

**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 2020

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 6.1. 2020

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 otázek. Cílem práce je 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. V rámci praktické části práce bude proveden výzkum metodou rámcové analýzy článků publikovaných na herních serverech v období jednoho roku od vydání hry, přičemž jednotlivé rámce 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.....	8
2.1	Definice hry.....	8
2.2	Hry v kontextu morálky.....	10
3	Herní etika a morálka.....	12
3.1	Hra jako etický objekt.....	12
3.2	Etické aspekty her.....	14
3.3	Selektivní realismus.....	17
3.4	Emoční dopad na hráče.....	19
4	Představení This War of Mine.....	23
4.1	Základní informace.....	23
4.2	Příběh hry.....	23
4.3	Aplikace teoretických rámců.....	25
4.4	Etický vývoj hry This War of Mine.....	30
5	Praktická část – analýza mediálního obrazu This War of Mine.....	32
5.1	Cíle výzkumu.....	32
5.2	Metoda.....	32
5.3	Výzkumný vzorek.....	33
5.4	Výsledky.....	36
6	Závěr.....	50
7	Přílohy.....	51
	Příloha 1 – Kódovací tabulka.....	51
8	Bibliografie.....	52
	Výzkumný vzorek.....	56
	Seznam grafů.....	60
	Seznam tabulek.....	60

## 1 Úvod

Tato bakalářská práce se zabývá tématem videoher v kontextu etiky. Od dob, kdy se hráči bavili dvourozměrnou počítačovou adaptací tenisu ve hře s názvem Pong, ušli vývojáři i hráči dlouhou cestu. Hraní videoher si získalo kulturní statut a pro některé se dokonce stalo plnohodnotnou profesí. Videohry jsou médiem, které zprostředkovává zábavu, kromě toho ovšem začaly zpracovávat i témata se sociálním, kulturním a historickým přesahem. Podobně jako jiná média, jakými jsou knihy, filmy či dramata mohou být zdrojem poučení a nositelem etických hodnot. Můžeme je přitom s nadsázkou přirovnat k formě interaktivního divadla – hráči vstupují do imaginárního světa s určitým souborem pravidel a skrze herní postavu svět ovlivňují.

Tato práce se zabývá videohrou *This War of Mine*, jejímž autorem je polské nezávislé herní studio 11bit a vyšla 14.11.2014. Jedná se o videohru s válečnou tematikou. Videohra si vysloužila pozornost (nejen) herní komunity tím, že zpracovává válečné téma z pohledu civilistů, nikoli vojáků, jak bývá zvykem. Hráč ovládá skupinu přeživších v imaginárním obléhaném městě Pogorev a jeho úkolem je zajistit přežití dané skupiny. Hráč je pověřen úkolem spravovat potřeby jejích členů, zároveň je však konfrontován s morálními dilematy, když se zájmy jeho skupiny střetnou se zájmy ostatních válkou postižených obyvatel města. Autoři svou hrou adresují reálné situace, kterým musí lidé, přežívající v obléhaném městě, čelit.

Videohra vzbudila velký zájem a to, jak v klasických, tak odborných (herních) médiích. Cílem práce je analýza mediálního obrazu etických aspektů videohry *This War of Mine*. Výzkum bude prováděn metodou rámcování, přičemž jednotlivé rámce budou reprezentovat etické aspekty videoher, při jejichž definici se opíráme o práci Josého Zagala a jejich popisu je věnována část teoretické části práce. Jednotkami výzkumného vzorku budou poté články publikované online herními médii (tedy médii, jejichž hlavním tématem jsou hry/videohry).

Výzkumem v rámci praktické části bakalářské práce se snažíme o analýzu článků, které seznamují své čtenáře s videohrou *This War of Mine*, přičemž sledujeme reprezentaci jednotlivých etických aspektů videohry. V rámci výzkumu budeme ověřovat hypotézy týkající se referování výzkumného vzorku o etickém návrhu videohry, sentimentu vyvolaného hrou (včetně emočního dopadu na hráče) a obchodní etiky studia 11bit.

Výsledky práce mohou sloužit jako podklady pro autory videoher, marketingové týmy zabývající se videohrami nebo pro další výzkumnou práci v oboru etiky videoher.

## 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 výzkumu videoher - tedy etickými 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 nedostačující, je i z takto krátké výpovědi možné podchytit hned několik důležitých prvků hry. Zajímavá rozhodnutí, ač je možné si pod takovouto formulací představit prakticky cokoliv, naznačují, že hraní videoher může být podnětnou, či zábavnou činností, která hráče přitahuje. Série takovýchto rozhodnutí poté indikuje určitou komplexnost celého herního systému. Zajímavé pro tuto práci je i samotné „rozhodování“, které může naznačovat nutnost emočního zapojení hráčů. Abychom však nemuseli číst mezi řádky a domýšlet si význam Meierových slov, přesuňme se k uznávané definici, jejímž autorem je Jesper Juul.

#### 2.1.1 Hra jako formální systém

Jako první si vybírám definici, která má obecný charakter a lze ji 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).

Výše zmíněný „formální systém“, kterým Juul definuje hru, rozpracoval Chris Crawford ve své formální definici. Crawford (1984) především 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)

Jelikož se práce zabývá etickými aspekty videoher je důležité zdůraznit dva body, kterých si všímají oba autoři – interakce hráče s hrou a bezpečí uvnitř hry.

Nejrelevantnějšími body, korespondující s tématem práce, jsou tedy „(...) hráč vyvíjí snahu výsledek ovlivnit a záleží mu na něm“ (Juul, 2003) přičemž právě zapojení hráče je jedním ze základních pilířů her (Crawford, 1984). A druhým důležitým bodem je: „*Celá aktivita má volitelné, smluvní důsledky.*“. Čili hráč si je vědom toho, že důsledky jeho herních aktivit nemají stejné důsledky jako v realitě.

Hráč, který dobrovolně vyvíjí snahu ovlivnit výsledek a záleží mu na něm je dle Zagalá (2009) etickým hráčem, který koná rozhodnutí mimojiné na základě svého vlastního morálního kodexu. Etika hraní je jedním z etických aspektů videoher, proto je tato část definice považována v rámci práce za důležitou.

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, konzoli nebo mobilním telefonu 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. Všímají 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)

Hry, potažmo videohry, je možné definovat mnoha způsoby, proto jsem považoval za důležité začít obecnější definicí. Práce se však zabývá jen etickými aspekty videoher a nikoli videohrami obecně, proto je v následující kapitole definována hra z pohledu informační etiky.



### 2.1.2 Hry jako informační systém

Prozatím jsem představil obecné definice her, ve své práci bych však rád o videohrách uvažoval jakožto o informačních systémech.

