

**Univerzita Karlova v Praze**  
**Fakulta humanitních studií**

*Bakalářská práce*

# **Dokumentárne simulácie v počítačových hrách**

**Alexander Bobák**

Vedúci práce: PhDr. Daniel Říha Ph.D.

Praha 2011

## **Čestné prehlásenie**

Prehlasujem, že som prácu vypracoval samostatne. Všetky použité pramene a literatúra boli riadne citované. Práca nebola použitá k získaniu iného alebo rovnakého titulu.

V Prahe dňa 23.6.2011

.....  
podpis

## **Pod'akovanie**

Moje pod'akovanie na tomto mieste patrí vedúcemu práce PhDr. Danielovi Říhovi, Ph.D. za jeho odbornú pomoc pri písaní bakalárskej práce. Za jeho pomoc pri výbere odbornej literatúry a za ochotný a trpezlivý prístup.

# Obsah

Úvod .....	5
Zdôvodnenie výberu témy a účelu práce .....	6
1. Počítačové hry .....	8
1.1 Žánre počítačových hier .....	10
1.2 Využitie počítačových hier .....	13
1.3 Vlastné hodnotenie .....	17
2. Dokumentárne simulácie .....	19
2.1 Dokumentárnosť dokumentárnych simulácií .....	21
2.2 Kritika dokumentárnych simulácií .....	22
3. Historické udalosti .....	26
3.1 Atentát na Johna F. Kennedyho .....	26
3.2 Vnútronemecká hranica .....	29
4. JFK Reloaded .....	33
4.1 Priebeh hry .....	33
4.2 Kritické názory .....	36
4.3 Hodnotenie .....	38
5. 1378 km .....	41
5.1 Priebeh hry .....	41
5.2 Kritické názory .....	43
5.3 Hodnotenie .....	45
Záver .....	48
Bibliografia: .....	50

## Úvod

Práca sa bude zaoberať využitím moderného média počítačových hier. Konkrétne ich použitia ako historicky presných dokumentárnych simulácií. Počítačové hry, ako už ich názov prezrádza, boli vyvinuté za účelom zábavy. V poslednom čase ale začali byť pre svoju obľúbenosť používané aj na vzdelávacie účely. To, že počítačové hry sú vhodné na vzdelávanie bolo dokázané už mnohými štúdiami, a v tomto odvetví už práca neprinesie nič nové. Ich najnovšie využitie na rekonštrukciu historických udalostí si ale vyslúžilo veľkú vlnu kritiky. V tejto práci by som chcel podrobiť tento nový trend vo vývoji počítačových hier podrobnému skúmaniu, a na základe tohto skúmania určiť, či sú počítačové hry vhodným médiom pre rekonštrukciu historických udalostí. Podobné výskumy už vo svete prebehli, ale na území Českej republiky a Slovenska je táto téma takmer úplne nepreskúmaná. Touto prácou by som preto chcel upozorniť na toto vskutku zaujímavé využitie počítačových hier, ktoré sú v Čechách a na Slovensku ešte stále staršou generáciou považované za “mrhanie času”.

## **Zdôvodnenie výberu témy a účelu práce**

Aktuálne je možné sledovať aktívnu diskusiu o možnostiach využitia počítačových hier pre realizáciu historických, resp. dokumentárnych simulácií. Táto práca sa bude snažiť overiť hypotézu, či je médium počítačovej hry vhodné pre historicky verné spracovanie dokumentárnej simulácie. Práca si stanovuje vedľajší cieľ vypracovať porovnávaciu charakteristiku modelov implementácie historických udalostí v počítačových hrách. Na základe identifikovaných implementačných modelov sa práca zameria na detailnú analýzu vybraného videoherného titulu.

Snaha o využitie počítačových hier za účelom dokumentárnej simulácie sa datuje už do roku 2004 kedy hra o atentáte na Johna F. Kennedyho, JFK Reloaded, pobúrila nielen rodinu Kennedyovcov ale aj širokú verejnosť. O tejto hre sa napísalo už mnoho odborných článkov, ktoré sa snažili analyzovať vzdelávací potenciál a historickú výpovednú hodnotu tejto hry. Táto práca sa nebude snažiť vyvracať analýzy, ktoré už o tejto hre boli napísané. Táto práca sa bude snažiť porovnať model implementácie historických udalostí, ktorý bol použitý v hre JFK Reloaded, s modelom ktorý bol použitý v novom hernom titule 1378 km. A informácie získané z tohto porovnávania použiť na zodpovedanie hlavnej témy, ktorou je overenie vhodnosti použitia počítačových hier ako verných historických dokumentárnych simulácií.

Hra 1378 km, ktorú vytvoril nemecký študent Jens Strober, sa zaoberá problematikou vnútronemeckých hraníc a stala sa už pred svojim vydaním v októbri 2010 v Nemecku veľmi kontroverznou a kritizovanou. Keďže hra bola vydaná len nedávno, a tým pádom nebola podrobená ešte žiadnej detailnej analýze, pokúsim sa v tejto práci práve o analýzu tohto herného titulu.

Metódou práce je komparatívna analýza. Pôjde o komparatívnu analýzu dokumentov, konkrétne článkov z vedeckých periodík o elektronickej kultúre a vzdelávaní a rôznych iných samostatných publikácií. Analyzované budú aj hráčske ohlasy na komunikačno-formálny

system virtuálneho sveta, ktorého sú súčasťou na základe dát zozbieraných z ich príspevkov v diskusných fórach. Keďže sa jedná o problematiku, ktorá je pomerne mladá a v Českej republike pomerne nepreskúmaná, čerpať budem hlavne zo zahraničných materiálov a publikácii. Pri analyzovaní použijem aj informácie získané počas hrania vybraných herných titulov.

# 1. Počítačové hry

V tejto časti svojej práce by som rád charakterizoval pojem počítačové hry, a ich rôzne kategórie a vlastnosti. Médium počítačových hier, je veľmi prítlačivé a moderné, preto si našlo za relatívne krátke obdobie svojej existencie mnoho priaznivcov. Umožňuje hráčom prežívať rôzne zážitky, bez toho aby to zanechalo trvalý vplyv na ich živote. V tejto kapitole budem používať informácie z väčšej časti dostupné v publikácii od Alice Mitchell a Carol Saviel Smith: *The use of computer and video games for learning. A review of the literature*; v ktorej autori zozbierali množstvo publikácii relevantných k tejto téme, a tým ich urobili omnoho prehľadnejšími.

Počítačové hry sa dajú charakterizovať 6 prvkami: pravidlá; ciele; výsledky a spätná väzba; konflikt, súťaž alebo výzva; interakcie; príbeh. (Mitchell, Saviel-Smith; s.3) Do kategórie počítačových hier patrí veľké množstvo hier, ktoré môžu hráči hrať na elektronických prístrojoch. Ich delenie, ktoré bolo aktuálne pred 20 rokmi, na počítačové hry, teda hry ktoré sa hrali na platforme osobného počítača, a videohry, ktoré sa hrali na herných konzolách, je v dnešnej dobe absolútne neaktuálne a nemá zmysel robiť rozdiely medzi týmito kategóriami, keďže väčšina hier dostupných na herných konzolách (Sony Playstation, Nintendo Wii, XBOX 360) je dostupných aj pre PC. Rozdiel nie je v dostupnosti ani v možnostiach hry proti ostatným protihráčom, keďže moderné herné konzoly umožňujú pripojenie na internet a teda aj hru proti protihráčom. Preto ich budem označovať v tejto práci pod rovnakým pojmom počítačové hry. To však neznamená, že moderné hry nie sú rozmanité, práve naopak. Podľa zložitosti sa v modernej dobe vyskytujú hry od tých najjednoduchších akou je napríklad Tetris, ktoré sa dajú hrať aj tých najjednoduchších platformách akými su napríklad mobilné telefóny, až k najzložitejším, ktoré vyžadujú dlhé hodiny strávené za počítačom, aby hráč pochopil všetky možnosti, ktoré mu hra poskytuje:



napr. hra ktorá sa hraje výhradne po internete, World of Warcraft<sup>1</sup>. Čím je hra komplexnejšia a zložitejšia, tým viac dostane hráča do deja, pretože jej musí venovať takmer celú svoju pozornosť a vyššia je aj úroveň jeho participácie.

Počítačové hry sa tak dajú rozdeliť na jednoduché a komplexné. Komplexné hry sa pritom svojím spôsobom vymykajú rozdeleniu médií Marshalla McLuhana (McLuhan; 2000), ktorý akoby využil pri klasifikácii médií teplomer a delil média na horúce a studené podľa toho, aká miera interakcie je vyžadovaná medzi človekom a médiom. Horúce médiá poskytujú zrozumiteľnú a jasnú informáciu ľahko vnímateľnú našimi zmyslami, preto nie je potrebná vysoká miera participácie diváka na to aby divák pochopil, čo sa mu médium snaží zdeliť. Oproti tomu chladné médiá produkujú akoby nedokončenú informáciu, vyžadujúcu si domýšľanie, resp. „dopracovanie“ na základe predchádzajúcich skúseností alebo predstavivosti, a vyžadujú si preto vysokú mieru participácie diváka. Z toho vyplýva, že to aby divák spracoval informáciu sprostredkovanú studeným médiom vyžaduje od človeka oveľa vyššiu duševnú aktivitu ako u médiu horúcich. Pri studenom médiu ale zápája človek do procesu spracovania informácie svoje zmysly omnoho menej ako pri horúcom médiu, pri ktorom človek používa svoje zmysly na spracovanie informácie, ktorú mu médium ponúka. Dôležitý nie je počet zmyslov zapojených pri spracovaní, ale to ako intenzívne ich človek využíva. Ak médium neposkytuje dostatočnú kvalitu, hĺbku alebo zrozumiteľnosť informácie, zmysly nie sú zapojené do komunikácie takým spôsobom akým by mohli, ak by boli informácie kvalitnejšie. Pri horúcom médiu má teda človek oveľa vyššiu rozlišovaciu schopnosť ako pri médiu chladnom. Medzi horúce médiá patrí rádio, fotografia, film. Medzi typické chladné médiá podľa McLuhana patria hieroglyfy, komiksy a telefón. Jednoduché hry typu Tetris by patrili jednoznačne k studeným médiám, pretože ponúkajú človeku informáciu, ktorá je neúplná a vyžadujú vysokú úroveň participácie. Komplexné hry sa ale vymykajú tomuto rozdeleniu. Kvalitou ponúkaných informácií by patrili jednoznačne k horúcim

---

<sup>1</sup> Internetová počítačová hra, ktorú momentálne aktívne hrá okolo 12 miliónov ľudí

médiám, pretože informácie, ktoré ponúkajú sú zrozumiteľné a jasné a dali by sa teda chápať veľmi jednoducho iba zmyslovo. Za horúce médium by sme teda mohli označiť komplexné počítačové hry z pohľadu niekoho kto je iba v úlohe diváka, a neovplyvňuje to čo sa deje na obrazovke, to znamená že informácie len prijíma. Ak však berieme komplexné počítačové hry z pohľadu hráča, potom sa vymykajú tomuto McLuhanovmu rozdeleniu. Hráč, ktorý hraje komplexnú počítačovú hru, prijíma zrozumiteľné a jasné informácie zmyslovo, no úroveň jeho participácie je veľmi vysoká, pretože je súčasťou deja, ktorý musí ovplyvňovať vlastným konaním. Toto rozdelenie hier je relatívne, pretože existuje množstvo herných titulov, ktoré sa líšia viacerými faktormi, pre účely tejto práce ale bude stačiť. V tejto práci sa budem venovať komplexným počítačovým hrám, ktoré majú oveľa väčší potenciál stať sa dokumentárnymi simuláciami.

## **1.1 Žánre počítačových hier**

Katégória počítačových hier v sebe zahŕňa množstvo rozmanitých žánrov, kategórii a podkategórii ktoré nie je možné a ani potrebné vymenovať v tejto práci. V tejto časti by som ale rád charakterizoval 4 hlavné a najrozšírenejšie žánre počítačových hier ktorými sú:

1. Akčné hry
2. Stratégie
3. Role-playing games (Rolové hry)
4. Simulácie

Prvý žáner akčné hry, sa skladá z dvoch hlavných podžanrov: Prvým podžanrom je tzv. First person shooter (FPS), teda simulácia z vlastného pohľadu. Nazýva sa často aj “strielačka z vlastného pohľadu“. Do tejto kategórie by sme mohli napríklad zaradiť aj hry JFK Reloaded a 1379km. Druhým podžanrom je Third person shooter (TPS), ktorý je charakteristický zobrazovaním ovládaného hlavného hrdinu z pohľadu kamery, ktorá je za ním. Nazývaný aj “strielačka z pohľadu tretej osoby“. V prvom prípade hráč vidí na obrazovke vlastne svoj pohľad, jeho zorný uhol, kdežto v druhom prípade hráč sleduje svoj

avatar (hrdinu), ktorý ovláda. Hráči sa dokážu stotožniť nie len s FPS pohľadom, keďže im je prirodzený ale aj s hrdinom, ktorý funguje ako ich predĺžená končatina do herného priestoru. Tu je zreteľný rozdiel medzi filmovým a herným médiom, v ktorom je prevládajúci a divakovi prirodzenejší pohľad práve z pohľadu tretej osoby, ktorá sa díva na hlavného hrdinu. A naopak kamera, ktorá by snímala zorné pole hlavného hrdinu je vo filmoch veľmi zriedkavá a neprirodzená. To môže byť jeden z dôkazov toho, že herné médium je naozaj veľmi presvedčivé, a dokáže svojho “konzumenta“ zaujať tak ako žiadne iné médium. Tak ako funguje avatar u TPS takisto potrebujú aj hry FPS svoju predĺženú končatinu do virtuálneho sveta. V FPS sa používa väčšinou nejaký statický objekt, ktorý väčšinou drží hlavná postava, a hráč ju vidí v rovnakom uhle ako by ju držal v ruke on sám, a keďže ide o akčné hry, väčšinou to býva zbraň; napr. nôž alebo pištoľ.

