UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut mezinárodních studií

Bakalářská práce

2016 **Jakub Šindelář**

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut mezinárodních studií

Jakub Šindelář

Zobrazení historie v počítačových hrách: případová studie na hře „Valiant Hearts: The Great War“

Bakalářská práce

Praha 2016

Autor práce: **Jakub Šindelář**

Vedoucí práce: **PhDr. Ondřej Matějka**

Rok obhajoby: **2016**

Bibliografický záznam

ŠINDELÁŘ, Jakub. *Zobrazení historie v počítačových hrách: případová studie na hře „Valiant Hearts: The Great War.“* Praha, 2016. 60 s. Bakalářská práce (Bc.) Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut mezinárodních studií. Katedra západoevropských studií. Vedoucí diplomové práce PhDr. Ondřej Matějka.

Abstrakt

Práce je případovou studií vyobrazení historie v počítačových hrách. Zkoumanou hru *Valiant Hearts: The Great War* vydala francouzská firma *Ubisoft* v roce 2014. Hra se odehrává během první světové války a byla vytvořena ve spolupráci s Mission Centenaire. Základními cíli práce jsou: 1) odpovědět na otázku, zda a případně jak obraz historie v této hře reflektuje vývoj a soudobá paradigmata ve francouzské historiografii první světové války, 2) identifikovat a následně interpretovat zvláštnosti a deformace ve vyobrazení historie, které se ve hře vyskytují. První, teoretická kapitola představuje problematiku první světové války ve francouzském prostředí, studium počítačových her a metodologii analýzy. Pro analýzu jsem vytvořil vlastní metodologii, v níž kombinuji přístupy několika dalších prací. Kapitolu 2 tvoří vlastní analýza a je členěna na analýzu příběhu (2.1) z pohledu postav a míst, rozbor inventáře předmětů a herní miniencyklopedie (2.2) a analýzu formy a stylu (2.3) – grafické a zvukové stránky společně s problematikou herní svobody. Pro přesnější referenci na jednotlivé části hry slouží odkazy na podkapitoly. Výsledky analýzy potvrzují, že hra reflektuje současnou historiografii. Hlavní závěry práce charakterizující způsob vyobrazení historie ve hře *Valiant Hearts* lze shrnout do čtyř bodů: mezinárodnost, pedagogičnost, mikropohled a protiválečnost. Součástí práce jsou dvě přílohy: Příloha č. 1: Záběry ze hry a Příloha č. 2: Seznam kapitol a podkapitol hry.

Abstract

This thesis is a case study analysis of the visualization of history in computer games. The analyzed game, *Valiant Hearts: The Great War*, was published by the French company *Ubisoft* in 2014. The game is set in The First World War and was developed in cooperation with *The Centenary Parnership Proram*. The main goals of the thesis are following: First, determine if the vision of history in the game reflects the current paradigms of French historiography of The First World War. Second, to identify and to interpret particularities and deformations in the way the game recreates history. The first, theoretical chapter presents the phenomenon of The First World War in the French context, the study of computer games and the methodology of the analysis. For the analysis I have created my own methodology which combines various approaches used elsewhere. Chapter 2 contains the analysis, which is further structured into the analysis of the story from the perspective of the main characters and locations (2.1), analysis of the object inventory and the in game miniencyclopedia (2.2), and the analysis of game's style and form –the graphic and audio style, along with the issue of player freedom (2.3). For greater clarity, the parts of the game are referred to through it's subchapters. The results of the analysis confirm that the vision of history in the game reflects the current historiography. The main points that the depiction of history is based on in this game can be summed up as: internationalism, emphasis on education, micro view and antimilitarism. There are two attachments to the thesis: 1) Screen shots from the game and 2) List of chapters and subchapters.

Klíčová slova

Historie a počítačové hry, počítačové hry, první světová válka, historiografie, centenaire, dějiny Francie, Valiant Hearts, Soldats Inconnus

Keywords

History and video games, video games, computer games, First World War, historiography, centenaire, Great War, history of France, Valiant Hearts, Soldats Inconnus

Rozsah práce: 81 617 znaků

Prohlášení

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

V Praze dne …… Jakub Šindelář

Poděkování

Na tomto místě bych rád poděkoval panu PhDr. Ondřeji Matějkovi, vedoucímu mé práce, za cenné rady a připomínky, které mi poskytl jejím vypracovávání. Současně děkuji kolegům z bakalářského semináře za podnětnou kritiku, která, jak doufám, přispěla ke zkvalitnění této práce.

Institut mezinárodních studií
Teze bakalářské práce

[Zde vložit tezi práce.]

Obsah

ÚVOD **2**

1 TEORETICKÁ ČÁST **6**

1.1 PRVNÍ SVĚTOVÁ VÁLKA VE FRANCOUZSKÉM PROSTŘEDÍ 6
Připomínání a politické využívání problematiky první světové války *6*
Mission Centenaire *7*
Vývoj historiografie *8*
Spor ohledně „souhlasu“ *9*
1.2 STUDIUM POČÍTAČOVÝCH HER 11
1.3 METODOLOGIE ANALÝZY 14

2 HRA VALIANT HEARTS: THE GREAT WAR **16**

2.1 ANALÝZA PŘÍBĚHU 17
2.1.1 Postavy *18*
2.1.2 Místa *30*
2.2 INVENTÁŘ OBJEKTŮ A HERNÍ MINIENCYKLOPEDIE 31
2.2.1 Herní miniencyklopedie *31*
2.2.2 Inventář objektů *33*
2.3 ANALÝZA FORMY A STYLU 38
2.3.1 Grafická stránka *38*
2.3.2 Zvuková stránka *40*
2.3.3 Herní svoboda *42*