Výše popsané definice her hovořily o pravidlech a vlastnostech her, dokonce jasně vymezily 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 s 47) 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, s 194) 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 osamocený 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, čemuž se hodlám věnovat níže.

## 2.2 Hry v kontextu morálky

V této kapitole uvedu videohry do kontextu morálky a nastíním tak směr celé práce. Při psaní této kapitoly vycházím z definic Juula (2003) a Crawforda (1984) a záměrně vyne-

chávám kapitolu věnovanou informačním systémům, jelikož tato definice bude dále rozpracována 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 hrou a skutečností (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 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 neinteraktivních 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 říct, že je skrze videohry možné zpracovávat témata etiky a morálky a také vytvářet morální dilemata (Sicart, 2009). Přičemž morální dilema chápeme jako: *„situaci, 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 (s výjimkou interaktivní formy výše zmíněných médií). Přiřčením divákovi roli hráče mu videohra nebo jiná forma interaktivního média, dává příležitost zodpovědět obě otázky. Problémem ovšem stále zůstává jistá omezenost možností, jak interagovat s hrou – tedy její pravidla a mechaniky. Hráč je nucen hrát v rámci možností určených herním systémem.

Tímto se dostávám ke konkretizaci následující struktury práce. V příštích kapitolách budou rozebrány etické aspekty hry, mezi něž řadíme i etický návrh hry. Popsána bude i problematika selektivních filtrů a emočních dopadů her na hráče.

### 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. Skutečností, zda je vůbec možné uvažovat o videohrách v kontextu nositele morálních hodnot, se věnuje Miguel Sicart. Právě skrze jeho práci si dovoluji argumentovat ve snaze potvrdit přítomnost etiky a morálky v herním průmyslu.

#### 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?*“.

V této kapitole se ve svém uvažování navrátím k chápání videoher jako informačnímu systému. Dále 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 má na etickém kontextu hry velký podíl, jelikož udává podobu celé hry. 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.

##### 3.1.1 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) 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. Příkladem může být možnost hráčů volit mezi násilnou a mírovou cestou jako mimojiné u her *Deus-ex*, *Dishonored*, *Mass Effect* nebo i *The Sims*. Hráčům je ponechána volnost při volbě a reflexi jejich vlastních hodnot. (Sicart, 2009)

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. Samotná hra 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).

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).

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).

Poslední zmíněný způsob návrhu hry je pro mou práci nejdůležitější, jelikož právě takových prvků využili vývojáři 11bit studio při vytváření hry *This War of Mine*.

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

### 3.1.2 Etický hráč

*„Hraní hry je akt skládající se z mnohých aktivit, některé jsou fyzické, jiné psychické, některé kulturní, etické a nebo estetické.“* (Sicart, 2009, s 64).

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. Právě toto „herní já“ nazývá Sicart etickým hráčem. Hru je také možno definovat jako *zážitek být hráčem* (Sicart, 2009).

Problematika etického hráče zahrnuje jednak chování, podléhajícímu 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 ji 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 může podléhat dozoru.

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

### **3.1.3 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 a projevuje se jako konfrontace hráče a jeho morálních hodnot s morálními dilematy prezentovanými hrou (Sicart, 2009).

Přístupme nyní k problematice etických aspektů videoher.

## **3.2 Etické aspekty her**

Díky Sicartově teoretickému rámci 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. Jose Zagal 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 popisují níže.

### **3.2.1 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.

### **3.2.2 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).

Pro účely práce je důležitá především skutečnost, že 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 4.4.

### **3.2.3 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).

Hraní her, které implementují neetická pravidla je možné samo o sobě označit za neetické, nicméně připomeňme, že autoři takovou volbu konají za účelem zvýšení povědomí o etickém problému, hráčově reflexi a experimentování s hranicemi jeho morálních zásad (Sicart, 2009).

### **3.2.4 Etický rámec**

Etický rámec byl ve své podstatě vysvětlen na základě práce Miguela Sicarta v kapitole 3.1.1. 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.

Na dvou příkladech budou demonstrovány obě možnosti, přičemž vybírám zástupce otevřeného a uzavřeného etického návrhu.

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 (dobré) nebo Temné (špatné) 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 konsekvčním 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.

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).

Příklad herního systému s uzavřeným etickým návrhem založeného na vytvoření pouta s herním příběhem, či postavou, nám 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 což je cílem hry. 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 (Zagal, 2009).

Hráč byl v tu chvíli postaven před obrovské dilema: zemřít ve hře nebo zavraždit děti? Zavraždění by mohlo hráči ztratit vydobyté ctnosti, navíc vraždit děti se z principu přičítá 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, s 4).

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.

### 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 (Young, 2013). V důsledku honby za zábavnou hrou však může docházet ke zkreslování, zabarvování, či jiné změně válečné reality (Pöttsch, 2017).

V této kapitole bude rozvinuta teorie selektivního realismu, který je s videohrami spjat kvůli jeho častému využití, při vytváření her s tématem války.

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 může vést k 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 Pöttsch (2017), ona „redukce reality“ je mimojiné způsobena několika filtry – filtr násilí, konsekvenční filtr, filtr postav a filtr konfliktu. Tyto filtry budou popsány v následujících odstavcích.

### **3.3.1 Filtr násilí**

Filtr násilí určuje, jakých forem násilí se může hráč dopustit (příkladem budiž friendly-fire, tedy střela do spojeneckých jednotek). Trend současných válečných her se soustředí především na hlavní postavy (vojáky) nikoli na civilní oběti. Stručně řečeno, civilní jednotky mohou působit spíše jako kulisy – předměty uvnitř hry, se kterými lze interagovat jen v omezené míře, pokud vůbec. Podobně bývá nakládáno i se samotnými válečnými zločiny jako: vražda neozbrojených, dětí nebo znásilnění. I v tomto případě jde především o prvky videoher, které mohou běžet v pozadí, zatímco se hráč v roli vycvičeného vojáka probíjí bitevním polem (Pöttsch 2017).

### **3.3.2 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 (Pöttsch 2017).

### **3.3.3 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 například cut-scenes (krátké animované filmy doprovázející děj hry), 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 (Pöttsch 2017).

### **3.3.4 Filtr konfliktu**

Tento filtr udává porozumění a řešení konfliktů uvnitř herního systému. V žánru válečných her se dá hovořit o shodě ohledně řešení konfliktů, a sice: zneškodněním všech protivníků. Za tímto účelem je nastolena agenda o dobré/správné a zlé/špatné straně (ne vždy pomyslné) barikády (Pöttsch 2017).