Druhým žánrom sú stratégie. Stratégie sú rozdelné taktiež do dvoch podžánrov: Prvým sú Real Time Stratégie (RTS), čo znamená: stratégie ktoré sa odohrávajú v reálnom čase. A druhým podžánrov sú tzv. Turn-based stratégie (TBS), v preklade ťahové stratégie. Oba podžánre majú spoločné hlavné rysy, ktorými sú pohľad na hru z výšky, nazývaný aj “božský“ výhľad a druhým je ovládanie jednotiek hry, ktoré prebieha väčšinou pomocou počítačovej myši a spočíva v zadávaní rôznych úloh spravovaným jednotkám. Hlavný rozdiel medzi týmito kategóriami je čas v ktorom jednotky vykonávajú zadané úlohy. Zatiaľčo RTS sa odohrávajú v reálnom čase a každá jednotka a jednotky vykonávajú zadané úlohy okamžite po ich zadaní, v TBS jednotky vykonávajú zadané úlohy až v čase ktorý je daný v pravidlách hry a v ktorom sa vykonávajú všetky akcie naraz. TBS teda pripomínajú spoločenské stolové hry. Stratégie sú veľmi komplexné a hráči potrebujú dlhší čas na pochopenie pravidiel a možností ktoré im hra poskytuje, narozdiel od akčných hier v ktorých sa hráč zorientuje pomerne rýchlo.

Tretím žánrom sú Role-playing Games teda Rolové hry. Niekedy sa v Čechách a na Slovensku stretne aj s názvom “hra na hrdinov“. Tento žánr je takmer totožný so stolovou hrou na hrdinov akou je napríklad Dungeons and Dragons alebo jej česká verzia Dráčí Doupeň.

Princíp je jednoduchý, jeden z hráčov prevezme úlohy Game Mastera<sup>2</sup>, teda osoby ktorá je zodpovedná za chovanie prírody a postáv ktoré nie sú ovládané hráčmi, a každý z hráčov prevezme jednu postavu, ktorú potom ovláda počas celej hry. Na určenie posunu hráčov po hracej ploche a ďalšie úkony ktoré musia byť určené náhodne sa používa hracia kocka. V počítačových hrách typu RPG preberá počítač úlohu Game Mastera a taktiež hracej kocky. V hrách RPG sa úplne zanedbáva predstavivosť hráčov, na ktorú sú hráči Dračieho Doupěte úplne odkázaní, pretože všetko čo sa práve odohráva v “svete fantázie“ vidia priamo pred očami na hernej obrazovke. To sú niektoré z faktorov, ktoré vysvetľujú prečo sú počítačové hry RPG omnoho obľúbenejšie u hráčov ako ich “stolný kolegovia“. Najdôležitejším faktorom, ktorý hovorí v prospech počítačových hier je ale ten, že zmenili charakter rolových hier. A to tým spôsobom, že zmenili túto hru z ťahovej na hru v reálnom čase, presne tak ako to bolo vysvetlené u stratégií. Zatiaľ čo stolová hra prebieha po častiach a hráči čakajú na vyjadrenie Game Mastera alebo na výsledok hodu kockou, v počítačovej hre sa všetko deje v reálnom čase. To prispieva k vyššej reálnosti hry, čo vedie k tomu, že hráči sa dokážu zžiť so svojou postavou a dostať sa do deja hry oveľa intenzívnejšie ako je to u stolových hier.

A posledným štvrtým žánrom sú simulácie. Tento žáner v sebe obsahuje hry, ktoré simulujú športy, lietanie, šoférovanie, každodenné aktivity, a dokonca aj hry ktoré simulujú dynamiku mesta a malých komunit. Tento herný žáner rozanalyzoval vo svojej publikácii z roku 2006 Thomas Apperley: Ak zoberieme na vedomie Frasca (2003), ktorý tvrdí, že všetky hry sú svojím spôsobom simulácie, tak špecifický herný žáner simulácie bude osobitý tým, že sa snaží zobrazovať čo najrealistickejšie situácie z “reálneho“ sveta. To znamená, že so sebou stále nesú očakávania – alebo prísľub – toho, že hra bude “autentická“ k “reálnej“ aktivite a toho že bude relatívne presnou simuláciou. Teda, že sa nebude zaoberať otázkou zábavnosti, ale tým aby bola vytvorená čo najväčšia autenticita simulácie. Napríklad v podžánri automobilových simulácii existuje množstvo hier – napr. Projekt Gotham Racing 2 alebo Dakar 2 (2003) – ktorých cieľom je čo najpresnejšia simulácia aktivity šoférovania,

---

<sup>2</sup> V preklade: Pán hry

pomocou precíznej aplikácie zákonov fyziky, ktoré sa vyskytujú pri tejto činnosti. Ostatné hry – napr. Crash Nitro Kart a The Simpsons: Hit and Run (2003) – ktoré takisto simulujú šoférovanie, očividne nasledujú paradigma zábavnosti. Druhý z menovaných titulov funguje úplne podľa svojich vnútorných pravidiel, a fyzikálne zákony, ktoré platia v tejto hre sú z rozprávkového sveta. (Apperley; str. 12) Z tohoto rozdelenia by som si dovoľil k účelom tejto práce rozdeliť herný žáner simulácie na 2 podžanre. Prvým by boli simulácie herné a druhým by boli simulácie náučné. Kde simulácie herné dbajú najmä o svoju zábavnú stránku a simulácie náučné sa snažia docieľiť autentičnosti a presnosti v napodobovaní reálnych situácií . A práve simulácie náučné, v zmysle ako ich popísal Apperley, teda hry ktoré neberú do úvahy svoju zábavnosť ale svoju reálnosť a autenticitu budú žáner hry vhodný pre vytvorenie dokumentárnej simulácie.

## **1.2 Využitie počítačových hier**

Počítačové hry sú moderný fenomén, ktorý priťahuje a zabáva najmä mladých ľudí, a vo svete sa stal veľmi rozšíreným. To že rastie nielen záujem verejnosti, ale aj záujem akademickej obce o počítačové hry je jasne zreteľné z krátkeho výskumu, ktorý uskutočnili Jason Rytter a Jo Bryce pre svoju publikáciu Understanding Digital Games: Jednoduchý prieskum žurnalistických článkov databázy internetovej stránky ISI Web of Knowledge's, ukázal takmer dvojnásobný nárast výskytu článkov na tému počítačové hry, pri porovnávaní období rokov 1995-1999 a 2000-2004. V prvom časovom období sa vyskytovalo 275 článkov obsahujúcich frázy "počítačová hra" alebo "videohra", a toto číslo v druhom období vzrástlo na počet 535. Aj keď takéto porovnanie nemusí byť úplne vedecky presné, naznačuje určité zvýšenie záujmu o výskum počítačových hier. Môžeme očakávať, že sa tento nárast bude udržiavať ešte určitú dobu, obzvlášť teraz, keď výskum začína zahŕňať aj vývoj v iných odvetviach technologického pokroku ktoré majú význam pre hry, akými sú napríklad digitálna televízia a mobilné telekomunikácie. (Rutter, Bryce; str.3)

Záujem akademikov nie je náhodný, počítačové hry majú veľký potenciál, ktorý sa bude dať v budúcnosti využiť. Medzi časté argumenty akademikov, ktorý obhajujú počítačové hry patrí to, že počítačové hry sú cenným nástrojom v zlepšení učenia. Sú považované za prostriedok podpory vzdelávania pre študentov ktorým chýba záujem alebo sebavedomie a zároveň zvyšujú ich sebaúctu. Predpokladá sa, že počas tréningu a vo vzdelávacom prostredí dokážu znížiť čas potrebný na zaškolenie a teda zredukovať zaťaženie inštruktora, napríklad poskytujú príležitosti pre dril a cvičenie (čo je forma výučby pri ktorej študenti nacvičujú časti z materiálu, ktoré sledujú rovnaký vzor) a tým zvyšujú kvalitu vedomostí a predpoklad ich udržania. Avšak udržanie vedomostí nepodporujú ani tak hry ako ich výučba, pretože hry sami o sebe môžu byť náročné, vzhľadom k tomu, že obsahujú množstvo rôznych cieľov a rušivých prvkov. (Mitchell, Saviel-Smith; str. 19)

Samostatnou kategóriou sú simulačné hry, ktoré vyžadujú aktívnu účasť a tá poskytuje príležitosť k tomu aby bol učený materiál zapojený do kognitívnych štruktúr, a tým napomáha dlhodobému uchovávaní. Medzi herné skúsenosti patrí napr.: Navigácia pomocou interaktívnych príbehov (ICO); Spolupráca v riešení komplexných problémov (MindRover); Výchova digitálnej formy života (Creatures); Účasť v trvalých virtuálnych komunitách (The Sims Online); Detailné skúmanie simulovaného sveta (Thief); A hra s mnohými funkciami autoritatívnych nástrojov (Civilisation III). Simulačné hry boli použité v školách k zlepšeniu priestorového videnia a všeobecného kognitívneho vývoja detí, pri ktorých aj dievčatá aj chlapci obstáli veľmi dobre. Jayakanthan (2002) uvádza, že podobné typy strategických hier ako je Sim City<sup>3</sup>, boli použité v školách na podporu vzdelávania v predmetoch ako napr. geografia. Simulačné hry boli použité v prostredí obchodu, napríklad pri zdokonaľovaní administratívnych zručností. Existujúce komerčné herné simulácie ako napr. DOOM II boli používané v spojení s bezplatnými nástrojmi voľne stiahnuteľnými z internetu, aby poskytovali nákladovo efektívne vojenské vzdelávanie, napr. v prípadoch kedy boli prostredia a miesta v "reálnom svete" neprístupné vojakom.

---

<sup>3</sup> Herný simulátor v ktorom hráč stavia a spravuje mesto

Kombinácia interaktivity s jasnými a dohodnutými cieľmi pre učenie v povedomej ale stále trocha neobvyklej situácii sa javí ako veľmi efektívna. Napríklad hry odohrávajúce sa v prostredí relevantnom pre zamestnanie ľudí, podporovali mladých ľudí ktorým chýbali základné zručnosti potrebné pre výkon ich zamestnania v tom, aby sa zapojili do intenzívnej výučby. Hra slúžila k tomu, aby viedla ich učenie a zvyšovala výkon pomocou vizuálnych podnetov, pohybových sekvencií a spätnej audio väzby. Simulačné hry sa ukázali ako najefektívnejšie pri podpore vzdelávania vtedy, ak poskytujú 2 druhy inštruktážnej podpory: podklady požadované študentom a podrobné systémom iniciované rady. Avšak sprostredkovateľská úloha učiteľa naďalej ostáva veľmi dôležitá pri vysvetľovaní a rozširovaní hry. Pri hrách boli použité napríklad karty s úlohami, pri ktorých riešení museli študenti popísať svoje stratégie a poskytnúť tipy pre ostatných, a tým stimulovali reflexiu a písacie schopnosti. Práca s úsekmi je preferovaná pred prácou s celou hrou, pretože môže byť užitočná pre konkrétne vzdelávacie ciele. To znamená, že učiteľ musí poznať obsah herného titulu a rozumieť ovládaniu, možnostiam a úrovniám zručnosti v hre, a tieto požiadavky zvyšujú záťaž na učiteľa. (Mitchell, Saviel-Smith; str. 26-27)

Na počítačové hry samozrejme nie sú len kladné ohlasy. Tak ako väčšina médií aj počítačové hry so sebou nesú aj záporné stránky. Medzi rizikové faktory, ktoré môžu vplývať negatívne na učenie prostredníctvom počítačových hier patrí:

- Učebné ciele nemusia byť v súlade s hernými cieľmi
- Hry môžu odvieť pozornosť od učenia tým, že sa hráči začnú sústrediť na dokončenie, skórovanie a víťazstva v hre
- Hry vyžadujú dočasné pozastavenie viery; môže byť ťažké udržať si vedomosti získané v tomto štádiu
- Nemusíme osloviť rovnakým spôsobom ženské a mužské publikum
- Riskujeme odcudzenie našich študentov tým, že “unesieme” to čo je považované za ich svet; môžu sa začať cítiť nadradený

- Hry nemusia byť nastavené na rovnaký level a obtiažnosť, aké by potreboval užívateľ
- Môžu byť veľmi jednoduché alebo veľmi zložité, čo môže viesť k zníženej motivácii
- Čas potrebný na ich hranie môže byť veľmi veľký, čo môže viesť k problémom s rozložením hodín a nastavením osnov
- Môžu byť zle navrhnuté (napr. mätúce herné rozhranie, nedostatočná spätná väzba alebo nelogické pravidlá a obmedzenia)
- Niekedy sa môžu stať návykovými, čo by nebolo k prospechu hráča
- Veľké množstvo herného softwaru je genderovo diferencované a/alebo obsadené násilnými a stereotypnými postavami – a tým, že hra neposkytuje možnosť k reflexii tohoto správania a typyzovania, toto správanie sa stáva implicitne odpustené
- Počítače sú navrhnuté pre jedného používateľa, čo môže spôsobiť povrchnosť spolupráce ktorá bude obsahovať striedanie sa za klávesnicou

Tieto negatívne vplyvy počítačových hier sa ale týkajú počítačových hier ako celku. Náučné simulácie vykazujú veľké množstvo výhod, ktoré tento herný žaner robia vhodným k vzdelávaniu aj napriek spomínaným rizikám. Simulačné hry umožňujú vzdelávacie aktivity, ktoré sú inak príliš nákladné alebo nebezpečné, zložité a nepraktizovateľné v triede, rovnako ako tie, ktoré sú ťažko dosiahnuteľné inými spôsobmi. Nápadité a dobre vyrobené simulačné hry možno chápať ako interaktívne príbehy: Príbehy sú jedným z najzákladnejších a najsilnejších zdrojov syntetických skúseností dostupných človeku. Účasť na týchto príbehoch môže zmeniť vzťah žiakov k podávanej informácii podporou vizualizácie, experimentácie a kreativity pri hľadaní nových spôsobov riešenia hry. Okrem toho, sú simulačné hry pružné a dostatočne zložité pre uspokojenie rôznych vzdelávacích štýlov, napríklad vďaka kvalitnej



grafike. Rozširujú študentove obzory tým, že ho vystavujú kontaktu s rôznymi ľuďmi a perspektívami, podporujú spoluprácu a zmysluplné diskusie po skončení hry. Stavajú študenta do pozície niekoho, kto robí rozhodnutia, tlačia hráčov do čoraz ťažších súbojov – učia ich metódou pokus omyl. Ak urobíte zlé rozhodnutie stratíte svoju firmu, svoju družinu alebo svoj život. Okamžitá odozva a prostredie bez rizika, sú živnou pôdou pre experimentáciu, vytrvalosť a zvedavosť. Bolo zistené, že hranie simulačných hier zahŕňa použitie metakognitívnych a mentálnych modelov, zlepšuje strategické myslenie a psychomotorické schopnosti, stimuluje rozvoj analytických a priestorových schopností. Vynikajúce herné výsledky sú spájané s vlastnosťami akými sú napr.: sebakontrola, vynikajúca schopnosť rozpoznávania a riešenia problémov, rozhodnosť, kvalitatívne myslenie a výborná kratkodobá a dlhodobá pamäť.

Greenfield a kol. (1994) dospeli k záveru, že komunikačné médiá sú viac ako len informačné kanály. Vďaka tomu, že sú to systémy jasných symbolov, sa stali vplyvnými kultúrnymi nástrojmi, ktoré ovplyvňujú každodenný kognitívny proces. To by znamenalo, že dôležitou časťou pedagogického systému sa musí stať výskum toho, či počítačové hry sú správnym nástrojom k zlepšeniu reprezentačných schopností spoločnosti ako celku. (Mitchell, Saviel-Smith; str. 20-24)

### **1.3 Vlastné hodnotenie**

Mnoho ľudí má pocit, že expanzia počítačových hier sa deje na úkor tradičných hodnôt, aké sa dali nájsť napríklad v knihách alebo divadle a tým “kazia“ mládež. Je dôležité ale pochopiť, že počítačové hry ponúkajú svojmu užívateľovi to, čo mu neponúkne žiadna kniha ani divadelné predstavenie a to je interaktivita, ktorá je hlavnou doménou počítačových hier. Hráč môže sám ovplyvňovať príbeh, ktorého sa stáva pevnou súčasťou a dej ho do seba vtiahne oveľa hlbšie ako pri tom najzábavnejšom nezúčastnenom pozorovaní. V tejto dobe, kedy knižné médium stagnuje a ponúka už po stáročia v podstate ten istý typ zábavy, sa

počítačové hry vyvíjajú “míľovými krokmi“. Grafické spracovanie je rok od roka lepšie. Úroveň interaktivity je stále vyššia a vyššia, to znamená, že hráč nie je viazaný už takmer žiadnymi pravidlami, ovláda chovanie svojej postavy takmer stopercentne. S vývojom internetu je hra proti živým protihráčom v tejto dobe už takmer samozrejmosťou, čo vedie opäť k zvýšeniu príťažlivosti počítačových hier. To sú všetko dôvody k tomu, aby sa spoločnosť prestala zaoberať zlým vplyvom počítačových hier na mládež a spoločnosť ako celok. Tradičné médiá ako napr. knihy, sú už vopred odsúdené k porážke proti rýchle sa vyvíjajúcemu a modernému médiu, ktorým počítačové hry určite sú. Práve naopak, spoločnosť by sa mala snažiť využiť počítačové hry k svojmu úžitku a vzdelávaniu. Jedným z využití hier práve k účelu vzdelávania by sa mohli stať dokumentárne simulácie.

## 2. Dokumentárne simulácie

Táto práca sa bude venovať možnostiam využitia počítačových hier na realizáciu dokumentárnych simulácií. Preto by som rád v tejto kapitole vysvetlil, ako akademická obec chápe pojem dokumentárne simulácie, čo by ich malo odlišovať od “obyčajných” počítačových hier, a prečo vzbudzujú v posledných rokoch záujem akademickej obce a taktiež širokej verejnosti.

Referenčná sila počítačových hier – aj vizuálne aj v zmysle dokonalej simulácie – sa v posledných rokoch zvyšuje veľmi výrazne. Počítačové hry, ktoré sa kedysi odohrávali hlavne v abstraktných a neuveriteľných scenároch, sa začínajú v poslednom čase odohrávať v scenároch, ktoré sa snažia reprezentovať a/alebo znovu vytvoriť historické udalosti a situácie. Modelácia systémov a interakcií reálneho sveta nie je v počítačových hrách nič nové – simulácia tvorí srdce väčšiny herných systémov – ale špecifickosť týchto jednotlivých modelov, je to čo ich robí zaujímavými. Už sa nepozeralme na nešpecifikované bojové pole, plné anonymných vojenských jednotiek, alebo “blok” nehnuteľností, ktoré majú reprezentovať Atlantic City tým najvoľnejším spôsobom. Tieto nové hry – ak sa ešte stále dajú tak nazvať – simulujú tragické historické udalosti ako napríklad Pearl Harbor, atentát na Johna F. Kennedyho a útok na Svetové Obchodné Centrum z 11. septembra 2001, a dokonca aj udalosti tak škandalózne a aktuálne ako je tragédia Davidiánov v Complexe Waco a misiu vo Vietname, za ktorú dostal John Kerry striebornú hviezdu. (Fullerton; str.1-2)

Volajú sa “dokumentárne počítačové hry” pretože sa snažia dokumentovať traumatické udalosti historicky správne, a rekonštruovať ich herným spôsobom. Tieto “docu-hry” sú súčasťou tzv. vážnych hier, ktoré sa používajú v oblasti vzdelávania, tréningu a politiky. Záhadzajú ďaleko za rámec zábavných účelov. Vo väčšine prípadov sú dokumentárne hry vyvíjané kolektívom herných vývojárov a politických aktivistov, ktorý používajú hry k upozorneniu na sociálne a politické problémy. Technológia počítačových hier

poskytuje novú generáciu nástrojov pre umelcov, ktorý môžu vytvoriť úplne novú hru alebo modifikovať už existujúci komerčný titul – zmeniť platformu z čiste vymyslenej na médium sociálneho realizmu a kritiky. Či už sa komerčný herný priemysel sústreďí na vývoj vymyslených svetov (napr. Grand Theft Auto<sup>4</sup>, Rockstar Games 2004; alebo The Sims<sup>5</sup>, Electronic Arts 2000) alebo na autentické rekonštrukcie reálneho života (napr. športové simulácie ako FIFA 06<sup>6</sup>, Electronic Arts 2006), snaha o historickú presnosť je podriadená zábavnosti. Na druhej docu-hry sa snažia o čo najvyššiu “presnosť” a “dokumentárnosť”, snažia sa dostať hráčov na miesta a udalosti, ktoré by boli pre nich za normálnych okolností nedostupné. Mainstreamové hry ako napr. Grand Theft Auto alebo Fifa sú založené na vymyslených alebo realistických scenároch, v ktorých sa intenzita pocitov a reflexivita myšlienok nakoniec podraduje aktuálnosti a kauzalite akcie. Docu-hry sa snažia prelomiť dominanciu akcie, a tým docieľiť komplexný zážitok: pocity, reflexivita a akcia v rovnocennom vzťahu. Špeciálna pozornosť je venovaná intenzite pocitov, reflexivite a kritickému mysleniu. Skutočnosť, že tieto docu-hry umožňujú hráčom ponoriť sa do reality hry a zároveň im umožňuje vybrať si akým spôsobom sa v nej budú správať - napr. možnosť tvorení rozhodnutí s morálnymi implikáciami - mení hru na zmyslupný interaktívny zážitok. (Raessens; str. 215-216)

Ako bolo vysvetlené v predošlej kapitole, každá hra je svojím simulácia. Ale tieto docu-hry zodpovedajú svojím charakterom náučným simuláciám v tom zmysle, ako som ich popísal. A vzhľadom na to, že sami autori hier označili svoje tituly za dokumentárne, vychádzajúc z pomenovania “docu-hry“, je názov ktorý sa začal používať v akademických kruhoch, kde sú označované ako “dokumentárne simulácie“, pre tento herný žáner viac než adekvátny.

---

<sup>4</sup> Hra odohrávajúca sa vo vymyslenom meste

<sup>5</sup> Herný simulátor života, v ktorom sa hráč stará o svoju postavu a jej každodenný život

<sup>6</sup> Futbalový simulátor

## 2.1 Dokumentárnosť dokumentárnych simulácií

Veľmi častou otázkou týkajúcou sa tejto témy je, v akom zmysle je chápaný pojem dokumentárnosti a to, či možno naozaj niektoré počítačové hry, napr. mnou skúmané herné tituly, označiť za dokumentárne. To že pojem “dokumentárny“, je sám o sebe neurčitý a vzpiera sa pevnej definícii, je jeden z dôvodov prečo je ťažké určiť či ide naozaj o dokumentárne simulácie. Diskusie o dokumentárnom statuse animácii, reality TV a filmov sú časté. John Grierson bol prvý, ktorý sa rozhodol presne označiť tento pojem, a povedal v ňom že ide o „tvorivé zaobchádzanie so skutočnosťou“. (Poremba; str.2) Toto aj keď veľmi pekné prirovnanie nestačí k tomu, aby sme mohli tvrdiť či sa v prípade niektorých počítačových hier dá hovoriť o ich dokumentárnosti. To, či sa dá hovoriť naozaj o “dokumentárnej“ simulácii u mnou analyzovaných herných titulov, by som rád overil spôsobom, ktorý sa používa v akademických kruhoch veľmi často na overenie toho, či sa skúmaný pojem dá označiť za dokumentárny. Mnou vybrané herné tituly podrobím porovnaniu s 4 fundamentálnymi tendenciami u dokumentárnej formy, tak ako ich formuloval Michael Renov (Renov; 21-25):

1. Zaznamenávať, odhaľovať a zachovávať
2. Presviedčať a propagovať
3. Analyzovať a pýtať sa
4. Vyjadrovať

Pokúsím sa určiť či mnou vybrané herné tituly spĺňajú tieto požiadavky dokumentárnosti, a či sa dajú nazývať dokumentárnymi simuláciami. Výsledky porovnam, a na základe toho sa budem snažiť vypracovať porovnávaciu charakteristiku modelov implementácie historických udalostí v počítačových hrách.