ZÁVĚR **44**

SUMMARY **46**

PRAMENY **47**

POUŽITÁ LITERATURA **48**

SEZNAM PŘÍLOH **52**

PŘÍLOHY **53**

PŘÍLOHA Č. 1: ZÁBĚRY ZE HRY 53
PŘÍLOHA Č. 2: SEZNAM KAPITOL A PODKAPITOL HRY 60

Úvod

Počítačová hra *Valiant Hearts: The Great War* z produkce francouzského herního studia *Ubisoft Montpellier* zaznamenala značný komerční úspěch. Od vydání v roce 2014 do září 2015 se jí prodalo přes 2,5 milionů kusů.[1] Tento výsledek je zvláště pozoruhodný, protože počítačové hry se tématu první světové války oproti druhé světové válce věnovaly jen minimálně a povědomí o nich zatím nikdy nepřekročilo úzkou skupinu hráčů.[2] Kromě komerčního úspěchu hra *Valiant Hearts* získala i řadu ocenění od herních kritiků, mezi nimi i cenu za nejlepší příběh a nejlepší „hru pro změnu“ (*Games for Change*) v rámci *Game Awards 2014*.[3] Hra *Valiant Hearts* je zajímavá jako předmět zkoumání i proto, že byla vytvořena ve spolupráci s projektem *Mission Centenaire*. Na jejím vývoji se podílel pedagogický poradce *Mission Centenaire* a zástupce ředitele tohoto projektu historik Alexandre Lafon.[4]

Hra *Valiant Hearts* jako masově konzumovaný kulturní produkt je významným nástrojem formování historického povědomí o první světové válce. O válce, jež i 100 let od vypuknutí představuje pro Francii a její historii významný mezník a současně jakési trvalé kolektivní trauma. Živost odkazu a paměti první světové války v kolektivním vědomí francouzské společnosti je vidět i na velkém množství připomínkových akcí k 100. výročí vypuknutí tohoto světového konfliktu.

Tato práce je případovou studií věnující se vyobrazení historie v médiu počítačových her. Jejími základními dvěma cíli jsou: 1) odpovědět na otázku, zda a případně jak obraz historie v počítačové hře *Valiant Hearts* reflektuje vývoj a soudobá paradigmata ve francouzské historiografii první světové války, 2) identifikovat a následně interpretovat zvláštnosti a deformace ve vyobrazení historie, které se ve hře vyskytují.

---

[1] Dean Takahashi, „Valiant Hearts Creator Cooks Up Lost In Harmony For His Next Game,” *Venturebeat*, 16.9.2015, http://venturebeat.com/2015/09/16/valiant-hearts-creator-cooks-up-lost-in-harmony-for-his-next-game/ (zkontrolováno k 10.5.2016).

[2] Julien Lalu, „Representer la premiere guerre mondiale dans les jeux video entre: entre absence et uchronie," *Mission Centenaire*, 13.5.2014, nestránkováno, http://centenaire.org/fr/espace-scientifique/societe/representer-la-premiere-guerre-mondiale-dans-les-jeux-video-entre (zkontrolováno k 10.5.2016).

[3] Erik Kain, „All The Winners Of The 2014 Game Awards,“ *Forbes*, 6.12.2014, http://www.forbes.com/sites/erikkain/2014/12/06/all-the-winners-of-the-2014-game-awards/ (zkontrolováno k 10.5.2016).

[4] Ubisoft, „Valiant Hearts Developer Diary 3: History [US],“ *YouTube*, 19.6.2014, https://www.youtube.com/watch?v=PlbO70XuZcA (zkontrolováno k 10.5.2016).

Přestože vztah historie a počítačových her byl již některými badateli zkoumán, pro analýzu počítačové hry ve vztahu k historii stále ještě neexistují obecné metodologické přístupy. Pro rozbor hry *Valiant Hearts* jsem si proto vytvořil vlastní přístup a současně jsem využil kritéria zkoumání, která částečně vycházejí z prací, jež blíže představuje teoretická část práce věnující se metodologii. Práce se snaží reflektovat jak francouzskou historiografii první světové války, tak také nejrozumnější závěry a paradigmata z metodologické debaty ludologů a naratologů. Značná část práce se sice věnuje příběhu hry, ale nezůstávají opomenuty ani herní mechanismy a pravidla hry. Protože jsem nemohl využít ekvivalentu filmové minutáže pro přesnější a přehlednější odkazování na jednotlivé momenty ve hře, uvádím u nich aspoň údaj, z které podkapitoly pochází.

První teoretická kapitola se věnuje fenoménu první světové války ve francouzském prostředí s důrazem na jeho politické využívání a vývoj historiografie. Tímto identifikuji témata a přístupy, jejichž přítomnost mohu ověřit v samotné hře. Následně první kapitola uvádí problematiku studia počítačových her a blíže představuje metodologii vytvořenou pro zkoumání hry *Valiant Hearts*. V druhé, analytické kapitole je samotná hra *Valiant Hearts* nejprve stručně představena a kontextualizována. Následují tři podkapitoly pokrývající jednotlivé aspekty hry. V první podkapitole analyzuji příběh hry s důrazem na hlavní postavy a navštívená místa. V druhé rozebírám herní miniencyklopedii a inventář objektů. Předmětem třetí podkapitoly je analýza formy a stylu, konkrétně grafická a zvuková stránka hry a problematika herní svobody. V každé části analýzy propojuji rozbor „textu hry“ (chápaného jako nástroj formování historického vědomí) se znalostí nejnovějších trendů/paradigmat v historiografii první světové války, což mi umožňuje sledovat míru vlivu akademické historiografie na tento pop-kulturní produkt. Součástí práce jsou i dvě přílohy. První, obrazová, obsahuje několik ilustrativních záběrů ze hry. V druhé uvádím kompletní seznam všech podkapitol hry, na které v práci odkazuji pouze číselnou zkratkou.

◆◆◆

Hlavním a základním pramenem této práce je samotná hra *Valiant Hearts*, která byla hrána převážně ve francouzskojazyčné verzi. Bližšímu představení hry se věnuje úvod 2. kapitoly. Další prameny práce představuje trojice videí vývojářského deníku,

rozhovor s obsahovým ředitelem vývojářského týmu Paulem Tumelairem pro francouzskou odnož počítačového časopisu *Pocket Gamer*, rozhovor s hlavním vývojářem Yoanem Fanisem pro americký server *VentureBeat* a webové stránky studia *Ubisoft* ke hře *Valiant Hearts*: http://valianthearts.ubi.com/game/en-us/valiant-hearts/index.aspx. Zde jsem pracoval s hlavní USA verzí stránky hry, protože je obsahově výrazně bohatší než její francouzská verze.

