose, the theoretical part of the thesis will be built around videogames and videogames in the context of ethics. In the later chapters, the ethical aspects of videogames will be defined alongside with the topic of emotional impact on the players. The practical part of the thesis will include a description of the research, which will be done via frame analysis of articles which were published by online videogame media in the span of one year after the date This War of Mine was released. The ethical aspects of the videogame This War of Mine will be an element of interest.

Klíčová slova (anglicky):

Ethics, computer games, frame analysis, This War of Mine

Obsah

1	Úvod.....	7
2	Videohry a etika.....	9
2.1	Definice hry.....	9
2.2	Aplikace morálky do herního prostoru.....	13
2.3	Herní etika a morálka.....	17
2.4	Dělení počítačových her.....	26
3	Představení This War of Mine.....	28
3.1	Základní informace.....	28
3.2	Příběh hry.....	29
3.3	Aplikace teoretických rámců.....	31
3.4	Emoční realismus a vývoj This War of Mine.....	34
3.5	Etický vývoj hry This War of Mine.....	36
4	Praktická část – analýza mediálního obrazu This War of Mine.....	37
4.1	Cíle výzkumu.....	37
4.2	Metoda.....	37
4.3	Výzkumný vzorek.....	38
4.4	Výsledky.....	41
5	Závěr.....	58
	Přílohy.....	59
	Příloha 1 – Kódovací tabulka.....	59
	Bibliografie.....	61
	Výzkumný vzorek.....	64
	Seznam grafů.....	68
	Seznam tabulek.....	68
	Seznam příloh.....	68

1 Úvod

Od předpotopně vypadající hry Pong, přes ikonické tituly, které definovali dospívání většiny hráčů narozených v devadesátých letech, jako jsou World of Warcraft nebo Counter Strike, až po giganty, kteří hýbou stamilionovou komunitou hráčů, jakými jsou Dota 2 či Fortnite – taková je evoluce videoher.

Již dávno bylo zapomenuty nadávky a pomluvy, kterými bývala komunita hráčů častována. Hry i hráči se postupem času vyvinuli a pryč je doba, kdy se svět videoher a realita lišily. Realita pronikající do her a hry pronikající do společenské reality, právě toto přelévání udává chod moderních dní. Hráči, dříve zavrhaný a ohrožený druh, jsou dnes srovnáváni s vrcholovými sportovci a návštěvnost virtuálních stadionů, kde se fanoušci scházejí, aby sledovali zápasy mezi jejich oblíbenými týmy, mnohdy překročí návštěvnost sportů z reálného světa.

S velkou mocí, ovšem přichází velká zodpovědnost a videohry, které jsme si zvolili jako zástupce nových médií, čelí výzvě. Výzvě pokročit ve vývoji vpřed a dokázat, že právě ony, jakožto médium, jsou hodny nést etické hodnoty, vzdělávat a udávat společenské dění.

Videohry a válečné tematika byly od počátku herní historie nerozdělitelná dvojice. Evoluce her však vykazuje potenciál, který neleží jen u bezhlavých masakrů a bezmyšlenkovitých bitev. Pravý potenciál her tkví ve vlastnosti držet a reprezentovat hodnoty. Na příkladu hry *This War of Mine*, válečné hry unikátní svým návrhem, implementací etiky a volbou vyprávět příběh z pohledu civilistů uvězněných ve městě zmítaném válkou, budeme v následcích kapitolách vysvětlit potenciál her přenášet, reprezentovat a předat hodnotné informace.

V úvodu práce (2.1) budou představeny definice her, tak, jak je ve svých pracích vysvětlili Jesper Juul (2.1.1), Chris Crawford (2.1.2) a Miguel Sicart (2.1.3). Následně bude vystavěn teoretický stavební kámen práce, který se bude opírat o etiku z pohledu Davida Huma (2.2.1) a Immanuela Kanta (2.2.3).

Jakmile bude mít práce pevný teoretický základ navrátíme se k tématu videoher a po vzoru Miguela Sicarta provedeme rozbor jednotlivých aspektů her, jakožto etických objektů (2.3.1).

V tento moment je vhodné vytýčit cíl práce. Cílem práce je mediální obraz etických aspektů videohry *This War of Mine*. Za tímto vytčeným cílem bude v praktické části práce provedena obsahová analýza výzkumného vzorku článků publikovaných online herními médii. Analýza článků bude provedena rámcováním (angl. framing).

Do výzkumu vstoupíme s následujícími hypotézami: (H1) Očekáváme, že v člancích bude kladen důraz na reprezentaci etiky v kontextu návrhu hry, přičemž pozornost bude věnována (H1a) etického návrhu, tak, jak ho definoval Miguel Sicart (2009), a (H1b) prvkům emočního realismu, který je při návrhu hry využit.

Druhá hypotéza zní: (H2) V textu všech článků dominuje téma sentimentu vyvolaného hrou, přičemž bude (H2a) zmíněn emoční dopad na hráče při konfrontaci se symbolickými tabu aktivitami a (H2b) problematika opadnutí emočního pouta následovaného racionalizací způsobu hraní.

Poslední hypotéza, kterou hodláme výzkumem ověřit, zní: (H3) Ve všech člancích bude zmíněn etický aspekt vývoje hry, tedy postup autorů při vytváření hry.

Tímto je definován i obsah zbytku teoretické části práce. Budou identifikovány a popsány jednotlivé etické aspekty videoher dle práce Joseho P. Zagala (2009) – kapitola 2.3.2, následně bude čtenářům stručně představen pojem selekční realismus (2.2.3), jakožto prvek her s válečnou tematikou (Pöttsch, 2017) a jako poslední bude do teoretické části zahrnuta práce Monicy Whitty a Garryho Younga, tedy vědců zabývajících se emočním dopadem videoher na hráče (2.2.4).

Jakmile bude vystavěn teoretický rámec práce dojde k aplikaci nabytých informací do kontextu videohry *This War of Mine*. (3.3). V této kapitole dojde k jejímu představení, aby byla práce dostupná a srozumitelná pro všechny čtenáře.

Po představení *This War of Mine* přijde na řadu kapitola věnovaná praktické části, tedy výzkumu, který byl popsán výše (4.).

Na závěr práce proběhne sumarizace výsledků výzkumu, (5) a tímto bude práce ukončena.

2 Videohry a etika

V následující kapitole bude vysvětlen pojem videohra a představeny její různé definice. Na tomto základě bude postupně vystaven teoretický rámec práce. Práce samotná se zabývá pouze dílčí částí videoher a tou jsou etické aspekty, proto je důležité definovat právě je. Za tímto účelem budou představeny možné způsoby, jak na etiku ve videohrách nahlížet.

2.1 Definice hry

Obecně lze hry definovat několika způsoby. V průběhu historie herní evoluce se nám nabízí hned několik různých způsobů, jak tuto nedílnou součást společnosti definovat.

Na úvod bych rád začal citací herního designéra Sida Meiera, který s lehkou nadsázkou definoval hru jako: „sérii zajímavých rozhodnutí.“ (Meier, c2003) Ač se tato definice může zdát vágní a jednoznačně nedostačující, je i z takto krátké výpovědi možné podchytit hned několik důležitých prvků hry.

Meier (2003) zde nastiňuje soubor určitých interakcí, které jsou nevšední (zajímavé), což v důsledku naznačuje uměle vytvořený svět, ve kterém existují vzrušující možnosti. Kromě toho počítá se zapojením hráčů, kteří musí činit rozhodnutí, čímž si k tomuto imaginárnímu světu vytvářejí vztah.

Hravost, se kterou Meier vměstnat obecnou definici her do tří slov, je výmluvná, nicméně jako solidní základ pro další práci je bohužel nedostačující, proto se v dalších odstavcích budu věnovat rozpracovanějším teoriím, jejímiž autory jsou Jesper Juul a Chris Crawford.

2.1.1 Hra jako formální systém

Jako první si vybírám definici, která má obecný charakter a lze tedy aplikovat na jakoukoli hru. Definice byla sestavena Jesperem Juulem (2003). Juul ve své práci *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness* definoval hru následovně:

„Hra je formální systém postavený na pravidlech, jenž má proměnlivý a měřitelný výsledek. Různým výsledkům je přidělena různá hodnota. Hráč vyvíjí snahu výsledek ovlivnit a záleží mu na něm. Celá aktivita má volitelné, smluvní důsledky.“ (Juul, 2003).

Tato definice má pro mou práci velkou váhu z několika důvodů.

Nejrelevantnější body této definice, které korespondují s tématem práce, jsou „(...)hráč vyvíjí snahu výsledek ovlivnit a záleží mu na něm“. A druhým důležitým bodem je: „Celá aktivita má volitelné, smluvní důsledky.“

Touhu ovlivnit výsledek, za účelem dosažení cíle, můžeme vnímat v kontextu Kantova hypotetického imperativu, jakožto představitele a zprostředkovatele etiky uvnitř her. Stejným způsobem lze vnímat i možnost emocionálního zainteresování hráče do hry („...*a záleží mu na něm.*“), kde můžeme cítit odkaz na Humův sentimentalismus. Kantovým imperativům i Humeovu sentimentalismu věnuji celou jednu kapitolu, kde problematiku detailně rozpracuji.

Vzhledem k tomu, že práce se zabývá videohrou, je nasnadě doplnit Juulovu definici o klauzuli, která by odkazovala pouze a jedině na videohry.

Pojmem videohra jsou tedy myšleny hry, hrané na osobním počítači nebo konzoli s možností hry jednoho (singleplayer) i více hráčů (multiplayer). Zároveň je nutné dodat, že hry jsou ze své podstaty určeny ke hraní, jakožto volnočasové aktivitě, nikoli k simulaci a tréninku. (Young, 2013)

Kromě toho bych rád uvedl i rozdíly mezi analogovými a digitálními hrami, které sepsali autoři Salen a Zimmerman (2004).

Největší rozdíl spatřují autoři v tom, že počítačem zprostředkované hry nabízí svým hráčům okamžitou, i když limitovanou odezvu. Všimají si i toho, že počítač ve své paměti udrží obrovské množství dat, která velmi snadno a rychle zpracovává, což umožňuje nejen implementaci grafiky, složitých pravidel, ale i zapojení do sítě, které přináší hráčům nové vzrušující možnosti. (Salen a Zimmerman, 2004)

2.1.2 Formální definice

Jako další definici tentokrát už přímo spjatou s videohrami, představím Crawfordovu formální definici. Crawford ve svém díle *The Art of Computer Game Design* (1984) vyzdvihuje čtyři základní pilíře, které dělají hru hrou. Těmito pilíři jsou: **reprezentace**, **interakce**, **konflikt** a **bezpečí**.

- Reprezentací je chápán fakt, že každá hra je médiem, které zprostředkovává simulaci reality. Jedná se tedy o subjektivní model.
- Interakce nebo-li zapojení hráče do vytvořeného modelu reality, je esenciální součástí hry, kdy je hráč schopen ovlivňovat herní svět.
- Konflikt značí překážky, které hráči brání v dosažení cíle hry. Konflikt může mít různé podoby (přímý/nepřímý, násilný/nenásilný), je však vždy součástí hry.
- Bezpečí, tedy vědomí hráčů, že jsou součástí virtuální (uměle vytvořené) reality, z čehož vyplývá, že konflikt nemá stejné následky jako ve skutečném světě, kterého jsou součástí. (Crawford, 1984)

2.1.3 Hry jako informační systém

Známe-li obecné definice her, je čas ponořit se v bádání hlouběji. Ve své práci bych rád o videohrách uvažoval jakožto o informačních systémech.

Výše popsané definice her hovořily o pravidlech a vlastnostech her, dokonce jasně vymezili hranici mezi analogovou a digitální hrou. To, co z nich dělá objekt zájmu mé práce je ovšem jejich vlastnost uchovávat, nosit a reprezentovat informace a to včetně morálních hodnot. Z pohledu informační etiky, což je „*oblast morálky uplatňovaná při vzniku, šíření, transformaci, ukládání, vyhledávání, využívání a organizaci informací.*“ (Janoš, 1993) je možné uvažovat o hrách jako o informačním systému nebo o infosféře (Sicart, 2009b).

Dominantní složkou her jsou pravidla, která vytváří svět, herní mechaniky, určují chod děje a ve své podstatě dělají hru hrou. Abychom hru mohli hrát, potažmo vyhrát, je nutné pravidla přijmout (Juul, 2003).

Známe-li všechna pravidla a osvojíme si je, získáme tím potřebné schopnosti pro dokončení hry. Pravidla představují informační základnu pro všechny hráče. Hry jako informační systém definoval Miguel Sicart v práci *The banality of simulated evil: designing ethical gameplay* (2009) následovně: „*videohry jsou konstrukcí pravidel, která určují, které akce jsou smysluplné, za jakých podmínek a jakým způsobem mohou být provedeny.*“

Mluvíme-li o systému cítíme, že se nejedná o osamocené objekt, spíše o soustavu objektů. Můžeme tedy hovořit o systému informačních objektů, činitelů, zpráv, jejich vlastností a vztahů, které fungují jako celek (Floridi, 2002). V tuto chvíli je potřeba poněkud upravit dosavadní ontologii.

Slovo „hráč“ ztrácí význam. Spíše než hráčem je člověk součástí tohoto informačního systému v roli činitele (agenta) stejně jako další prvky hry – umělá inteligence, prostředí, pravidla, herní mechaniky. (Sicart, 2009b)

Proces hraní hry se tímto stává komunikací mezi jednotlivými činiteli uvnitř systému a je vymezen herními mechanikami.

Systém a vztahy mezi jednotlivými činiteli je navržen tak, aby byl pro lidského činitele uspokojivý, zábavný, nebo zajímavý. Způsob navržení systému a interakce mezi jednotlivými činiteli, v pravdě tok informací, v sobě nese náznak možnosti implementace etiky, ale tomu se hodlám věnovat později.

Pro teď se spokojím se zavedením rovnice hra je informační systém.

2.1.4 Hry v kontextu morálky

V následujících odstavcích sumarizuji doposud získané informace a nastíním směr celé práce. Při psaní této kapitoly vycházím z definic her od Juula (2003) a Crawforda (1984)

a záměrně vynechávám kapitolu věnovanou informačním systémům, jelikož tato definice bude dále rozpracovávána v pozdějších kapitolách.

Za účelem shrnutí předchozích kapitol bych rád o hře uvažoval v mediálním kontextu. Tedy jako o zprostředkovateli komunikace mezi umělým světem (vytvořeným týmem vývojářů) a uživatelem (hráčem).

Hráč do tohoto umělého světa vstupuje dobrovolně a zavazuje se tím k akceptování pravidel daného prostoru, který sám vnímá jako uměle vytvořený a je si tedy vědom rozdílu mezi herním a skutečným světem. (Juul, 2003)

Pomocí vytvořeného světa je hráči přiřčena role v systému pravidel a určen cíl jeho konání. Mezi hráčem a cílem stojí překážky, pro jejichž překonání a dosažení cíle jsou hráčům zpravidla nabídnuty různorodé interakce. (Crawford, 1984)

Podobně tedy jako při sledování filmu, divadelní hry, či čtení knihy je hráč konfrontován s uměle vytvořeným světem, který nastoluje chod dané reality. Na rozdíl od tradičních médií (kterými jsou pro účely práce myšleny knihy, filmy a divadlo) má hráč ovšem možnost přímé interakce s danou realitou a jistým způsobem se tedy podílí na tvorbě tohoto světa.

Jakmile se ve svém uvažování dostaneme do tohoto bodu, je na místě si v rámci nastolení tématu práce říci, že je skrze videohry možné zpracovávat témata etiky a morálky a také vytvářet morální dilemata. (Sicart, 2009)

Přišel čas na to, zavést si v práci další definici a to – morální dilema.

„Morální dilema je situace, ve které by činitel měl morálně dělat *A* a morálně by měl dělat *B*, ale nemůže dělat obojí, buď proto, že *B* je „nedělat *A*“ nebo protože nějaká podmíněná vlastnost světa brání oběma.“ (Gowans, 1987)

Morální dilema je nedílnou součástí lidských životů. Pokud s ním lidé nejsou konfrontováni osobně, tak skrze média. Zagal (2009) upozorňuje, že divák si při sledování dramatu pokládá otázky: „Jak budou situaci řešit?“ a „Jak bych jí řešil sám?“. Přičemž ani na jednu otázku není nucen verbalizovat odpověď. Přiřčením divákovi roli hráče mu videohra dává příležitost zodpovědět obě otázky. Problémem ovšem stále zůstává jistá omezenost možností, jak interagovat s hrou. Hráč je však nucen hrát v rámci možností určených herním systémem. Dovětek směřovaný nepřímo k vývoji hry je jedním z etických aspektů videoher, který bude dále popsán v kapitole Etické aspekty her (2.3.2).

Jak vyplývá z formální definice her, podstata hry spočívá mimo jiné v bezpečnosti, tedy vědomí, že konflikt ve hře má jiné následky než stejná situace ve skutečnosti. Bezpečí uvnitř her s válečnou tematikou je, jak říká Pötzsich (2017), navozeno filtry, které zapříčiňují selektivní realitu, tomuto tématu se budu věnovat v kapitole Selektivní realismus (2.3.3).

Tímto otevírám téma, které se zabývá zkoumáním interakce hráče, herního systému a zejména působením hry na hráče. I k tomu se ve své práci dostanu, a to v kapitole pojednávající o práci Garryho Younga a Monicy Whitty (2.3.4).

Ještě předtím, než se ve své práci posunu k tématice spojené s herními studií, bych rád zařadil kapitolu věnovanou dvěma přístupům k otázce morálky – Humovu sentimentalismu a Kantovým imperativům, o kterých jsem se dříve zmínil. Považuji za vhodné ukotvit problematiku herní etiky do kontextu obou přístupů za účelem validace celé práce.

2.2 Aplikace morálky do herního prostoru

V této kapitole bude ve zkratce vysvětlen Humův sentimentalismus a Kantovy imperativy (hypotetický i kategorický) a poté bude provedena aplikace na herní prostor, čímž se čtenáři dostane teoretického základu pro následující kapitoly práce.

Abychom mohli ovšem aplikovat dané teorie na herní prostor je důležité předem definovat, co je *herním prostorem* myšleno.

Herní prostor (gamespace) je virtuální prostor, ve kterém se odehrává samotná hra, a který podléhá jejím pravidlům.

2.2.1 Humův sentimentalismus

David Hume (26.4.1711 – 25.8.1776) byl skotský filozof, který se zabýval teorií poznání, politologií, ekonomikou a dalšími tématy. Pro potřeby této práce je ovšem nutné věnovat největší pozornost jeho práci v oboru morální psychologie. Ve své knize *An Enquiry Concerning the Principles of Morals* (1751) se Hume zabýval otázkou etiky a morálky. Jeho přístupy je možné aplikovat i do problematiky herního prostoru. (David Hume, 2001-)

Hume o morálce tvrdí, že není produktem lidského rozumu, ale zcela naopak lidských citů. To, co považujeme za správné, či špatné, je podle Huma definováno čistě z *pocitu* souhlasu, či nesouhlasu s danou situací. Dále také tvrdí, že to, jak posuzujeme jednotlivé situace je podobně subjektivní, jako když posuzujeme zvuky, barvy či teplotu. (Hume, 1739) Tedy nesoudíme situaci jako takovou, ale pouze to, jak se vůči ní cítíme. Proto je tato teorie nazývána sentimentalismus.