Týmto problémom s určovaním dokumentárnosti u herných simulácii by sa dalo predísť veľmi jednoducho, stačilo by tieto hry namiesto dokumentárnych simulácii nazvať jednoducho “non-fictional“, čo v preklade znamená nefiktívne. Prečo sa potom sami

výrobcovia rozhodli označiť svoje hry ako „docu-games“, teda v preklade „docu-hry“? To prečo je stále lepším riešením označovať tieto herné tituly ako dokumentárne aj keď to so sebou nesie problémy spojené s presným vyčlenením tohto žanru, má viacero dôvodov. Tieto dôvody formulovala vo svojom texte z roku 2009 Cindy Poremba: Prvým je, že označovať hru ako je JFK Reloaded za dokumentárnu vedie k tomu, že si hráč dokáže utvoriť oveľa presnejšiu predstavu o tom, ako bude hra prebiehať. Za druhé je užitočné odčleniť hry typu JFK Reloaded od náučných a „vážnych“ hier, aby sa odčlenily hry, ktoré pristupujú k realite expresívne od tých ktoré k nej pristupujú umelecky. Tieto diela, majú odlišné ciele a očakávania a takisto aj miesta v kultúrnom živote. A posledným je determinovanie toho, akým spôsobom sa dokumentárny sklon prejavuje u počítačových médií a jej špecifickej formy ktorou sú hry. To poukazuje na našu neutíchajúcu túžbu zachytiť a a vytvoriť zmysluplné aspekty „reálneho“ zažitku, aj keď niekedy len ako ideály. (Poremba; str.3)

## **2.2 Kritika dokumentárnych simulácií**

Predtým než začnem s analýzou konkrétnych herných titulov JFK Reloaded a 1378km, by som rád overil či je toto moje skúmanie relevantné. Teda či majú vôbec počítačové hry potenciál stať sa dokumentárnymi simuláciami so všetkým čo k tomu patrí. Pretože za „dokumentárne“ ich označili ich tvorcovia, a na prvý pohľad sú tieto tvrdenia dosť ďaleko od pravdy. Námietky, ktoré boli použité na kritiku dokumentárneho filmu sa dajú použiť aj pri kritike média počítačových hier. Tieto námietky sú tri, a podľa prvej z nich nemôže dokument nikdy dosiahnuť svoj hlavný cieľ ktorým je, reprezentovať realitu objektívne. Ako poznamenal Michael Renov (Renov; str. 2), „literatúra faktu v sebe obsahuje určité množstvo „fiktívnych“ prvkov, momentov kedy sa objektívna prezentácia sveta stretne s potrebou kreatívneho zásahu“. Vzhľadom k prítomnosti filmovej kamery, ktorá ovplyvňuje filmovaný objekt, a pomocou použitia strihu, editovania, komentovania, hudobného doprovodu, postáv a dabingu, vytvára dokumentárny film svoj vlastný objekt a tým pádom aj vlastnú „pravdu“.

Ako diskurzívna forma, „si dokumentárny film sám vyberá objekty, o ktorých potom predstiera, že ich popisuje realisticky a analyzuje objektívne“. (Renov; str. 7) Ak použijeme tento argument na takzvané dokumentárne počítačové hry, tak dospejeme k tomu, že aj keď tieto hry dosiahnu historickú presnosť, stále zaujímajú pozíciu balancujúcu medzi faktom a fikciou. Druhá námietka sa týka možnosti digitálnej manipulácie. Príchod digitálnych obrázkov vážne naštrbal názor, že fotografia ako indexujúce znamenie môže byť použitá ako vedecký dôkaz. Diskurz fotografie, je už tradične používaný k tomu, aby legitimoval dokumentárny film; preto strata indexujúceho statusu pre fotografiu spôsobuje stratu legitimacy dokumentárneho filmu. Je ťažké nepodľahnúť myšlienke, že o pár rokov bude mať každý fotograf k dispozícii vlastné štúdio, v ktorom si bude môcť vytvoriť akúkoľvek fotomontáž. Pretože počítačové hry sú prinajlepšom simuláciou reality, keďže nepochádzajú z fotochemicky vytvorených obrazov ale z obrazov počítačovo vygenerovaných, chýba im akákoľvek legitimizácia ich dokumentárneho statusu. Tretia námietka nepochádza z teórie médií ale z tradičných historických teórií. Historici ktorých inšpiroval nemecký historik 19. storočia Leopold von Ranke sú názoru, že písanie histórie spočíva v „popisovaní toho, čo sa skutočne stalo“. Chápu svoju profesiu ako „objektívnu, narastajúcu a teologicky riadenú pretože každá generácia akademikov zjemňuje pravdu a dokladá k nej nové dáta.“. Ich základný predpoklad – že existujú stabilné a nemenné historické informácie, ktoré historik odhaľuje – je v rozpore s jednou zo základných charakteristík počítačových hier, ktorú je interaktivita. Interakcia medzi dnešným hráčom a obrazom historicky špecifického sveta narúša akýkoľvek dojem jedinečných historických „faktov“ a „daností“ ktoré ustupujú historickej nerovnomernosti a hravosti. Vďaka interaktivite sú hráči v pozícii toho, kto organizuje svoj vlastný text hravým spôsobom, a tým pádom dáva vlastné významy svojej hre. (Raessens; str. 218-219)

Na základe týchto námietok, ktoré pochádzajú z rôznych teórií, ktoré zozbieral Joost Raessens z Utrechtskej Univerzity, by sa mohlo zdať, že počítačové hry nemôžu byť použité k účelu historickej dokumentácie. Ale dokonca aj sám autor, ktorý vyslovil tieto pochybnosti

ich sám spochybňuje a podrobuje kritike. Pokiaľ ide o prvú námietku, tak dokument nikdy nebol exkluzívne chápaný ako objektívna reprodukcia reality, ktorá by automaticky vyplývala z povahy kinematografického aparátu. Už bolo spomínané v tejto práci, že otec modernej dokumentaristiky John Grierson označil dokument ako „tvorivé zaobchádzanie so skutočnosťou“. Aj napriek tomu, že v tejto formulácii nie je úplne jasný vzťah medzi skutočnosťou a kreativitou, je zrejmé, že dokumentárna tvorba je „viacmenej umelecké tvarovanie historického sveta“. (Renov; str.11) A keďže počítačové hry simulujúce historické udalosti pristupujú k realite tvorivým spôsobom, môžeme ich na základe Griersonovho paradoxného tvrdenia, označiť za istú formu dokumentu. Druhá námietka sa taktiež dá podrobiť kritike. V roku 1980 sa zmenilo smerovanie pozornosti v oblasti dokumentárnej teórie. Pri popisovaní dokumentárnych filmov sa nesústredíme primárne a exkluzívne na definovanie dokumentárneho obrazu; napr., jeho indexujúceho statusu. Sémio-pragmatický rozsah dokumentárneho filmu sa stal omnoho dôležitejším, odkazujúc na spôsoby akými sú diváci alebo používatelia súčasťou štruktúry a významu filmov ktoré považujú za dokumenty. Podľa francúzskeho semio-pragmatika Rogera Odina, je každý divák schopný vytvoriť „dokumentarizujúcu prednášku“ z každého filmu ktorý videl, dokonca aj z fiktívneho. Ak napríklad pozerám film pretože chcem vedieť v ktorej izbe bývala postava z tohto filmu, a teda aj herec ktorý ju stvárňoval, mením si informácie získané z tohto filmu z „fiktívnych“ na „dokumentárne“, aj keď iba na malý moment. Podľa Odina filmy ktoré označujeme ako „dokumenty“, neobsahujú len hlavné informácie, ale aj informácie podprahové, ktoré zistíme iba vtedy ak začneme na film nahliadať „dokumentarizujúcim“ spôsobom. Hry, ktoré sú predmetom tohto skúmania obsahujú historicky presné obrazy v ktorých je ich status dokumentárnosti jednoznačne daný v ich kultúrnom priestore; ktorým sú doprovdné internetové stránky a interview. Takže obsahujú hlavnú aj podprahovú myšlienku, a preto sú schopné stimulovať tento dokumentarizujúci spôsob vnímania. A takisto aj o poslednej tretej námietke sa dá silne pochybovať. Rankeanovská myšlienka, že písanie historie je „prerozprávanie toho čo sa naozaj stalo“ sa nachádza na jednom z extrémnych koncov spektra



historických teórií. Na druhom konci nájdeme, postštrukturalistickú historiografiu, ktorá podľa jej kritikov „narušuje nákupný vozík historiografického obchodu tým, že spochybňuje správnosť faktografie, vysvetľovacie hierarchie, vedúce pozíciu a interpretatívnu autoritu historika“. (Raessens; str. 221) Títo historici tvrdia, že historická reprezentácia nemôže byť nikdy „objektívna“, ale stále je iba momentálnou interpretáciou. To čo tradičný historici nazývajú „objektívnym“ musí byť podrobené diskusii. A nesmieme zabudnúť spochybnit' tzv. authority, ktoré tvrdia, že majú exkluzívne právo na to určiť čo sa presne stalo. Niektoré počítačové hry sa snažia spochybnit' tieto authority, a niektoré ich podporit'<sup>7</sup>.

To, či sa môžu stať dokumentárnymi simuláciami hry popísané v tejto práci, podrobne rozvediem v kapitolách ktoré sa budú venovať už konkrétnejmu rozboru daných hier. V tejto kapitole sa mi ale dúfam podarilo dokázať, že vytvorenie „dokumentárnej simulácie“ pomocou počítačových hier nie je nemožné, záleží to len od toho, akým spôsobom je tento pojem interpretovaný. A existuje veľké množstvo interpretácií, podľa ktorých počítačové hry spĺňajú všetky predpoklady na to, stať sa dokumentárnou simuláciou.

---

<sup>7</sup> Ako hra JFK Reloaded správu Warrenovej komisie

### **3. Historické udalosti**

Počítačové hry ktoré budú témou tejto bakalárskej práce vychádzajú samozrejme z reálnych historických udalostí, ktoré sú sami o sebe dosť kontroverzné a existuje mnoho rôznych názorov na tieto udalosti. Aj atentát na Johna F. Kennedyho, aj vnútronemecká hranica a jej obeť sú témy, ktoré ešte stále u historikov vyvolávajú pochybnosti, a hry s takouto tematikou sú preto o to kontroverznejšie. V tejto kapitole by som rád poskytol základné historické informácie o týchto udalostiach, pretože sa v nasledujúcich kapitolách budem venovať práve tomu ako sú tieto udalosti implementované do počítačových hier, ktoré sa venujú ich problematike.

#### **3.1 Atentát na Johna F. Kennedyho**

John Fitzgerald Kennedy bol americký politik, ktorý bol od roku 1961 prezidentom Spojených Štátov Amerických. V roku 1963 tragicky zahynul v meste Dallas, v americkom štáte Texas, keď na neho bol spáchaný atentát počas jeho cesty z letiska. O tomto incidente vzniklo mnoho teórií a popísalo sa už mnoho článkov. Podrobné detaily o tomto atentáte poskytuje text Jindřicha Volka – Záhada jedného atentátu.

V Piatok 22. novembra 1963 pred jedenástou hodinou opustil J. F. Kennedy hotel Texas so svojou manželkou. Dopravádzal ho jasot houstonských občanov, a jeho ďalšou zastávkou bolo mesto Dallas. V Dallase na letisku Love Field pristál po 13 minútovom lete, a čakala ho tam jeho modrá otvorená limuzína Lincoln Continental. Už od chvíle keď sa manželka Kennedyovci objavili vo dverách lietadla ich s búrlivým jasotom vítali davy divákov, ktorý sa zhromaždili na letisku. Menom štátu Texas a mesta ich tam privítali guvernér Connally, starosta Earle Cabell a ďalší popredný politický a verejný činitelia Dallasu. Okolo cesty stáli zástupy ľudí, ktorý mávali a zdravili prezidenta s manželkou.

Odporcovia vládnej politiky a ultrapravicové skupiny ale pripravili pre Kennedyho "privítanie" po svojom. V deň prezidentovej návštevy uverejnil denník Dallas Morning News článok „Mnoho pochybností okolo Kennedyho“. Do novín dal tzv. Americký vyšetrovací výbor za poplatok 1466 dolárov vytlačiť celostránkový inzerát v smútočnom rámečku s ironickým titulom „Vitajte v Dallase pán Kennedy“. Obsahoval hrubé nadávky na prezidenta a osočovanie jeho osoby. Z rovnakého politického podsvetia pochádzal aj "zatykač" na Johna F. Kennedyho „Hľadaný pre zradu“, ktorý bol rozdávaný a vylepovaný po stenách v uliciach Dallasu. Kennedy bol v ňom mimo iného obvinený zo zrady amerického národa, z paktovania s komunistami a odsúdený ako „najväčší klamár“. Zlovoľná nevraživosť, ktorú Kennedy pocítil v Dallase ho znepokojila, aj keď ju do istej miery očakával. Pocity znepokojenia ale dokázal prekonať.