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. Důvodem pro to může být, dle Allena a Rarlsona (2011), “abstrakce nepřátel”.

Na toto 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.

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.

### **3.4 Emoční dopad na hráče**

Už v Juulově definici, kterou jsem uváděl v začátku práce můžeme najít odkaz na emoce hráčů. Hráčům dle Juula musí záležet na výsledku – toužit po jeho ovlivnění. Výsledkem hráčova snažení může být výhra nebo prohra. Pokud tedy hráči na výsledku záleží, přinese mu výhra pocit radosti a uspokojení. Prohra naopak smutek nebo vztek. O tom, jak na hráče působí videohry, a především pak videohry s násilnou nebo válečnou tematikou, diskutují nejen akademici, ale i široká veřejnost. Právě hry s válečnou nebo násilnou tematikou mohou využívat výše popsané selekční filtry pro zmírnění negativních emocí a odlehčit tak zpracovávané téma.

V této kapitole se zaměřím na opačný přístup vývojového týmu, tedy na videohry, které svým hráčům zprostředkovávají až bizarní zkušenost, tedy střet s tabuizovanými tématy jako jsou například chladnokrevná vražda, mučení, kanibalismus, znásilnění, incest, nekrofilie a další zločiny.

Hráč s takovými zločiny může přijít do styku jako pozorovatel ale i jako aktér. Monica Whitty (2011) je ve své práci nazývá termínem „symbolic taboo activities“ zkráceně STA, budu tedy využívat tuto terminologii. Otázkou, kterou Whitty aktivně zpracovává je emoční dopad STA na hráče.

Whitty (2011, s 4) ve své práci říká: „*nespočet videoher obsahuje reprezentaci aktivit, které jsou v „offline světě“ (myšleno reálném světě) tabu, zločinné nebo nemorální.*“ Těmito aktivitami, které autorka nazývá symbolické tabu aktivity, je myšleno znázornění násilí, vraždy, mučení, kanibalismu, znásilnění, incestu, nekrofilie a dalších zločinů.

Jedním z cílů práce je zjištění negativního dopadu na emoce hráče hry *This War of Mine* a to především při konfrontaci s STA. Tématem etiky a videoher se zabývá i Garry Young, jehož práce je pro můj výzkum důležitá, protože ukotvil problematiku morálky a etiky v kontextu videoher

Garry Young (2013) ve své práci využil Humovu teorii sentimentalismu, aby dokázal, že videohry mají vliv na emoce a etický kodex hráčů.

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 (Morris a Brown, 2019). Tedy nesoudíme situaci jako takovou, ale pouze to, jak se vůči ní cítíme. Proto je tato teorie nazývána sentimentalismus.

### **3.4.1 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 výzkumu somatických markerů, který provedl 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/trest). Jak již z názvu výzkumu 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 výzkumu, 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 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).

Jako kontrastní teorii k sentimentalismu uvedl Young (2013) Kantovy imperativy, které Kant popisuje jako větu, která má formu příkazu. (Anzenbacher, 1994)

### 3.4.2 Kantovy imperativy v herním prostoru

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

Prvním z nich je motivace konat činnost za konkrétním účelem (Sokol, 2014). 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). Jako morálně zdravého člověka označuje Kant takového člověka, který na základě svého subjektivního pocitu povinnosti koná nepodmíněně racionálně (Young, 2013).

Young ve své práci dále uvádí, že herní prostor navržený pro „hry pro jednoho hráče“ (singleplayer) je kategorickým imperativem zproštěn morálních povinností. Důvodem proto je, že se kategorický imperativ svou podstatou dotýká pouze morálních povinností vůči ostatním lidem, nikoli herním postavám (Young, 2013).

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

Kantovy imperativy tedy vylučují přítomnost etického kontextu videoher jen s jedinou výjimkou - dle Kanta je neracionální, a tedy amorální, páchat násilí na zvířatech, ukázat milosrdenství němé 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 i na nich jakýchkoli zločinů (Young, 2013).

Kantovy imperativy i Humův sentimentalismus lze dát do souvislosti se Sicartovou prací, kterou jsem popsal dříve. Sentiment vzbuzený hrou, má za následek emoční zapojení hráčů a v důsledku tedy i aplikaci etiky. Naopak Kantův racionální přístup vylučuje etiku

z herního prostoru a má za následek ochuzení herního systému o etický prožitek (Sicart, 2009).

### 3.4.3 Symbolická tabu jako spouštěče emocí

Výše byla popsána Damasiho teorie 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).

Motivací k využití symbolických tabu aktivit při návrhu hry je již zmíněný etický návrh hry, jak ho popsal Sicart (2009), tedy vytvoření silného herního prožitku.

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

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 ukončení hry, čímž si mohou dotvořit svůj vlastní morální hodnotový systém. V průběhu výzkumu budeme sledovat reakce recenzentů na symbolické tabu aktivity za účelem potvrzení této kapitoly.

Tímto jsem položil základní stavební kámen, zabývající se etickými aspekty videoher, pro zbytek mé bakalářské práce. V následující kapitole bude proveden rozbor samotné videohry *This War of Mine* v kontextu etiky.

## 4 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 popsal v předchozích kapitolách. Závěrečné kapitoly věnuji problematice emočního realismu a etickému vývoji hry.

### 4.1 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\$ (11bit studio, 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. (11bit studio, 2019).

Přejdeme tedy k samotnému ději hry.

### 4.2 Příběh hry

Jedná se hru s válečnou tematikou, na rozdíl od většiny jiných válečných her vypráví ovšem svůj děj z pohledu civilisty, přičemž cílem hry je přežít obléhání města. Ve hře je znázorněn život obyvatel ve válkou zmítaném městě Pogorev (fiktivní město). Po spuštění se zobrazí hlavní menu hry, ve kterém ovšem chybí tlačítko „Hrát“, namísto toho na hráče čeká jen tlačítko s nápisem: „Přežít“.

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 vizuální stránky 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 moderní evropský konflikt) je jedním z prvků, kterými se autoři snaží o věrnější reprezentaci války z pohledu civilisty. (2) Při výběru konkrétního konfliktu by bylo následně nutné věnovat přílišnou pozornost věrnosti samotného konfliktu na úkor zamýšleného příběhu (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 přeskocit jednu z denních fází.

#### 4.2.1 Fáze dne

Během herního dne je hráč konfrontován s potřebami jednotlivých členů skupiny, 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, příkladem mohou být komentáře typu: „(,,)měli jsme jim pomoci, co s námi ta válka dělá?“ nebo „Jsem smutný, že jsme nemohli pomoci těm chudákům, ale sami jsme na tom špatně.“. Informace o tom, jestli je postava zdravá, nasycená a psychicky v pořádku informuje text vedle jejich portrétu.