Jak už je tedy z jeho myšlenek zřejmé, rozděluje lidské myšlení na dvě skupiny: mínění rozumu, které představuje pravdivý odraz světa, a vášně, tedy motivační náboj, který je středobodem lidského rozhodování. (Cranston a Jessop, 2014)

Humův sentimentalismus se ovšem nesnaží rozvrátit základy etiky, jakožto (s nadsázkou řečeno) nepsaného souboru pravidel lidského chování. Lze totiž říci, že ačkoli morálka vychází z emocí, čímž se definují jako subjektivní, tak i přesto existuje určitý společenský

efekt, kdy v rámci moderní společnosti, kultury existuje shoda při posuzování určitých situací – kupříkladu vražda je již více méně celosvětově uznávaná jakožto nemorální a trestuhodná (vynecháme-li extrémistická společenství). (Cranston a Jessop, 2014)

S moderní společností přichází, podle pokračovatelů Huma, normativní prvek, reprezentovaný pocitem správnosti subjektivního pocitu nesouhlasu s trestným činem. Vzniká tedy morální kulturní norma, která je uznávaná v rámci komunity. Tímto jsme se dostali zpět k objektivní definici etiky jakožto souhrnu norem a pravidel, vyjadřujících názory společnosti na chování a jednání lidí z hlediska dobra a zla, správnost a nesprávnost. (Young, 2013)

Neo-sentimentalisté dále rozvádí Humovu teorii o takzvané „záruce“ při posuzování správnosti, či nesprávnosti situace. Záruka je dána právě oním nepsaným kulturním zázemím etiky a jejím cílem je objektivizace Humova přístupu. (Young, 2013)

Tyto přístupy jsou ovšem cíleny na reálný svět a na živé bytosti žijící v něm. Je tedy možné aplikovat Humovy myšlenky uvnitř herního prostoru?

2.2.2 Sentimentalismus v herním prostoru

V souladu s morální teorií sentimentu lze tvrdit, že je možné navázání vztahu mezi hráčem a herním prostorem a tedy dát vzniknout sentimentu, v důsledku čehož je možné i do herního prostoru aplikovat Humovu teorii.

Abychom tuto tezi podpořili můžeme čerpat z hypotézy somatických markerů, kterou formuloval Antonio Damasio (2005). Jedná se o teorii rozhodování, kdy somatické markery představují učením propojené pocity s důsledky volby. Jde v zásadě o způsob rozhodování do kterého jsou zapojeny emoční prožitky související s budoucností (pokud bude provedena akce X, bude následovat odměna popřípadě trest). Jak již z názvu hypotézy vyplývá jedná se o somatické lidské vjemy. Důsledky morálních prohřešků vyvolávají na základě společenských norem negativní pocity, spjaté přímo s nervovým systémem člověka. Na základě Damasioho hypotézy, je tedy prokázáno, že lze promítnout etiku skutečného světa do virtuálního světa (a opačně). (Young, 2013)

Přijmeme-li tedy fakt, že je možné obohatit videohry o morální složku, musíme přimnout i fakt, že hráči mohou být (a také jsou) konfrontováni s morálními přestupky. Morální přestupky, uvnitř hry, fungují jako spouštěče pocitu „zhnusení“ (či odsouzení). Od morálních prohřešků, které jsou ve skutečném světě trestané se však ze základu liší jejich důsledky. (Pöttsch, 2017) V kontextu herního prostoru jsou pouhou mechanikou videohry a tudíž fiktivní. (Young, 2013)

K otázce, nemorálních činů, jakožto mechanikám hry se vrátím v kapitole Emoční dopad na hráče 2.3.4.

Prozatím považuji sentimentalismus za vhodnou základnu pro zkoumání vztahu etiky a videoher. Přesunuji se tedy k Humovu protipólu - Immanuelu Kantovi.

2.2.3 Kantovy imperativy

Kant na rozdíl od Huma považuje morálku za důsledek racionality, nikoli citu. S jistou dávkou nadsázky lze hovořit o starodávném konfliktu rozumu a citu.

Nejnámějším dílem Kanta, ze kterého můžeme směle čerpat, je Kritika čistého rozumu (1781-1789). V tomto stěžejním filozofickém díle rozvádí a popisuje svou teorii etiky a morálky. Nejdůležitějšími poznatky jeho práce jsou takzvané imperativy, které Kant popisuje jako větu, která má formu příkazu. (Anzenbacher, 1994)

Objektem zkoumání jsou tedy příkazy, které nutí člověka konat (či nekonat) určitou činnost. Tyto příkazy vychází z mravního svědomí každého člověka. Ve své práci rozdělil imperativy na dva typy.

Prvním z nich je motivace konat činnost za konkrétním účelem. (Sokol, 2014) Převeďme na praktický příklad: Chci-li získat bakalářský titul, musím obhájit bakalářskou práci.

Tato motivace pramení z lidské touhy po důsledku činnosti, jde tedy o *podmíněný* imperativ. Tento druh motivace nazývá Kant *hypotetický imperativ*.

Druhý kantovský imperativ se zaměřuje na nepodmíněné příkazy, které podle něj mají všeobecnou platnost. Jedná se o *kategorický imperativ*. Zjednodušeně lze hovořit o objektivní nutnosti konání, bez vztahu k jinému účelu. (Sokol, 2014)

Veškeré lidské konání vychází, dle Kanta, z mravního svědomí člověka a je tedy produktem rozumu. Svědomí, které představuje soubor pravidel lidského chování, je v neustálém kontaktu se subjektivními potřebami a touze po osobním prospěchu. Vztah mezi subjektivními pocity a objektivním svědomím (tedy rozumem) se v průběhu lidského života vyvíjí (a tedy zákonitě mění). Ideálním stavem morálně zdravého člověka lze podle teorie Kantových imperativů označit subjektivní pocit povinnosti k tomu, konat nepodmíněně racionálně. (Young, 2013)

Existují dvě formulace kategorického imperativu. První zní: „*Jednej jen podle té maximy (zásady), od níž můžeš zároveň chtít, aby se stala obecným zákonem*“ (Kant, 1785)

Druhá formulace se zaměřuje na mezilidské vztahy a prohlašuje za nemorální využívat jiné živé bytosti jakožto prostředku k dosažení určitého cíle. Doslova říká: „*Jednej tak, abys používal lidství jak ve své osobě, tak i v osobě každého druhého vždy zároveň jako účel a nikdy pouze jako prostředek*.“ (Kant, 1785)

Přijmeme-li Kantovu tezi ohledně rozumu, jakožto původci morálky, nerespektování morálních zásad se člověk proviní nejen vůči etice, ale i proti samotné racionalitě.

V následujících odstavcích se pokusím aplikovat Kantovy imperativy do herního prostoru.

2.2.4 Kantovy imperativy v herním prostoru

Touto kapitolou bych rád zodpověděl otázku, zda je možné aplikovat Kantovy imperativy do herního prostoru. Někteří akademici tvrdí, že kategorický imperativ ve svých formulacích postrádá relevanci, jelikož se svou podstatou dotýká pouze morálních povinností vůči ostatním lidem. Herní prostor navržený pro „hry pro jednoho hráče“ (singleplayer), které jsou středem zájmu této práce, je tedy kategorickým imperativem zproštěn morálních povinností. (Young, 2013)

Co se týká hypotetického imperativu, i zde je možné odsunout morálku na „druhou kolej“ je-li za cíl vytčeno: vyhrát (dokončit) hru a hraní dle stanovených pravidel jako prostředek dosažení cíle, je z pohledu Kanta celý proces racionální, a tím pádem v souladu s morálkou. (Young, 2013)

Zdá se tedy, že Kantovy imperativy vylučují přítomnost etického kontextu videoher. Existuje však možnost, díky které je možné aplikovat Kantovy imperativy do světa videoher. Dle Kanta je neracionální, a tedy amorální, páchat násilí na zvířatech, ukázat milosrdenství němě tváři je, dle něj, stejně racionální jako ostatním lidem. Využijeme-li analogie mezi zvířaty a virtuálními postavami uvnitř herního systému, můžeme považovat za amorální dopustit se na nich jakýchkoli zločinů. (Young, 2013)

Tímto se dostávám ke konci kapitoly. Lze říci, že jsem uspěl v argumentaci ve prospěch možné aplikace etiky a morálky v kontextu videoher, přinejmenším v případě Humova sentimentalismu. V dalších kapitolách tedy můžeme pokračovat v hlubším zkoumání vztahu etiky a videoher. Následující kapitola se věnuje videohrám jako etickým objektům a identifikací prvků hry, které mají etickou hodnotu, což je další krok, který považuji za nutný pro udržení kvality této práce.

2.3 Herní etika a morálka

Cílem práce je identifikace etických aspektů počítačové hry *This War of Mine* a rámcová analýza jejich reprezentace v herních médiích. Skutečnost, zda je vůbec možné uvažovat o videohrách v kontextu nositele morálních hodnot a případně dilemat, se věnuje Miguel Sicart. Právě skrze jeho práci si dovoluji argumentovat, ve snaze potvrdit přítomnost etiky a morálky v herním průmyslu.

2.3.1 Hra jako etický objekt

Tuto kapitolu začnu otázkou, kterou si položil i Miguela Sicart, na jehož práci tuto kapitolu stavím: „Jsou videohry objekty s etickými hodnotami?“.

Ve zkratce, ano, hry jsou etickými objekty. Dovoluji si opětovně využít Sida Meiera: „Hra je série zajímavých rozhodnutí.“ (Meier, c2003) Můžeme si všimnout slova *rozhodnutí*. Rozhodnutí naznačuje odpovědnost za následky. Odpovědnost za následky v sobě skrývá etickou hodnotu. (Sicart, 2005) Ipso facto můžeme otázku, zda jsou hry etickými objekty považovat za zodpovězenou. Sid Meier opět dokazuje, že není potřeba stohů rozvláčných akademických prací, aby obsáhl definici videoher. Podobně jako u předchozí kapitoly ovšem nechci brát toto téma na lehkou váhu a proto provedu detailnější šetření.

V této kapitole se ve svém uvažování navrátím k chápání videoher jako informačního systému. A bude proveden popis jednotlivých částí, které v sobě skrývají etickou hodnotu. Nejprve je nutné si uvědomit, že informační systém je navržen týmem lidí – vývojáři, jejichž prací je vytvořit herní prostor, mechaniky a příběh.

Herní design v udává podobu celé hry a proto je zřejmé, že v kontextu etiky systému tvoří obrovské téma. Neméně důležité je ovšem všimnout si druhé strany, tedy hráčů jakožto bytostí s vlastními etickými hodnotami. Následný střet obou proudů ústí v takzvaný etický prožitek. Následující odstavce budou tedy věnovány těmto třem prvkům herního informačního systému, které jsou nositelem etické hodnoty.

Začneme tam, kde začíná život hry – u návrhu.

Etický návrh hry

Při psaní kódu hry vzniká prostor, pravidla, herní mechaniky a příběh, tedy prvky hry, které jasně určují, o čem hra bude, jaký bude cíl a jakými prostředky se hráči k cíli propracují. To vše dohromady samozřejmě vytváří i samotný etický kodex. Lze tedy hovořit o etickém návrhu hry. Sicart (2009, s 213) rozděluje takový návrh na otevřený a uzavřený.

Otevřený etický návrh představuje hráčům svět, který jim nabízí různé možnosti postupu. Tyto možnosti mají různou etickou hodnotu a hráčům je ponechána volba, kterou cestu zvolí, dovoluje tedy hráčům vnášet do hry vlastní hodnotový systém. Většinou lze hovořit o rozhodnutí mezi násilnou a mírovou cestou. Příkladem takových her je většina her s možností více hráčů, ale i velký počet her pro jednoho hráče (Deus-ex, Dishonored, Mass Effect, The Sims). Hráčům je ponechána volnost při volbě a reflexi jejich vlastních hodnot. (Sicart, 2009 s 213-215)

Naproti tomu hry s uzavřeným etickým návrhem limitují hráčskou volnost. Upozadují etické hodnoty hráče samotného a nutí ho sžít se s etickými hodnotami uvnitř herního systé-

mu. Etika hráčů je ve své podstatě rozdělena na vytvořenou hraním hry (virtuální) a jeho vlastní (reálnou). Uvnitř systému se hráč stává činitelem (agentem) s jiným hodnotovým žebříčkem, než ve skutečném světě. Samotný herní systém následně hodnotí hráčovo rozhodnutí a reaguje na něj. Jde o vytvořený etický zážitek. V důsledku tohoto etického návrhu se hráčům může dostávat pocitu bezmocnosti, ale i možnosti reflexe morálních hodnot daného herního systému. (Sicart, 2009 s 215-218)

Uzavřený etický návrh lze dále rozdělit na rozdílový (subtracting) a zrcadlový (mirroring).

Hry navržené v duchu rozdílového uzavřeného etického návrhu hráčům naznačují, jak se uvnitř hry chovat. Takovéto hry vznikají za účelem provokovat morální hodnoty hráčů. Čímž vzniká prvek morálního (etického) prožitku. Cílem takového návrhu je uvědomění si vlastních etických hodnot a jejich následné hodnocení. Etický prožitek ovšem není stoprocentně zaručen, není-li hráč ochotný své vlastní činy hodnotit. Chtějí-li mít návrháři jistotu, že hráč zažije přesně to, co zamýšleli, využijí zrcadlového etického návrhu. (Sicart, 2009 s 215-216)

Ten se vyznačuje drastickým vytržením hráčů z jejich komfortní zóny. Neponechává hráčům dostatek kreativity na překonání překážek, čímž jim nedává jinou možnost, než prožít zamýšlený etický prožitek. Takové hry slouží k nalezení a otestování limitů hráčské morálky. (Sicart, 2009 s 216-217)

V textu práce se nyní přesunu k prvku her, bez kterého by hry nemohly existovat a jehož morální hodnoty jsou jimi testovány, reflektovány a poháněny – samotnému hráči.

Etický hráč

„Hraní hry je akt skládající se z mnohých aktivit, některé jsou fyzické, jiné psychické, některé kulturní, etické a nebo estetické.“ (Sicart, 2009)

Hráčem se člověk stává, akceptuje-li pravidla hry a rozhodne se podle nich hrát. Vstupem do virtuálního prostoru, ve kterém se hra odehrává se stává činitelem tamních událostí. Vložením do hry svých vlastních idejí, hodnot a zkušeností se stává součástí herního systému. Jakmile je konfrontován s pravidly hry vzniká jakési „herní já“, které v sobě implementuje jak morální hodnoty hráče, tak morální hodnoty uložené v návrhu hry. Hru je tak možné definovat i jako „zážitek být hráčem“. (Sicart, 2009)

Problematika etického hráče zahrnuje jednak chování, které podléhá herním mechanikám a jednak, v případě hry více hráčů, chování vůči herní komunitě.

Již na začátku práce, kdy jsem definoval hru, bylo řečeno, že vstup do hry je dobrovolný. Pokud hráč nepřistoupí na pravidla hry, odmítne jí hrát. Zajímavý je fakt, že toto

pravidlo funguje v určité míře i opačně – porušuje-li hráč pravidla hry, může být potrestán. Chování uvnitř hry tedy podléhá v určitém slova smyslu doзору.

Vztahu hráč-hra budu věnovat ještě jednu kapitolu, zabývající se tématem emočního dopadu her na hráče. Pro to je ovšem potřeba definovat si etický prožitek, který představuje komunikaci mezi eticky navrženou hrou a etickým hráčem.

Etický prožitek

Etický prožitek vzniká setkáním etického hráče s eticky navrženou hrou. Jeho síla a dopad je ovlivňován jak ze strany hráče, tak ze strany hry (potažmo vývojového týmu hry). Ve své podstatě jde o průběh hraní hry – rozhodnutí, která mohou mít podobu morálních dilemat nebo důsledky těchto rozhodnutí, donutí hráče přemýšlet nad danou situací a zhodnotit etické hodnoty hry i sebe samotného. (Sicart, 2009)

Závěrem kapitoly připomínám Humův sentimentalismu, který je v Sicartově teorii o herní etice, přímo hmatatelný, i když nikdy přímo verbalizovaný. Nicméně z mého pohledu je právě etický prožitek analogií pro emoční zapojení hráče do herního systému, což má za důsledek aplikaci morálních hodnot samotného hráče. Bez onoho etického prožitku se hraní her řídí čistou racionalitou, o které hovoří Kantovy imperativy. I toto téma hodlám v kapitole věnované hře *This War of Mine* nastínit.

Přistupme nyní k problematice etických aspektů videoher.

2.3.2 Etické aspekty her

Díky Sicartovi můžeme hovořit o hrách jakožto o etických objektech. Respektive o objektech s etickými aspekty. Dostáváme se tedy k velmi důležité části práce, ve které se chystám popsat, co se skrývá za slovním spojením „etické aspekty“.

Etické aspekty hry se totiž netýkají jen hráčů nebo herního příběhu. Je potřeba se na věc podívat z větší perspektivy. Zagal (2009) byl jedním z prvních, který o etických aspektech her začal uvažovat tímto směrem. (De Smale, 2019). Výsledkem jeho akademické práce byla dedukce čtyř aspektů, které tvoří etické rámce her. Jedná se o hodnotu hry (v kontextu kultury (*Value of Artifact*), etiku vývoje hry (*Bussines ethics*), etiku hraní (*Ethics of Play*) a etický rámec (*Ethics of Framework*). Jednotlivé aspekty následně popíšu.

Kulturní hodnota her

Hodnotou objektu (myšleno *hry*) Zagal (2009) odkazuje na etickou hodnotu hry v kontextu kultury. Jde o pohled, kterým nahlížíme na většinu médií, skrze která se odehrává komunikace mezi kulturním objektem a divákem. Stejnou optikou pohlížíme na film, divadelní hru, či knihu.

Příkladem za všechny budiž série Grand Theft Auto (Rockstar Games, 2004). Otázku, zda je hra dobrá nebo špatná z pohledu morálky, si položil i Reynolds (2002). A jak sám soudí, není snadné vynést rezolutní verdikt. O hře, která je plná násilí, loupeží a vulgarit lze snadno říct, že je nemorální, neetická a mající negativní efekt na společnost.

Na druhou stranu může však jít o dobrou hru z pohledu technologického a herního designu, navíc jak i samotná čísla prodejů této hry naznačují, přináší svým hráčům uspokojení, což se dá považovat za podstatu her. (Zagal, 2009)

Podobnou kritiku etiky můžeme slyšet například při hodnocení práce režiséra Quentina Tarrantina. I přes to, že si můžeme klást otázku zda je jeho tvorba dobrá (ve smyslu etiky), nemůžeme filmům z jeho dílny upřít hodnotu, jakožto kulturního artefaktu.

Obchodní etika

Jak vyplývá z kapitoly, která se věnovala etickému návrhu videoher, jsou na producenty her kladeny vysoké nároky na správné komunikování morálních aspektů svých her. (Sicart, 2009) Ať je dostatečné vysvětlení vtisknuto přímo do hry, či do vnějšího světa, je zapotřebí, aby své pohnutky vysvětlili, čímž hru jako takovou validují.

Samozřejmostí je i etický kodex v rámci herního průmyslu, který ustanovila Mezinárodní asociace herních vývojářů (IGDA – International Game Developers Association). Tento kodex je rozdělen do tří sekcí: principy, pracoviště a vedení.