Kvůli nedostatku zdrojů, věnujících se velmi úzkému tématu této práce, jsem využil literatury ze dvou oblastí. Z historiografické literatury o první světové válce byla mým stěžejním zdrojem kniha *Penser la Grande Guerre: Un essai d'historiographie* Antoinea Prosta a Jay Wintera, mapující vývoj francouzské historiografie první světové války. Dále jsem také využil kapitoly věnované historiografii z prací *Les Grandes Guerres* Nicolase Beaupréa a *Historiographies II: Concepts et débats* Nicolase Offenstadta. Všichni tito autoři patří mezi nejvlivnější historiky v dané oblasti. U těch částí práce, které se věnují užším tématům, jako je problematika žen ve válce a fenomén zvířat za první světové války, jsem čerpal z publikací *Françaises en guerre: 1914-1918* Évelyne Morin-Rotureauvé[5] a *La Guerre des animaux: 1914-1918* kolektivu autorů Péronne.[6] Uvedenou literaturu jsem se snažil ještě doplnit o co nejaktuálnější relevantní francouzsky psané akademické články, které se mi podařilo získat přes inventář internetových zdrojů knihovny *Sciences Po Lyon* v databázi *CAIRN.INFO* (http://www.cairn.info/).

K problematice studia počítačových her jsem čerpal především z trojice sborníků. Dvoudílnou publikaci *The Video Game Theory Reader* editorů Marka J.P. Wolfa,[7] Bernarda Perrona[8] jsem využil hlavně pro teoretickou část práce. Při analýze konkrétních jevů se osvědčily knihy *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon: Games Without Frontiers, War Without Tears* editovaná Andreasem Jahn-Sudmannem[9] a Ralfem Stockmannem[10] a *Handbook of Computer Game Studies* Jooste Raessense[11]. Většina využitých článků pochází z internetových zdrojů, nejčastěji z revue

[5] Bývalá členka delegace Národního shromáždění pro práva žen a rovnost, francouzská historička věnující se hlavně historii žen.
[6] Stéphane Audoin-Rouzeau, Damien Baldin, Jean-Pierre Digard, Patrick Jude.
[7] Profesor na Katedře komunikacena *University of Concordia* ve Wisconsinu.
[8] Profesor na Katedře historie umění a kinematografických studií na *Université de Montréal*.
[9] Výzkumný pracovník v Institutu Johna F. Kennedyho pro severoamerická studia *na Freie Universität Berlin*.
[10] Vedoucí oddělení pro management inovací a internetových služeb Státní knihovny v Berlíně.
[11] Profesor teorie médií na Univerzitě v Utrechtu.

The International Journal of Computer Game Research (http://gamestudies.org/1502). Zcela nejpřínosnějším zdrojem zkoumajícím schopnost her ovlivňovat a konstruovat historické vědomí byl pro tuto práci článek Claudia Foguy[12] „Digitalizing Historical Consciousness.“ Většina použité literatury k počítačovým hrám je psaná anglicky.

[12] Profesor italských studií na Univerzitě v Santa Barbaře.

1 Teoretická část

V této kapitole nejdříve uvedu, jak je ve francouzském prostředí téma první světové války zpracováváno. Věnovat se budu jak využívání tohoto fenoménu při připomínkových akcích a v politických diskursech, tak také vývoji francouzské historiografie první světové války. V druhé části kapitoly představím studium počítačových her, a to obecně i specifičtěji v kontextu vztahů a interakcí média počítačových her a historie. Na závěr kapitoly rozeberu metodologii vlastní analýzy.

1.1 První světová válka ve francouzském prostředí

Připomínání a politické využívání problematiky první světové války

Jak uvádím v úvodu práce, živost tématu první světové války ve francouzském prostředí je jasně vidět na stále pokračujícím organizování připomínkových akcích a ve využívání tohoto tématu v politických diskursech čelních představitelů francouzských politických elit. Jedním z kontroverzních témat, které se v souvislosti s první světovou válkou na přelomu století dostalo do veřejné diskuze, byla problematika tzv. popravených pro výstrahu.[13] Jejich symbolickou rehabilitaci a návrat do národní paměti ohlásil ve svém projevu v roce 1998 tehdejší premiér Lionel Jospin. O jejich právní rehabilitaci od té doby vede kampaň francouzská Liga na ochranu lidských práv. Tuto snahu sama Liga prezentuje jako boj o nápravu historické křivdy a srovnává ji s kampaní za rehabilitaci Dreyfuse.[14]

S blížícím se stoletým výročím vypuknutí první světové války došlo na začátku 21. století ve Francii k rozsáhlé rekonstrukci muzeí, kterou doprovázelo také nahrazení instalací, koncepčně pocházejících z padesátých a šedesátých let 20. století a reflektujících tehdejší přístup k paměti války, *mémoire combattante.*[15] Síla paměti první světové války ve francouzské společnosti byla však v souvislosti s některými událostmi i oslabena. Klíčovým mezníkem bylo úmrtí posledního přeživšího francouzského veterána Lazara Ponticelliho v roce 2008. K upozadění první světové

[13] Označení, které se využívá ve francouzštině, je: *Les fusillés pour l'exemple*.

[14] Ligue française pour la défense des droits de l'homme et du citoyen, „LES FUSILLÉS POUR L'EXEMPLE DE 14-18 : LA LDH POUR UNE VRAIE RÉHABILITATION," 20.8.2012, http://site.ldh-france.org/picardie/2015/02/03/les-fusilles-lexemple-14-18-ldh-vraie-rehabilitation/ (zkontrolováno k 10.5.2016).