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. Pokud se rozhodnete, že prosbám příchozích nevyhovíte, prohloubíte svým postavám depresi. Postavy trpící depresí nevykonávají zadané úkoly. Dlouhodobá deprese u postav vede k sebevraždě.

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

#### **4.2.2 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 potencionálních zdrojích, které v dané oblasti lze najít a nasbírat. Kromě toho hra informuje hráče o stupni předpokládaného rizika.

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 opatřit 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.

#### **4.2.3 Konec hry**

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

### **4.3 Aplikace teoretických rámců**

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

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



#### 4.3.1 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 tomu bude schopen učinit racionální rozhodnutí a vyhnout se tak rozhodnutím morálním. 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)

#### 4.3.2 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 odvodil.

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 naznačit, že člověk nikdy není před válkou varován (De Smale, 2017).

Absence tradičního tutoriálu 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.

### 4.3.3 Žádný respawn

Hra nenabízí možnost „respawn“ (znovuoživení postavy). Jakmile postava zemře, není možné ji jakkoli oživit. Jakmile zemrou všechny hratelné postavy nastává konec hry.

### 4.3.4 Omezení selektivních filtrů

Selektivní filtry, které jsou využívány v hrách s válečnou tematikou a o kterých jsem psal v dřívější kapitole, 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.

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, a která 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 rozpracován níže. Nicméně jeden z prvků emočního realismu se váže k právě zmíněným 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 konfliktu 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.

#### 4.3.5 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 (De Smale, 2017). 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 výraznější emoční dopad. Proto jsem potencionální aktivity rozdělil na ospravedlnitelné a neospravedlnitelné.

V kontextu práce chápeme pod pojmem „ospravedlnitelné zločiny“ ty činy, které pramení z otázky života a smrti hráčem ovládaných postav. Zabití při obraně jedince, či skupiny považujeme v kontextu práce za ospravedlnitelný čin.

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

#### 4.3.6 Racionální hra

Tímto se blížím k závěru této kapitoly a bych se rád zmínil o problému, který postihuje hry s emočním přesahem. Sicart (2009) hovoří ve své práci o takzvaném strategickém nebo racionálním hraní.

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

Ze 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, nicméně hráč, který stráví hraním této hry dostatečné množství času je schopen je vydedukovat sám.

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

Problematiku racionální hry bude zkoumat i výzkum této práce, jelikož očekáváme, že bude výzkumným vzorkem reflektována. Předpokládáme, že sentiment či emoce, vyvolávané hrou, nebudou reflektovány, pokud bude zmíněn racionální (strategický) přístup ke hraní hry.

#### **4.3.7 Emoční realismus**

V této 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 *This War of Mine* 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 historický dokument, jak říká jeden z vývojářů (De Smale, 2017).

Zapojením realismu do hry vyvstal problém, jak udržet hru do jisté míry zábavnou. 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.

#### **4.3.8 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“.

#### **4.3.9 Vizuální stránka**

Co se týče vizuální 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 modelovány dle skutečných lidí. Každá postava má navíc portrét, který se mění na základě jejího 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.

#### 4.3.10 Návrh hry

V případě *This War of Mine* lze hovořit o uzavřeném etickém návrhu, který jsem popsal v kapitole 3.1.1. Hráč je postaven do role civilisty bez možnosti volby, a hra mu předkládá děj a potažmo prožitek, kterému se hráč nemůže vyhnout, chce-li hru dokončit. 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.

Jelikož náš výzkumný vzorek tvoří články publikované v médiu zabývající se videohrami, očekáváme, že návrh hry bude téma, o kterém budou své čtenáře informovat ve vysoké míře.

#### 4.4 Etický vývoj hry *This War of Mine*

Jako úplně poslední kapitolu teoretické části 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, a 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 z 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 změnil 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 prodejů hry věnují charitativní činnosti. 9.3.2015 bylo vydáno rozšíření nesoucí název: 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).

Autoři hry přistupovali k tvorbě s určitým etickým kodexem, a proto i v tomto případě očekáváme, že budou výše uvedené skutečnosti reflektovány v jednotlivých člancích výzkumného vzorku.

## 5 Praktická část – analýza mediálního obrazu *This War of Mine*

V teoretické části práce byla vytvořena informační základna a provedena aplikace získaných výzkumných dat na hru *This War of Mine*. Nyní se dostáváme k samotnému výzkumu.

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*.

V následujících odstavcích budou vysloveny hypotézy, definován cíl výzkumu, charakterizován výzkumný vzorek a v poslední části zhodnoceny výsledky celého výzkumu.

### 5.1 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 teoretické části práce.

Cílem tohoto výzkumu je sestavení mediálního obrazu etických aspektů počítačové hry *This War of Mine* a potvrzení, či vyvrácení vyřčených hypotéz.

### 5.2 Metoda

Tématem výzkumu jsou etické aspekty videoher a herní média, proto je výzkum postaven na článcích zpřístupněných skrze média, jejichž prioritním 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.

Livinstone (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 posléze 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.

### 5.3 Výzkumný vzorek

Výzkumný vzorek byl zvolen dle zadání práce. Jde tedy o články umístěné na herních serverech (online), 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 skrze uznávanou webovou stránku metacritic (Metacritic, 2019c), která agreguje herní recenze. Díky jejím funkcím mi bylo usnadněno vyhledávání článků, jelikož jsem se díky ní dostal k odkazům na články, které byly organizovány dle hodnocení i chronologické seřazení, což bylo pro mou práci podstatné. Po získání výsledků jsem přikročil k výběru jednotlivých článků.

V rámci zadání práce jsem se zajímal pouze o články, které se věnovaly hře, vydané v období jednoho roku od vydání samotné hry. Nicméně kvůli skutečnosti, že některé odpovídající články byly zpřístupněny ještě před datem vydání hry jsem se rozhodl rozšířit toto kritérium na časové rozmezí od 4.8.2014 (publikování první článku) do 14.11.2015, tedy rok od oficiálního data vydání hry. Během tohoto období došlo k vydání datadisku This War of Mine - War Child Charity DLC (9.3.2015) – verze hry, jejímž zakoupením hráči přispívali charitativní organizaci War Child Charity.

Díky využití stránky metacritics.com v mých zdrojích naleznete pouze profesionální herní servery, vyvaroval jsem se uživatelským hodnocením, diskusním fórům i amatérských blogů, jejichž obsah by nemusel neodpovídat zadání práce.



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

### 5.3.1 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 diskusí.

Objektem zájmu práce jsou videohry, proto se zaměřujeme pouze na média s tímto zaměřením, můžeme tedy hovořit o odborně zaměřených online médiích. Odbornost těmto médiím propůjčuje možnost získat předběžný přístup k herním novinkám za účelem jejich propagace i zpětné vazby.