Kodex hovoří například o rovném přístupu, vyslovování autorství, sdílení znalostí, prosazování technologií a umění a podobně. Kodex je v plném znění dostupný online na webových stránkách asociace IGDA (IGDA, 2019)

S ohledem na skutečnost, že v rámci práce pohlížím na hru jako na etický objekt, je důležité, jak vyplývá z Sicartovy práce (2009), aby i při vývoji her byl kladen důraz na morálku. Při vývoji her, které nesou realistické prvky a kladou důraz na morálku svých hráčů, jak tomu je v případě *This War of Mine*, je důležité, aby samotní autoři hry přistupovali k reflektovaným skutečnostem s respektem a vynaložili úsilí k tomu, aby nedošlo k jejich chybné interpretaci. (Sicart, 2009)

O tom, jak tvůrci *This War of Mine* naložili s tímto úkolem, píše v kapitole 3.5.

Etika hraní

Aspektem etického hraní je myšlena problematika aktivity, vytvářené hráčem, v kontextu etiky. Na hru je v tomto případě pohlíženo jako na hřiště s určitými pravidly, která se mohou (ale nemusí) lišit od skutečného světa. Hráč, který chce hrát, se řídí pravidly ať už jsou jakákoli – dokonce i těmi, která jsou v reálném světě považována za neetická. (Zagal, 2009) Abychom se vyhnuli automatickému odsouzení her, které volí zainteresování takových pravidel do jejich systému, připomeňme si, že takovou volbu konají za účelem zvýšení povědomí o etickém problému, hráčově reflexi a experimentování s hranicemi jeho morálních zásad. (Sicart, 2009)

Etický rámec

Etický rámec byl ve své podstatě vysvětlen na základě práce Miguela Sicarta v kapitole 2.3.1. V této části práce hodlám dosavadní informace obohatit o Zagalovu práci a uvést příklady pro názornost aplikace etického rámce.

Již dříve jsem se zmínil o tom, že jsou videohry vhodným médiem pro komunikaci morálních dilemat. Dle Zagala (2009) existuje několik možností, jak do hry nasadit etický rámec, jinými slovy etický prožitek, jak tuto skutečnost nazval Sicart (2009).

První z nich je vytvoření etického systému uvnitř hry, který hráč musí respektovat, pokud chce hru vyhrát. Druhou možností je vytvoření silného příběhu nebo postavy, která hráči umožní spojení na emoční rovině. Opět si nemohu pomoci, abych necítil přítomnost teorii Humova sentimentu.

Ve videohrách je určité chování, či akce odměňovány čímž je hráč může považovat za „správné“. Celý tento proces je podpořen příběhem hry. Hra hráčům představuje vlastní etický systém. Příkladem takových her je klasická příběhová hra ze světa **Star Wars – The Knights of The Old Republic**. (BioWare, 2004)

Etický kodex hry je reprezentován po vzoru Star Wars vesmíru – tedy příkláněním se k Světlé nebo Temné straně síly. Hráč podstupuje nesčetná rozhodnutí, která mají za následek přičítání bodů jedné, nebo druhé strany. „Špatné“ skutky, respektive skutky, které jsou hrou považované za špatné, představují nedodržení slibu, braní úplatků nebo nemilosrdnou vraždu. Naproti tomu ušetření životů, příslibení pomoci nebo jiné altruismy jsou hrou považovány za „dobré“. Etický rámec je nastaven, hráč je schopen předpovídat důsledky svých rozhodnutí a může si tedy i určit, na kterou pomyslnou stranu se připojí. Herní systém je navíc transparentní, o důsledku svých akcí je do určité míry informován předem. Na základě rozhodnutí je posléze ovlivněn samotný příběh. (BioWare, 2004)

Nebezpečí této hry tkví v konsekvenci filtru (Pöttsch, 2017). Morální rozhodnutí, kterým v této hře hráč čelí nemají v podstatě žádné morální důsledky. I přesto, že je hráč konfrontován s nemorálními až nelegálními činy, jde v případě této hry spíše o volbu herního stylu. Nad morálkou zde převažuje výběr jedné z frakcí (Světlá nebo Temná strana) a ačkoli je zřejmé, kterou stranu má hráč považovat za správnou (Světlá strana) nejsou mu kladeny žádné překážky, pokud se chce přidat na stranu „padouchů“ (Temná strana).

Dle Sicartova rozdělení etického návrhu se jedná o otevřený etický návrh hry.

Během práce jsem několikrát zdůrazňoval přítomnost sentimentalismu, i Pohl (2008) říká, že videohry charakterizuje emoční zapojení hráče. Zapojení hráčských emocí navíc rozděluje na dva druhy – *okamžité* (hrajeme abychom vyhráli) a *spontánní* (hrajeme, protože se ztotožňujeme s postavami nebo se samotným příběhem).

Za příklad systému založeného na vytvoření pouta s herním příběhem, či postavou nám, jak říká Zagal (2009), může posloužit hra **Ultima IV The Quest of The Avatar** (Sega, 1985).

V této hře je hráči kladeno za úkol stát se Avatarem (dokonalým smrtelníkem). Za tímto cílem musí hráč získat osm ctností – Soucit, Chrabrost, Čest, Spravedlnost, Pokora, Obětování, Duchovno a Upřímnost. Herní systém je přitom navržen tak, aby hráč skrze svá rozhodnutí získával, respektive ztrácel, ctnosti. Jakmile jsou naplněny všechny ctnosti, stává se hráč Avatarem a vítězí. Neexistuje zde žádný konkrétní nepřítel, což od hráče ve své podstatě vyžaduje vlastní zapojení, jakožto motivační složku. Etický systém hry je čitelný a pro hráče pochopitelný, což má za následek snadné vlastní zainteresování do příběhu. (Sega, 1985)

Tvůrce hry, Richard Garriott, obzvláště vyzdvihuje místnost v závěru hry. Šlo o místnost v jejímž středu byla páka. Spuštěním mechanismu páky byl hráč, který v této části hry již byl Avatarem (získal všechny ctnosti), napaden skupinou posedlých dětí.

Hráč byl v tu chvíli postaven před obrovské dilema: zemřít ve hře nebo zavraždit děti? Zavraždění by mohlo hráči ztratit vydané ctnosti, navíc vraždit děti se z principu příčí každému, ale ztratit hodiny herního času kvůli jedné místnosti? Garriotovi se povedlo vytvořit velmi působivý etický problém. Sám vytvořil alternativní (víceméně) eticky správné varianty, jak tuto situaci vyřešit – seslat na děti „kouzlo spánku“, zahnat je apod. (Zagal, 2009)

Právě tato část Garriotovy hry byla jedním z testerů označena jako „podpora násilí na dětech“. Garriot na tuto politování hodnou situaci odpověděl: „(...) *fakt, že to někdo vezme až tak vážně a bude tak emočně pohnut, tak jednoduchou částí mé hry – to považuji za úspěch*“. (Zagal, 2009)

V duchu Sicartova kategorizování můžeme tuto hru označit za hru s rozdílovým uzavřeným etickým návrhem.

Na příkladu hry *Ultima IV The Quest of The Avatar* (Sega, 1985) je patrné, že emoční zapojení do herního systému, ať už je sentiment mířen k jakémukoli prvku hry, se racionální hráč mění v eticky informovaného hráče a je mu tedy umožněno reflektovat svou vlastní morálku, čímž celému informačnímu systému dodává unikátní hodnotu.

2.3.3 Selektivní realismus

Dosud jsem v práci dokazoval přítomnost morálky ve videohrách z různých pohledů. Říkám-li, že videohry jsou nositelem etických a morálních prvků, je nutné jedním dechem dodat, že mohou obsahovat i neetické, nemorální, prvky.

Zpracovávám téma hry z válečného prostředí a proto je nutné popsat způsoby jakými je válečné téma ve videohrách běžně zpracováváno. Herní designéři oblíbených her s válečnou tematikou zpracovávají vážné téma, ale hry mají ze své podstaty hráče pobavit, jde koneckonců o volnočasovou aktivitu. V důsledku honby za zábavnou hrou však dochází ke zkreslování, zabarvování, či jiné změně válečné reality. V této kapitole bude rozvinuta teorie o selektivního realismu, který je s videohrami spjat kvůli jeho častému využití, při vytváření her s vážným tématem.

Pojem *selektivní realismus* vychází z práce Uricchio a Bogosta.

Uricchio (2011) říká, že každá simulace může být zaměněna za reprezentaci. Problém s touto skutečností tkví v tom, že simulace již ze své podstaty vytváří podmíněnou a smyšlenou reprezentaci reality. Bogost (2007) říká o definici simulace následující: „Simulace je reprezentace zdrojového systému skrze méně komplexní systém, který uživatele subjektivně informuje o fungování zdrojového systému“.

Podmínění a redukce reality ústí v usměrňování pozornosti hráčů na určité elementy hry, a přitom upozadit nežádoucí. Čímž, i přesto že se vydává za realistickou, stává se obrazem selektivní reality. Jak píše Pötzsch (2017), ona „redukce reality“ je způsobena několika filtry – filtr násilí, konsekvenční filtr, filtr postav a filtr konfliktu. Tyto filtry budou popsány v následujících odstavcích.

- **Filtr násilí:** určuje jakých forem násilí se může hráč dopustit (příkladem budiž friendly-fire), trend současných válečných her se soustředí především na hlavní postavy (vojáky) nikoli na civilní oběti. Ty ač mohou být zobrazeny, nevěnuje se jim příliš pozornosti. Stejný osud povětšinou stíhá i jiné válečné zločiny jako: vražda neozbrojených, dětí nebo téma znásilnění.

- **Filtr následků:** tento filtr označuje limitování krátkodobých a dlouhodobých následků válečného násilí. Jde o filtr dopadu násilí na všechny zúčastněné, ale i na společnost jako celek. Příkladem může být PTSD (Posttraumatická stresová porucha) nebo fyzické zmrzačení jednotlivců. Stejně tak ovšem často dochází k zakrývání sociálních ekonomických a politických důsledků, které válečné násilí představuje.

- **Filtr postav:** Tento filtr určuje hloubku, do které je hráč schopen poznat postavy, na jejichž straně ve hře stojí, stejně tak jako své nepřátele. Vysvětlení motivací a tedy legitimizací násilí páchané ve hře se většinou věnují cut-scenes, kde je hráč ve větší míře seznámen s kontextem. Obvyklým postupem je nastolení nepřátelské agendy vůči vůdcům protivníků, což ovšem má za následek selekci (odtržení od) reality.

- **Filtr konfliktu:** tento filtr udává porozumění a řešení konfliktů uvnitř herního systému. V žánru válečných her se dá hovořit o shodě ohledně řešení konfliktu, a sice: zneškodněním všech protivníků. Za tímto účelem je nastolena agenda o dobré/správné a zlé/špatné straně (ne vždy pomyslné) barikády.

Výše popsané filtry mají za úkol zpříjemnit hru. Jak jsem nastínil v dřívějších kapitolách týkajících se definice hry, je zábava jedním ze základních pilířů her.

Válečné hry, které zastupují jeden z nejrozšířenějších herních žánrů, využívají těchto filtrů. Hráči jsou zbaveni pocitu viny a odpovědnosti, čímž se dokážou během hry uvolnit a bavit. Důsledkem, o kterém hovoří Allen a Rarlson (2011), je jak říká, “abstrakce nepřátel”.

Na to navazují Huntermann a Payne (2010), kteří tvrdí, že válečné počítačové hry mají na veřejnost špatný vliv. Ve své práci mluví o negativních důsledcích zapojení hráčů do role účastníka války s omezeným vnímáním kontextu, následků a reality celkově. Důsledkem, podle nich je glorifikace válečného konfliktu a pronikání válek a násilí do samotné podstaty kultury. Tvůrci *This War of Mine* se pokusili tento trend porušit, což bude popsáno v kapitole 3.

Dopadem videoher na emoční stránku jednotlivce, či širší společnost, se budu zabývat v následující kapitole, která staví zejména na práci akademiků Monicy Whitty a Garryho Younga, kteří se touto problematikou zabývají do hloubky.

2.3.4 Emoční dopad na hráče

V této kapitole hodlám nastínit problematiku symbolických tabu aktivit (STA), které definovala Monica Whitty (2011), a jejich emočního dopadu na hráče.

Začněme ověřenou hypotézou: „nespočet videoher obsahuje reprezentaci aktivit, které jsou v „offline světě“ (myšleno reálném světě) tabu, zločinné nebo nemorální.“ (Whitty, 2011

s 4) Těmito aktivitami, které autorka nazývá symbolické tabu aktivity, je myšleno znázornění násilí, vraždy, mučení, kanibalismu, znásilnění, incestu, nekrofilie a dalších zločinů.

Již dříve jsem (v kapitole sentimentalismus) hovořil o Damasiho teorii (2005) somatických markerů. Aplikací těchto somatických markerů, jakožto spouštěčů emocí v hráčích skrze hraní hry, zjišťujeme, že reprezentované informace ve hře, mají emoční dopad na hráče.

Young (2013) i Whitty (2011) mluví zejména o somatických markerech jako o spouštěči pocitu zhnusení, při konfrontaci se symbolickými tabu aktivitami. Navíc tvrdí, že horší dopad na hráčovy emoce mají takové aktivity, které v reálném světě nejsou ospravedlnitelné, přičemž vytyčuje několik konkrétních aktivit – znásilnění, nekrofilie, incest a brutalita. (Whitty, 2011 s 9-10)

Motivací pro to, angažovat se v symbolických tabu aktivitách se zabýval Young (2012). Rozdělil motivaci na tři typy: strategická (pokrok ve hře), zábavná (hráč se domnívá, že mu aktivita přinese pobavení) a substituční (hráč uvažuje o tabu aktivitě v reálném světě a skrze hry se mu dostává dostatečného uspokojení). (Young, 2012 s 14-15)

A proč využívají symbolické tabu aktivity autoři her? Odpověď na tuto otázku jsem zodpověděl v kapitole věnující se etickému návrhu hry (Sicart, 2009) – kde jsem hovořil o možnostech vytvoření silného herního prožitku.

Konkrétním příkladem mi budiž uzavřený etický návrh zrcadlením, jehož základem je vytrhnout hráče z jeho komfortní zóny. (viz kapitola 2.3.1) Konfrontace s STA může být prostředkem, jak toho dosáhnout.

Co se týká skutečných důsledků konfrontace s STA ve hrách, dá se hovořit o tom, že násilné hry zvyšují agresivitu. Dosavadní studie ovšem potvrzují pouze krátkodobé účinky na hráče. (Young, 2013)

Shrneme-li dosud nabyté informace, zjistíme, že implementace STA patří do etického návrhu hry. Od této skutečnosti se odvíjí zbytek posouzení, zda je jejich použití vhodné, či nikoli. Připomínám, že do hry hráč vstupuje dobrovolně a hra začíná až poté, co hráč přijme odsouhlasí pravidla. (Juul, 2003) Navíc aplikací Damasiho teorie o somatických markerech můžeme dokonce s nadsázkou hovořit o určité „osvětě“ – v moment, kdy jsou hráči konfrontováni se symbolickými tabu aktivitami, lze očekávat, že v nich tato skutečnost zanechá pocit „zhnusení“, o kterém hovořil Young (2013). Tento pocit ovšem hráče neopouští ani po opuštění hry, čímž si mohou dotvořit svůj vlastní morální hodnotový systém.

Tímto jsem položil základní stavební kámen, zabývající se etickými aspekty videoher, pro zbytek mé bakalářské práce. V následující kapitole bude proveden rozbor dělení herních kategorií a následně přistoupím k popisu samotné hry This War of Mine v kontextu etiky.

2.4 Dělení počítačových her

Tuto kapitolu zařazují do teoretické části jakožto teoretickou základnu pro následující popis hry This War of Mine. Klasifikace a třídění dle zadaných kritérií je ve virtuálním světě, který je neustále zaplavován přívalem nových herních titulů, je pro konzumenta (uživatele) naprosto kritické a proto i tuto kapitolu považují za nezbytnou.

Díky různorodosti, moderním technologiím a komunitě hráčů je poněkud obtížné stanovit jednoznačné definice, dle kterých by bylo možné videohry dělit. Veškerá kritéria dělení jsou uměle vytvořená. (Basler, 2016).

Oporou pro následující dělení mi je práce *Počítačové hry, jejich dělení, současné tendence vývoje a základní výzkumná šetření z oblasti počítačových her*, jejímž autorem je Jaromír Basler (2016).

Hry je tedy v zásadě možné kategorizovat následovně:

1. Dle počtu hráčů

- Hra jednoho hráče (singleplayer)
- Hra pro více hráčů (multiplayer)

2. Dle platebního modelu

- Hry s jednorázovým poplatkem
- Freeware – bez poplatku
- Freemium – po zaplacení poplatku za zakoupení hry je hráči zpřístupněn jen omezený obsah samotné hry, další části hry jsou přístupné jen po zaplacení dalších poplatků (datadisky, estetické součásti hry), v některých případech se jedná i o periodické poplatky (World of Warcraft)

3. Dle herního žánru

Toto rozdělení vychází z

- Akční hry: základním principem je zneškodnění protivníka, ať už umělé inteligence (singleplayer verze), tak i ostatních hráčů (multiplayer verze).
- RPG (role playing game, hra na hrdiny): hráčem vytvořená postava se pohybuje a interaguje s virtuálním světem.
- Strategické hry: hráč disponuje určitými zdroji, které skrze hru spravuje a rozvíjí s cílem porazit protivníka.
 - Budovatelské
 - Tahové

▪ Real-time strategie

- Adventury
- Sportovní hry
- Simulace
- Závodní hry
- Taneční/hudební hry
- Bojové hry
- Logické hry
- Vzdělávací hry

K výše uvedenému seznamu žánrů bych rád dodal dva žánry: *survival* (hra o přežití) a *serious games*. Rozšíření je důležité pro úplnost teoretické základny při popsání *This War of Mine*, která je předmětem zájmu práce.

Survival games: Ve své podstatě se jedná sub-žánr akčních her. Typickými mechanikami těchto her je průzkum okolí, získávání zdrojů, crafting (využívání nabytých zdrojů za účelem vylepšení svých šancí na postup ve hře) a neustálá hrozba, které hráči musí čelit (a to ať už ze strany umělé inteligence, nebo ostatních hráčů). (Lane, 2013)

Serious games: Hry, jejichž hlavními body zájmu není zábava, namísto toho se snaží hráče silnému zážitku, poučit je nebo být nositelem poselství. (Michael, 2006)

Tímto považuji teoretický rámec potřebný pro popis počítačové hry *This War of Mine* za obsažený. V další kapitole tedy bude hra představena.

3 Představení *This War of Mine*

V následujících odstavcích hodlám popsat objekt zájmu této práce – počítačovou hru *This War of Mine*. Poté provedu aplikaci dosavadních poznatků, které jsem analyzoval v předchozích kapitolách. Závěrečné kapitoly věnuji problematice emočního realismu a etickému vývoji hry.

3.1 Základní informace

This War of Mine je nezávislou hrou vytvořenou studiem 11 bit studio. Vydání proběhlo 14. listopadu 2014. Hra je dostupná na všech herních platformách, včetně mobilních aplikací vyvinutých pro Android a iOS. Hra nedávno vyšla i v deskové verzi.

Kromě základní hry jsou k dostání i dvě rozšíření – *This War of Mine: The little Ones*, které vyšlo 29. ledna 2015 a nejnovější příspěvek 11bit studia, kterým je *This War of Mine: Stories Father's promis* poprvé představeným na platformě Steam 14. listopadu 2017.