[15] Nicolas Offenstadt, „Pratiques Contemporaines De La Grande Guerre En France: Des Années 1990 Au Centenaire," *Matériaux Pour L'Histoire De Notre Temps* 113-114, č. 1(2014): 94,

války došlo i rozhodnutím prezidenta Nicolase Sarkozyho v roce 2012 přeměnit svátek jedenáctého listopadu v Den uctění památky všech padlých za Francii.[16]

Od doby, kdy byla postava Němce považovaná za nepřítele a viníka války,[17] je vidět posun ke koncepci, která je výrazně mezinárodní a nese se v duchu francouzko-německého usmíření.[18] Dobrým příkladem toho je monumentální Prsten paměti, odhalený 11. listopadu 2014 na severu Francie. Na zdech této stavby jsou abecedně seřazena jména všech 580 000 lidí, kteří během první světové války padli v oblasti tehdejšího region Nord-Pas de Calais,[19] nehledě na jejich státní příslušnost.[20] V některých případech si oficiální připomínkové akce ale zachovaly nádech starého patriotismu. Příkladem takové je akce Muzea první světové války v Meaux, uskutečněná za přítomnosti premiéra Manuela Vallse a zakladatele muzea Jean-Françoise Copého.[21]

V souvislosti s nejnovějším vývojem kultury připomínání první světové války ve Francii stojí za zmínku nárůst významu samosprávných teritoriálních celků, jako jsou regiony, a degradace dříve ústřední role státu na roli pouze jednoho z řady aktérů. U současných francouzských výstav věnujících se první světové válce je ještě zajímavé to, že dochází k prolínání expozic věnujících se historickým událostem se současnou uměleckou tvorbou reflektující toto téma.[22]

Mission Centenaire[23]

V roce 2011 byla z rozhodnutí prezidenta Nicolase Sarkozyho založena organizace *Mission Centenaire*, která dostala za úkol přípravu a koordinaci připomínkových akcí

---

http://www.cairn.info/revue-materiaux-pour-l-histoire-de-notre-temps-2014-1-page-91.htm (Zkontrolováno k 10.5. 2016).

[16] Ibid., 96.

[17] Jean-Jacques Becker, „L'évolution de l'historiographie de la Première Guerre mondiale,“ *Revue historique des armées* 242(2006): 2, https://rha.revues.org/4152 (zkontrolováno k 10.5.2016).

[18] Nicolas Offenstadt, "Pratiques Contemporaines…," 98.

[19] Po reformě teritoriálního dělení roku 2014 je sloučen s bývalým regionem Picardie v region Nord-Pas-de-Calais-Picardie, který se bude na základě rozhodnutí regionální rady v budoucnosti nazývat *Hauts-de-France*.

[20] Benjamin Gilles a Nicolas Offenstadt, „Mémoires de la Grande Guerre,“ *Matériaux pour l'histoire de notre temps* 113 - 114, č. 1 (2014): 2, http://www.cairn.info/revue-materiaux-pour-l-histoire-de-notre-temps-2014-1-page-2.htm (zkrontrolováno k 10.5.2016).

[21] Nicolas Offenstadt, „Pratiques Contemporaines…," 98.

[22] Ibid., 94, 98.

[23] http://centenaire.org/.

v souvislosti se stoletým výročím od vypuknutí první světové války. Součástí této organizace je i vědecká rada, složena z předních historiků první světové války v čele s Antoinem Prostem.

Instituce *Mission Centenaire* je vedena správní radou, složenou jak ze zástupců relevantních francouzských ministerstev, tak také zástupců např. Francouzské národní knihovny, Muzea armády či Národního úřadu veteránů a obětí války. Pouze projekty a připomínkové akce, které jsou hodnoceny touto institucí jako výjimečně inovativní a přínosné, mohou nést zaštítění značkou *Mission Centenaire*. Záštita a značka *Misssion Centenaire* má u hry jako je *Valiant Hearts* garantovat historickou přesnost vyobrazených událostí.

Kromě záštity a koordinace akcí *Mission Centenaire* plní i funkci poradní. Tehdejší francouzský ministr Kader Arif, pověřený problematikou válečných veteránů, si např. v roce 2013 nechal již k výše zmíněné problematice popravených pro výstrahu a jejich případné rehabilitaci vypracovat odborný posudek od historiků vědecké rady *Mission Centenaire*.[24]

Vývoj historiografie

První světová válka se stala už ve svém průběhu předmětem badatelského zájmu historiků. Za sto let od jejího vypuknutí bylo vydáno nepřeberné množství akademických publikací, v nichž se autoři snaží tuto válku analyzovat a interpretovat. Tematické zaměření a metodologické přístupy se postupem času měnily. Ale až v roce 2004 společnou publikací *Penser la Grande Guerre*[25] amerického historika Jay Wintera a jeho francouzského kolegy Antoine Prosta došlo k souhrnnému analyzování vývoje historiografie první světové války jak ve francouzském, tak také v mezinárodním prostředí. V publikaci člení historiografii první světové války do tří základních konfigurací podle převládajícího paradigmatického přístupu v daném období.

[24] Antoine Prost a kol., *Quelle mémoire pour les fusillés de 1914-1918 ?: Un point de vue historien (*2013), http://centenaire.org/sites/default/files/references-files/rapport_8-11-2013.pdf (zkontrolováno k 10.5.2016).

[25] Antoine Prost a Jay Winter, *Penser la Grande Guerre : Un essai d'historiographie* (Paříž: Éditions du Seuil, 2004).

První konfigurace je charakterizována zaměřením na dějiny politické, diplomatické a vojenské.[26] Druhá se prosazuje po druhé světové válce a je ovlivněna do velké míry marxistickými přístupy a zajímá se převážně o sociální problematiku.[27] Třetí, kulturně sociální konfigurace, prosazující se na přelomu osmdesátých a devadesátých let, plynule navazuje na druhou, opouští ale marxistický přístup a největší pozornost věnuje kulturním dějinám.[28] Zaměření na dříve málo zkoumanou problematiku kultury poskytlo historikům nová východiska a metodologické přístupy k interpretaci dříve nevysvětlených jevů.[29]

Nástup výše zmíněné sociálně kulturní konfigurace byl doprovázen výrazným obnovením zájmu o problematiku první světové války u francouzské veřejnosti a nárůstem publikací všeho druhu.[30] To, že tento trend přesahuje komunitu historiků, potvrzují i pozorování Nicolase Offenstadta v knize *14-18 aujourd'hui*. Konstatuje v ní, že od devadesátých let dochází u francouzského obyvatelstva k výraznému rozmachu veřejného zájmu a osvojení si paměti první světové války jako kulturně sociální praxe.[31] Jako hlavní předměty současných sporů komunity francouzských historiků identifikuje Élise Julienová[32] problematiku souhlasu s válkou a využití svědectví.[33] Dalším významným posunem v zaměření historiografie první světové války za století její existence je zvýšená pozornost historiků věnovaná životním podmínkám jednotlivých vojáků,[34] jež byly po dlouhou dobu naprosto opomíjeny.[35]