### 5.3.2 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).

Při obsahové analýze využíváme jak kvalitativní, tak kvantitativní metody výzkumu. Kvalitativní část je reprezentována analýzou textu, kvantitativní poté kódováním a mapováním jednotlivých rámců. Rámce jsou definovány a specifikovány na základě tématu a následně aplikovány na celý výzkumný vzorek.

V případě mého výzkumu rámce reprezentují jednotlivé etické aspekty hry *This War of Mine*:

#### 1. Prvky etického návrhu

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

Sledujeme prvky uzavřeného etického návrhu. Konkrétně tento rámeček představují zmínky o identifikaci morálních hodnot uvnitř hry, vytýčení času na případnou reflexi a osobní zhodnocení morálních hodnot. Tento rámeček se zaměřuje na etické prvky samotné hry nikoli hráčem vyvolané city.

#### 2. Prvky emočního realismu

Tento rámec si všímá prvků 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 například: 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 tvrzení autorů o tom, že při hraní využívají strategie a racionálního myšlení, což pro ně usnadňuje konání morálních rozhodnutí.

### **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. Za tyto činy považuji v kontextu hry vraždu neozbrojených, znásilnění a krádeže.

### **6. Etika vývoje hry**

Tento rámec se věnuje informacím ohledně etiky autorů a jejich činnosti mimo samotnou hru. Hledanými elementy jsou tedy prvky etiky vývoje hry - tedy inspirace historickými událostmi, důraz na podloženost vyobrazených skutečností a charitativní činnost studia.

#### **5.3.3 Vyslovení hypotéz**

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 ve všech člancích výzkumého vzorku bude zmíněna reprezentace etiky v kontextu návrhu hry, přičemž sledujeme jak prvky etického návrhu hry, tak prvky emočního realismu.

2. H2: Očekáváme, že ve většině článků („většinou“ budiž v rámci výzkumu myšleno 80%) výzkumného vzorku bude zmíněno téma sentimentu vyvolaného hrou, přičemž
  - a. H2a: při konfrontaci se symbolickými tabu aktivitami bude reflektován dopad na emoce hráčů.
  - b. H2b: po tom, co se autor zmíní o odtržení od morálky bude reflektován racionální postup hraní.
3. H3: Ve všech člancích výzkumného vzorku bude zmíněna etika autorů a jejich aktivit mimo hru.

## 5.4 Výsledky

Cílem výzkumu bylo zjištění způsobu prezentace etických aspektů hry *This War of Mine*, za 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 ke hře *This War of Mine*) přistupovat s vědomím jejich etické hodnoty. Uvědomíme-li si důležitost jednotlivých etických aspektů, získáme 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 (str. 52), 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 121, přičemž průměrně se v článku objevily 3 (přesně 3,4) rámce.

<b>Celkový počet článků</b>	<b>36</b>
<b>Celkový počet rámců</b>	<b>121</b>
<b>Průměrný počet rámců</b>	<b>3,4</b>

*Tabulka 1 Souhrn výzkumného vzorku*

### 5.4.1 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 (31 a 30). Naopak nejmenší míru výskytu zjišťujeme u rámce, který se věnuje racionální hře (4). Zjištěné informace uvádím v Tabulce 2.

Hodnoty	
Součet z Prvky etického návrhu	30
Součet z Prvky emočního realismu	31
Součet z Hráčův sentiment	30
Součet z Racionální hra	4
Součet z Konfrontace s STA	13
Součet z Etika vývoje hry	13

*Tabulka 2 Celkový počet jednotlivých rámců*

Na první pohled je zřejmé, že herní média se ve svých textech zaměřují na návrh a provedení hry. Díky tomu, že naším výzkumným vzorkem jsou recenze, můžeme sledovat velký důraz i na sentiment hráčů a to proto, že v recenzích je často zaznamenána osobní zkušenosti s hrou. Osobní zkušenosti a zážitky hráčů jsou důvodem k testování hypotézy H2, ke kterému se v průběhu výzkumu dostaneme.

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

### **Prvky etického návrhu a Prvky emočního realismu (H1)**

Analýzu rámců, identifikovaných výzkumem, začínáme spojením dvou– Prvky etického návrhu a Prvky emočního realismu. Dle očekávání se ve výzkumném vzorku vyskytovaly souběžně, jelikož oba odkazují na návrh hry.

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

Rámcem Prvky etického návrhu ani Prvky emočního realismu nebyl identifikován celkem u dvou článků. Jejich seznam uvádím v Tabulce 2.

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

Tabulka 3 Absence rámce Prvky emočního realismu a Prvky etického návrhu

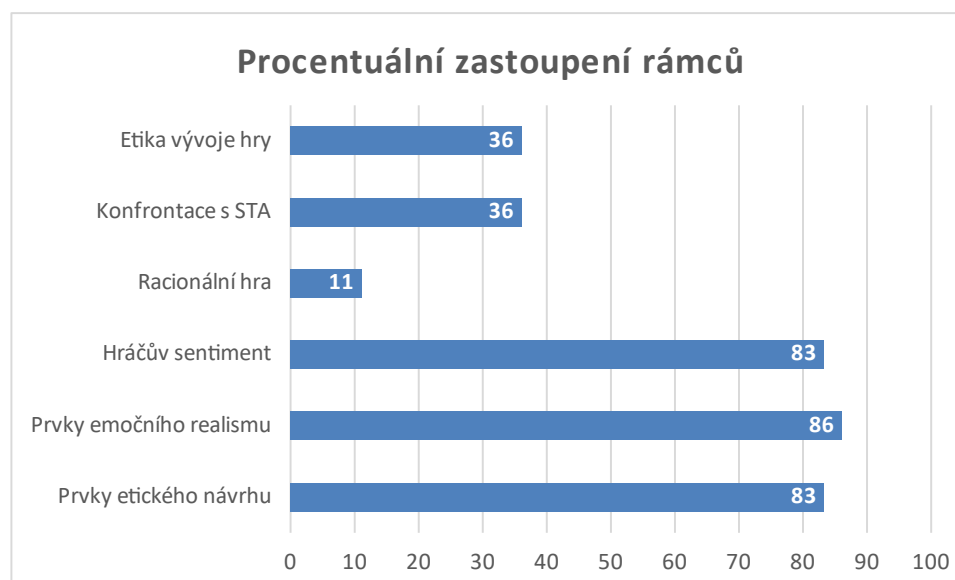
Oba články se zaměřují především na informace týkající se charitativní činnosti autorů (11bit studio), přičemž svým čtenářům nabízí stručný abstrakt hry s vnitřním odkazem na podrobnou recenzi.