Kromě těchto rozšíření existuje ještě verze *This War of Mine: War Child Charity* DLC, jejíž zisky putují přímo do stejnojmenné organizace (tj. War Child Charity). Vydavatelé touto cestou přispěli už 500 000\$ (poslední známý údaj – 3.4.2019).

3. dubna 2019 oznámilo 11bit studio na svém instagramovém účtu čísla týkající se hry *This war of mine* – studio hlásí přes 4,5 milionu prodaných kopií. Kromě toho v příspěvku připomněli, že jejich hra získala přes 100 ocenění, včetně: Audience award z festivalu nezávislých her.

Není snadné jednoznačně určit její žánr, i přesto, že jsem v předchozí kapitole nastínil problematiku herních žánrů. Na tomto teoretickém základě je možno tedy *This War of Mine* popsat jako hru z rodiny serious games s prvky taktických a survival her.

Služba Steam, která hru nabízí ve svém virtuálním obchodě, hru popsala následujícími tagy: *Dobrodružné, Nezávislé a Simulace*.

Uživatelská komunita Steamu dodává ještě další tagy: *Survival, Z války, Atmosferické a Strategické*. (Steam, 2014)

Nutno dodat, že definice žánrů uváděných na Steamu se může lišit od definice popsané v předchozí kapitole. To je zapříčiněno absencí shody na tématu herních žánrů. Nicméně zařazení *This War of Mine* do jednotného žánru zkrátka není možné.

Přejdeme tedy k samotnému ději hry, přičemž může každý subjektivně rozhodnout, do jaké kategorie hra spadá.

3.2 Příběh hry

Jedná se hru s válečnou tematikou, na rozdíl od ostatních válečných her vypráví ovšem svůj děj z pohledu civilisty. Ve hře je znázorněn život obyvatel ve válkou zmítaném městě Pogorev (fiktivní město). Po spuštění se hráče zobrazí hlavní menu hry, ve kterém ovšem chybí tlačítko „Hrát“, namísto toho na hráče čeká jen tlačítko s nápisem: „Přežít“. Výmluvný detail, kterým vývojáři vysílají jasnou zprávu: „Tohle je vážná záležitost.“

Po tom, co se hráč odhodlá „přežít“, vybere si skupinu civilistů, se kterými se ocitne v polorozpadlém domě. Dům, který přeživším slouží jako úkryt, obsahuje omezené množství zdrojů. Zdroji je myšleno jídlo, materiály, palivo nebo nástroje. Skupina obyčejných lidí je tímto vydaná na milost hernímu světu a hráčům.

Co se týče estetiky hry, můžeme si povšimnout, že autoři hry se inspirovali svou domovinou (Polsko) a východní Evropou celkově. Autoři hry zamýšleli využít prostředí, které jim bylo blízké, ve snaze zůstat věrní skutečnosti. (De Smale, 2017)

I přesto, že se často hovoří o tom, že *This War of Mine* reprezentuje konkrétní válečný konflikt historie, autoři tyto domněnky odmítají. Konkretizaci vojenského konfliktu ve své hře se vyhnuli ze dvou důvodů: (1) anonymita místa, času i prostoru (ač je zřejmé, že se jedná o evropský konflikt) je jedním z prvků, kterými se autoři snaží o věrnější reprezentaci války z pohledu civilisty. (2) Při výběru konkrétního konfliktu by byli konfrontováni s důtkami týkajícími se věrnosti a navíc by museli nastolit agendu na čí straně v konfliktu stojí, což by mohlo mít negativní dopad na celou hru. (De Smale, 2017)

Hra se skládá ze dvou herních módů, oddělených od sebe střídáním dne a noci uvnitř hry – hráči mohou využít celou časovou dotaci, kterou mají k dispozici, nebo zkrátit čekání a přeskočit jednu z denních fází.

3.2.1 Fáze dne

Během herního dne je hráč konfrontován s potřebami jednotlivých členů skupiny a plánuje a vylepšuje zařízení úkrytu. Stav své skupiny zjišťuje skrze „deníky“ (bio), kde postavy komentují dění uvnitř hry a svým způsobem dávají hráči určitou zpětnou vazbu a nastolují etický kodex hry. Informace o tom, jestli je postava zdravá, nasycená a psychicky v pořádku informuje text vedle jejich portréty.

Přehled o tom jakými zdroji skupina disponuje je skryt pod tlačítkem „Naše věci“. Jde o jeden z detailů hry, kterým autoři navozují emoční zapojení hráčů. Tradiční označení „inventář“ nahradili subjektivně zabarveným spojením, které hráče zavazuje k etickému prožitku. (De Smale, 2017)

Jako skupina přeživších ovšem nejste sami, o čemž se můžete přesvědčit již během fáze dne, když u se u dveří objeví obchodník se zbožím, soused s prosbou o jídlo nebo třeba děti prosící o léky.

Obchodník směňuje zdroje vaší skupiny za jiné, které zrovna potřebujete. Ostatní návštěvy vyústí v složitá morální rozhodnutí (odmítnout nebo přijmout pomoc), která mají na skupinu emoční a morální dopad. Odmítnutí pomoci prohlubuje u postav depresi, která může zapříčinit nemožnost postavu přimět vykonávat hráčem zadané úkoly, či dokonce ji donutit spáchat sebevraždu.

Hráči mají čas do sedmé hodiny večerní, poté hra automaticky přepíná do následné fáze noci.

3.2.2 Fáze noci

V této fázi hry je hráč postaven před další rozhodnutí. Tentokrát se musí rozhodnout, kdo ze skupiny se vydá do jedné z několika lokací v obléhaném městě, kdo zůstane na hlídce jako obrana úkrytu před ostatními přeživšími a komu se dostane privilegia spánku.

Části města, které může jedna zvolená postava navštívit je opatřena informacemi o potenciálních zdrojích, které v dané oblasti lze najít a nasbírat, ale také jaké je zde předpokládané riziko.

Po vybrání oblasti je jedna z postav vyslána, aby během dvanácti hodin, získala co nejvíce potřebných zdrojů. Hráč ovládá její pohyb a snaží se o zajištění těchto zdrojů. Má možnost onu postavu obdařit zbraní, či jakýmkoli jiným majetkem skupiny. V této fázi je hráčům k dispozici mód prohledávání (scavenging) a mód boje.

Každá lokace je specifická a ve většině z nich je hráč opět konfrontován s morálními dilematy například: pomoci neznámé ženě, kterou se chystají znásilnit vojáci, zabít nevinné za účelem získání jejich majetku nebo například darovat léky nemocnému muži.

Pokud se hráč rozhodne přejít do módu boje nebo je přistižen při krádeži, je jen na něm, jestli se jeho postava dokáže bezpečně vrátit zpět do úkrytu.

Po uplynutí časového limitu (tj. do sedmi hodin ráno) nebo po stisknutí tlačítka „utéct“ se hra vrací do fáze dne a hráč je informován o průběhu noci a bilanci získaných zdrojů.

Veškerá rozhodnutí provedená ve fázi noci se stejně jako ve fázi dne dotýkají celé skupiny. Tím dávají hráči zpětnou vazbu a mění se jejich duševní stav a celkové rozpoložení.

3.2.3 Konec hry

Hra končí dvěma způsoby – osvobozením města a záchranou, nebo smrtí celé skupiny.

3.3 Aplikace teoretických rámců

Nyní nastává čas na porovnání znalostí nabytých v teoretické části práce se samotnou hrou *This War of Mine*. Bude zde popsána represe selektivních filtrů, problematika etického rozhodování, způsob reprezentace pravidel a jejich integrace ve hře, dojde k identifikaci jednotlivých symbolických tabu, která se ve hře objevují a nakonec bude etickému zkoumání podroben emoční realismus a vývoj hry.

Kvůli morálnímu prožitku z válečného prostředí zapojili 11bit studio několik mechanismů, které u her s válečnou tematikou nejsou zcela běžné.

3.3.1 Nejednoznačná morální rozhodnutí

Hráčova morálka je vystavena testu, nic uvnitř hry mu totiž nenaznačuje „správnou“ volbu. Rozhodnutí, která musí během hry učinit se dají připodobnit dokonce k „wicked problems“ – termínu, který zavedl Horst W. J. Rittel (1973) a do problematiky videoher a etiky je uvedl Sicart (2009).

Wicked problems: je označení pro problémy s nejasnou strukturou a s absencí správné odpovědi. Problém tkví v nedokonalosti či nedostatku informací o původu i důsledku rozhodnutí. I přesto, že termín wicked problems bývá využíván spíše na poli sociálního plánování, je možné ho použít i v kontextu etických dilemat, jak říká Sicart (2009).

Sicart (2009) ve své práci hovoří i o možném řešení, respektive ignorování, morálních rozhodnutí. Pokud si podle něho hráč dá za cíl vyhrát hru, může věnovat čas tomu, aby dostatečně pochopil herní systém („power gaming“), díky čemuž bude schopen učinit racionální rozhodnutí, může se vyhnout morálním rozhodnutím. Pro hráče je díky vytčení cíle a získání dostatečného množství informací možné ignorovat morální scénář navržený autory. Jinými slovy aplikuje-li hráč Kantovský přístup, je pro něho zcela morální a eticky správné, konat rozhodnutí, která se mohou jevit nemorálními.

Sami tvůrci hry tvrdí, že po určitém čase stráveným testováním, začali ztrácet dostatečné emoční zapojení, proto pro ně bylo důležité získávat testery z vnějšku společnosti. (De Smale, 2017)

3.3.2 Absence průvodce (pravidel)

Aby bylo dosaženo co nejvěrnějšího připodobnění situace civilisty během válečného konfliktu, rozhodli se vývojáři vynechat charakteristický znak většiny her – průvodce a potažmo přehled pravidel. Tím samozřejmě nelze říct, že by hra sama o sobě nedisponovala vlastními pravidly, hráč ovšem musí hrát, aby je pochopil a sám si je odvozovat.

Autoři hry se dle jejich slov snažili o to, aby se hráči cítili: „(...) *bezmocní a ztracení*.“, za účelem realističnosti války z pohledu civilisty. Navíc se tímto snažili nepřímo na-

značit, že člověk nikdy není před válkou varován, může se to stát teď a tady. (De Smale, 2017)

Absence pravidel má za následek výše popsanou problematiku nejednoznačných morálních rozhodnutí. Stejně tak díky tomu otrásá základními pilíři definice hry (Crawford, 1984). Hráč díky tomu ztrácí možnost zjistit, co dělá špatně a co naopak dobře, respektive, co je dle herního systému správně. Je tím tedy narušeno ono „bezpečí“ o kterém ve své definici hovoří Crawford?

3.3.3 Žádný respawn

Nikoho už snad ani nepřekvapí, že hra nenabízí možnost „respawn“ (znovuoživení postavy). Jakmile postava zemře, není možné ji jakkoli oživit. Jakmile zemřou všechny hratelné postavy nastává konec hry.

3.3.4 Omezení selektivních filtrů

Selektivní filtry, které jsou využívány v hrách s válečnou tematikou a o kterých jsem psal v kapitole (2.3.3), jsou ve hře *This War of Mine* velmi mírné. V porovnání s giganty v oboru válečných her jakými jsou série *Call of Duty* nebo *Medal of Honor* jsou zde filtry využity jen ve velmi malé míře.

Jedním z mála filtrů násilí je zákaz friendly fire (střelby do vlastních), do módu boje lze přepnout jen ve fázi noc, kdy si hráč vybírá jednu z postav, se kterou se pokouší získat co nejvíce zdrojů v různých lokacích města. Naproti tomu se 11bit studio nebálo zobrazení dětských postav, vraždy neozbrojených ani z kontextu vyplývajícího pokusu o znásilnění. Nicméně děti, které se objevily v rozšíření *The little Ones*, není možné zabít. I autoři tvrdí, že „*existují určité scény, které považovali za příliš násilné, příliš náročné na to, jim být svědkem (...)*“ (De Smale, 2017)

V podobné míře jsou za účelem realističtějšího prožitku zmírněny i filtry postav, následků a konfliktu.

Všechny hratelné postavy disponují životopisem, který hráče informuje o životě, který vedli před válečným konfliktem. Navíc se jejich životopisy (bio) v průběhu hry doplňují o komentáře rozhodnutí, která hráč učinil, které v určité míře korespondují s jejich osobností. V hráči tedy roste pocit propojení s postavami a tím narůstá míra sentimentu, který hráče nutí k emočnímu zainteresování a v důsledku toho k aplikaci své vlastní morálky do hry.

Studio 11bit zvolilo přístup, který dotváří autentičnost a pokouší se nastolit takzvaný emoční realismus, který bude hlouběji rozpracován níže. Jedním z prvků se váže i k těmto životopisům. Při popisu stavu postav využívají autoři hry přirozeného jazyka, vyhýbají se tak

odtažitějším číselným nebo ilustračním panelům. Pro popis stavu postavy využívají slova jako: *smutný, deprimovaný, hladový, unavený* atp. (De Smale, 2017)

Co se týče filtru následků, klade se ve hře důraz především na krátkodobé následky hráčských rozhodnutí. Což je v souladu s konceptem hry, který je postaven na obyčejných lidech, jejichž hlavní motivací je přežít válečný konflikt.

Filtr konflikt je ve hře také řešen v podstatě unikátně. Není zde jasně definovaný nepřítel, existuje zde sice frakce vojáků, kteří se dopouštějí násilí, ale nejsou vykresleni jako jediný nepřítel. Stejněho násilí se mohou dopouštět i civilisté (přežívající skupiny), kteří jsou hnáni potřebou obstarat si dostatečné zásoby pro přežití – stejně jako hratelné postavy, které ovládá hráč. Další frakcí, která se dopouští násilí, a představuje tedy hrozbu, jsou vojenští dezertéři. Hlavním nepřítelem je však, jak se zdá, samotná válka. Což dokazují i nápisy na zdech některých lokací, které hlásají – „Fuck war!“.

3.3.5 Symbolická tabu

Nyní bych rád navázal na poslední téma teoretické části, které se zabývalo emočním dopadem na hráče a symbolickými tabu aktivitami.

Autoři hry se při návrhu hry snažili o co nejpřesnější vyličení války. Proto ve hře nechybí vraždy, znásilnění, brutalita nebo sebevraždy. To vše bylo součástí etického návrhu hry, který se řídil emočním realismem jehož důsledkem je vzbuzení sentimentu.

V práci Younga a Whitty (2011) se hovořilo o tom, že aktivity, které jsou v reálném světě ospravedlnitelné (nebo odůvodněné) nevzbuzují tolik pozornosti a nemají tudíž na hráče větší emoční dopad. Proto jsem potencionální aktivity rozdělil na ospravedlnitelné a neospravedlnitelné.

Pod pojmem ospravedlnitelné zločiny chápeme v rámci *This War of Mine* ty činy, které pramení z otázky života a smrti hráčem ovládaných postav. Zabití při obraně jedince, či skupiny považuje v kontextu hry za ospravedlnitelný čin.

Naproti tomu jako neospravedlnitelné označujeme vraždu neozbrojených a znásilnění. Ve hře sice nedochází k explicitnímu znázornění znásilnění, nicméně je naznačeno. Hráč, který je v oné situaci pouhým přihlížejícím, je s ním každopádně konfrontován.

3.3.6 Racionální hra

Tímto se blížím k závěru této kapitoly bych se rád zmínil o problému, který postihuje hry s emočním přesahem. Sicart (2009) hovoří ve své práci o takzvaném strategickém hraní, já toto tvrzení opírám ještě o učení Kanta, ke kterému se v průběhu práce neustále vracím. Jde o problém racionálního hraní.

Během rozhovorů v rámci výzkumu vývoje počítačové hry This War of Mine se oslovení autoři shodli na faktu, že čím déle testovali hru, tím méně se cítili morálně zodpovědní a emočně angažovaní s příběhem. (De Smale, 2017)

Z hry se silným příběhem a poselstvím se tím pádem stává pouhá honba za zdroji. Jediné zadostiučinění je dohrání hry. Racionální (strategické) hraní This War of Mine zahrnuje například nechávat postavy jíst každý třetí den, protože to stačí na to, aby nezemřeli vyhladověním. (Fandom, 2019)

Veškeré tipy a návody, jak hru strategicky dohrát, jsou dostupné online, ale hráči jsou schopni veškeré informace ze hry vytěžit sami.

Strategické hraní odstraní z herního informačního systému jeden z nejdůležitějších prvků – etického hráče. (Sicart, 2009)

V mé mysli vyvstává otázka, zda je etické přistupovat k etickému objektu (Sicart, 2009) tímto způsobem. Proto jsem se ve svém výzkumu pokusil zodpovědět otázku, zda dochází k emočnímu odtržení od děje a v důsledku toho k racionalizaci hry. Této problematice věnuji hypotézu výzkumu (H2b: V textu všech článků dominuje téma sentimentu vyvolaného hrou, přičemž bude zmíněna problematika opadnutí emočního pouta následovaného racionalizací způsobu hraní).

3.4 Emoční realismus a vývoj This War of Mine

V této závěrečné kapitole se budu věnovat vývoji hry a tématu emočního realismu, který je s hrou neoddělitelně spjat.

V průběhu aplikace teoretických rámců jsem poukázal na několik prvků, které ve své studii zabývající se vývojem TWoM použil De Smale (2017). Na základě jeho práce je možné hovořit o tom, že tvůrci hry zapojili do etického návrhu hry určité prvky, které mají prohloubit etický a emoční prožitek hráčů. Jde o spojení realismu a emocí, proto tedy emoční realismus.

Cílem týmu bylo: „Vytvořit emočně reálný zážitek z války očima civilisty.“ (De Smale, 2017) Za tímto účelem prováděli během vývoje hry detailní průzkum pohledů civilistů na válku. Pro každou událost, kterou do hry implementovali, měli připravený příběh očitých svědků nebo historicky podloženou informaci, jak říká jeden z vývojářů. (De Smale, 2017)

Zapojením realismu do hry vyvstal problém, jak udržet hru do jisté míry zábavnou, což je koneckonců smysl her. Potěšení ze hry tedy plyne z úspěšného překonání překážek, záchrana postav, které má hráč na starost nebo jednoduše „dosažení konce hry“. (De Smale, 2017)

Mezi prvky, kterými dosahují autoři emočního realismu, patří jazyk hry, vizuální stránka hry i návrh hry.

3.4.1 Jazyk

Autoři hry věří, že jazyk her má obrovský potenciál ve sdělování informací, a že dokáže být velmi přesvědčivý. Často v jejich výpovědích docházelo k porovnávání s filmy s válečnou tematikou a jejich hrou. (De Smale, 2017)

Příkladem za všechny budiž již zmíněný „Inventář“, který autoři nazývají „naše věci“, nebo vypuštění slova „Hrát“ z hlavního menu hry a jeho nahrazení slovem „Přežít“/“Zkusit to znovu“.

3.4.2 Vizuální stránka

Co se týče estetické stránky hry, již dříve bylo řečeno, že se autoři inspirovali svým okolím, čili převládají evropské rysy jak na straně architektury, prostředí tak i vzezření postav.

Zvláštní důraz kladli autoři zejména na realističnost postav, které jsou modelována dle skutečných lidí. Každá postava má navíc portrét, který se mění na základě jejich duševního i fyzického stavu. (De Smale, 2017).