Spor ohledně „souhlasu“

Ve své knize *Fallen Soldiers: Reshaping the Memory of the World Wars* (1990) přichází americký historik George Mosse[36] s pojmem „brutalizace.“[37] Na jeho koncept reaguje

---

[26] Ibid., 18, 24.
[27] Ibid., 33, 36-37.
[28] Ibid., 42, 44-45, 47.
[29] Nicolas Offenstadt, „La Grande Guerre,“ v Christian Delacroix a kol.*Historiographies II: Concepts et débats* (Paříž: Gallimard, 2010), 1064.
[30] Nicolas Beaupré*, Les Grandes Guerres 1914-1945* (Paříž: Belin, 2012), 1046.
[31]Nicolas Offenstadt, *14-18 aujourd'hui: la Grande Guerre dans la France contemporaine* (Paříž: Odile Jacob, 2010), 8.
[32] Profesorka soudobých dějin na Institutu politologických studií Univerzity Lille 2.
[33] Élise Julien, „À propos de l'historiographie française de la première guerre mondiale,“ *Labyrinthe* 18, č.2 (2004): 53, http://labyrinthe.revues.org/217 (zkontrolováno k 10.5.2016).
[34] Jean-Jacques Becker, „L'évolution de l'historiographie…,“ 4.
[35] Antoine Prost a Jay Winter, *Penser la Grande Guerre..,,* 27.
[36] Zesnulý americký historik německého původu, za života působil na univerzitách v Iowě, Wisconsin-Madisonu a Hebrejské univerzitě.

skupina francouzských historiků kolem Muzea první světové války v Péronne v čele se Stéphanem Audoin-Rouzeauem[38] a Annete Beckerovou[39] konceptem „válečné kultury.“[40] Tito historikové zastávají názor, že vlastenectví a všeobecný souhlas s vedením války u francouzského obyvatelstva byly hlavními faktory, které umožnily úspěšné vedení tak dlouhého a násilného konfliktu.[41] Zpochybňují také dříve obecně přijímaný pohled na aktéry první světové války jako na pouhé oběti.[42] Tato skupina historiků se v dnešní době nejčastěji označuje jako tzv. „škola souhlasu“(*école du consentement*).

Přístup této školy byl kritizován řadou historiků kvůli přílišné spekulativnosti úvah ohledně válečné kultury a kvůli nedostatečnému vysvětlení, zda a případně proč dříve existující náboženské, místní a další identity přestaly hrát u rozhodování lidí ve válce roli.[43] Dominantní tezi „válečné kultury“ bylo také vytýkáno, že se dostatečně nevěnuje reálně existujícím praktikám vyhýbání se boje[44] a dalším projevům nesouhlasu s válkou.[45] Frédéric Rousseau[46] oponuje historikům „školy souhlasu“ a v roce 2003 přichází s alternativní tezí, v níž zdůrazňuje nástroje a praktiky násilného donucování vojáků.[47]

Největší uskupení kritiků přístupu Beckerové a Audoin-Rouzeaua tvoří *CRID 14-18*.[48] Tato skupina bývá často nesprávně zjednodušována na „školu nátlaku“*(école de la contrainté)*, přestože je toto označení zavádějící, protože žádný z jejích představitelů nezastává stanovisko, že by vojáci bojovali v první světové válce pouze z donucení a hrozby násilí.[49] I přes určité snahy propojit oba tábory historiků

---

[37] Nicolas Offenstadt, „La Grande Guerre,“…, 1066.
[38] Ředitel Vysoké školy pro společenské vědy (EHESS) a vedoucí mezinárodní výzkumného centra Péronne.
[39] Profesorka na Université Paris Ouest Nanterre La Défense a členka Institut Universitaire de France.
[40] Élise Julien, „À propos de l’historiographie…,“ 54.
[41] Nicolas Offenstadt, „La Grande Guerre,“…, 1065.
[42] Nicolas Beaupré*, Les Grandes Guerres…,* 1048.
[43] Nicolas Offenstadt, „La Grande Guerre,“…, 1068
[44] Ibid., 1071.
[45] Nicolas Beaupré*, Les Grandes Guerres…,* 1049.
[46] Profesor soudobých dějin na Univerzitě Paula Valéryho v Montpellier a vedoucí tamního výzkumného střediska pro interdisciplinární výzkum ve společenských a humanitních vědách (CRISES).
[47] Élise Julien, „À propos de l’historiographie…,“ 59.
[48] „Collectif de recherche international et de débat sur la guerre de 1914-1918“/ Skupina pro mezinárodní výzkum a diskuzi války 1914-1918, http://crid1418.org/.
[49] Nicolas Offenstadt, „La Grande Guerre,“…, 1069-1070.

nějakým kompromisním stanoviskem, došlo k zablokování vzájemného dialogu a postupné radikalizaci postojů obou stran.[50]

◆◆◆

Zhodnocení první světové války ve francouzském prostředí

Z diskursů politických elit a vývoje historiografických zaměření a sporů lze vidět několik významných tendencí a témat, jimž se v analýze hry budu věnovat. Mezi nimi jsou: zaměření na osudy a životní podmínky řadových vojáků a s tím související širší posun pozornost z makropohledu na mikropohled, zájem o marginalizované skupiny jako jsou popravení pro výstrahu, hledání příčin motivace vojáků pokračovat v boji, zdůrazňování mezinárodního aspektu konfliktu a motivu solidarity napříč národy.

1.2 Studium počítačových her

Tato podkapitola si klade za cíl poskytnout potřebný náhled do oblasti studia počítačových her obecně a ve vztahu k historii obzvlášť, stručně shrnout vývoj tohoto vědního zaměření a identifikovat hlavní současná paradigmata.