Bolo 11:55 keď sa prezidentská kolóna vydala z letiska k cieľu svojej cesty, mestskému obchodnému centru Trade Mart kde prezidenta očakávala elita mesta. Prezidentov sprievod sa pohyboval veľmi pomaly, neprekročil 20 km/h. V jeho čele išiel biely ford kabriolet, v ktorom sa viedol náčelník dallaskej polície Jesse Curry, šerif Bill Decker a dvaja policajní dôstojníci. Niekoľko desiatok metrov pred ním uvoľňovali cestu dvaja policajti na motocykloch. Policajný ford bol v závese sledovaný ďalšími tromi motocyklami. Za nimi už išiel prezidentský kabriolet, ktorý riadil Bill Greer, vedľa neho sedel šéf tajnej služby v Dallase Roy Kellerman; za ním sedel guvernér Connally s manželkou po ľavom boku. Usmievajúci sa Kennedyovci sedeli na zadnom širokom sedadle. Ich voz bol na každej strane doprevádzaný dvoma policajnými motocyklami. V tesnom závese sa viedol v poradí tretí kabriolet v ktorom sedeli 4 agenti prezidentovej ochrany a dvaja prezidentovi poradci. Po okrajoch tohto kabrioletu stáli ešte ďalší 4 agenti, ktorí boli pripravení kedykoľvek zasiahnuť. V ďalšom aute, taktiež kabriolete, sa viedol viceprezident s manželkou, senátor za demokratickú stranu Ralph Yarborough a osobný strážca viceprezidenta. Nasledovali vozy amerických spravodajských spoločností, kameramani, novinári a rôzni regionálni politici. Počas jazdy sa Kennedy stretával s množstvom pozitívnych reakcií, dokonca dvakrát zastavil

kolónu aby sa mohol porozprávať s obyvateľmi Dallasu. O 12:29 miestneho času, vpredu idúci kabriolet zatočil ostro vľavo z Houston Street na Elm Street. Na pravej strane križovatky Houston Street a Elm Street nechal za sebou šesťposchodovú budovu Dal-Tex a po zatočení doľava minul vpravo na rohu stojacu šesťposchodovú budovu Texaského skladu učebníc. Pokračoval po Elm Street k železničnému nadjazdu, pod ktorým sa tri ulice Elm Street, Main Street a Commerce Street zbiehajú do širokej komunikácie, ktorej pravý pruh vedie k obchodnému centru Trade Mart. V tej chvíli vchádzal prezidentský kabriolet do krátkeho úseku Houston Street a smeroval ku križovatke s Elm Street, kde musel odbočiť vľavo pod 120 stupňovým uhlom, a to aj napriek tomu, že podľa predpisov tajnej služby USA, sa pre určovanie trasy kolóny vysokých štátnych činiteľov považuje sa bezpečnú iba taká zatáčka, ktorej vonkajší uhol nepresahuje 90 stupňov. Jedným z hlavných dôvodov bolo naliehanie miestnych politikov aby umožnili miestnym občanom aspoň v poslednom úseku vidieť prezidenta zblízka a mohli ho pri pomalej jazde aj osobne pozdraviť. O 12:30 sa prezidentov Lincoln objavil na Elm Street a pomaly sa vzdľaľoval od budovy školského skladiska. Na jej šiestom poschodí stál pri okne Lee H. Oswald, ktorý bol pripravený spáchať atentát na prezidenta Spojených štátov amerických. Vo svojom teleskopickom zamieriavaní sledoval pomaly sa pohybujúci cieľ, ktorý sa asi vo vzdialenosti 80 metrov od budovy dostal do zákrytu za košatým dubom, preto musel so strelbou chvíľu počkať.

Určujúcim momentom ďalšieho priebehu atentátu sa stal jeho rýchly spád. Výstrely padali rýchlo, a splývali v jeden. Tým je možné do istej miery vysvetliť prečo sled faktov, rôznych javov a udalostí, ktoré útok na prezidenta USA sprevádzali, a ktoré s ním priamo alebo nepriamo súviseli, je dodnes predmetom rôznych a mnohokrát značne protikladných dohad, sporov a špekulácií. Týkajúcich sa smeru, uhlu a počtu vystrelených striel, bližšieho objasnenia úlohy atentátnika Lee H. Oswalda, totožnosti možného druhého či tretieho strelca, Oswaldovho zavraždenia<sup>8</sup>, ako i okolnosti a možnosti konšpirácie ľudí zainteresovaných na príprave a prevedení atentátu. K prešetreniu atentátu bola prezidentom Lyndonom B.

---

<sup>8</sup> Bol zavraždený 2 dni po atentáte

Johnsonom<sup>9</sup> zvolená komisia na čele s predsedom Najvyššieho súdu Earlom Warrenom<sup>10</sup>. Verzií o tom ako atentát prebiehal, teda koľko bolo strelcov, koľko bolo vypálených nábojov, koľko nábojov trafilo prezidenta a odkiaľ sa strieľalo je mnoho, oficiálna verzia, ktorá vychádza zo správy Warrenovej komisie je taká, že strieľal Lee H.Oswald, ktorý strieľal z šiesteho poschodia Texaského skladu učebníc a jednal na vlastnú pešť. Vystrelil 3 náboje, s 2 až 3 sekundovým odstupom, z ktorých prvý minul cieľ, druhý zasiahol prezidenta do chrbta a vyšiel mu von krkom a trafil pred ním sediaceho guvernéra<sup>11</sup> a tretí potom zasiahol prezidenta zozadu do hlavy a spôsobil mu smrteľné poranenia. Guvernér svoje ťažké poranenia prežil. Členovia Warrenovej komisie vychádzali nielen z vypočúvaní svedkov a balistických a pitevných správ ale aj z videozáznamu, ktorý natočil fotoamatér Abe Zapruder, a na ktorom je celý atentát viditeľný. (Volek; 2004)

### **3.2 Vnútronemecká hranica**

Berlínsky múr patrí k najznámejším symbolom obdobia studenej vojny. Rozdeľoval Európu, Nemecko a Berlín. Po skončení druhej svetovej vojny bolo na základe Postupimskej dohody z roku 1945, Nemecko rozdelené do 4 okupačných zón a Berlín do 4 sektorov. Po rozdelení dochádza k zvyšovaniu napätia medzi mocenskými blokmi. Na jednej strane to bol Sovietsky zväz a na druhej to bolo USA, Veľká Británia a Francúzsko. To viedlo k vytvoreniu samostatného štátu na území západných okupačných zón, Nemeckej spolkovej republiky (NSR) ktorá vznikla 23.5. 1949. Ako reakcia na túto udalosť bola 7.10. 1949 na území sovietskej okupačnej zóny založená Nemecká demokratická republika (NDR). Hlavným mestom NDR sa stal Berlín, presnejšie jeho východná časť. Západná časť Berlína stále patrila západným mocnostiam a teda pod NSR. To viedlo v rokoch 1949 až 1961 k mohutnej migrácii ľudí z NDR do SRN. Približne 3 milióny obyvateľov NDR emigrovalo v tomto období

---

<sup>9</sup> V čase atentátu viceprezident

<sup>10</sup> Odtiaľ prezývka Warrenova komisia

<sup>11</sup> Nazývaná aj "teória jednej guľky"

a väčšina z nich cez Berlín, kde hranica medzi štátmi prechádzala stredom mesta, preto nebola dobre kontrolovateľná. To, že emigrovali z veľkej časti vzdelaní odborníci samozrejme prekážalo štátnym a straníckym orgánom NDR, ktoré sa rozhodli konať a v noci z 12. na 13. augusta 1961 obsadili ozbrojené sily NDR hranicu medzi Západným a Východným Berlínom a ohradili ju ostnatým drôtom. O 3 dni neskôr, 16. augusta 1961 ju začal nahradzovať panelový múr o výške 3,6 metra. Nasledujúce mesiace došlo k vybudovaniu opevnených hraníc medzi celým územím NDR a SRN teda vytvoreniu vnútronemeckých hraníc (VNH), čo viedlo k upevneniu nepriepustnosti medzi týmito štátmi. V nasledujúcich dňoch došlo k dramatickým pokusom o útek, z ktorých sa prvý skončil smrťou 24. augusta 1961 a podobne sa skončilo ešte veľké množstvo pokusov o útek v nasledujúcich rokoch. Tieto úmrtia mala na konte pohraničná stráž NDR, nazývaná Grenztruppen, ktorá vznikla po vybudovaní múru a po úplnom uzavretí hraníc v roku 1961, keď bolo rozhodnuté, že ochrana hraníc bola vojenskou záležitosťou, čo malo za následok to, že pohraničná stráž začala patriť pod ministerstvo obrany.

Táto skupina, ktorá sa celým názvom nazývala Grenztruppen der Nationale Volksarmee<sup>12</sup>, čo v preklade znamenalo Pohraničné vojská Národnej ľudovej armády, začala svoju činnosť 15. septembra 1961. Služba v Grenztruppen bola ekvivalentná k povinnej vojenskej službe v NVA. Služba trvala 18 mesiacov a povolaný mohli byť muži vo veku 18 až 26 rokov. Dobrovoľníci sa mohli prihlásiť na 3 roky. Grenztruppen malo vyššie percento profesionálnych vojakov, ako ostatné služby, iba 50% z vojakov v Grenztruppen bolo v povinnej vojenskej službe. Príslušníci Grenztruppen vyhovovali rovnakým kritériám ako ostatní vojaci NVA, s výnimkou zvláštnych požiadaviek týkajúcich sa ich bydliska a politickej spoľahlivosti. Hlavným kritériom bolo, že nesmeli mať bydlisko v blízkosti vnútronemeckých hraníc a nesmeli mať priamych príbuzných v SRN. Príslušníci boli pridelení do pohraničných území vzdialených od ich bydliska. Po naverbovaní a základnom výcviku, ktorý trval 4 týždne, sa podrobili špeciálnemu výcviku, ktorý trval 5

---

<sup>12</sup> NVA = Národná ľudová armáda

mesiacov, a zdokonalil ich v činnostiach týkajúcich sa priamej ochrany hraničného priestoru. Ich strelecký výcvik bol dokonca dôkladnejší ako u radových vojakov. Zhruba 50% výcviku tvorila ideologická indokrinácia; učili sa, že tvoria prvú líniu obrany proti západnému imperializmu, špiónom a provokatérom. Akonáhle boli pridelení k jednotke, stala sa ich služba stálou realitou. Museli bez rozkazu strieľať na kohokoľvek, kto sa pokúšal prejsť na Západ. Bolo im dôrazne vysvetlené, že akékoľvek zlyhanie z ich strany pri obrane hranice proti narušeniu alebo pri pokuse o útek bude mať vážne následky pre nich a ich rodiny. Úlohou príslušníkov Grenztruppen bolo:

- Odstrašovať, zisťovať a zatýkať narušiteľov zakázaných pásiem
- Zabraňovať občanom, pracovným skupinám a strážnikom v úteku na Západ
- Zhromažďovať spravodajské informácie o SRN a silách NATO a činnosti na hraniciach
- Zhromažďovať vnútroštátne spravodajské informácie o obyvateľoch pohraničného pásma
- Kontrolovať stav a robiť údržbu zátaras, dohliadať na poplachové zariadenia a ďalšie vybavenie

Rozkaz ku strelbe - rozkaz 101 – bol v platnosti od roku 1948 ale uzákonený bol až 3.mája 1974. Pohraničná stráž mohla teda strieľať na utekajúcich jedincov z týchto dôvodov:

- Aby zabránili zločinu, alebo pokračovaní v trestnej činnosti
- Keď ostatné metódy zadržania narušiteľov hraníc zlyhali, alebo sa nedali použiť
- Ak sa nejaký jednotlivec pokúsil uniknúť z kontolného stanovišťa alebo hraničného prechodu
- Ak sa zadržaný narušiteľ pokúsil uniknúť alebo neuposlúchol rozkaz

- AK pohraničné územie ohrozovalo lietadlo, alebo lietadlo pristálo na území  
NDR

Oficiálny rozkaz z dňa 27.5 1952 prikazoval, že osoby ktoré sa pokúšajú prekročiť kontrolný pás medzi NDR a SRN, buď v jednom alebo druhom smere, budú vzané do väzby. Ak však neuposlúchnu rozkaz pohraničnej polície, budú použité zbrane. Ak bol odhalený jednotlivec, ktorý sa snažil preniknúť na Východ alebo na Západ, alebo páchal nejaký trestný čin, strážnik ho vyzval k tomu aby zastavil. Ak narušiteľ neuposlúchol rozkaz, bol vystrelený varovný výstrel. Ak ani potom narušiteľ neuposlúchol, bol zastrelený. Ak bol utečenec vzdialený 100 až 300 metrov a nemohol rozkaz počuť, bol zastrelený bez varovania. Pohraničníci, ktorí sa pokúsili o útek, mohli byť taktiež zastrelení bez varovania. Zadržaným narušiteľom hrozili až 3 roky väzenia. Historici sa nezhodujú v konkrétnom čísle obetí týchto praktík na Vnutroneckých hraniciach, počet obetí sa ale s prihliadnutím na rôzne faktory pohybuje stále okolo 200. K úmrtiam dochádzalo až do roku 1989 kedy bola podpísaná zmluva o zjednotení medzi SRN a NDR. (Rottman; 2008) Za zmienku stojí, najmä v kontexte tejto bakalárskej práce, prejav z 26. júna 1963, ktorý mal americký prezident John F. Kennedy, pri Berlínskom múre na podporu občanov Západného Berlína, kedy vyslovil svoj pamätný citát: „Ich bin ein Berliner!“<sup>13</sup>.