Detailem, nad kterým bych se rád pozastavil je celková atmosféra, která díky vizuálnímu zpracování, řečeno s nadsázkou, vystupuje z obrazovky. Převládající šedivá barva, která dodává celému příběhu nádech smutku a bezmoci, může být interpretována jako metafora pro to, že ve válce není nic černobílé. Totéž platí o této hře.

3.4.3 Návrh hry

Při etickém návrhu hry lze hovořit o uzavřeném etickém návrhu, který jsem popsal v kapitole 2.3.1. Jde zároveň o spojení obou typů uzavřeného etického návrhu (rozdílvý, zradlový), jelikož konfrontace s jednotlivými morálními dilematy je střídána s klidnějšími částmi hry, ve kterých se s nadsázkou řečeno „nic neděje“. Hráčům je tedy věnován čas, během kterého mají možnost zamyslet se nad zobrazenými událostmi a reflektovat tak své etické hodnoty. (De Smale, 2017)

I tyto zdlouhavé chvíle jsou ovšem zamýšlené, jde o jeden z dalších aspektů, kterými autoři nasazují emoční realismus. (De Smale, 2017)

Dále do návrhu hry, dle emočního realismu, patří již zmíněná absence tutoriálu nebo vyvolání pocitu nepohodlí, či přímo šoku.

3.5 Etický vývoj hry *This War of Mine*

Jako úplně poslední kapitolu zařazuji text, ve kterém bych rád na konkrétních případech uvedl, jaké metody zvolili tvůrci při střetu s problematikou etiky vývoje hry.

Vývoj hry, která od svých hráčů vyžaduje reflexi vlastních morálních hodnot, musí zákonitě podléhat etice. (Sicart, 2009) Dle uzavřeného etického návrhu, jak ho popsal Sicart (2009), je hráč prostřednictvím hry donucen k činům, které mohou kolidovat s jeho morálním kodexem. Toto se děje za účelem zvýšení povědomí o tématu, kterým se hra zabývá, reflexi této problematiky a tím způsobené obohacení hráčů. Je ovšem důležité, aby bylo téma zachyceno co nejlépe, nejpřesněji, aby vzniklé informace nebyly chybně interpretovány. Důraz na přesnost a důvěryhodnost ještě roste, jedná-li se, jako v případě *This War of Mine*, o hru s realistickými prvky. Pokládám si tedy otázku: „Postupovali autoři při vývoji eticky?“

Jak vyplývá z výzkumu De Smaleho (2017), který byl konstruován rozhovory s jednotlivými členy vývojového týmu, autoři hry si uvědomovali riziko, jakým může být chybná interpretace jejich díla. Proto sami provedli důkladný průzkum, při kterém studovali historii válečných konfliktů a výpovědi lidí, kterým tyto konflikty změnilы život. Doslova autoři uvádí: „[We] wanted to root the story in actual stories in history so we can point when asked about some particular aspect of the game I can point to a time and place when something like that actually happened.“ (De Smale, 2017)

Připojme k těmto tvrzením fakt, že autoři se skrze tržby z prodeje hry věnují charitativní činnosti.

Autoři vydali 9.3.2015 rozšíření *This War of Mine - War Child Charity DLC*, ve kterém do hry přidali grafity umělců M-City, Gabriel "Specter" Reese, SeaCreative, Emir Cerimovic, Fauxreel a Mateusz Waluś. Zakoupením tohoto rozšíření přispívali hráči organizaci War Child, která se svou činností snaží pomáhat dětem ve válkou stížených oblastech (Afghánistán, Irák, Demokratická republika Kongo nebo Jemen). Studio 11bit touto cestou zajistilo finanční prostředky ve výši 500 000 amerických dolarů. (Weber, 2018)

11bit studio navíc 8.4.2019 vydalo na svém instagramovém profilu oznámení skrze infografiku o tom, že počet prodaných jednotek na všech herních platformách překročil hranici 4,5 milionu.

Autoři vynaložili úsilí na to, aby jejich hra byla vyvíjena eticky a s respektem vůči válce i jejich účastníkům. V praktické části se pokusíme potvrdit hypotézu, která očekává dostatečné reflektování této skutečnosti.

4 Praktická část – analýza mediálního obrazu This War of Mine

V teoretické části práce byl vytvořena informační základna, provedena aplikace získaných výzkumných dat na hru This War of Mine a nyní se dostávám k vytyčení cílů této práce a popsání cesty k jejich dosažení.

V této části práce si vytyčuji za cíl analýzu mediálního obrazu hry. Za tímto účelem bude využita metoda obsahové analýzy vybraných médií, která referovala a informovala své čtenáře o počítačové hře This War of Mine.

Za tímto účelem budou vysloveny výzkumné otázky, definován cíl výzkumu, charakterizován výzkumný vzorek a v poslední části zhodnoceny výsledky celého výzkumu.

4.1 Cíle výzkumu

Jak je zřejmé z teoretické části mé práce je hra This War of Mine unikátní hrou s válečnou tematikou, která (nejen) díky svému návrhu způsobila velké množství reakcí médií zabývajících se herní tematikou. Právě reakce médií jsou středem zájmu této práce, jelikož bude za pomoci aplikace teorie rámcování provedena obsahová analýza článků, které se touto hrou zabývaly. Středobodem mého výzkumu budou její etické aspekty, které byly definovány v předchozích kapitolách.

Cílem tohoto výzkumu je zodpovězení výzkumných otázek a potvrzení, či vyvrácení hypotéz, čímž se hodlám dopátrat k mediální reflexi etických aspektů, počítačové hry This War of Mine.

4.2 Metoda

Pro to, aby mohl být proveden následující výzkum, je třeba uvést metodu, na jejíchž základech výzkum stavím. Tématem výzkumu je videohra, proto je ve výzkum postaven na článcích zpřístupněných skrze média jejichž prioritní zaměřením je tematika videoher a herního průmyslu. Jednou z rubrik takovýchto médií jsou herní recenze.

Recenze, tedy literární žánr zaměřující se na hodnocení popisovaného objektu zájmu, považuji za relevantní zdroj informací využitelný v rámci níže provedeného výzkumu. Analýzou herních recenzí (Review analysis – RVA) se v práci Game User research zabýval Ian Livingstone (2018). Díky jeho práci jsem se rozhodl pro aplikaci metody RVA při svém výzkumu.

Livingstone (2018) uvádí několik argumentů, proč využívat analýzu herních recenzí: (1) Recenzenti jsou zároveň hráči, což je staví do silné pozice, ze které mohou vynášet odborná tvrzení o videohrách. (2) Oproti ostatním hráčům se jim nabízí vhled do fungování

herního průmyslu, o čemž mohou skrze svou práci informovat své publikum. (3) Jejich texty slouží následně jako zpětná vazba pro autory her. Nutno dodat, že díky publikování skrze online média se publiku nabízí forma diskuze, což je dalším zdrojem zpětné vazby jak autorům her, tak autorům recenzí.

Pro výzkum této práce je klíčové rámcování (agl. framing) herních recenzí. Termín rámcování je definován jako „opakovaná prezentace určitého tématu zdůrazňováním některých jeho aspektů jako základního interpretačního rámce“ (Trampota, 2010 s 250).

Metoda rámcování spadá, dle Trampoty (2010), pod pojem nastolování agendy druhého stupně. Nastolováním agendy (ang. Agenda-setting), z pohledu mediálních studií, je myšlen vliv médií na publikum, ke kterému dochází skrze výběr a způsob prezentace zpráv a témat. (Reifová, 2004) Nastolování agendy druhého stupně posléze znamená, výběr a zdůraznění konkrétních atributů v mediální agendě, což má za následek fakt, že publikum následně zasazuje objekty do obdobných rámců a přisuzují jim důležitost. (Trampota, 2010)

Nastolování agendy chápeme tedy jako proces určení *jak* (nastolení agendy druhého stupně) o *jakých tématech* (nastolení agendy druhého stupně) má publikum přemýšlet.

4.3 Výzkumný vzorek

Výzkumný vzorek byl zvolen dle zadání práce. Jde tedy o články umístěné na herních serverech (online médiích), tedy médiích, jejichž primárním zaměřením je téma videoher. Jednotlivá média i články byly vybrány dle kritérií, která byla definována v zadání práce a budou popsána níže.

Jedním z nejdůležitějších kritérií byla dostupnost článků. Středem zájmu jsou pouze online média - herní servery, které svůj obsah poskytují zdarma.

Výběr článků a potažmo médií byl proveden jednoduchou rešerší, při které bylo využito vyhledávače Google. Vyhledávaným slovním spojením pro výběr článků byly řetězce „This War of Mine“ a „review“ nebo „preview“. Po získání výsledků jsem přikročil k výběru jednotlivých článků. Zjednodušením výběru i vyhledávání mi byla webová stránka metacritic (Metacritic, 2019c), díky jejímž funkcím mi bylo usnadněno vyhledávání článků, jelikož jsem se díky ním dostal k odkazům na články, které byly organizovány dle hodnocení, jež bylo hře uděleno. Nicméně zpřístupňovalo i chronologické seřazení, což bylo pro mou práci podstatnější.

Díky tomu jsem mohl snadněji vybírat články dle kritéria data vydání článku. Kvůli zadání práce jsem se zajímal pouze o články, které se věnovali hře, vydané v období jednoho roku od vydání samotné hry. Kvůli skutečnosti, že některé odpovídající články byly zpřístupněny ještě před datem vydání hry jsem se rozhodl rozšířit toto kritérium na časové rozme-

zí od 4.8.2014 (publikování první článku) do 14.11.2015, tedy rok od oficiálního data vydání hry.

Kvůli zvýšení úrovně analyzovaných článků jsem se rozhodl pro selektivní výběr zdrojů. V mých zdrojích naleznete pouze profesionální herní servery, vyvaroval jsem se uživatelským hodnocením, diskusním fórům i amatérských blogů, jejichž obsah neměl dostatečnou kvalitu a tedy relevanci pro můj výzkum.

Dalším kritériem pro výběr zdrojů byl jazyk. Zaměřuji se pouze na anglicky psané texty s výjimkou dvou případů, které jsou psány česky. Důvodem pro toto rozhodnutí je má jazyková bariéra, která by v konfrontaci s jinými jazyky znamenala nerelevantní výsledky výzkumu.

4.3.1 Charakteristika médií

Zdrojem pro výzkum této práce jsou online herní média, je tedy důležité přesně vytýčit vlastnosti, kterými taková média disponují.

Jedná se o média v internetovém prostředí. Tato vlastnost v sobě skrývá několik specifikací. Články na těchto médiích jsou veřejně přístupné, volně dostupné (není pravidlem), disponují možností aktualizace a zpětné vazby v podobě uživatelských komentářů, či diskuzí.

Objektem zájmu výzkumu práce jsou videohry, proto se zaměřujeme pouze na média s tímto zaměřením, můžeme tedy hovořit o odborně zaměřených online médiích.

Odbornost, a s ní spojená prestiž komunity hráčů a vývojářů, těmto médiím propůjčuje možnost získat předběžný přístup k herním novinkám za účelem jejich propagace a zpětné vazby od recenzentů i publika, což bylo relevantní pro rozšíření výzkumného vzorku.

4.3.2 Charakteristika rámců

Způsob, jakým provádíme obsahovou analýzu článků, je teorie rámcování (framing). Tato teorie sestávající se z pěti kroků: seznámení s tématem (viz teoretická část práce), identifikování rámců, kódování, mapování a konečně vyhodnocení a interpretace dat (Bryman, 1994), je v obsahové analýze využita jakožto prvek kvantitativního výzkumu, díky kterému je možné viditelně rozšířit výzkumný vzorek.

Rámce jsou definovány a specifikovány na základě tématu a následně aplikovány na celý výzkumný vzorek.

V případě mého výzkumu se jedná o následující rámce:

1. Prvky etického návrhu

Tento rámeček reprezentuje kategorizaci hry dle Sicartovi teorie o etickém návrhu hry. Rámeček určí povědomí herních médií o studii ohledně etického návrhu hry.

Sledujeme prvky uzavřeného etického návrhu, které jsem popsal v kapitole 2.3.1. Konkrétně tento rámec představují zmínky o identifikaci morálních hodnot uvnitř hry, vytýčení času na případnou reflexi a osobní zhodnocení morálních hodnot.

2. Prvky emočního realismu

Tento rámec si všímá prvků, které jsem popsal v kapitole 3.4. Jedná se o prvky emočního realismu, jež byl využit autory hry pro navození uvěřitelnosti ve spojení se sentimentem.

Konkrétně se tedy tento rámec zaměřuje na: jazyk hry, vizuální stránku a unikátní elementy návrhu hry, přičemž unikátními elementy budiž myšleny prvky návrhu hry jako absence tutoriálu, nedostatečné množství informací o ději, dezorientace, náhodnost zpřístupnění lokací, nejasnost cíle (náhodnost konce hry) a stereotyp (někdy přímo popisován jako nuda).

3. Hráčův sentiment

Rámec se zaměřuje na tvrzení uvnitř článku, které zdůrazňuje důležitost zapojení hráčova sentimentu. Aspekty, které konkrétně sledujeme tímto rámcem uvádím v souvislosti s etickým hráčem (Sicart, 2009)

Hledanými řetězci jsou tedy hráčské emoce například empatie, vztek, frustrace, deprese či jiný příznak sentimentu vyvolaného hrou.

4. Racionální hra

Rámec sleduje skutečnost, postupného upadání emočního zapojení hráčů do hry. Čím více hrají, tím hrají racionálněji. Hledaný text zahrnuje reflexi toho, jak hru autor textu vnímal po delší době nebo několikátém dokončení.

Samozřejmě se tento aspekt nedá očekávat u preview ani u časně vydaných recenzí, nicméně časový horizont jednoho roku považuji za dostačující.

5. Konfrontace hráčů se symbolickými tabu aktivitami

Rámec si všímá zmínek autorů recenzí o negativních dopadech na psychický stav hráčů nebo jich samotných při konfrontaci se symbolickými tabu aktivitami líčenými hrou.

Konkrétně se zaměřuji na dopad neospravedlnitelných činů, které jsem popsal v kapitole 3.3.5. Za tyto činy považuji v kontextu hry vraždu neozbrojených a znásilnění.

6. Etika vývoje hry

Tento rámec se věnuje informacím ohledně etiky, která směřuje směrem k autorům a vývoji hry samotnému. Hledanými elementy jsou tedy prvky etiky vývoje hry, jak jsem je popsal v závěrečné kapitole (3.5) věnované analýze hry.

4.3.3 Vyslovení hypotéz

Již v úvodu práce jsem si stanovil několik hypotéz, které na základě výzkumu potvrdím, či vyvrátím. Cílem práce je zjistit způsob reprezentace etických aspektů videohry *This War of Mine*. Pro účely naplnění tohoto cíle byly vysloveny následující hypotézy.

1. H1: Očekáváme, že v článcích, zpřístupněných skrze online herní média, bude kladen důraz na reprezentaci etiky v kontextu návrhu hry, přičemž pozornost bude věnována
 - a) H1a: etickému návrhu hry
 - b) H1b: prvkům emočního realismu, který je při návrhu hry využit
2. H2: V textu všech článků dominuje téma sentimentu vyvolaného hrou, přičemž bude
 - a. H2a: zmíněn emoční dopad na hráče při konfrontaci se symbolickými tabu aktivitami.
 - b. H2b: zmíněna problematika opadnutí emočního pouta následovaného racionalizací způsobu hraní.
3. H3: Ve všech článcích bude zmíněn etický aspekt vývoje hry, tedy postup autorů při vytváření hry.

4.4 Výsledky

Cílem výzkumu bylo zjištění způsobu prezentace etických aspektů hry *This War of Mine*, z tímto účelem byly vysloveny hypotézy, dle kterých bude možno tohoto zjištění dosáhnout.

Výzkum se zabývá zejména aspekty etiky hraní, v kontextu eticky zapojeného hráče, etického návrhu a obchodní etikou, tak jak jsem je definoval v teoretické části práce a provedl jejich aplikaci na samotnou hru.

Z teoretické práce zároveň vyplývá, jak důležité je k etickým objektům (v tomto případě hře *This War of Mine*) přistupovat s vědomím jejich etické hodnoty. Uvědomíme-li si důležitost jednotlivých etických aspektů a dopad jejich společného působení, získáváme skrze hraní hry její plnou hodnotu. Za tímto účelem je zkonstruován výzkum, který získá informace o tom, jak online média zaměřená na videohry prezentují jednotlivé etické aspekty.

Výsledky analýzy rámců jsou zaneseny v Kódovací tabulce, kde výskyt rámce označujeme 1 jeho absenci pak 0. Uvedené číslování koresponduje s bibliografií článků uvedené v kapitole Výzkumný vzorek.

Výzkumný vzorek se skládá z 36 článků. Jak můžeme sledovat v Tabulce 1 celkový počet identifikovaných rámců ve výzkumném vzorku činí 123, přičemž průměrně byly analyzovány 3 (přesně 3,4) rámce.

Celkový počet článků	36
Celkový počet rámců	122
Průměrný počet rámců	3,4

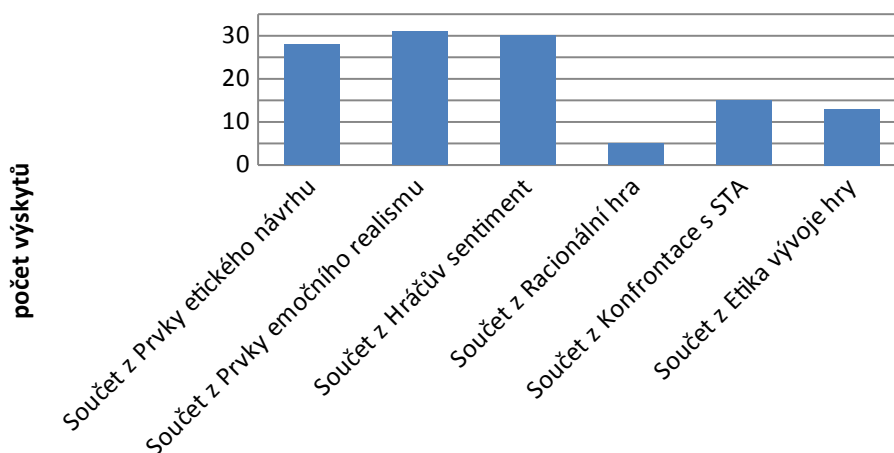
Tabulka 1 Souhrn výzkumného vzorku

4.4.1 Výskyt jednotlivých rámců

Přejdeme-li ke konkrétním počtům jednotlivých rámců ve výzkumném vzorku, můžeme konstatovat, že většina článků věnovala zvýšenou pozornost sentimentu vyvolaného hrou (31). Podobný počet článků se věnoval i emočnímu realismu a prvkům etického návrhu.

Naopak nejmenší míru výskytu zjišťujeme u rámce, který se věnuje racionální hrou. Zjištěné informace uvádím v Grafu 1.

Zastoupení jednotlivých rámců



Graf 1 Zastoupení jednotlivých rámců

Na první pohled je zřejmé, že herní média se ve svých textech zaměřují na návrh a provedení hry, navíc díky tomu, že našim výzkumným vzorkem jsou recenze a preview, můžeme sledovat velký důraz na sentiment hráčů. Vzhledem k tomu, že v recenzích je často zaznamenán alespoň zlomek osobní zkušenosti s hrou, je výsledek logický.