Velká část prvních analýz fenoménu počítačových her se snažila spojit médium počítačových her se staršími médii.[51] Na základě společných prvků, jako je např. využití vyprávění a vyprávěcích metod, se badatelé snažili využít prostředky a metodologické přístupy, které znali a využívali pro zkoumání jiných médií, jako je literatura nebo film. Proti tomuto přístupu se stavěla skupina badatelů, kteří přenesení metodologií z jiných médií odmítali. Tito zdůrazňovali jedinečnost počítačových her, spočívající v interaktivnosti a nutnosti koordinace očí a rukou - charakteristik, které si žádají vlastní přístupy pro analýzu tohoto média.[52] Odlišné názory těchto dvou skupin vyústily ve vzniku prvního paradigmatického sporu v rámci studia počítačových her,[53] veřejně označovaného jako „debata naratologie proti ludologii.“

---

[50] Nicolas Beaupré, *Les Grandes Guerres…,* 1049.

[51] Mark J.P. Wolf a Bernard Perron, „An Introduciton to the Video Game Theory,“ v Mark J. P. Wolf a Bernard Perron, *The Video Game Theory Reader* (New York: Routledge, Taylor & Francis Group, Inc., 2003): 11, http://www.raco.cat/index.php/Formats/article/download/257485/344576 (zkontrolováno k 10.5.2016).

[52] Ibid., 12.

[53] Britta Neitzel, „Narrativity of Computer Games,“ v Peter Hühn, *The Living Handbook of Narratology*(Hamburg: Hamburg University, 2014): 3, http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narrativity-computer-games (zkontrolován k 10.5.2016).

Tato debata je v řadě ohledů velmi nepřehledná. Obecně se dá identifikovat několik předních badatelů, mezi nimi např. Jesper Juul[54] a Espen Aarseth[55], kteří sami sebe označují za ludology a staví se do opozice proti tzv. naratologům. Problémem však je, že druhá strana debaty nemá žádné představitele, kteří by sebe označovali za zastánce naratologie a vyhraňovali se proti ludologům.[56] Janet H. Murray[57] kritizuje tuto debatu za to, že její ústřední spor a strany konfliktu byly vždy definovány pouze ludology.[58] Gonzalo Francesa,[59] jeden z propagátorů pojmu ludologie (*ludology)*,[60] jde tak daleko, že tvrdí, že žádná akademická debata naratologie proti ludologii neproběhla a že celý paradigmatický spor byl pouze výsledkem řady špatných výkladů a nedorozumění.[61]

Na přelomu tisíciletí se studium počítačových her vymezuje jako samostatná vědní disciplína. Přesněji se tento moment datuje rokem 2001, kdy byl publikován článek Espena Aarsetha „Computer Game Studies, Year One"[62] a založena první akademická revue věnující se problematice počítačových her - *The International Journal of Computer Game Research*. Vedle odborného zájmu se počítačové hry staly i předmětem veřejné diskuze. Částí veřejnosti jsou kritizovány a označovány za zdroj šíření násilí. Jinými jsou ale naopak vyzdvihovány pro svůj potenciál podporovat kreativitu a spolupráci.[63] V současné době mezi nejznámější představitele propagátorů

---

[54] Profesor na Dánské škole designu, dříve člen výzkumných center *MIT*, Univerzity v New Yorku a v Kodani.
[55] Vedoucí Centra pro výzkum počítačových her Univerzity informačních technologií v Kodani.
[56] Gonzalo Frasca, „Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place," *Ludology.org* (2003): 3, http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf (zkontrolováno k 10.5.2016).
[57] Profesorka na Škole literatury, médií a komunikace Instiutu technologií v Georgii.
[58] Janet H. Murray, „The Last Word on Ludology v Narratology (2005)," inventingthemedium.com, 28.6.2013, nestránkováno, http://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/ (zkontrolováno k 10.5.2016).
[59] Vedoucí programu studia počítačových her na *Universidad ORT Uruguay* v Montevideu.
[60] Gonzalo Frasca, „Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative," *Parnasso* 3 (1999): 2, http://web.cfa.arizona.edu/art435a/readings/frasca_ludology.pdf (zkontrolováno k 10.5.2016).
[61] Gonzalo Frasca, „Ludologists love stories, too…," 2.
[62] Espen Aarseth, „Computer Game Studies, Year One," *Game Studies* 1, č.1 (2001): nestránkováno, http://gamestudies.org/0101/editorial.html (zkontrolováno k 10.5.2016).
[63] Florian Kerschbaumer a Tobias Winnerling, „The Devil is in the Details:Why Video Game Analysis is Such a Hard Task for Historians and How We Nevertheless Try," v *Early Modernity and Video Games* (Cambridge: Cambridge Scholars, 2014): X, http://www.cambridgescholars.com/download/sample/58602 (zkontrolováno k 10.5.2016).

pozitivních přínosů počítačových her patří Jane McGonigal,[64] autorka knihy *The reality is Broken.*[65]

Počítačové hry se staly předmětem zkoumání celé řady vědních oborů, jako jsou mediální studia, psychologie, pedagogika. V rámci historických věd byly zkoumány jen minimálně a dlouhou dobu zůstávaly až na výjimky opomíjeny. Florian Kerschbaumer[66] a Tobias Winnerling prosazují názor, že by se historická věda měla zajímat o počítačové hry nejen jako o zprostředkovatele historie, ale také jako o objekt sám o sobě, který představuje vysoce populární médium s vlastním způsobem vyprávění.[67] Mezi významné práce, rozebírající vztah historie a počítačových her, patří analýzy jejich pedagogické využitelnosti při výuce středoškolského dějepisu[68] a historických teorií v univerzitním prostředí.[69] Pozornost si zaslouží také práce Kevina Schuta,[70] upozorňující na náchylnost média počítačových her zkreslovat vyobrazení historie,[71] rozbor možného vlivu počítačových her na změnu utváření představ o historii v práci Claudia Fogua[72] a analýza Thomase Rabinoa,[73] věnující se míře historické autentičnosti, ideologickému pozadí a možnosti instrumentalizovat počítačové hry k propagandistickým účelům.[74]