---

<sup>13</sup> V preklade: Som Berlínčan!



## 4. JFK Reloaded

JFK Reloaded je počítačová hra vydaná 22. novembra 2004<sup>14</sup>, škótskou firmou Traffic Games. Témou hry je atentát na amerického prezidenta Johna F. Kennedyho. Úlohou hráča je napodobniť Lee Harveyho Oswald a zastreliť Johna F. Kennedyho. Hra býva označovaná za „dokumentárnu simuláciu“. Jej autori o nej povedali, že jej úlohou je „priviesť históriu k životu“. Hra sa stala okamžite po svojom vydaní kritizovanou a veľmi kontroverznou. Ohlasy na hru boli negatívne ale aj pozitívne. Množstvo akademikov sa snažilo analyzovať túto hru, a určiť či ide naozaj o dokumentárnu simuláciu ktorá má výpovednú hodnotu, alebo ide len o morbidný žart. V tejto kapitole by som chcel podrobne rozobrať túto hru a spôsoby akými sa snaží rekonštruovať históriu. Vychádzať budem zo svojich skúseností s hraním tejto hry, z výsledkov ku ktorým došli už akademici skúmajúci tento titul predomnou a z ohlasov hráčov na internetových diskusných fórach.

### 4.1 Priebeh hry

Hra JFK Reloaded je voľne dostupná na internete. Jej veľkosť nepresahuje veľkosť 3 minútového videa, teda jej sťahovanie trvá veľmi krátky čas. Grafické nároky nie sú veľké. To všetko vedie k prístupnosti veľkému množstvu hráčov, v praxi to znamená, že takmer ktokoľvek kto má prístup k internetu si môže túto hru zahrať asi 5 minút po tom čo sa o nej dozvedel. Po spustení hry sa zobrazí veľmi jednoduché menu, ktoré má veľmi jednoduché ovládanie. Odkaz na oficiálny web<sup>15</sup>, možnosť nastavenia grafiky, tlačítka s názvom pomoc, po ktorého sa stlačení sa zobrazí základná úloha hráča, ktorou je stať sa na chvíľu Lee Harvey Oswaldom a zastreliť prezidenta Kennedyho, podľa možnosti čo najpodobnejšie výsledkom

---

<sup>14</sup> 41. výročie atentátu na JFK

<sup>15</sup> Je momentálne nefunkčný

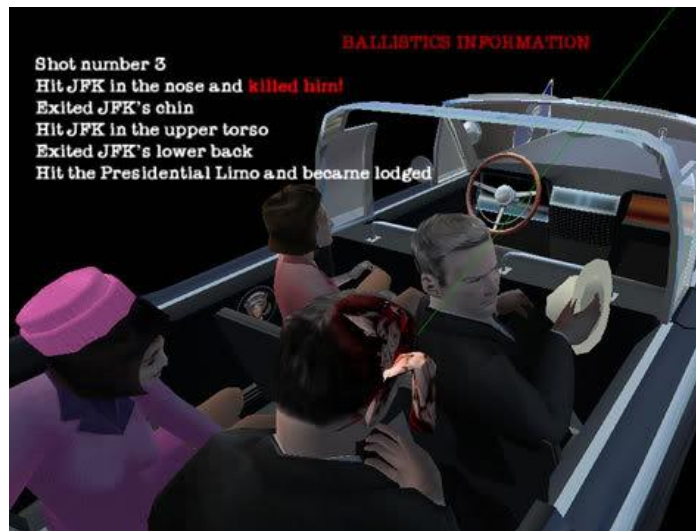
Warrenovej správy. A posledné a najdôležitejšie tlačidlo – Play<sup>16</sup>. Po stlačení tlačidla sa nám zobrazia základné informácie o našej postave a to, že: Sme v Dallase na poschodí Texaského skladu učebníc na 6 poschodí, je práve 12:30 a dátum je 22. november 1963, počasie je pekné a máme v ruke pušku. A následne sa nám už zobrazí herný pohľad, teda pohľad ktorý sa naskytol Lee Harveymu Oswaldovi podľa Warrenovej správy. Stojíme pri otvorenom okne a pod nami sa nachádza ostrá zákruta. Na obrazovke je viditeľný iba kurzor zameriavania pušky, hra sa teda ovláda výhradne myšou. Hráč sa nemôže hýbať, môže hýbať iba kurzorom, ktorého pohľad sa dá pomocou myši aj priblížiť. Dej hry sa začína ako už bolo povedané o 12:30, to znamená, že spoza vzdialenej budovy sa objaví na obzore prezidentské auto aj s posádkou a ide plynule oproti nám, teda ako som už spomenul skôr, ide po Houston Street. Smeruje spolu s celou kolónou ku križovatke ktorá je priamo pod naším oknom a odbočuje pod veľkým uhlom doľava na Elm Street a ďalej pokračuje po tejto ulici k podjazdu, ktorý je po našej pravej ruke. Na prezidenta, aj všetkých členov jeho kolóny je možné strieľať od okamihu kedy sa objaví na obrazovke, teda na Houston Street. Ale ak chceme postupovať podľa Warrenovej správy, musíme počkať kedy odbočí na Elm Street a dostane sa nám do kurzora, pretože pod naším oknom je strom, ktorý je spomínaný v každej správe a nachádza sa aj v tejto hre, musíme počkať kedy ho prezident podíde a dostane sa nám opať na “mušku“. Potom môžeme strieľať. Prvú strelu musíme úmyselne minúť, druhou prestreliť prezidentovi chrbát tak aby zasiahla aj pred ním sediaceho guvernéra a tretou musíme trafiť prezidenta zozadu do hlavy. To či sme prezidenta trafili správne sa dozvieme okamžite, pretože ak je výstrel presný, tak sa prezidentovi vytvorí masívny otvor na hlave, z ktorého mu trčí kúsok mozgu. Táto animácia sa vyskytuje iba u prezidenta, hlavy ostatných postáv ostávajú po trafení nábojom nepoškodené. Ak všetko prebehne “tak ako má“, hra netrvá dlhšie ako 1 minútu.

Potom čo sa auto stratí pod železničným mostom hra končí a nasleduje opakovaný záber a presný rozbor striel. Opakovaný záber si môže hráč púšťať spomalene a z rôznych

---

<sup>16</sup> V preklade - Hraj

uhlov. Môže si prezidenta približovať a meniť uhly pohľadu. Ako základný, je nastavený pohľad, ktorý je totožný s videozáberom ktorý natočil Abe Zapruder, to znamená, že si hráč môže porovnať ako vyzeral „jeho atentát“ v porovnaní s tým reálnym. V rozbere je trajektória každej guľky presne naznačená, a vedľa nej je presný popis koho trafila, a presné miesto kam ho trafila. Napr. „Strela číslo 2. prestrelila pľúca Johna F. Kennedyho a odrazila sa do stehna guvernéra“. Po tomto rozbere každej strely jednotlivo, prichádza na rad bodové hodnotenie. Body sú udeľované za čo najvyššiu podobu s Warrenovou správou. To znamená, že JFK musí zomrieť, guvernér musí ostať zranený a ich manželkám sa nesmie nič stať. Počet striel je neobmedzený, ale za každú strelu vystrelenú navyše, teda viac ako 3, sú body strhávané. Každá strela je potom hodnotená osobitne. Za presnosť a za čas vystrelenia. Každá strela má svoje vlastné hodnotenie, ak napríklad hráč trafi JFK do chrbta má za to body, ale keď neprecestuje guľka až ku guvernérovi, nebude to plný počet bodov za guľku číslo 2. Plný počet bodov je 1000, ale na internete sa neobjavujú žiadne zmienky o tom, že sa niekomu podarilo dosiahnuť toto skóre. To svedčí o tom, že ide naozaj o presnú simuláciu, pri ktorej sú naozaj brané do úvahy všetky fyzikálne zákony, a preto je veľmi ťažké narábať so „zbraňou“ pre laických strelcov. V tejto hre je možné strieľať naozaj do všetkých, a umrieť takmer všetkých členov prezidentskej kolóny počas jednej hry. Pretože ide o simuláciu, autori sa snažili napodobniť atentát a teda aj chovanie všetkých postáv čo najpresnejšie. To znamená, že ak zastrelíte šoféra prezidentovej limuzíny, tá sa rozbehne a nekontrolovateľne narazí do steny a tým usmrť všetkých cestujúcich. Túto tému ale rozoberiem podrobnejšie v ďalšej časti, ktorá sa bude venovať kritike tejto hry.



Obr.1: Rozbor strely v hre JFKR



Obr.2: Pohľad hráča v hre JFKR

## 4.2 Kritické názory

Vlna kritiky sa na túto hru spustila okamžite po jej vydaní. Veľké pobúrenie nespôsobila iba u samotnej rodiny Kennedyovcov. Senátor Ted Kennedy<sup>17</sup>, ju označil za „opovrzenia hodnú“. Ale aj u iných vysoko postavených politických činiteľov. Senátor Joseph Lieberman bol hrou „zhnusený“. Organizácia Children NOW<sup>18</sup>, ktorá propaguje bezpečnejšie

<sup>17</sup> Brat Johna F. Kennedyho

<sup>18</sup> V preklade – Deti TERAZ

média pre deti, odmietla tvrdenia výrobcov, že hra má náučnú hodnotu. Riaditeľka organizácie Christy Glaubke sa vyjadrila, že „hra môže deti naučiť jedine to, ako sa stať vrahom“. Kirk Ewing, výkonný riaditeľ spoločnosti ktorá hru vydala sa vyjadril, že hra slúži k tomu, aby „vytvorila realistické prostredie pre hráčov, ktorý si chcú overiť teóriu jedného streľca“. Podľa informácii ktoré boli v tom čase dostupné na internetovej stránke tejto hry, mal hráč ktorý napodobní atentát najpresnejšie vyhrať 100000 dolárov. Internetová stránka bola medzičasom zrušená, a žiadna výhra predávaná nebola. Kirk Ewing sa k vypisovaniu tejto odmeny vyjadril nasledovne: „Pevne veríme, že ak sa nám podarí presvedčiť čo najviac ľudí k účasti v tejto hre, podarí sa nám raz a navždy odvrátiť pochybnosti, o tom či bol do atentátu na prezidenta zapojený ešte niekto iný.“ Samotný tvorcovia označili JFK Reloaded za docu-hru.

Raessens (2006) si všimol tri typy názorov, ktoré sa opakovali v diskusných fórach, pre hráčov tejto hry. Hráči ktorí tvrdili, že „atentát na Kennedyho je veľmi kontroverzný a preto sa simulácia zdá ako veľmi dobrý spôsob na pochopenie tejto udalosti“, vlastne podvrzujú jej oprávnenosť a považujú ju za hodnotnú. Na druhej strane to boli hráči, ktorí tvrdili, že „je smiešne ak si niekto myslí, že simulácia môže potvrdiť niečo konkrétne“, a teda považovali túto hru za spôsob akým si „zopár programátorov snaží zarobiť peniaze na historickej udalosti“ a tým úplne spochybnili akúkoľvek výpovednú hodnotu tejto hry.

A posledným typom boli hráči, ktorí tvrdili, že „vývojári vytvorili túto hru iba preto, aby podporili domnienku, že Lee Harvey Oswald konal na vlastnú pešť“. Tým vlastne prisúdili tejto hre status niečoho, čo je založené na domnienkach. Mnoho ľudí kritizovalo autorov, že klamlivo označujú hru za vzdelávaciu. Jedno sa ale tejto hre uznať musí, a tým je veľká zásluha na tom, že sa atentát na JFK dostal opäť do povedomia ľudí. (Raessens; str.214)

Z názorov, ktoré zozbieral Raessens by sa dalo povedať, že verejná mienka je v názoroch na túto hru veľmi nejednotná. S rovnakými výsledkami som sa stretol aj pri svojom výskume diskusných fór. Keďže som sa snažil prispieť k analýze tejto hry aj svojím výskumom, rozhodol som sa skúmať názory hráčov na túto hru z morálneho hľadiska. Stretol

som sa takmer stále s dvoma typmi odpovedí. Prvý typ, ktorý bol na moje prekvapenie menšinový, bol ten, že hra je „absolútne nemorálna, necitlivá a presahuje hranice únosnosti“. To znamená, že hráči s týmto názorom nesúhlasia s rozvíjajúcim sa trendom, v ktorom sa anonymné vojenské jednotky menia na konkrétne osoby. Ich argument bol jednoznačný: „Nikomu by sa nepáčilo aby niekto spravil hru v ktorej by išlo o zabíjanie jeho rodinných príslušníkov“. To, že scenár môže dopadnúť aj bizarnými spôsobmi, ako napríklad haváriou a smrťou všetkých cestujúcich, bola takisto dosť kritizovaná skutočnosť. Proti tejto myšlienke ale stál väčšinový názor, ktorý tvrdil že: „V hrách sme zabili už milióny anonymných nemeckých vojakov, nič sa nezmení ak obeti pridáme meno“. Ich argument bol jasný: „Je to len hra.“ Je nemožné rozhodnúť či je jeden alebo druhý názor ten správny. Ja každého osobná vec čo ešte považuje za morálne a čo už nie. Tento výskum ale dokázal, že sa našli aj pozitívne názory na túto hru a tým aj na nový trend dokumentárnych simulácií v ktorých sa menia anonymné postavy na konkrétne, a nie je ich málo.