V následující části práce budou detailně analyzovány jednotlivé rámce. Abychom docílili co nejhlubšího porozumění výsledkům, budou klíčové části článků citovány v originálním znění, přičemž zdroje budou odkazovány číslem, které koresponduje se seznamem vý-

zkumného vzorku, který je řazen abecedně dle jmen autorů. Uvedeno na příkladu - článek 1 bude odkazován #1.

Prvky etického návrhu a Prvky emočního realismu

Analýzu rámců, identifikovaných výzkumem, začínáme spojením dvou – Prvky etického návrhu a Prvky emočního realismu.

Tyto rámce se dle očekávání nejčastěji objevovali společně. Herní média, disponující určitou mírou specializace, ve většině případů dokázala dostatečně reflektovat problematiku návrhu hry a své publikum o ní informovala.

Jelikož dle naší počáteční hypotézy, jsme očekávali, že tyto rámce budou zastoupeny ve všech jednotkách výzkumného vzorku, považujeme za důležité odůvodnit především jejich absenci.

Článků, u kterých jsme neidentifikovali rámec Prvky etického návrhu je 8. Těch, které postrádají rámec Prvky emočního realismu jsme našli 5 z toho 4 postrádaly i rámec Prvky etického návrhu. Jejich seznam uvádím v Tabulce 2

#	Prvky etického návrhu	Prvky emočního realismu	Hráčův sentiment	Racionální hra	Konfrontace s STA	Etika vývoje hry
#3	0	0	1	0	0	0
#13	0	0	1	0	0	0
#15	0	0	0	0	0	1
#18	0	0	0	0	0	1
#31	1	0	1	0	0	0

Tabulka 2 Absence rámce Prvky emočního realismu

Články #15 a #18 se svým obsahem věnují rozšíření hry This War of Mine - War Child Charity DLC a jde o kratší, spíše informační sdělení, navíc oba obsahují odkazy na detailnější recenze samotné hry, které byly publikované dříve skrze stejné médium.

Christopher Gates (#13) se ve své recenzi zaměřuje především na porovnání This War of Mine s Call of Duty 4: Modern Warfare a to především na příkladu sentimentu. Tato skutečnost je identifikována přítomností rámce Hráčův sentiment.

Recenze autorů Bonthuyse (#3) a Šváry (#31) naproti tomu aplikují poněkud povrchní popis hry. Při svém popisu se zdržují hlubšího zkoumání. Omezují se na seznámení s dějem a stručným popisem osobní zkušeností s hrou. Ačkoli český autor dokázal identifikovat Prvky etického návrhu hry, což dokládám citací článku:

„This War of Mine je dokonalá v tom, že z člověka udělá zvíře, aniž by si toho byl schopen dostatečně rychle všimnout, nebo si to aspoň férově připustil. Kdykoliv jsem se v

cizím, stále obydleném, domě pro něco ohnul, dostával jsem se de facto na úroveň banditů“ (#31)

Prvky jsou tu pravda jen vágně naznačeny, nicméně ve své podstatě lze hovořit o popisu konkrétní aplikace etického návrhu.

Přesuňme teď těžiště výzkumu k samotnému rámci Prvky etického návrhu. Ze seznamu článků, které trpí absencí tohoto rámce odebíráme i výše zmíněné články, což nás nechává ve společnosti 4 článků. (Tabulka 3)

#	Prvky etického návrhu	Prvky emočního realismu	Hráčův sentiment	Racionální hra	Konfrontace s STA	Etika vývoje hry
#21	0	1	1	0	1	0
#29	0	1	0	0	0	1
#33	0	1	0	1	1	1
#35	0	1	1	0	1	0

Tabulka 3 Absence prvků etického návrhu

Články #21, #29 a #33 byly publikovány před oficiálním datem hry, proto můžeme absenci detailnějšího popisu návrhu hry ospravedlnit.

Rob Zacny (#35) se ve svém příspěvku soustředil především na osobní zkušenost s hrou, vyzdvihoval především rámec Hráčova sentimentu a Prvky emočního realismu, tedy prvky, které jsou s hrou neodmyslitelně spjaty. Proto byl samotný návrh hry i rámec, který tento aspekt reflektuje, opomenut.

Hráčův sentiment

Rámec hráčského sentimentu dominuje výzkumnému vzorku, přesně jak bylo očekáváno. Důvodem je především skutečnost, že v člancích byl kladen důraz na osobní zkušenost s hrou. Emoční zapojení do herního systému je v našem výzkumu považováno za elementární, bez sentimentu není možné plnohodnotně prozkoumat veškeré elementy hry, tímto si vysvětlujeme vysoký počet výskytu tohoto rámce.

Do výzkumu jsme vstupovali s očekáváním 100% výskytu tohoto rámce, proto v tuto chvíli podrobíme zkoumání tu část výzkumného vzorku, kde se tento rámec nevyskytuje.

Selekcí článků, které neobsahují rámec hráčského sentimentu získáváme 5 článků (Tabulka 4).

#	Prvky etického návrhu	Prvky emočního realismu	Hráčův sentiment	Racionální hra	Konfrontace s STA	Etika vývoje hry
#18	1	1	0	0	0	0
#21	0	0	0	0	0	1
#22	0	0	0	0	0	1
#29	0	1	0	1	1	1
#33	0	1	0	0	0	1
#34	1	1	0	1	0	1

Tabulka 4 Články s absencí rámce Hráčův sentiment č.1

Z tohoto výběru odstraňuji i články #21 a #22 a #33. Důvodem pro vyloučení článků #21 a #22 je skutečnost, že jde o sekundární články, které informují o událostech spojených se hrou – konkrétně o vydání updatu hry (#21) a o vydání rozšíření (#22). Absence tohoto rámce je zde pochopitelná, navíc oba články obsahují odkaz na dříve publikovanou recenzi hry na stejném médiu.

Článek #33 je koncipován jako rozhovor autora s Pawlem Miechowskim (návrhářem *This War of Mine*), přičemž autor sleduje Miechowského při hře, čímž je absence sentimentu vysvětlena.

Konkretizací výběru získáváme 3 články (Tabulka 5)

#	Prvky etického návrhu	Prvky emočního realismu	Hráčův sentiment	Racionální hra	Konfrontace s STA	Etika vývoje hry
#18	1	1	0	0	0	0
#29	0	1	0	1	1	1
#34	1	1	0	1	0	1

Tabulka 5 Články s absencí rámce Hráčův sentiment č.2

Oba články nyní podrobím stručné analýze.

Ned Jordan (#18) ve své recenzi sice identifikoval problematiku etického návrhu hry, když hovoří o určitém morálním systému (1) a přítomnosti určitého poučení, které může ovlivnit hráče (2):

(1) „*Your actions have consequences that can take their toll on the psyche as well.*“

(#18)

(2) „*In that regard the game makes you think about some of the issues facing people trapped in war zones*“(#18)

Můžeme tvrdit, že si autor povšiml i skutečnosti, že hra reflektuje historické události, ačkoli je dále nespecifikoval:

„Buying and playing this game is a bit like choosing to watch a documentary rather than a fictional movie - you're making a decision to learn about something that you may not have any knowledge of (...)“ (#18)

Nicméně text jako celek působí jako subjektivně nezaujatý popis hry, která se dle autorových slov nejlépe přirovnává k oblíbenému simulátoru života *The Sims*:

„The game struck me as being remarkably similar to The Sims in that you need to manage the needs of people who won't manage them for themselves“ (#18)

Jordan hru také označuje za formu vzdělávacího softwaru, který svým hráčům nepřináší pobavení, což dle jeho soudu vede k tomu, že se hráči spokojí s jedním herním sezením:

„And then there's the question of whether or not this is as much a game as it is something more akin to educational software.“ (#18)

„(...)as a game it's not all that much fun and is certainly not something that most gamers will come back to that often, if at all.“ (#18)

Za klíčové považují autorovo tvrzení *„(...)you need to manage the needs of people who won't manage them for themselves“ (#18)*, kterým autor naznačuje, že o postavách neuvažuje jako o lidech ve víru války, jak to dělají ostatní recenzenti, ale jednoduše jako o neživých objektech uvnitř videohry, což logicky ústí v nedostatek sentimentu vůči hře.

Kate Reynolds (#29) si ve své recenzi povšimla prvků emočního realismu především vizuální stránky hry:

„In order to make the game feel as real as possible, all characters involved are based off of photo-real people“ (#29)

i prvků návrhu, konkrétně absenci tutoriálu:

„There is no tutorial for war - and therefore there was no tutorial to explain the game to me after the first screen opened.“ (#29)

Dokonce byla jedním z autorů, kteří věnovali pozornost etice vývoje samotné hry, a sice skutečnosti, že hra reflektuje reálné válečné příběhy z historie.

„The article, about a man surviving a military blitz in Bosnia during the '90s, served as the impetus to do further research into modern siege survival stories which fuel their game This War of Mine.“ (#29)

Nicméně měla potíže se vcítit do děje, což odůvodňuje následovně:

„Despite the very realness of the characters (...) I had a difficult time taking their plight seriously.[I] was unable to connect with them or their situation from my godly station.“ (#29)

Jak je zřejmé z tabulky výše (Tabulka 3), v této recenzi byl identifikován i rámec racionální hry, čímž si absenci sentimentu můžeme vysvětlit a doprovázíme toto tvrzení autorčinými slovy:

„Like most games where I'm able to control multiple characters and slowly build up a base, my goal was to win. To me winning meant that all of my characters survived“ (#29)

„The mechanics of taking care of my characters were difficult, but only mattered to me insofar as I wanted to "win" the game.“ (#29)

Tímto považujeme absenci rámce sentimentu na základě teoretické části práce za vysvětlenou.

Rámec hráčského sentimentu byl analyzován a lze konstatovat, že ve většině případů jsou si autoři schopni vytvořit emoční pouto s hrou nebo postavami hry. Výjimky byly představeny a odůvodněny.

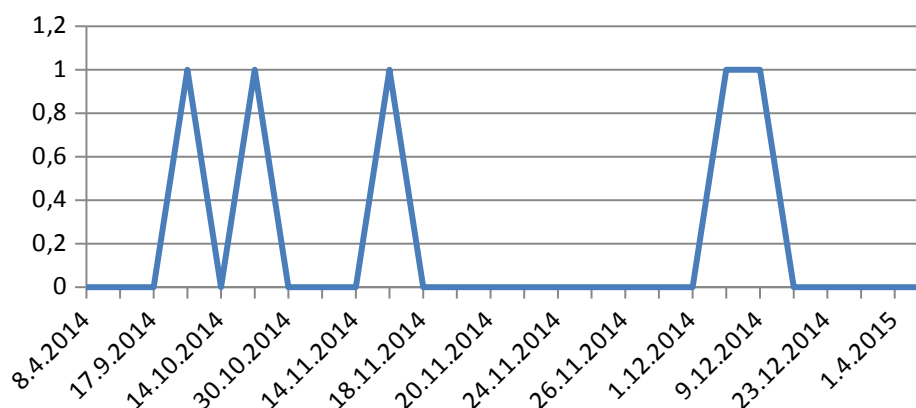
Přejdeme k otázce rámce Racionální hry, jehož přítomnosti jsme si mohli všimnout již u výše analyzovaných článků.

Racionální hra

Před samotným zahájením výzkumu byla vyslovena hypotéza, dle které jsme neočekávali výskyt tohoto rámce ve zvýšené míře. Výzkumný vzorek se skládal z recenzí a preview, což indikuje, že články byly publikovány relativně brzo po vydání, nebo dokonce ještě před vydáním samotné hry. Jak jsem uvedl v teoretické části mé práce – k opadu emočního zapojení může docházet zejména po delší době hraní, což se u článků psaných v době, kdy hra vychází, nedá očekávat.

Jelikož náš výzkumný vzorek pokrýval rok od vydání hry, očekávali jsme nárůst výskytu tohoto rámce v pozdějších recenzích. Tato hypotéza byla ovšem vyvrácena, jak ukazuje Grafu 2, níže.

Výskyt rámce racionální hra v průběhu času



Graf 2 Výskyt rámce racionální hra v průběhu času

Jak je vidět, téma racionální hry bylo nadneseno ve dvou případech dokonce ještě před vydáním hry. Tuto skutečnost si vysvětlují tím, že autoři článků pracovali s demo verzí, která vedla hráče k vyšší pozornosti na strategickou část hry na úkor sentimentu.

Výskyty jednotlivých rámců článků, ve kterých byl identifikován rámec Racionální hra, můžete vidět v Tabulce 6.

#	Prvky etického návrhu	Prvky emočních o realismu	Hráčův sentiment	Racionální hra	Konfrontace s STA	Etika vývoje hry
#34	1	1	0	1	0	1
#29	0	1	0	1	1	1
#6	1	1	1	1	1	0
#32	1	1	1	1	1	0
#11	1	1	1	1	1	0

Tabulka 6 Rámcování článků s výskytem racionální hry v chronologickém pořadí, dle data vydání

První článek v podstatě potvrzuje toto tvrzení. Rob Zacny (#34) ve své detailní recenzi, jejíž analýzou jsme zjistili absenci jen dvou rámců (Hráčův sentiment a Konfrontace s STA), zmiňuje, že ke hře přistupuje strategicky.

„This War of Mine leaves me in a weird place halfway between the desperation of my characters and their circumstances and the cold calculation of a strategist. I was able to

justify an awful lot because I was playing a resource maximization game. My characters counted, and nobody else did.“ (#34)

Toto tvrzení můžeme opřít o následující citaci:

„The girl was an NPC, and her mother just an abstract concept. They weren't mine.” So I turned her away.“ (#34)

I přesto, že si všímá sentimentu postav:

„(...)my characters were still programmed to react like civilized human beings“. (#34)

„Their deepening sadness forced me to consider whether there were other choices“. (#34)

Sám popisuje hru nezaujatě.

„Your foremost goal is survival, and you can't do that just by tightening your belt and hoping fate throws something in your path.” (#34)

Za odůvodnění strategické hry na úkor sentimentu považujeme následující citaci, která reaguje na předem neznámou dobu hry:

„That last part makes it harder to gauge how you should play.” (#34)

Za přinejmenším problematické se autorovi jeví i nejasně strukturované problémy, bez předem známého výsledku. Vzpomeňme si na téma „wicked problems“, které jsem popsal v teoretické části:

„This War of Mine takes place in a chaotic moral universe perched on the edge of survival and starvation. A good deed may be rewarded or it may be punished. Maybe nothing will happen. The meaning of your choices is down to you and your circumstances..“. (#34)

Pokračujeme-li chronologicky po vzoru tabulky výše (Tabulka 5), zjistíme, že článkem #29 jsme se zabývali v předchozí kapitole, kde byl analyzován i rámec racionální hry, proto můžeme pokračovat k článku #6.

Recenze Colina Cambella (#6) je zajímavá svou strukturou. V první části popisuje osobní zkušenost z hry z pohledu první osoby, což implikuje rámec Hráčova sentimentu. V druhé části provádí posléze objektivní analýzu hry, byl identifikován jediný chybějící rámec – Etika vývoje hry.

Výmluvným tvrzením, které vystihuje způsob autorova myšlení zní:

„What I liked about This War of Mine is that I did not enjoy robbing that old couple. I did not like killing the priest. I decided they were unpleasant but necessary acts. I measured their cost against the benefit.”

Toto tvrzení doplňuji o autorův přístup ke hře jakožto ke správě zdrojů (resource-management game), což odůvodňuje nedostatečnou míru sentimentu v přímé konfrontaci s rámcem STA:

„This War of Mine is a resource management game in which you gather essentials faster than their absence can kill you.“

Korelací rámců Racionální hra, Hráčův sentiment a Konfrontace s STA bude věnován závěr práce.

U zbylých dvou článků můžeme pozorovat skutečnost, že autoři si všímají a respektují sentimentální hodnotu hry.

„It's a fairly depressing experience, but I absolutely respect the title's ability to impact me in ways that games generally don't.“ (#32)

„it's easy to abstract it—to look at it as a game, with virtual people doing virtual things.(...) What makes This War of Mine particularly horrifying though is that it's not abstraction.(...) That's a powerful message“ (#11)

Nicméně v obou případech se autoři zmiňují o možném strategickém přístupu:

„If you can take all the messages and empathy out of This War of Mine, then it boils down to a rather simplistic survival experience that takes around 40 to 50 in-game days to complete.“ (#32)

„Towards the end of a run there's too much downtime—some of the systems are overly exploitable, and once you've got a routine set there's little reason to deviate.“ (#11)

Tyto tři analyzované články jsou pro náš výzkum zajímavé hlavně z důvodu toho, že jsme v nich identifikovali 2 na první pohled kontradiktorní rámce – Hráčův sentiment a Racionální hra.

Stejně tak v nich najdeme rámec Konfrontace s STA, přičemž jsme zjistili, že za přítomnosti rámce Racionální hry, nemají symbolické tabu aktivity prakticky žádný dopad na emoční stránku hráče.

Analyzované skutečnosti budou reflektovány v závěru práce.

Konfrontace s STA

Jak již bylo řečeno tento rámec reflektuje výskyt konfrontace hráčů se symbolickými tabu aktivitami, které jsme v rámci této práce specifikovali jako neospravedlnitelné.

Celkem se tento jsme tento rámec identifikovali 15x. Je dobré pokusit se o vysvětlení tohoto počtu, který je nižší, než bylo očekáváno.

Nižší počet výskytu si odůvodňujeme úmyslným zásahem autorů, kteří nechtěli potenciálním hráčům prozradit dějovou zápletku, či možnosti, že s tímto aspektem hry nebyli sami konfrontováni.

Články, u kterých jsme tento rámeček identifikovali, často reflektovaly i samotný efekt, jaký tato konfrontace měla. V potaz je bráno subjektivní vnímání autory, proto odcitují několik příkladů.

#	Prvky etického návrhu	Prvky emočního realismu	Hráčův sentiment	Racionální hra	Konfrontace s STA	Etika vývoje hry
#2	1	1	1	0	1	0
#4	1	1	1	0	1	0
#5	1	1	1	0	1	0
#6	1	1	1	1	1	0
#7	1	1	1	0	1	0
#9	1	1	1	0	1	0
#11	1	1	1	1	1	0
#14	0	1	1	0	1	0
#16	1	1	1	0	1	0
#24	1	1	1	0	1	1
#25	1	1	1	0	1	0
#28	1	1	1	0	1	0
#29	0	1	0	1	1	1
#32	1	1	1	1	1	0
#35	0	1	1	0	1	0

Tabulka 7 Články s výskytem rámce Konfrontace s STA č.1

Jelikož jsme během výzkumu již některé články s rámcem Konfrontace s STA analyzovali, nebudeme se jim v této kapitole věnovat – konkrétně jde o články #6, #11, #29 a #32. Což je zohledněno v následující tabulce.

#	Prvky etického návrhu	Prvky emočního realismu	Hráčův sentiment	Racionální hra	Konfrontace s STA	Etika vývoje hry
#2	1	1	1	0	1	0
#4	1	1	1	0	1	0
#5	1	1	1	0	1	0
#7	1	1	1	0	1	0
#9	1	1	1	0	1	0
#14	0	1	1	0	1	0
#16	1	1	1	0	1	0
#24	1	1	1	0	1	1
#25	1	1	1	0	1	0
#28	1	1	1	0	1	0
#35	0	1	1	0	1	0

Tabulka 8 Články s výskytem rámce Konfrontace s STA č.2

Předpokladem pro následující výzkum je následující tvrzení: Při konfrontaci s STA bude zmíněn emoční dopad na hráče, tedy tvrzení shodné s vyřčenou hypotézou, jejíž potvrzení, či vyvrácení jsme si vytyčili za cíl.