---

[64] Vedoucí oddělení pro výzkum a vývoj počítačových her v *Institute for the Future* v Palo Altu.
[65] Jane McGonigal, *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World* (New York: Penguin Books, 2011).
[66] Pracovník katedry soudobých dějin a dějin Rakouska na *Alpen-Adria-Universität Klagenfurt.*
[67] Florian Kerschbaumer a Tobias Winnerling, „The Devil is in the Details…," X-XI.
[68] William R. Watson, Christopher J. Mong, Constance A. Harris, „A case study of the in-class use of a video game for teaching high school history," *Computers & Education* 56, č. 4 (2011), https://www.researchgate.net/publication/220140859_A_case_study_of_the_in-class_use_of_a_video_game_for_teaching_high_school_history (zkontrolováno k 10.5.2016).
[69] A. Martin Wainwright, „Teaching Historicla Theory through Video Games," *The History Teacher* 47, č.4 (2014), http://www.societyforhistoryeducation.org/pdfs/A14_Wainwright.pdf (zkontrolováno k 10.5.2016).
[70] Profesor mediálních studií katedry komunikace na *Trinity Western University*.
[71] Kevin Schut, „Strategic Simulations And Our Past: The Bias Of Computer Games In The Presentation Of History," *Games and Culture* 213, č.2 (2007), http://skynet.ie/~ogami/notes/year%204/writing/Strategic%20simulations.pdf (zkontrolováno k 10.5.2016).
[72] Claudio Fogu, „Digitalizing Historical Consciousness," *History and Theory* 47 (2008), http://www.culturahistorica.es/fogu/historical_consciousness.pdf (zkontrolováno k 10.5.2016).
[73] Francouzský historik a žurnalista specializující se na francouzský odboj a americkou společnost.
[74] Thomas Rabino, „Jeux vidéo et Histoire," *Le Débat* 177, č. 5 (2013) http://www.cairn.info/revue-le-debat-2013-5-p-110.htm (zkontrolováno k 10.5.2016).

1.3 Metodologie analýzy

Pro analýzu relevantních aspektů hry *Valiant Hearts* jsem použil vlastní výzkumné přístupy a metody. U metodologického přístupu jsem se snažil věnovat se jak problematice příběhu, tak také herním pravidlům a mechanismům. Při sestavování analytického rámce jsem se nejvíce inspiroval třemi pracemi, věnujícími se této problematice. Jde v prvé řádě o článek Miy Conslavové[75] a Nathana Duttona,[76] který se snaží poskytnout obecnou sadu nástrojů pro analýzu počítačových her přes čtyři oblasti: *Object Inventory*, *Interface Study*, *Interaction Map a Gameplay Log*.[77] Podkapitola 2.2 Inventář objektů a herní miniencyklopedie je z velké části založena na jejich konceptu *Object Inventory*. Dílčí aspekty ze zbylých tří oblastí jsou zakomponovány do podkapitol 2.1 Analýza příběhu a 2.3 Analýza formy a stylu. Druhým inspirativním metodologickým zdrojem je článek Espena Aarsetha, jehož práce uvádí tři přístupy pro analyzování her: 1) analýza struktury a pravidel hry, 2) interpretace záznamů o hraní někoho dalšího a 3) vlastní hraní hry.[78] Jako třetí zdroj mi posloužil úvod do kurzu Clary Fernandez-Vary,[79] věnující se analýze počítačových her na *MIT*. Tento text podrobně rozebírá jednotlivé fáze analýzy: předherní přípravu, postup vytváření poznámek v průběhu hraní atd. Uvádí také typologii herních analýz.[80]

Při analýze jednotlivých aspektů hry *Valiant Hearts* kombinuji poznatky ze soudobého studia počítačových her společně s povědomím o již zmíněné francouzské historiografii první světové války a jejím politickém využívání. Přesah mezi vědními oblastmi je pro práce věnující se počítačovým hrám vcelku typická. Frans Mayra[81] jde až tak daleko, že označuje počítačové hry kvůli jejich komplexnosti za předmět zkoumání z vlastní

---

[75] Profesorka studia a designu počítačových her na *Université Concordia* v Montrealu.
[76] Pracovník Školy telekomunikací Univerzity Ohia v Athens.
[77] Mia Consalvo a Nathan Dutton, „Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games," *Game Studies* 6, č.1 (2006): nestránkováno, http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton (zkontrolováno k 10.5.2016).
[78] Espen Aarseth, „Playing Research: Methodological approaches to game analysis" (článek prezentován na konferenci Australia DAC v Melbourne, květen 2003): 3, http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf (zkontrolováno k 10.5.2016).
[79] Profesorka na New Yorkské univerzitě.
[80] Clara Fernandez-Vara, „CMS.300 Introduction to Videogame Studies, Fall 2011," *MIT OpenCourseWare*, 1-4, http://ocw.mit.edu/courses/comparative-media-studies-writing/cms-300-introduction-to-videogame-studies-fall-2011/assignments/game-analysis/MITCMS_300F11_GameAnaGuide.pdf (zkontrolováno k 10.5.2016).
[81] Profesor informačních studií a interaktivních médií na univerzitě v Tampere.

podstaty nutně interdisciplinární.[82] Samotná analýza začíná představením a kontextualizací hry *Valiant Hearts*. Část 2.1 Analýza příběhu se zaměřuje na hlavní postavy a místa. Herní miniencyklopedie a ve hře přítomné objekty jsou rozebrány v části 2.2. Poslední část 2.3 se věnuje analýze formy a stylu hry, konkrétněji její grafické a zvukové stránce a problematice herní svobody.

[82] Frans Mayra, „Getting into the Game: Doing Multidisciplinary Game Studies," *v* Mark J. P. Wolf a Bernard Perron, *Video Game Theory Reader 2*(New York: Routledge,2009):*316*.

2 Hra Valiant Hearts: The Great War

Hra byla připravena vývojářským studiem *Ubisoft Montpellier*. Jde o hru pro jednoho hráče, která je k dispozici na řadě herních platforem: vedle osobních počítačů, herních konzolí *Playstation 2* a *3*, *Xbox 360* a *Xbox One*, také na mobilních a tabletových zařízeních. Dle stránky *howlongtobeat.com*, která sbírá zpětnou vazbu od hráčů ohledně délky jednotlivých počítačových her, hra *Valiant Hearts* zabere v průměru šest až devět hodin čistého herního času.[83]

Hra je rozdělena na jednotlivé části oddělené vstupy vypravěče. Společným pro všechny části je, že v nich má hráč za cíl vyhýbat se nebezpečí a překonat určitý druh překážek, aby získal potřebný předmět nebo aby se dostal k cíli. Konkrétní překážky jsou v jednotlivých částech hry rozmanitého charakteru. Sahají od fyzických překážek, které lze snadno rozbít nebo obejít, až po překážky, které lze zdolat pouze vyřešením hlavolamu, případně interakcí s nehratelnými postavami ve hře.