Vzhledem k tomu, že oba články obsahují odkaz na podrobnou recenzi (#7), která oba rámce obsahuje, můžeme konstatovat, že hypotéza, která očekávala 100% zastoupení zkoumaných rámců je potvrzena.

### Hráčův sentiment (H2)

Rámec hráčského sentimentu dominuje výzkumnému vzorku přesně tak, 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.

Do výzkumu jsme vstupovali s očekáváním většinového (80%) výskytu tohoto rámce. Procentuální zastoupení jednotlivých rámců je zachyceno v grafu 1.



Graf 1 Procentuální zastoupení jednotlivých rámců

Hypotéza H2 je tedy potvrzena, jelikož jsme rámec sentimentu hráče identifikovali u 83% článků. V tuto chvíli podrobíme zkoumání tu část výzkumného vzorku, kde se tento rámec naopak 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	1	1	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

Tabulka 4 Články s absencí rámce Hráčův sentiment č.1

Z tohoto výběru odstraňuji i články #21 a #22 a #33. Důvody pro vyloučení článků #21 a #22 uvádím výše.

Článek #33 je koncipován jako rozhovor autora (Totilo, 2014) s Pawlem Miechowskim (návrhářem This War of Mine), přičemž autor sleduje Miechowského při hře, čímž je absence sentimentu vysvětlena, jelikož on sám není hráčem.

Konkretizací výběru získáváme 2 články (Tabulka 5)

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

Tabulka 5 Články s absencí rámce Hráčův sentiment č.2

Oba články nyní podrobím analýze.

Ned Jordan (#18) ve své recenzi sice identifikoval problematiku etického návrhu hry, když hovoří o morálním systému (1) a přítomnosti 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 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 považuji 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 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 5), v této recenzi byl identifikován i rámec racionální hry, čímž si absenci sentimentu můžeme vysvětlit a doprovázíme toto tvrzení autorčiny 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)

Na základě hypotézy H2b, při níž rámec racionální hry očekáváme tam, kde se nebude vyskytovat rámec hráčův sentiment, můžeme považovat absenci sentimentu 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 rámci Racionální hry, jehož přítomnosti jsme si mohli všimnout již u výše analyzovaných článků.

### **Racionální hra (H2b)**

Před samotným zahájením výzkumu byla vyslovena hypotéza, dle které jsme neočekávali výskyt tohoto rámce v těch článcích, ve kterých zaznamenáme absenci rámce hráčova sentimentu (H2b).

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

#	Prvky etického návrhu	Prvky emočního 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
#18	1	1	0	1	1	0
#11	1	1	1	1	0	0

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

Na první pohled můžeme tvrdit, že hypotéza je vyvrácena. Podmínky jsou splněny u 3 z pěti článků (60%), hypotéza však očekávala 100% splnění podmínek.

Na základě předchozí analýzy článků #18 a #29 jsme zjistili, že při nedostatečném emočním zapojení přechází autoři k racionalizaci hry, což potvrzuje hypotézu H2b. Nyní tedy provedeme podobnou analýzu článků #34 a #11.

Rob Zacny (#34) ve své detailní recenzi 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(...) Their deepening sadness forced me to consider whether there were other choices“*, (#34)  
Sám však 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)

U posledního článku, jehož autorem je Hayden Dingman (#11), jsme zaznamenali přítomnost rámce sentimentu hráče, což je v přímém konfliktu s vyřčenou hypotézou. Autor popisuje čas, kdy se hra stane nepřijemnou:

*„(...) eventually you reach a point where all the empty areas are stripped bare of valuables and you're forced into contact with others on a regular basis. It's at that point This War of Mine gets uncomfortable.*“

Právě v ten moment si autor uvědomí dosah hry:

*„What makes This War of Mine particularly horrifying though is that it's not abstraction.(...) That's a powerful message“* (#11)

Sentiment autora však vychází, jak se zdá, spíše z uvědomění si skutečnosti, že se ve světě válčí a, že zobrazené osudy lidí mohou být odrazem reality:

*„(...)there are people making these choices, being put through these situations, every damn day.*“

„I've had the luxury of growing up in the United States, and despite the fact we've been at war for more than half my life things have stayed pretty quiet at home. *This War of Mine* forces you to make choices I'm grateful I've never had to make in real life.“ (#11)

Emoce hráče tedy nevychází přímo ze hry, ale z okolí autora - jeho vlastních zkušeností. Následně pak připouští, že je však snadné odprostit se od emocí a hrát strategicky:

„it's easy to abstract it—to look at it as a game, with virtual people doing virtual things.“

„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)

Výše popsaná analýza a data, která jsme výzkumem získali nás vedou k tomu, abychom hypotézu H2b považovali za částečně potvrzenou.

### Konfrontace s STA (H2a)

Tento rámec reflektuje výskyt zmínek o konfrontaci hráčů se symbolickými tabu aktivitami, které jsme v rámci této práce specifikovali jako neospravedlnitelné (tedy vražda nevinných, krádež a znásilnění). Celkem se tento jsme tento rámec identifikovali třináctkrát.

Nižší počet výskytu si odůvodňujeme možností, že s tímto aspektem hry nebyli ve svém průchodu hrou konfrontováni.

Dle hypotézy H2a jsme očekávali, že se při výskytu tohoto rámce bude vždy objevovat i rámec hráčova sentimentu. Neospravedlnitelné symbolické tabu aktivity by dle teorie měly mít za následek emoční dopad na hráče. Tabulka č. 7 zobrazuje výskyt rámce Konfrontace s STA.

#	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
#29	0	1	0	1	1	1
#32	1	1	1	0	1	0
#35	0	1	1	0	1	0

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

Ve výzkumném vzorku byl nalezen pouze jeden článek, který vyvrací hypotézu H2a, a to již analyzovaný článek Kate Reynolds (#29), která si námi definované „neospravedlnitelné symbolické tabu aktivity“ ospravedlnila touhou zvítězit, přičemž vítězství pro ni znamenalo přežití jí spravované skupiny přeživších:

*„(...) my goal was to win. To me winning meant that all of my characters survived, and that I was able to keep them warm and fed each day. I looted a house while a girl was being raped in another room, I stole all the food from an elderly couple, and once I obtained weapons no one was safe.“ (#29)*

V ostatních případech autoři reagovali na neospravedlnitelné tabu aktivity následovně:

*„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)*

*„(...) 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)*

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

S výjimkou jednoho článku (#29) lze říct, že hypotéza H2a je potvrzena.