Na příkladech uvedu jak autoři komentovali pocity ze hry po konfrontaci se symbolickými tabu aktivitami:

„If you kill or beat someone down, it just sucks.(...) Seeing a woman carted off by a soldier to be abused is not leveraged to enhance some male war machine’s character, nor is it a nothing event to your characters(...)you’ll be confronted with a directly haunting image related to that. (On that note, if you are easily triggered by these things, approach with extreme caution.)“ (#2)

„There is a straight forward message here that modern-day war is capable of sucking the humanity from even the most virtuous soul.“ (#4)

„(...)It’s hard to recommend a game that makes you feel disgusted or upset, but I’m doing it anyway.“ (#5)

Zajímavý pohled nabídl ve své recenzi Justin Clark (#7), který se v článku zmínil o jeho střetu s událostí ve hře, při které se vojáci pokouší znásilnit ženu. Nutno dodat, že nedochází ke grafickému znázornění. Jakmile se postava ovládaná hráče ocitne v místě odkud na situaci vidí, přetrhne se dialog a vojáci obrátí pozornost k hráčovi.

„I happened upon a woman trying to barter for supplies from a soldier, who ends up asking for sexual favors in return.(...)“ (#7)

Emoce vyvolané konfrontací s náznakem znásilnění, jakožto symbolické tabu aktivity, vyvolali u autora následující reakci:

„If I’m desperate enough to steal, I’m desperate enough to shoot/strike first and ask no questions later.“ (#7)

Tuto reakci si vysvětlujeme nárůstem empatie a tím výrazného vžití do děje hry, což umocňuje autorův prožitek.

Naopak Scott Nichols (#28) upozorňoval na to, že hra své hráče konfrontuje s nevyhnutelnými situacemi, kterých budou litovat. Ale zároveň se od nich očekává zabezpečení přežití jejich postav.

„(...) it’s a game about accepting that there will be unavoidable actions you regret, and striving to find balance in the shades of gray morality so that you can have the supplies to survive both mentally and physically.“ (#28)

Je otázkou, zda se tímto tvrzením snaží autor naznačit, aby hráči přistupovali ke hře více strategicky, nebo zda je to jeho osobní způsob jak si omluvit vlastní chování uvnitř hry.

Nejčastější emocií, kterou autoři vyzdvihovali byla vina (guilt) a stud (shame).

„I had to steal from that elderly couple in order to survive. That didn't help me deal with the **guilt** of doing so as my character fell into a deep depression“ (#25)

„I **felt shame** when I went to the ruined villa and stole things that didn't belong to me“ (#24)

Obecně se ovšem autoři článků shodují, že vystavení hráčů do podobných situací je kvůli zvolenému tématu hry vhodné. Příkladem za všechny budiž Hussainova (#16) slova, ze závěru jeho recenze:

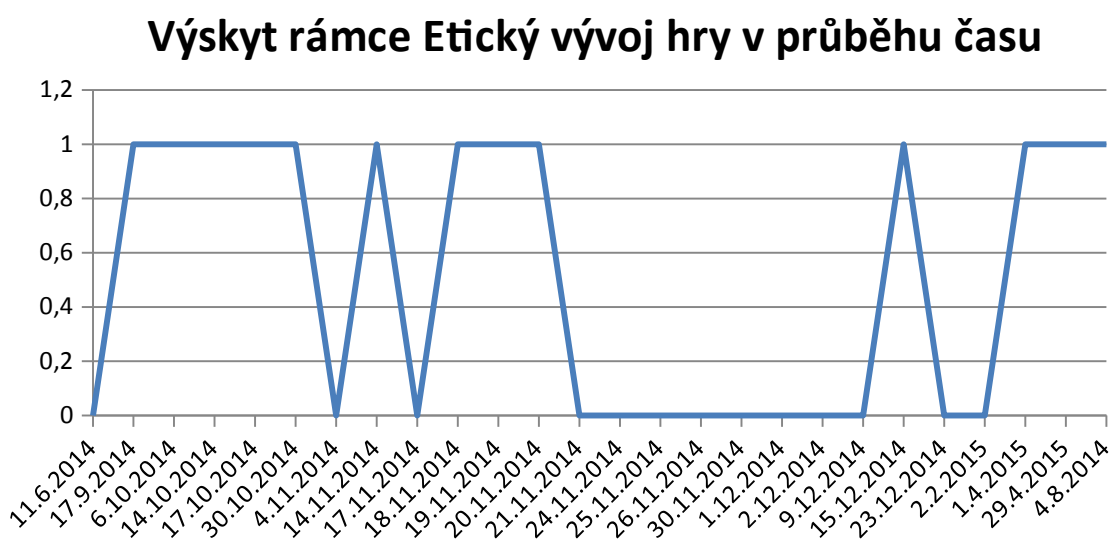
„(...)the inevitable moment where the life is drained from you. There is no happy ending, and that's the point.“ (#16)

Tímto považuji tento rámec za analyzovaný, výsledky budou shrnuty v závěru v kontextu celé práce.

Etika vývoje hry

Před samotným výzkumem jsme o tomto rámci uvažovali jako o jednom z nejdůležitějších, výsledky ovšem tuto domněnku vyvrátily. I přesto, že bylo dokázáno, že autoři hry věnovali vývoji velkou pozornost v kontextu etiky, nedochází ve výzkumném vzorku k výraznějším výskytům rámce, který tyto skutečnosti reflektuje. Celkový počet výskytů tohoto rámce se zastavil na čísle 13.

Zajímavé je sledovat vývoj výskytu v průběhu času, což prezentuji v grafu 3, níže.



Graf 3 Výskyt rámce Etický vývoj hry v průběhu času

Jak je z grafu zřejmé, rámec etického vývoje hry se v nejvyšším počtu vyskytoval v článcích ještě před oficiálním vydáním hry. Tato skutečnost lze odůvodnit tím, že před vydáním hry neměli autoři dostatek jiných informací o hře, proto se zaměřovali na vývoj hry, což je přirozené.

K nárůstu výskytu došlo během vydání rozšíření This War of Mine - War Child Charity DLC. Zisk z prodejů tohoto rozšíření byl věnován organizaci War Child.

V tabulce 9 můžeme tu část výzkumného vzorku, ve které jsme identifikovali rámec Etického vývoje hry.

#	Prvky etického návrhu	Prvky emočního realismu	Hráčův sentiment	Racionální hra	Konfrontace s STA	Etika vývoje hry
#8	1	1	1	0	0	1
#10	1	1	1	0	0	1
#12	1	1	1	0	0	1
#13	1	1	1	0	0	1
#21	0	0	0	0	0	1
#22	0	0	0	0	0	1
#26	1	1	1	0	0	1
#27	1	1	1	0	0	1
#24	1	1	1	0	1	1
#30	1	1	1	0	0	1
#33	0	1	0	0	0	1

Tabulka 9 Výskyt rámce Etický vývoj hry

Otázkou, kterou jsem si položil během výzkumu, je: „Které prvky etického vývoje hry byly ve výzkumném vzorku nejčastěji reflektovány?“.

Na základě našeho výzkumu vykryštovali dva prvky, které dominovali rámci Etického vývoje hry. Těmito prvky byly: (1) inspirace historickými událostmi a zážitky lidí, kteří prožili válečné konflikty, nejčastěji byla zmiňována inspirace obléhání Sarajeva a (2) charitativní činnost autorského studia 11bit studio.

V následujících odstavcích budu citovat články, pro podložení našich závěrů. Tučně vyznačené jsou části textu, dle kterých jsme odvodili převládající prvky výzkumného vzorku.

Jako první uvádím prvky, které hovoří o inspiraci historií a to především obléháním Sarajeva (1992-1996).

*„They've read about war. They're **talking to survivors of war**. (...) Miechowski is reaching out to a neighbor in Poland who, as a civilian, **survived Sarajevo** and who has agreed to vet the experiences in the game (...) In our time talking about the game, we would talk about the **siege of Sarajevo in the 90s**. We would talk about Warsaw Uprising in World*

War II. we should even imagine Boston or New York or any other city, safe as they may seem.“ (#33)

*„This War of Mine is based at least in part on **the Siege of Sarajevo**, which lasted from 1992 to 1996“* (#30)

*„(...) try and survive **the Eastern European civil war** that surrounds them.“* (#24)

*„The Polish studio interviewed survivors of the **Yugoslavia conflict** and a **veteran from Iraq**.“* (#26)

*„(...) war-torn city inspired by the **Siege of Sarajevo** during the Bosnian war.“* (#22)

Druhým prvkem, který byl autory vyzdvihován je charitativní činnost 11bit studia.

*„Indie game *This War of Mine's* DLC charity campaign, launched last month to benefit the War Child organization, has so far supported **more than 350 Syrian children refugees**“* (#22)

*„11 Bit Studios announced that so far it supported **more than 350 Syrian children refugees** through its **DLC charity campaign**“* (#21)

*„**the donation link** on the main menu says it all. These kind of things really happen. This experience is inspired by the real stories that are created in warzones everyday.“* (#10)

Data, která jsme získali díky analýze tohoto rámce nám předávají informace o tom, že herní média dávají nejčastěji hru *This War of Mine* do souvislosti s obléháním Sarajeva. Tato skutečnost je ovšem v rozporu s ideí autorů, kteří se snažili o anonymizaci válečného konfliktu, za účelem zvýšení realističnosti. Tento výsledek může být v budoucnu podroben detailnějšímu zkoumání, které odůvodní jeho příčiny.

4.4.2 Vyhodnocení výzkumných otázek

Na základě provedené analýzy bychom v tento moment měli být schopni potvrdit, či vyvrátit výzkumné otázky a hypotézy, které jsme si na začátku výzkumu vytyčili.

Hypotéza č.1:

Očekávali jsme, že všech článcích bude identifikován prvek etického návrhu a emočního realismu.

Výše zmíněné prvky jsou základním stavebním kamenem hry, jelikož se přímo dotýkají návrhu hry. Videohra *This War of Mine* navíc oplývá unikátními vlastnostmi návrhu, což je při její prezentaci, dle naší hypotézy, nutné zohlednit. Teoretickým základem pro nás byl výzkum Miguela Sicarta, který pojem etický návrh představil světu. Konkrétní vlastnosti eticky navržené hry jsou ve hře *This War of Mine* reflektovány několika prvky emočního realismu, které jsme v teoretické části práci identifikovali.

Výsledkem analýzy námi zvoleného výzkumného vzorku je potvrzení této hypotézy, ne však v plném rozsahu. Při výzkumu jsme narazili na několik jednotek výzkumného vzorku, který postrádali reflexi etického návrhu i emočního realismu.

V některých případech došlo k potlačení tohoto tématu na úkor subjektivních, osobních prožitků autorů, v některých naopak došlo k povrchnějšimu popisu hry.

Podařilo se nám však identifikovat důvody pro tuto skutečnost, a proto můžeme hypotézu do jisté míry považovat za potvrzenou.

Hypotéza č.2:

V hypotéze H2 jsme se zabývali prezentací sentimentu uvnitř hry. Téma sentimentu jsme mohli vnímat v průběhu celé práce. Na základě Humovy definice sentimentu jsme dokázali, že aplikace morálky a etiky do herního systému je možná jedině za přítomnosti sentimentu.

Tuto teorii jsme podpořili i prací Sicarta, který pracoval s pojmem etický hráč. Kromě samotného sentimentu zobrazeného ve hře, případně vzniklého hraním, jsme rozebrali téma symbolických tabu aktivit, což nás vedlo k další hypotéze: V článcích bude zmíněn emoční dopad na hráče při konfrontaci s STA.

Konkrétní symbolické tabu aktivity jsme definovali v teoretické části práce. V rámci výzkumu jsme zjistili, že rámec „Konfrontace s STA“ se vyskytl celkem 15x, což bylo méně, než jsme očekávali.

Již v průběhu výzkumu jsme tento počet ovšem odůvodnili. Vysvětlením pro nižší počet výskytů toho rámce bylo jednak možné úmyslné vynechání tohoto tématu – ve hře jde o určitý dějový zvrat a autoři článků ho publiku nechtěli prozradit, a jednak fakt, že se s konkrétními tabu aktivitami autoři nesetkali – hráči mají možnost se těmito situacím vyhnout.

Nicméně emoční dopady byly reflektovány, přičemž převládaly pocity studu a viny, což jsme dokázali v průběhu výzkumu na konkrétních příkladech, hypotéza je tedy potvrzena.

V našem výzkumu jsme se snažili potvrdit i hypotézu týkající se racionální hry, jakožto protikladu sentimentu.

Celkově jsme rámec racionální hry dokázali identifikovat u pěti článků. Při této analýze jsme si mohli všimnout zajímavých hodnot: 3 články obsahovaly rámce racionální hry s kontradiktorním rámcem Hráčského sentimentu, abychom zjistili důvod této skutečnosti, provedli jsme provedli hlubší analýzu, jejíž výsledky popisují v závěru práce.

Hypotézu týkající se opadnutí sentimentu ve prospěch racionální hry se nepotvrdila.

Hypotéza č.3

Jako poslední jsme výzkumem testovali hypotézu H3, která sledovala rámec etického vývoje spojeného s *This War of Mine* a jejími autory (11bit studio).

Tento rámec se nám podařilo identifikovat v celkovém počtu 13ti výskytů.

Hypotéza, která předpokládala přítomnost tohoto rámce v celém výzkumném vzorku se tedy nepotvrdila. I přesto, že etický vývoj je jedním z etických aspektů videoher, ukazuje se, že není v herních médiích reprezentován v hojnějším počtu.

Nejvícekrát byl tento rámec identifikován u článků, které byly publikovány ještě před oficiálním vydáním hry. Tuto skutečnost jsme si odůvodnili tím, že autoři článků publikovaných před oficiálním vydáním hry, neměli dostatečné množství informací o hře samotné, proto se soustředili na vývoj a autory hry.

4.4.3 Shrnutí výsledků

Náš výzkum dospěl svého konce a je čas shrnout jeho výsledky. Cílem výzkumu bylo vytvoření mediálního obrazu etických aspektů videohry *This War of Mine*. Za tímto účelem byla využita obsahová analýza článků publikovaných online herními médii a pomocí rámcování článků jsme posléze analyzovaly etické prvky, které byly v námi zvoleném výzkumném vzorku prezentovány. Etické aspekty, které jsme v rámci našeho výzkumu, sledovali byly založeny na práci Joseho Zagala. Konkrétně se jednalo o obchodní etiku (business ethics), etiku hraní (Ethics of play) a etický rámec (ethical framework). Všechny zmíněné aspekty byly popsány v teoretické části práce (2.3.2).

Na základě výzkumu jsme dokázali potvrdit hypotézy týkající se etického návrhu (H1a), emočního realismu (H1b), čímž potvrzujeme, že herní média v dostačující míře informují své publikum o etickém rámci videohry.

Úspěch jsme zaznamenali i u aspektu etického hraní, což je v našem výzkumu doloženo jednak množstvím identifikovaných rámců *Hráčův sentiment*, skrze který je, jak bylo dokázáno v teoretické části práce, možné do videoher aplikovat hráčovy etické hodnoty. A jednak množstvím výskytu rámce, který se zabýval emočními dopady na hráče při konfrontaci se symbolickými tabu aktivitami (H2a).

Tímto se dostávám k části výsledků, které přinesly zajímavá data. U několika článků byl identifikován jak rámec hráčova sentimentu, tak ale i rámec racionální hry. Ve třech případech došlo i k výskytu rámce konfrontace s STA. Tato skutečnost si vyžádala hlubší analýzu.

Autoři článků sice dokázaly identifikovat hru jako nosič etických hodnot, dokonce hovořili o pocitech, které v nich hra zanechala, i přesto se však neubránili strategickému přístupu, což mělo efekt na situace, při kterých byly konfrontováni se symbolickými tabu.

Ve všech případech se autoři zmínili o konkrétních situacích, ale chápali je jen jako překážku, kterou musí překonat. Toto zjištění koresponduje s tématem, které prostupuje celou prací – a sice, že racionální hra, které jsem založil na Kantových imperativěch, vylučuje morálku a etiku z procesu hraní. Jedině za přítomnosti sentimentu je možné, aby se z uživatele stal eticky zapojený hráčem a obohatil tak celý herní informační systém.

Jako poslední jsme zkoumali aspekt etického vývoje (H3). Hypotéza, na jejímž základě jsme očekávali reprezentaci tohoto elementu ve všech jednotkách výzkumného vzorku, byla vyvrácena.

I přesto, že autoři hry (11bit studio) provedli důkladný výzkum historie, aby dosáhli dostatečné realističnosti, a v rámci etického vývoje přispívají štědrými sumami organizaci War Child (připomínám, že poslední potvrzená částka přesáhla 500 000 USD), nebyly tuto skutečnosti ve vyšší míře reflektovány.

Nabízí se otázka, zda tento etický aspekt videoher není více probírán v médiích, která se nespecializují jen na videohry.

Tímto jsme dosáhli výsledků a zhodnotili vytčené hypotézy.

5 Závěr

Tato bakalářská práce s názvem *Herní média a etické aspekty počítačových her, případ This War of Mine* se zabývala způsobem, jakým bylo referováno o etických aspektech počítačové hry *This War of Mine* v článcích publikovaných herními servery v období jednoho roku od vydání hry.

Struktura práce zahrnovala teoretickou část, kde byl definován pojem hra a videohra a uvedení videoher do kontextu etiky. Získané informace jsme použili pro analýzu samotné hry a v dalším kroku jsme se přesunuli k praktické části práce, která se zabývala rámcovou analýzou článků publikovaných online herními médii, za cílem zjištění způsobu referování o etických aspektech počítačové hry *This War of Mine*.

Výsledky výzkumu zodpověděli hypotézy, které jsme si před samotným výzkumem definovali.

Díky praktické části práce jsme zjistili, že herní média se zaměřovala především na etické aspekty návrhu hry, sentiment, který hra vyvolává a emoční dopady hraní na hráče. Naproti tomu byla vyvrácena hypotéza zabývající se otázkou etického vývoje, jelikož jsme nezjistili vyšší míru přítomnosti tohoto etického aspektu hry *This War of Mine*, navrhli jsme se v příštím zkoumání zabývat jinak zaměřenými médii, s příslibem příznivějších výsledků.

Výzkumný vzorek čítal 36 článků, publikovaných herními servery v období jednoho roku od vydání hry.

Práci považuji za přínosnou zejména proto, že analyzovala data, která mohou být použita v kontextu videoherní produkce a to především ve smyslu etických aspektů, navíc byly analyzovány dvě skutečnosti, které mají potenciál pro hlubší výzkum – jedná se o návrh zkoumání etického vývoje v oblasti ne-herních médií a návrh přezkoumat důvody pro dominantní spojování *This War of Mine* s obléháním Sarajeva.