### 4.3 Hodnotenie

Pri hodnotení JFK Reloaded by som chcel najprv dokázať, či sa dá táto hra považovať za dokumentárnu simuláciu. Na to použijem, tak ako som už spomenul, porovnanie s Renovovými fundamentálnymi tendenciami dokumentárnej formy. Prvým kritériom, ktoré by mal spĺňať dokument je, že by mal: zaznamenávať, odhaľovať a zachovávať. Túto podmienku spĺňa hra JFK Reloaded vo všetkých bodoch. Je evidentné, že hra zaznamenáva to čo sa odohralo, a snaží sa to čo najpresnejším spôsobom podať svojmu užívateľovi. Zároveň aj odhaľuje, pretože pohľad aký sa naskytne hráčovi hry JFK Reloaded sa doposiaľ naskytol iba Lee Harveymu Oswaldovi, až JFKR<sup>19</sup> odhalilo tento pohľad širokej verejnosti. Otázka zachovávanía je zodpovedaná tým, že udalosť, ktorá sa odohrala pred viac ako 40 rokmi sa akokeby znovuzrodila pred očami hráča aj po takej dlhej dobe, a toto zachovávanie bude

---

<sup>19</sup> Skratka pre JFK Reloaded

pokračovať aj v budúcnosti. Druhým kritériom dokumentárnosti je: presviedčať a propagovať. Aj toto kritérium JFKR spĺňa tak povediac “s prehľadom“. To, že JFKR presviedča je očividné. Téma atentátu na Johna F. Kennedyho je stále kontroverzná, a veľké množstvo obyvateľov USA si myslí, že výsledky ku ktorým dospela Warrenova komisia nie sú správne. Hra JFKR sa snaží presviedčať o tom, že verzia ktorú prezentuje správa Warrenovej komisie sa naozaj mohla odohrať. A zároveň aj propaguje túto verziu, keďže veľké množstvo hráčov tejto hry sa neorientuje vo všetkých detailoch atentátu a preto je to pre nich viac menej jediná a teda správna verzia. V treťom kritériu dokumentárnosti, ktorým je požiadavka: analyzovania a pýtania sa; ale hra trochu zaostáva. O tom či hra analyzuje nie je pochyb, pretože celá zmysel hry je v podstate analýza toho čo sa stalo a či sa to naozaj stať mohlo. Po každom odohranom kole nasleduje analýza toho čo sa odohralo, či sa to priblížilo skutočnosti a tým vlastne analyzuje aj skutočnosť samu. Analyzuje vlastne to, či sa atentát mohol odohrať tak ako to popisuje správa. Výsledky su jasné: Ak by hráč dokázal narábať s puškou ako profesionál<sup>20</sup>, atentát by mohol prebehnúť tak ako ho popisuje správa Warrenovej komisie. O tom či sa hra pýta by sa dalo polemizovať. Verzií o tom ako prebehol atentát je mnoho, hra JFKR však ponúka iba jednu. Absolútne vypúšťa akúkoľvek inú verziu. Hra nepripúšťa ani žiadnu možnosť hráčskej iniciatívy. Neposkytuje žiadne možnosti slobodného rozhodovania hráča. K tejto otázke sa vyjadrím o chvíľu, keď sa budem snažiť určiť model implementácie historickej udalosti, ktorý bol použitý v tejto simulácii. Najprv ale porovnam JFKR s posledným kritériom dokumentárnosti ktorým je: vyjadrovanie. Aj posledné kritérium hra spĺňa. JFKR vyjadruje presvedčenie, že sa atentát mohol odohrať tak ako ho popisuje správa Warrenovej komisie.

Táto práca si stanovila za vedľajší cieľ vypracovať porovnávaciu charakteristiku modelov implementácie historických udalostí v počítačových hrách. Porovnaniu konkrétnych modelov implementácie sa budem venovať až v závere tejto práce. Teraz sa budem snažiť vypracovať charakteristiku prvého z modelov implementácie. Ide o implementáciu použitú

---

<sup>20</sup> Napr. Lee Harvey Oswald

v hre JFKR. Tento model označím za model fixný. Ako som spomenul pred chvíľou, hra JFKR splňa všetky požiadavky fundamentálnych tendencií dokumentárnej formy až na jeden bod, ktorým je pýtanie sa. Informácie sú fixne dané, a hráč ma možnosť len zopakovať históriu, ktorá sa “zaručene“ odohrala tak ako to prezentuje hra. Hra ponúka len svoju verziu. Hráči sa nedostávajú naozaj do pozície Lee Harveyho Oswalda, hráči sa stávajú akýmsi súdnym špecialistom, ktorý ma iba overiť či sa udalosť mohla odohrať tak, ako to je popísané v oficiálnej správe. Zámerne som v kapitole Historické udalosti popísal aj informácie, ktoré predchádzali atentátu, aby som ukázal, že všetky tieto udalosti ostali v hre nespomenuté. Hráčovi absolutne uniká kontext celej udalosti a teda aj motivácia. V tomto fixnom modeli implementácie, hráč nemá možnosť spochybnit' historické udalosti, podrobiť ich kritike a sám si vytvorit' obraz o tom ako táto historická udalosť prebiehala. Takýto prístup k historickým udalostiam však musí mať preto zákonite aj svoj náprotivok. Model, ktorý označím ako variabilný. Model variabilný, by mal poskytnúť hráčovi možnosť slobodného rozhodovania, a tým mu poskytnúť možnosť oveľa lepšieho stotožnenia sa s postavou, ktorej skutky sa vlastne stanú skutkami hráča. Na základe tejto charakteristiky modelov implementácie, by som chcel podrobiť detailnej analýze nový herný titul 1378km, ktorý vzhľadom k svojej dobe vydania<sup>21</sup> ešte žiadnej analýze podrobený nebol. Hra 1378km poskytuje hráčovi možnosť slobodného rozhodovania, preto mám dôvod sa domnievať, že v nej bol použitý variabilný model implementácie historickej udalosti.

---

<sup>21</sup> December 2010



## 5. 1378 km

1378 km je nemecká počítačová hra venujúca sa problematike vnútronemeckých hraníc. Jej názov odkazuje na dĺžku hranice medzi Nemeckou Spolkovou Republikou a Nemeckou Demokratickou Republikou v rokoch 1949 až 1990. Táto hranica bola nazývaná aj “plotom smrti“. Vytvoril ju nemecký študent Univerzity v Karlsruhe Jens Strober. Ide vlastne o školský projekt tohoto študenta, ktorý je postavený na hernom jadre už vydaného komerčného herného titulu Half Life 2: Deatchmatch. Samotná hra je ale dostupná voľne na internete. Hra je výhradne sieťová, to znamená, že si vyžaduje pripojenie na internet. Hra je odporúčaná pre hráčov starších 18 rokov a je charakterizovaná ako RPG.

### 5.1 Priebeh hry

Po stiahnutí hry, ktorá svojou veľkosťou taktiež nemôže konkurovať komerčným herným titulom, ju vložíme do súboru Half Life: 2 a môžeme hrať. Po pripojení na herné servery<sup>22</sup>, ktorých kapacita je 16 hráčov, sa nám zobrazí úvodné menu. V tomto menu si môžeme vybrať medzi Grenztruppen (pohraničná stráž) alebo Flüchtling (utečenec). Postavy sú dostupné v rôznych herných skinoch<sup>23</sup>. U pohraničnej stráže máme na výber z dvoch uniforiem, a utečenci sú k dispozícii v rôznom type oblečenia. U utečencov si môžeme vybrať aj pohlavie našej postavy, čo ale na priebeh hry nemá žiaden vplyv. Pri výbere postáv je za nimi viditeľná mapa rozdeleného Nemecka. Po tom čo si vyberieme výzor a typ postavy sa ocitneme v hre, konkrétne na vnútronemeckej hranici roku 1976. Hra sa odohráva v lese, ktorý je predelený hraničným pásmom. Hra je po grafickej stránke priemerná, čo je ale kompenzované veľmi presnými dobovými zobrazeniami zbraní, oblečenia a celého územia hraničného pásma.

---

<sup>22</sup> Podľa počtu hráčov na jednotlivých serveroch

<sup>23</sup> Vonkajší výzor postáv

Kedže si je v hre možné vybrať z dvoch typov postáv, hra prebieha v dvoch rôznych scenároch. Prvým je možnosť hry za utečenca, ktorý sa po pripojení do hry ocitne za plotom, za ktorým je hraničné pásmo strážené Grenztruppen za ktorým sa nachádza cieľ, v tomto prípade je to SRN. Herný štýl je klasický pohľad používaný v simuláciách z vlastného pohľadu. Po tom ako sa nám podarí najst' dieru v plote môžeme postupovať rôznymi spôsobmi. Ako prvá možnosť sa naskytá zbesilý útek, ktorý často vedie k nášmu zastreleniu. Druhá možnosť je pomalý prechod pásma, pri ktorom sa snažíme nebyť spozorovaný. Táto taktika vedie často k tomu, že nás pohraničná stráž zatkne a ocitneme sa vo väzení. Hráči sa často uchylujú k veľmi zvláštnemu spôsobu prechodu. Pokúšajú sa dostať do veže pohraničnej stráže kde sa nachádzajú zbrane a s pomocou týchto zbraní môžu dokonca sami zaútočiť na pohraničnú stráž, bez akýchkoľvek následkov a prejsť hraničným pásmom v pokoji. Táto možnosť je ale dokonca aj v tejto hre takmer úplne nemožná, pretože pohraničná stráž ma neporovnateľne lepšiu východiskovú pozíciu, keďže majú zbrane k dispozícii od začiatku hry. Bez ohľadu na to či sa nám podarí uniknúť, alebo sa náš únik skončí nezdarom, sa potom opäť ocitneme za plotom a scenár hry sa opakuje.

Druhým scenárom je hra v úlohe pohraničnej stráže. Na začiatku sa hráč objaví v hraničnom pásme, v strážnych vežiach má k dispozícii množstvo dobových zbraní. Hra za postavu Grenztruppen je dosť stereotypná. Hráč stojí na veži alebo pod ňou a čaká na utečencov. Ak sa nejaký objaví, môže ho nechať prebehnúť, zastreliť alebo zatknúť. Skóre hry mu zvyšujú iba posledné dve možnosti, keďže možnosť nechať ho uniknúť nebola v popise práce vtedajších Grenztruppen. Za dobre vykonanú prácu sú mu udeľované medaily. Hru však hráč môže vyhrať jedine vtedy, ak nestieľa ale zatýka utečencov. Ak utečencov nezatýka ale zabíja, po istom čase hrania sa mu obrazovka náhle zmení. Hráč sa ocitne v roku 2000 v súdnej sieni, v ktorom sa jeho postava zodpovedá zo zločinov, ktoré spáchala. Aj tento scenár sa cyklicky opakuje.



*Obr.3: Úvodné menu hry 1378km*



*Obr.4: Pohľad hráča v hre 1378km*

## 5.2 Kritické názory

Na hru, ktorá mala byť vydaná pôvodne 3. októbra 2010<sup>24</sup>, sa spustila vlna kritiky, a vydanie sa preto posunulo na 10. decembra 2010. K jej vydaniu bola naplánovaná aj verejná diskusia na ktorú bolo pozvaných množstvo hostí. Riaditeľ Nadácie Berlinskeho Múru Axel Klausmaier sa o hre vyjadril veľmi kriticky. Označil ju za „nevkusnú facku do tváre

---

<sup>24</sup> Výročie zjednotenia Nemecka

pozostalých všetkých obetí“, a zároveň tvrdil, že sa z nej nedá absolutne nič naučiť. Vtedajší obyvateľ Východného Nemecka Rainer Wagner, ktorý bol zatknutý pri pokuse prekročiť hranice do SRN a strávil 2 roky vo väzení bol hrou veľmi urazený. Pán Wagner, ktorý je momentálne prezident Asociácie pre Obete Komunistickej Tyranie, tvrdí, že je táto hra omnoho horšia ako ostatné počítačové hry tohto žánru, pretože sa v nich strieľa na jedincov, ktorý su taktiež ozbrojený, zatiaľ čo tu, je to na „neozbrojených civilistov“. Mnohí nemeckí politici vyjadrili takisto svoje pohoršenie nad týmto herným titulom. Federálna Nadácia pre Rekongiliáciu Komunistickej Diktatúry tvrdí, že privíta rôzne spôsoby ako sa zmieriť s udalosťami spojenými s režimom rokov 1949-1989, vyjadrila ale silné pochybnosti o tom, že sa mladí ľudia môžu naučiť niečo zo strieľania disidentov. „V konečnom dôsledku ide o strieľačku z vlastného pohľadu, čo je neprípustne vzhľadom k historickému kontextu“, povedal hovorca nadácie Wolf Dietrich. Theodor Mettrup z Asociácie pre Obete Komunistickej Tyranie označil hru za „výsmech všetkým obetiam, pretože strelba pri hraniciach nebola žiadnou hrou“.