### **Etika vývoje hry (H3)**

Tento rámec sledoval reprezentaci informací o činnostech autorů, potažmo studia 11bit, které provází etický vývoj hry *This War of Mine*. Konkrétně jsme sledovali zmínky o charitativní činnosti a skutečnosti, že autoři zakládají hru na skutečných příbězích a historických událostech. Hypotéza H3 předpokládala, že se tímto aspektem hry budou zabývat všechny články výzkumného vzorku. Tato hypotéza nebyla potvrzena, jelikož se nám tento rámec podařilo identifikovat pouze ve třinácti případech.

Zajímavé je sledovat vývoj výskytu v průběhu času, což prezentuji v grafu 2, níže.



Graf 2 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.

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 Charity.

V tabulce 9 můžeme vidět 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
#24	1	1	1	0	1	1
#26	1	1	1	0	0	1
#27	1	1	1	0	0	1
#29	0	1	0	1	1	1
#30	1	1	1	0	0	1
#33	0	1	0	0	0	1
#34	1	1	0	1	0	1

Tabulka 8 Výskyt rámce Etický vývoj hry

Pro ilustraci budu v následujících odstavcích citovat části článků, které indikují zkoumaný rámec. Přičemž budou rozděleny do dvou kategorií – inspirace historií a charitativní činnost.

### Inspirace historií

Jako první uvádím prvky článků, které hovoří o inspiraci historií. Nejčastěji byla v článcích zmiňována inspirace 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)*

### Charitativní činnost

Druhým zkoumaným prvkem, byla charitativní činnost 11bit studia. Opět uvedu několik příkladů:

*„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)*

Zkoumáním rámce Etika vývoje hry jsme sice nedospěli k potvrzení hypotézy H3, nicméně jsme získali data, která nám předávají informace o tom, že herní média dávají nejčastěji hru *This War of Mine* do souvislosti s obléháním Sarajeva. Tato skutečnost je v rozporu s ideí autorů, kteří se snažili o anonymizaci válečného konfliktu, za účelem zvýšení realismu. (De Smale, 2018). Tento výsledek může být v budoucnu podroben detailnějšímu zkoumání, které odůvodní jeho příčiny.

#### 5.4.2 Vyhodnocení výzkumných otázek

Na základě provedeného výzkumu bychom v tento moment měli být schopni potvrdit, či vyvrátit výzkumné hypotézy.

### **Hypotéza č.1:**

Očekávali jsme, že všech článcích bude zmíněn návrh hry. Tuto hypotézu jsme testovali pomocí dvou rámců: Prvky etického návrhu a Prvky emočního realismu.

Návrh je základním stavebním kamenem videohry, proto jsme očekávali, že média zabývající se videohrami o něm budou své uživatele informovat. Videohra *This War of Mine* navíc oplývá unikátními vlastnostmi návrhu (emoční realismus), což je při její prezentaci, dle naší hypotézy, nutné zohlednit. Teoretickým základem pro nás byl výzkum Miguela Sicarta, který pojem etického návrhu představil světu. Konkrétní vlastnosti eticky navržené hry jsou ve hře *This War of Mine* reflektovány několika prvky emočního realismu, které jsme popsali v teoretické části práci.

Výsledkem výzkumu na zvoleném výzkumném vzorku je potvrzení hypotézy. Ve dvou případech nebyl identifikován ani jeden z rámců indikujícím návrh hry, nicméně tato skutečnost byla zapříčiněna tím, že zmíněné články (#21 a #22) se zabývaly především charitativní činností studia a rozšířením hry. Oba články navíc obsahovaly odkaz na podrobnou recenzi (#7), která návrh hry reflektovala.

Výsledkem výzkumu je tedy potvrzení hypotézy H1.

### **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.

Podle hypotézy H2 jsme očekávali výskyt rámce *Hráčův sentiment* ve většině článků, přičemž za většinu považujeme 80% článků. Tato hypotéza byla potvrzena, jelikož jsme zaznamenali výskyt tohoto rámce v 83% výzkumného vzorku.

Kromě samotného sentimentu zobrazeného ve hře, případně vzniklého hraním, jsme rozebrali téma symbolických tabu aktivit, při jejichž konfrontaci s hráčem by mělo dojít k dopadu na emoce hráčů. Proto jsme testovali i hypotézu H2a, ve které jsme se snažili tuto teorii potvrdit.

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

Již v průběhu výzkumu jsme tento počet ovšem odůvodnili. Vysvětlením pro nižší počet může být skutečnost, že se s konkrétními tabu aktivitami autoři nesetkali – hráči mají možnost se těmito situacím vyhnout.

Nicméně emoční dopady byly reflektovány, což jsme dokázali v průběhu výzkumu na konkrétních příkladech, hypotéza je tedy částečně 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 čtyř článků. Při této analýze jsme si povšimli článek #11, ve kterém jsme analyzovali jak rámec sentimentu hráče, tak i racionální hry, což bylo v přímém konfliktu s naší hypotézou. Sentiment hráče pramenil z jeho pocitu vděčnosti, že nemusí prožívat to, co vidí ve videohře. I přesto však ke hraní přistupoval strategicky (racionálně) proto hypotézu H2b považujeme za částečně potvrzenou.

### **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), konkrétně jejich charitativní činnost a historické podložení zobrazených skutečností ve hře.

Tento rámec se nám podařilo identifikovat v celkovém počtu třinácti výskytů. Přičemž, jak jsme ve uvedli ve výzkumu, nejčastěji se těmito aspekty vývoje a produkce hry věnovali autoři článků před vydáním hry a v době, kdy studio vydalo rozšíření ke hře.

Hypotéza, která předpokládala přítomnost tohoto rámce v celém výzkumném vzorku se nepotvrdila.

#### **5.4.3 Shrnutí výsledků**

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 analyzovali 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), tedy etiku aktivit autorů videohry mimo hru samotnou, etiku hraní (Ethics of play), myšleno aktivitu hráčů, a etický rámec (ethical framework), jakožto etický návrh hry. Všechny zmíněné aspekty byly popsány v teoretické části práce.

Ve výzkumu etického rámce hry (ethical framework), reprezentovaného rámci Emoční realismus a Etický návrh hry, jsme dokázali potvrdit hypotézu H1, dle které jsme očekávali výskyt těchto rámců v každé jednotce výzkumného vzorku. Na základě potvrzení této hypotézy můžeme tvrdit, že herní média v dostačující míře informují své publikum o etickém návrhu videohry *This War of Mine*.