Přílohy

Příloha 1 – Kódovací tabulka

Vysvětlivky

1 = přítomnost rámce

0 = nepřítomnost rámce

#	Prvky etického návrhu	Prvky emočního realismu	Hráčův sentiment	Racionální hra	Konfrontace s STA	Etika vývoje hry
#1	1	1	1	0	0	0
#2	1	1	1	0	1	0
#3	0	0	1	0	0	0
#4	1	1	1	0	1	0
#5	1	1	1	0	1	0
#6	1	1	0	0	0	0
#7	1	1	1	1	1	0
#8	1	1	1	0	0	1
#9	1	1	1	0	1	0
#10	1	1	1	0	0	1
#11	1	1	1	0	0	1
#12	1	1	1	0	0	1
#13	0	0	1	0	0	0
#14	1	1	1	0	1	0
#15	0	0	0	0	0	1
#16	1	1	1	1	1	0
#17	1	1	1	0	0	0
#18	0	0	0	0	0	1
#19	1	1	1	0	0	0
#20	1	1	1	0	0	0
#21	0	1	1	0	1	0
#22	1	1	1	0	0	1
#23	1	1	1	0	0	0
#24	1	1	1	0	0	1
#25	1	1	1	0	1	0
#26	1	1	1	0	1	1
#27	1	1	1	0	0	1
#28	1	1	1	0	1	0
#29	0	1	0	0	0	1
#30	1	1	0	1	0	1
#31	1	0	1	0	0	0
#32	1	1	1	0	1	0
#33	0	1	0	1	1	1
#34	1	1	1	1	1	0
#35	0	1	1	0	1	0

#36	1	1	1	0	0	0
-----	---	---	---	---	---	---

Bibliografie

11BIT STUDIO, 2014. *This War of Mine*. 11bit studio.

11BIT STUDIO, 2019. 4 Things you didn't know about This War of Mine. In: *11bitstudios on Instagram* [online]. [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: <https://www.instagram.com/p/Bvyp3tLID66/>

11BIT STUDIO, This War of Mine. In: *Steam* [online]. Valve Corporation [cit. 2019-07-31]. Dostupné z: https://store.steampowered.com/app/282070/This_War_of_Mine/

ALLEN, Robertson a Rebeca CARLSON, 2011. The Unreal Enemy of America's Army. *Games and Culture* [online]. 6(1), 38-60 [cit. 2019-07-24]. DOI: 10.1177/1555412010377321. ISSN 1555-4120. Dostupné z: <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412010377321>

ANZENBACHER, Arno, 1994. *Úvod do etiky*. Vyd. v tomto překl. 3., v nakl. Academia 2. Praha: Academia. ISBN 80-200-0953-1.

BASLER, Jaromír, 2016. COMPUTER GAMES, THEIR DIVISION, CONTEMPORARY DEVELOPMENT TENDENCIES AND BASIC INVESTIGATIONS FROM THE FIELD OF COMPUTER GAMES. *Trends in Education* [online]. 9(1), 20-27 [cit. 2019-07-24]. DOI: 10.5507/tvv.2016.003. ISSN 18058949. Dostupné z: <http://tvv-journal.upol.cz/doi/10.5507/tvv.2016.003.html>

BIOWARE, 2004. *Star Wars: Knights of the Old Republic*. BioWare.

BOGOST, Ian, c2007. *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge, MA: MIT Press. ISBN 978-026-2026-147.

Code of Ethics, *International game developers association* [online]. Toronto, Kanada [cit. 2019-07-24]. Dostupné z: <https://www.igda.org/page/codeofethics>

CRANSTON, Maurice a Thomas Edmund JESSOP, 2014. David Hume. In: *Encyclopædia Britannica* [online]. Encyclopædia Britannica [cit. 2019-07-23]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/biography/David-Hume>

CRAWFORD, Chris, 1984. *The art of computer game design* [online]. Berkeley, Calif.: Osborne/McGraw-Hill. ISBN 0-88134-117-7.

DAMASIO, Antonio R., 2005. *Descartes' error: emotion, reason, and the human brain*. London: Penguin. ISBN 978-014-3036-227.

David Hume, 2001-. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. Dostupné také z: https://en.wikipedia.org/wiki/David_Hume

DE SMALE, Stephanie, Martijn j. I. KORS, Alyea m. SANDOVAR, Malcolm RYAN, Rowan TULLOCH a Paul FORMOSA. The Case of This War of Mine: A Production Studies Perspective on Moral Game Design. *Games* [online]. 2019, **14**(4), 387-409 [cit. 2019-07-22]. DOI: 10.1177/1555412017725996. ISSN 15554120.

FLORIDI, Luciano, 2002. On the intrinsic value of information objects and the infosphere. *Ethics* [online]. **4**(4), 287-288 [cit. 2019-07-23]. ISSN 13881957. Dostupné z: <http://ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS&PAGE=fulltext&D=ovft&CSC=Y&NEWS=N&SEARCH=00126454-200204040-00003.an>

GOWANS, Christopher W., 1987. *Moral dilemmas*. New York: Oxford University Press. ISBN 01-950-4271-9.

HUNTEMANN, Nina a Matthew Thomas PAYNE, 2010. *Joystick soldiers: the politics of play in military video games*. New York: Routledge. ISBN 02-038-8446-9.

JANOŠ, Karel, 1993. *Informační etika*. Praha: Česká informační společnost.

JUUL, Jesper, 2003. The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gamesness. In: COPIER, Marinka a Joost RAESSENS, ed. UTRECHT UNIVERSITY. *Level up: Digital Games Research Conference*. Utrecht: Faculty of Arts, Utrecht University, s. 30-45. ISBN 9039335508.

LANE, Rick, 2013. VIRTUAL SELECTION: THE RISE OF THE SURVIVAL GAME. *IGN* [online]. IGN [cit. 2019-07-24]. Dostupné z: <https://www.ign.com/articles/2013/07/05/virtual-selection-the-rise-of-the-survival-game>

LIVINGSTON, Ian, 2018. Post-launch in Games User Research. DRACHEN, Anders, Pejman MIRZA-BABAEI a Lennart E. NACKE. *Games user research*. New York: Oxford University Press, s. 45-60. ISBN 9780198794844.

MEIER, Sid, c2003. ROLLINGS, Andrew a Ernest ADAMS. *Andrew Rollings and Ernest Adams on game design*. Indianapolis, Ind.: New Riders, s. 200. ISBN 1592730019.

Metacritic [online], 2019c. CBS Interactive [cit. 2019-07-31]. Dostupné z: <https://www.metacritic.com/>

MICHAEL, David, 2006. *Serious games: games that educate, train and inform / David Michael, Sande Chen*. Boston: Thompson Course Technology. ISBN 1592006221.

POHL, Kirsten, 2008. Ethical Reflection and Emotional Involvement in Computer Games. In: *Potsdam Publication Portal* [online]. Potsdam: University of Potsdam, 2008 [cit. 2019-07-24]. Dostupné z: https://publishup.uni-potsdam.de/opus4-ubp/frontdoor/deliver/index/docId/2564/file/digarec01_05.pdf

PÖTZSCH, Holger. Selective Realism. *Games* [online]. 2017, **12**(2), 156-178 [cit. 2019-06-07]. DOI: 10.1177/1555412015587802. ISSN 15554120. Dostupné z: <https://journals-sagepub-com.ezproxy.is.cuni.cz/doi/full/10.1177/1555412015587802>

REIFOVÁ, Irena, 2004. *Slovník mediální komunikace*. Praha: Portál. ISBN 80-717-8926-7.

REYNOLDS, Ren, 2002. Playing a "Good" Game: A Philosophical Approach to Understanding the Morality of Games. In: *Bair Berkeley* [online]. London, 2002, s. 1-2 [cit. 2019-07-24]. Dostupné z: http://www-inst.cs.berkeley.edu/~cs10/fa09/dis/02/extra/reynolds_ethics.pdf

ROCKSTAR GAMES, 2004. *Grand Theft Auto: San Andreas*. Rockstar Games.

SEGA, 1985. *Ultima IV: The Quest of The Avatar*. Sega.

SICART, Miguel, 2009. *The Ethics of Computer Game Design* [online]. Copenhagen [cit. 2019-07-23]. Dostupné z: <http://www.miguelsicart.net/publications/EthicsDiGRA05.pdf>

SOKOL, Jan, 2014. *Etika, život, instituce: pokus o praktickou filosofii*. Praha: Vyšehrad. Moderní myšlení. ISBN 978-80-7429-223-1.

TRAMPOTA, Tomáš a Martina VOJTĚCHOVSKÁ, 2010. *Metody výzkumu médií* [online]. Praha: Portál [cit. 2019-07-28]. ISBN 978-80-7367-683-4.

URICCHIO, William, 2011. Simulation, history, and computer games. GOLDSTEIN, Jeffrey H. a Joost RAESSENS. *Handbook of computer game studies*. Cambridge, Mass.: MIT Press, s. 327-339. ISBN 0262182408.

WEBER, Rachel, 2018. This War of Mine raises \$500,000 for War Child charity. In: *Game radar* [online]. [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: <https://www.gamesradar.com/this-war-of-mine-raises-dollar500000-for-war-child-charity/>

WHITTY, Monica T., Garry YOUNG a Lewis GOODINGS, 2011. What I won't do in pixels: Examining the limits of taboo violation in MMORPGs. *Computers in Human Behavior* [online]. **27**(1), 268-275 [cit. 2019-03-18]. DOI: 10.1016/j.chb.2010.08.004. ISSN 07475632. Dostupné z: <https://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S0747563210002475>

YOUNG, Garry, 2012. Enacting taboos as a means to an end; but what end? On the morality of motivations for child murder and paedophilia within gamespace. *ETHICS AND INFORMATION TECHNOLOGY* [online]. **15**(1), 13-23 [cit. 2019-07-24]. DOI: 10.1007/s10676-012-9306-x. ISSN 13881957. Dostupné z: <https://link.springer.com/article/10.1007%2Fs10676-012-9306-x>

YOUNG, Garry, 2013. *Ethics in the virtual world: the morality and psychology of gaming* [online]. Durham, UK: Acumen [cit. 2019-03-18]. ISBN 978-184-4655-496.

ZAGAL, Jose P., 2009. Ethically Notable Videogames: Moral Dilemmas and Gameplay. In: *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory: Proceedings of DiGRA 2009* [online]. 5. Londýn: Brunel University, s. 9 [cit. 2019-07-24]. Dostupné z: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.13336.pdf>

ZIMMERMAN, Eric a Katie SALEN, c2004. *Rules of play: game design fundamentals*. London: MIT. ISBN 02-622-4045-9.

Výzkumný vzorek

- (1) AHERN, Colm, 2014. This War of Mine Review. In: GodisaGeek.com [online]. [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: <https://www.godisageek.com/reviews/this-war-of-mine-review/>
- (2) ALMOGI, Gil, 2014. This War of Mine Review. In: Game Revolution [online]. Game Revolution [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: <https://www.gamerevolution.com/review/66148-this-war-of-mine-review#/slide/1>
- (3) BONTHUYS, Darryn, 2014. This War Of Mine Review – I'mma let it shine. In: CriticalHit [online]. [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: <https://www.criticalhit.net/review/this-war-of-mine-review-imma-let-it-shine/>
- (4) BROWN, Emmanuel, 2014. This War of Mine Review. In: Game Watcher [online]. Game Watcher [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: <https://www.gamewatcher.com/reviews/this-war-of-mine-review/11606>
- (5) BROWN, Fraser, 2014. This War of Mine review. In: PC Gamesn [online]. [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: <https://www.pcgamesn.com/this-war-of-mine/this-war-of-mine-review>
- (6) JORDAN, Ned, 2015. This War of Mine Review [online]. In: . Soltar Enterprises [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: <https://www.gamerstemple.com/game-reviews/pc/3026/this-war-of-mine-review>
- (7) CAMPBELL, Colin, 2014. This game will make you hate yourself. In: Polygon [online]. Vox Media [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: <https://www.polygon.com/2014/11/17/7237379/this-game-will-make-you-hate-yourself>
- (8) CONNOR, Brian, 2014. This War of Mine Hands On Preview: You Don't Win in This Game, You Survive. In: COGconnected [online]. [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: <http://cogconnected.com/preview/this-war-of-mine-preview/>
- (9) CLARK, Justin, 2014. This War of Mine Review. In: Game Spot [online]. Game Spot [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: <https://www.gamespot.com/reviews/this-war-of-mine-review/1900-6415963/>
- (10) DELVALLE, Niko, 2014. The Reality of War — This War of Mine. In: Gaming Trend [online]. Gaming Trend [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: <https://gamingtrend.com/reviews/reality-war-war-mine/>
- (11) DONLAN, Christian, 2014. Exploring the economics of suffering in This War of Mine: Scavengers assemble. In: Eurogamer.net [online]. [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: <https://www.eurogamer.net/articles/2014-10-31-exploring-the-economics-of-suffering-in-this-war-of-mine>

- (12) DUMITRESCU, Andrei, 2014. This War of Mine Review (PC). In: Sofpedia [online]. [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: <https://www.softpedia.com/reviews/games/pc/This-War-of-Mine-Review-465376.shtml>
- (13) GATES, Christopher, 2014. This War of Mine: More realistic than Call of Duty?. In: Gameverse [online]. Gameverse [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: <https://gameverse.com/2014/11/04/this-war-of-mine-more-realistic-than-call-of-duty/>
- (14) CONNOR, Brian, 2014. This War of Mine Review: War is Hell for More Than Just the Front Lines. In: COGconnected [online]. [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: <http://cogconnected.com/review/this-war-of-mine-review/>
- (15) MAIBERG, Emanuel, 2014. This War of Mine Free Update Adds New Locations, Character Editor: Put yourself in the game with update 1.3. In: Game Spot [online]. CBS Interactive [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: <https://www.gamespot.com/articles/this-war-of-mine-free-update-adds-new-locations-ch/1100-6426981>
- (16) DINGMAN, Hayden, 2014. This War of Mine review: Exploring the horrors of war through civilian eyes. In: PCWorld [online]. IDG Communications [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: <https://www.pcworld.com/article/2857322/this-war-of-mine-review-experience-the-horrors-of-war-through-civilian-eyes.html>
- (17) CHANDLER, David, 2014. Passing the time in This War of Mine. In: Kill Screen [online]. [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: <https://killscreen.com/articles/passing-time-war-mine/>
- (18) MAKUCH, Eddie, 2015. This War of Mine DLC Charity Campaign Has Done a Lot of Good: Indie game's charity drive has so far supported 350 Syrian children refugees, and it's not too late to chip in. In: Game Spot [online]. CBS Interactive [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: <https://www.gamespot.com/articles/this-war-of-mine-dlc-charity-campaign-has-done-a-l/1100-6426329>
- (19) KEMPH, Calvin, 2014. This War of Mine. In: Thunderbolt Games [online]. Thunderbolt [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: <http://www.thunderboltgames.com/review/this-war-of-mine>
- (20) KINTNER, Jeff, 2014. This War of Mine. In: Gaming Nexus [online]. Columbus, Ohio: Gaming Nexus [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: <https://www.gamingnexus.com/Article/4637/This-War-of-Mine/>
- (21) ENGEMANN, Sean, 2014. This War of Mine Review. In: Cheatcc [online]. Cheatcc [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: <https://www.cheatcc.com/pc/rev/thiswarofminereview2.html>

- (22) NEWMAN, Heather, 2014. This War of Mine puts players in the heart of war — as a civilian. In: Venture Beat [online]. Venture Beat [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: <https://venturebeat.com/2014/09/17/this-war-of-mine-puts-players-in-the-heart-of-war-as-a-civilian/>
- (23) MEER, Alec, 2014. Wot I Think: This War Of Mine. In: Rock Paper Shotgun [online]. [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: <https://www.rockpapershotgun.com/2014/11/18/this-war-of-mine-review/>
- (24) NEWMAN, Heather, 2014. This War of Mine sucks you into your role as a civilian in war (review). In: Venture Beat [online]. Venture Beat [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: <https://venturebeat.com/2014/11/14/this-war-of-mine-sucks-you-into-your-role-as-a-civilian-in-war-review/view-all/>
- (25) HUSSAIN, Tamoor, 2014. This War of Mine review. In: PC gamer [online]. [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/this-war-of-mine-review/>
- (26) NARCISSE, Evan, 2014. This War of Mine: The Kotaku Review. In: Kotaku [online]. [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: <https://kotaku.com/this-war-of-mine-the-kotaku-review-1660267338>
- (27) RIACH, Stephen, 2014. This War of Mine. In: Game Over Online [online]. [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: <http://www.game-over.com/content/2014/12/this-war-of-mine/#sthash.qh9ZbVKe.mdhc93i8.dpbs>
- (28) NEELER, Chaz, 2014. This War Of Mine Review. In: We Got This Covered [online]. We Got This Covered [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: <https://wegotthiscovered.com/gaming/this-war-of-mine-review/>
- (29) TOTILO, Stephen, 2014. The Making Of A Very Different Kind of War Video Game. In: Kotaku [online]. [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: <https://kotaku.com/the-making-of-a-very-different-kind-of-war-video-game-1560735762>
- (30) ZACNY, Rob, 2014. The uneasy brilliance of This War of Mine. In: PC Gamesn [online]. [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: <https://www.pcgamesn.com/this-war-of-mine/the-uneasy-brilliance-of-this-war-of-mine>
- (31) ŠVÁRA, Ondřej, 2014. This War of Mine - recenze. In: Tiscali Games [online]. Praha: Tiscali Media [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/recenze/this-war-of-mine-recenze-245455>
- (32) NICHOLS, Scott, 2014. This War of Mine review (PC). In: Digital Spy [online]. Digital Spy [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: <https://www.digitalspy.com/videogames/a609937/this-war-of-mine-review-pc-bringing-the-war-home/>

- (33) REYNOLDS, Kate, 2014. First Impressions Review: This War of Mine. In: Game Skinny [online]. Launch Media Network [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: <https://www.gameskinny.com/d3c3p/first-impressions-review-this-war-of-mine>
- (34) TACK, Daniel, 2014. This War of Mine. In: Game Informer [online]. Game Informer [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: https://www.gameinformer.com/games/this_war_of_mine/b/pc/archive/2014/12/02/despondent-days-nihilistic-nights.aspx
- (35) ZACNY, Rob, 2014. This War Of Mine Review: By Any Means Necessary. In: IGN [online]. San Francisco, USA: IGN Entertainment [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: <https://www.ign.com/articles/2014/11/25/this-war-of-mine-review>
- (36) ZEMAN, Ondřej, 2014. Recenze: This War of Mine: Byl jednou jeden dům. In: Zing.cz [online]. Xzone [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: <https://www.zing.cz/blog/8002990/recenze-this-war-of-mine-byl-jednou-jeden-dum/>

Seznam grafů

Graf 1 Zastoupení jednotlivých rámců.....	42
Graf 2 Výskyt rámce racionální hra v průběhu času.....	47
Graf 3 Výskyt rámce Etický vývoj hry v průběhu času.....	53

Seznam tabulek

Tabulka 1 Souhrn výzkumného vzorku.....	42
Tabulka 2 Absence rámce Prvky emočního realismu.....	43
Tabulka 3 Absence prvků etického návrhu.....	44
Tabulka 4 Články s absencí rámce Hráčův sentiment č.1.....	44
Tabulka 5 Články s absencí rámce Hráčův sentiment č.2.....	45
Tabulka 6 Rámcování článků s výskytem racionální hry v chronologickém pořadí, dle data vydání.....	48
Tabulka 7 Články s výskytem rámce Konfrontace s STA č.1.....	50
Tabulka 8 Články s výskytem rámce Konfrontace s STA č.2.....	51
Tabulka 9 Výskyt rámce Etický vývoj hry.....	53

Seznam příloh