Tvorca hry ale vyjadril iný názor. Úloha hry je podľa neho hra jasná: „prostredníctvom osobnej identifikácie s postavami utečencov alebo hraničnej stráže a pomocou intenzívneho zážitku z pohraničného pásma vzbudí záujem mladej generácie o nedávnu minulosť Nemecka“. K otázke kritiky zo strany verejnosti sa vyjadril nasledovne: „V tejto počítačovej hre – čo nie možné napríklad v dokumentárnom filme – ja osobne kontrolujem svoje správanie a reakcie, ktoré prebiehajú v reálnom čase v meniacich sa podmienkach. V hre 1378km nie sú hráči pri hraní za postavu pohraničnej stráže nútení strieľať po utečencoch. Hráči majú možnosť slobodného výberu. Hru 1378km vyhráte len v prípade, že nebudete strieľať. Pravidlá hry sú inšpirované situáciou na vnútronemeckých hraniciach. Hraničné tábory, plot smrti a príkazy k strelbe robia túto hru brutálnou. Hlboko ľutujem, že sa obeť vnútronemeckých hraníc a ich rodiny cítia ranený. To nebolo nikdy mojím zámerom“. Na obhajobu svojho študenta a jeho práce sa postavila aj Univerzita v Karlsruhe. V jej oficiálnom vyhlásení stojí, že: „Ľutuje ujmu ktorú hra spôsobila obetiam „plotu smrti“ a ich rodinám.

Stále ale stojí za svým študentom.“ Za svojho študenta sa postavil aj jeho profesor Adam Rafinski, podľa ktorého nie ja hra „určená k tomu aby ju hráči hrali vo voľnom čase, ale slúži k tomu aby im poskytla historickú prednášku.“

Pri skúmaní internetových diskusií venovaných tejto hre ma zaskočil trochu prekvapivý nepomer diskutujúcich v nemeckom a anglickom. Takmer 90% príspevkov bolo v nemeckom jazyku, z toho sa dá súdiť, že hra mala veľmi malý ohlas za hranicami Nemecka. Väčšina príspevkov bola na moje prekvapenie veľmi pozitívneho charakteru. Až na zopár jednotlivcov, boli diskutujúci s hrou spokojný a necítili sa v žiadnom smere pohoršený. To je spôsobené 2 faktormi. Prvým je, že ide stále len o “anonymné postavy“ ktoré nezobrazujú žiadneho konkrétneho človeka. V tomto smere je táto hra, veľmi podobná komerčným herným titulom venujúcim sa problematike 2. svetovej vojny, proti ktorým sa nikdy nezdvihla evidentná vlna kritiky. Druhým je to, že aj keď je hra voľne dostupná, platforma ktorú hra používa je poplatná. Teda k samotnému hraniu sa dostalo len malé množstvo hráčov, ktorý boli vo väčšine fanúšikmi First Person Shooter hier, čo vyplýva z toho, že sú vlastníkami poplatenej verzie hry takéhoto typu. V tomto smere hra zlyhala v plnení svojho základného poslania, ktorým malo byť vzbudenie záujmu mladej generácie ľudí o nedávnu minulosť Nemecka.

### **5.3 Hodnotenie**

Pri svojom hodnotení hry 1378km budem postupovať rovnako ako pri hodnotení hry JFKR. To znamená, že hru najprv podrobím porovnaniu s Renovovými kritériám dokumentárnosti a v druhej časti sa pokúsim určiť model implementácie historickej udalosti. Prvé kritérium: zaznamenávania, odhaľovania a zachovávaná hra splňa. Hra zaznamenáva udalosti ktoré sa odohrávali na vnútronemeckých hraniciach, a snaží sa na nich poukázať. Odhaľuje situácia ktorá panovala na týchto hraniciach, a tým ju zachováva svojím spôsobom “živú“ aj pre ďalšie generácie. Druhým kritériom je presvedčať a propagovať. Hra propaguje

udalosti, ktoré sa odohrávali v roku 1976 a snaží sa vzbudiť záujem širokej verejnosti. To či hra presvedča môže byť pre niektorých ľudí otázne, pretože presvedčanie o tom, že pohraničná stráž mala na výber je dosť diskutabilná téma. Ako bolo spomenuté skôr, Grenztruppen museli plniť svoje úlohy, inak by ich stihol trest. Na túto otázku dáva táto hra jasnú odpoveď, členovia Grenztruppen sa mali snažiť utečencov zatýkať, inak sa budú musieť za svoje zločiny zodpovedať. Takže aj kritérium presvedčania považujem za splnené. Tretie kritérium, ktoré hra JFKR nedokázala splniť, naopak hra 1378km splňuje. 1378km analyzuje možnosti, ktoré mali utečenci a členovia Grenztruppen v danom roku 1976. Analýza spočíva v tom, že každý krok ktorý hráč urobí ma určité dôsledky a je na hráčovi aké zavery si z toho vyvedie, respektíve aké chovanie bude považovať vhodné. To či sa hra na niečo pýta je jednoznačné. Hra pokladá otázku či boli všetky obete vnútronemeckých hraníc naozaj nutné. Nie z politického pohľadu, ale z pohľadu ľudskosti. Každý člen Grenztruppen, v tomto prípade sa ním stáva hráč, stojí pred rozhodnutím, ktoré vplýva z konkrétnej situácie a je na jeho osobom uvážení či stlačí spúšť. Posledným kritériom je: vyjadrovanie. Hre chýba konkrétne vyjadrenie, také ako má napríklad JFKR alebo mnohé dokumentárne filmy. To je ale iba prvý dojem z tejto hry, ktorá pôsobí ako presná simulácia udalostí, nesnaží sa nikomu “držať stranu“, snaží sa len popísať historické udalosti tak ako sa odohrali. Ale tak ako to už popísal Renov vo svojich pravidlách, každý dokument musí mať nejakú výpovednú hodnotu. Vyjadrenie, ktoré môže uniknúť pozorovateľovi pri prvom pohľade na túto hru, sa ale po dôkladnej analýze hľadá veľmi ľahko. 1378km neodsudzuje činy ani jednej zo zúčastnených strán, iba upozorňuje na to, že žiadny z politikov vtedajšieho Východného bloku nechodil po hraniciach so zbraňou v ruke, práve naopak, na hraniciach strelali “obyčajný“ ľudia. To, že k tomu boli nútení pod hrozbou trestu táto hra nepopiera, snaží sa len upozorniť na to, že človek má stále možnosť výberu. Tým hra 1378km splnila podmienky dokumentárnosti, a dá sa považovať za dokumentárnu simuláciu.

Model implementácie historickej udalosti v tejto hre sa dá podľa vyššie uvedenej charakteristiky považovať za variabilný. To znamená, že hráč sám môže ovplyvňovať priebeh

historickej udalosti ktorej je súčasťou. Dokáže sa preto lepšie stotožniť so svojou postavou a teda aj s celou historickou udalosťou, ktorú sa mu hra snaží priblížiť.

## Záver

V závere práce by som rád porovnal modely implementácie historických udalostí v počítačových hrách. A z tohto porovnania potom vyvodil dôsledky, ktoré by mali stačiť na zodpovedenie hlavnej otázky tejto práce, ktorou je určiť či je počítačová hra vhodné médium pre historicky verné spracovanie dokumentárnej simulácie.

Fixný model implementácie, ako sa objavil napríklad v hre JFKR, slúži k presnému zopakovaniu historickej udalosti, tak ako sa odohrala podľa oficiálnych správ. Ako som poukázal predtým, tento model nespĺňa všetky podmienky Renovových fundamentálnych tendencií dokumentárnej formy, nemôžeme ho preto označiť za dokumentárnu simuláciu. Argumentácia je veľmi jednoduchá, ako bolo vysvetlené v kapitole 2.2, počítačové hry musia pristupovať k historickým udalostiam postštrukturalistickým spôsobom, to je ich jediná možnosť ako sa môžu stať dokumentárnymi. Musia pripustiť, že historická reprezentácia nemôže byť nikdy “objektívna“, ale stále je iba momentálnou interpretáciou. To čo tradičný historici nazývajú “objektívnym“ musí byť podrobené diskusii. A nesmú zabudnúť spochybniť tzv. authority, ktoré tvrdia, že majú exkluzívne právo na to určiť čo sa presne stalo. Fixný model ale pristupuje k historickým udalostiam Rankeovským spôsobom, podľa neho teda existujú stabilné a nemenné historické informácie, ktoré historik odhaľuje. To je ale v rozpore s jednou zo základných charakteristík počítačových hier, ktorú je interaktivita. Interakcia medzi dnešným hráčom a obrazom historicky špecifického sveta narúša akýkoľvek dojem jedinečných historických “faktov“ a “daností“ ktoré ustupujú historickej nerovnomernosti a hravosti. Fixnému modelu implementácie sa dá uznať aspoň jeden nespochybniteľný prínos, ktorým je propagovanie historickej udalosti, ktorú sa snaží rekonštruovať. Názory na hru JFKR sa rôznia, jedno je ale isté, a to, že dokázala dostať atentát na Johna F. Kennedyho opäť do povedomia ľudí.



Na druhej strane model variabilný, splnil všetky Renovove kritéria, a pristupuje k historickým udalostiam tak, ako je pre počítačovú hru ktorá sa chce stať dokumentárnou simuláciou nutné, teda postštrukturalisticky. Dáva hráčovi možnosť podrobiť historické udalosti skúmaniu a na základe vlastnej skúsenosti si urobiť vlastný obraz. A týmto nevtieravým spôsobom, ho historicky vzdeláva. Tento model sa preto môže stať dokumentárnou simuláciou. A keďže hra 1378km predstavuje variabilný model implementácie, splňa všetky Renovove požiadavky a pristupuje k historickým udalostiam postštrukturalistickým spôsobom, môžeme ju označiť za dokumentárnu simuláciu. Tým je vlastne zodpovedaná otázka či sa počítačová hra môže stať dokumentárnou simuláciou. Ak prihliadneme na informácie, ktoré som poskytol v kapitole 1.2 o možnom využití počítačových hier, je jasné že počítačové hry, konkrétne simulácie, majú pred sebou veľkú budúcnosť v oblasti vzdelávania. Preto môžem na záver svojej práce konštatovať, že médium počítačovej hry je vhodné pre historicky verné spracovanie dokumentárnej simulácie.

## **Bibliografia:**

- VOLEK, Jindřich. Záhada jednoho atentátu, in: Přísně tajné! (spoluautor), PVS 2004;
- ROTTMAN, Gordon. The Berlin Wall: and the Inner-German Border 1961-89 (Fortress), 2008;
- FULLERTON, Tracy. Documentary Games: Putting the Player in the Path of History, 2005;
- POREMBA Cindy. Frames and Simulated Documents: Indexicality in Documentary Videogames, 2009;
- RAESSENS Joost. Reality Play: Documentary Computer Games Beyond Fact and Fiction, 2006;
- RENOV, Michael. Theorizing Documentary New York: Routledge, 1993.
- MITCHELL, Alice; SAVILL-SMITH, Carol. The use of computer and video games for learning. A review of the literature. London: Learning and Skills Development Agency, 2004.
- BRYCE, J., RUTTON, J. Understanding Digital Games, Sage, London, 2006.
- MCLUHAN, Marshall. Člověk, média a elektronická kultura. Brno: Jota, 2000.
- APPERLEY, Thomas. Genre and game studies: Towards a critical approach to videogame genres. Simulation & Gaming: An International Journal of Theory Practice and Research, 2006;
- BOGOST Ian. Unit operations. An Approach to Videogames Criticism. MIT Press, 2006;

### **Elektronické zdroje:**

[http://www.pcworld.com/article/118717/jfk\\_reloaded\\_game\\_causes\\_controversy.html](http://www.pcworld.com/article/118717/jfk_reloaded_game_causes_controversy.html)

<http://www.1378km.de/>

<http://www.reuters.com/article/2010/09/30/us-germany-wall-game-idUSTRE68T1PS20100930>

<http://www.cool.com.au/computers-technology/personal-computers/jfk-reloaded-revisited-20060414256/>