Aspekt etického hraní (Ethics of Play) byl ve výzkumu reprezentován rámci Hráčův sentiment, Konfrontace s STA a Racionální hra. Výzkumem jsme testovali hypotézu H2, ve které jsme očekávali, že sentiment hráče bude dominantní téma výzkumného vzorku, a že rámec Hráčův sentiment bude identifikován u 80% článků. Tato hypotéza byla potvrzena, jelikož výskyt zkoumaného rámce činil 83%.

Dílčím tématem teoretické části práce byl emoční dopad na hráče, při konfrontaci s STA. Young a Whitty (2011) uvádějí, že při konfrontaci s neospravedlnitelnými tabu aktivitami dochází k emočním dopadům na hráče. Tuto skutečnost jsme sledovali hypotézou H2a, která byla vyvrácena jen jedním článkem, proto ji považujeme za částečně potvrzenou.

Ve výzkumu jsme sledovali i opačný efekt, zrationálnění přístupu ke hraní hry, jakožto důsledek emočního odtržení od dění ve hře. Testováním hypotézy H2b, kdy jsme očekávali výskyt rámce racionální hry u článků, kde nebyl identifikován rámec hráčova sentimentu, jsme dospěli k jejímu částečnému potvrzení.

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

I přesto, že autoři hry (11bit studio) provedli výzkum historie, aby dosáhli dostatečné realističnosti, a v rámci etického vývoje přispívají organizaci War Child (připomínám, že poslední potvrzená částka přesáhla 500 000 USD), nebyly tyto skutečnosti ve vyšší míře reflektovány. Konkrétně šlo o 13 článků – tedy 36% výzkumného vzorku.

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.



## 6 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. Videohry byly dále uvedeny do kontextu etiky, přičemž stěžejní byla kapitola věnovaná definici etických aspektů videoher. 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*.

Díky praktické části práce jsme zjistili, že herní média se, dle očekávání, zaměřovala především na etické aspekty návrhu hry (Ethical framework) a etické hraní (Ethics of Play), reprezentované hrou vyvolávaným sentimentem hráčů včetně emočních dopadů na hráče. Naproti tomu byla vyvrácena hypotéza zabývající se otázkou obchodní etiky (Business ethics). Ve výzkumu jsme nezjistili dostatečnou reprezentaci tohoto etického aspektu hry *This War of Mine*. Na základě tohoto výsledku jsme navrhli výzkum zopakovat s výzkumným vzorkem článků publikovaných jinak zaměřenými médii.

Výsledky výzkumu zobrazují skutečnost, že nejen hry, ale i herní média, reflektují etická témata. I přesto, že se ve výsledku nepodařilo potvrdit všechny hypotézy v plném znění (příkladem budiž hypotéza H3, kterou refletovalo jen 36% výzkumného vzorku), dospěli jsme v průběhu práce k poznání, že může být přínosné zkoumat mediální reflexi jednotlivých etických aspektů videoher. V našem případě jsme například získali informace o tom, se kterým skutečným válečným konfliktem je videohra *This War of Mine* nejčastěji spojována (Obléhání Sarajeva).

Práci považuji za přínosnou zejména proto, že jsme při ní analyzovali data, která mohou být použita v kontextu videoherní produkce, především ve smyslu etických aspektů videoher. Navíc jsme analyzovali dvě skutečnosti, které mají potenciál pro další výzkum. Jedná se o návrh zkoumání etického vývoje v oblasti ne-herních médií a návrh přezkoumat důvody pro spojování *This War of Mine* s obléháním Sarajeva.

## 7 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	1	0	1	0	0	0
#4	1	1	1	0	1	0
#5	1	1	1	0	1	0
#6	1	1	1	0	0	0
#7	1	1	1	0	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	1	0	0
#12	1	1	1	0	0	1
#13	1	1	1	0	0	1
#14	0	1	1	0	1	0
#15	1	0	1	0	0	0
#16	1	1	1	0	1	0
#17	1	1	1	0	0	0
#18	1	1	0	1	0	0
#19	1	1	1	0	0	0
#20	1	1	1	0	0	0
#21	0	0	0	0	0	1
#22	0	0	0	0	0	1
#23	1	1	1	0	0	0
#24	1	1	1	0	1	1
#25	1	1	1	0	1	0
#26	1	1	1	0	0	1
#27	1	1	1	0	0	1
#28	1	1	1	0	1	0
#29	0	1	0	1	1	1
#30	1	1	1	0	0	1
#31	1	0	1	0	0	0
#32	1	1	1	0	1	0
#33	0	1	0	0	0	1
#34	1	1	0	1	0	1
#35	0	1	1	0	1	0
#36	1	1	1	0	0	0

## 8 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/](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.

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.

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 Games. 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.

MORRIS, William Edward a Charlotte R. BROWN, ZALTA, Edward N., ed., 2019. David Hume. *Stanford Encyclopedia of Philosophy* [online]. Stanford University: Metaphysics Research Lab [cit. 2020-01-06]. Dostupné z: <https://plato.stanford.edu/entries/hume/>

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](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](http://www-inst.cs.berkeley.edu/~cs10/fa09/dis/02/extra/reynolds_ethics.pdf)

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>

SICART, Miguel, 2009b. The banality of simulated evil: designing ethical gameplay. In: *Miguelsicart.net* [online]. [cit. 2020-01-13]. Dostupné z: <https://miguelsicart.net/publications/Banality.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) 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>
- (7) 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/>
- (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) 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/>
- (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) 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>

- (12) 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>
- (13) 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>
- (14) 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>
- (15) 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/>
- (16) 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/>
- (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) 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>
- (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) 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>
- (22) 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>
- (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) 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>
- (25) 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/>
- (26) 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/>
- (27) 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/>
- (28) 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/>
- (29) 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>
- (30) 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>
- (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) 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](https://www.gameinformer.com/games/this_war_of_mine/b/pc/archive/2014/12/02/despondent-days-nihilistic-nights.aspx)

- (33) 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>
- (34) 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>
- (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 Procentuální zastoupení jednotlivých rámců.....	39
Graf 2 Výskyt rámce Etický vývoj hry v průběhu času.....	46

## Seznam tabulek

Tabulka 1 Souhrn výzkumného vzorku.....	37
Tabulka 2 Celkový počet jednotlivých rámců.....	38
Tabulka 3 Absence rámce Prvky emočního realismu a Prvky etického návrhu.....	39
Tabulka 4 Články s absencí rámce Hráčův sentiment č.1.....	40
Tabulka 5 Články s absencí rámce Hráčův sentiment č.2.....	40
Tabulka 6 Rámcování článků s výskytem racionální hry v chronologickém pořadí, dle data vydání.....	42
Tabulka 7 Články s výskytem rámce Konfrontace s STA č.1.....	45
Tabulka 9 Výskyt rámce Etický vývoj hry.....	46