Co se herního žánru týče, hra se blíží nejvíce žánru adventury s množstvím herních hlavolamů. Samotní tvůrci připodobňují hru k interaktivnímu komiksu.[84] Pokud bychom měli hru zařadit podle způsobu, jakým pracuje s historií, dle dělení Williama Uricchia[85] hra *Valiant Hearts* spadá do kategorie her snažících se zobrazit jednu konkrétní událost, na rozdíl od her, jež se snaží simulovat historii jako proces.[86]

Za analýzu stojí samotný název hry, respektive varianty názvu v různých jazykových verzích. S výjimkou francouzské se všechny jazykové verze drží anglického názvu *Valiant Hearts: The Great War*.[87] Tento název je přímou referencí na britskou báseň *O Valiant Hearts*[88] Johna Stanhope Arkwrighta, která byla krátce po svém zveřejnění

---

[83] „Valiant Hearts: The Great War ," *HowLongToBeat*, http://howlongtobeat.com/game.php?id=19503 (zkontrolováno k 10.5.2016).
[84] Ubisoft, „Valiant Hearts Developer Diary 2: Gameplay [US]," *YouTube,* 5.6. 2014, https://www.youtube.com/watch?v=o0LDZsd3XRA (zkontrolováno k 10.5.2016).
[85] Profesor mediálních studií na *MIT* a komparativních dějin médií na Univerzitě v Utrechtu.
[86] William Uricchio, „Simulation, History, and Computer Games," v Joost Raessens, *Handbook of Computer Game Studies* (Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2005): 328, http://web.mit.edu/uricchio/Public/pdfs/pdfs/cybergames%20.pdf (zkontrolováno k 10.5.2016).
[87] V českém překladu: „Udatná srdce: Velká válka."
[88] Báseň byla zveřejněna poprvé v roce 1919 ve sbírce „The Supreme Sacrifice."

zhudebněna a od roku 1920 se stala hlavní hymnou užívanou pro uctění památky britských obětí v první světové válce během tzv. *Remembrance Day* - 11. listopadu.[89]

Francouzský název *Soldats inconnus: Mémoires de la Grande Guerre*[90] se výrazně odchyluje od anglického názvu. Rozhodnutí vytvořit speciální francouzský název, který se odlišuje od toho, jenž je využíván pro prezentaci hry mezinárodně, má své opodstatnění vzhledem k tomu, jaký význam pro úspěch této hry má právě francouzský trh. Ve francouzském názvu je zřejmý přímý odkaz na fenomén neznámého vojáka,[91] který je právě ve francouzském kontextu velmi významný. Důkazem toho je i hrob neznámého francouzského vojáka z první světové války pod Vítězným obloukem na náměstí Charlese de Gaulla v Paříži. Kvůli omezenému rozsahu práce rozdíly mezi jazykovými verzemi hry nemohly být předmětem podrobnější analýzy.[92] Při analýze hry byla jako pramen využívána její francouzská jazyková verze.

2.1 Analýza příběhu

V této části práce budu z různých pohledů analyzovat příběh hry. Nejdříve uvedu několik poznámek k příběhu jako celku a způsobu, jakým je ve hře vyprávěn. V další části rozeberu příběh z pohledu postav, které v něm vystupují. V poslední části se zaměřím na místa, do kterých se postavy během hry dostanou. Budu se snažit poukázat nejen na to, co a proč se hra snaží stavět do popředí, ale také na to, která témata a proč asi zůstávají v pozadí.

Příběh hry se omezuje pouze na dění na západní frontě. Časově se příběh odehrává od vyhlášení mobilizace ve Francii 1. srpna roku 1914 do příjezdu prvních amerických jednotek do Evropy v červnu roku 1917. Jednotlivé kapitoly a podkapitoly na sebe ne vždy chronologicky navazují. Je tomu tak proto, že se příběh hry v několika případech vrací zpět v čase, např. při představení perspektivy nové postavy. Hráč ve hře

---

[89] „O Valiant Hearts," *BBC,* 13.11.2008, http://www.bbc.co.uk/herefordandworcester/content/articles/2008/11/13/ww1_o_valiant_hearts_feature.shtml (zkontrolováno k 10.5.2016).

[90] V českém překladu: „Neznámí vojáci: Paměti velké války."

[91] Památníky věnované hrobu neznámého vojáka se objevují poprvé po první světové válce. V češtině převažuje označení „hrob neznámého vojína."

[92] Příkladem toho, jak odlišné po obsahové stránce jsou některé části vyprávění ve francouzské a anglické jazykové verzi, je obsah dopisu, který píše Emile na začátku hry. V anglické verzi se věnuje zemědělské sklizni a doporučení, aby Marie důvěřovala svým sousedům. Oproti tomu francouzská verze se v této části věnuje v širší míře líčení nálad válečného nadšení na začátku války.

ovládá střídavě čtyři postavy, jejichž osudy se postupně proplétají. Během větší části hry je právě ovládaná postava doprovázena psem Waltem. Hlas vševědoucího vypravěče vypráví většinu příběhu prostřednictvím vstupů během přechodu mezi podkapitolami. Tento přístup je občas doplněn předčítáním dopisů, které obdržela některá z postav. Dopisy jsou buď čteny hlasem jejich autora, nebo je jejich obsah sumarizován hlasem vypravěče.

Názvy jednotlivých kapitol se snaží hráče připravit na jejich celkový charakter. Kapitola „Vstříc neznámu“ pokrývá dění od začátku války do poloviny roku 1915. Na konci roku 1914 začíná a na začátku roku 1916 končí kapitola „Kupředu“. Přímo na ni navazují kapitoly „Rozčarování“ a „Rebelie.“ Tyto dvě poslední kapitoly odděluje začátek roku 1917. Za poznámku stojí, že anglická jazyková verze má kapitoly pojmenovány velmi odlišně. Další jazykové verze, které jsem zkoumal, se u názvů kapitol drží překladu buď anglického, nebo francouzského označení. Podkapitoly nejčastěji nesou jméno lokace a jsou vždy uvedeny upřesněním času a místa, kde se děj hry odehrává. Při odkazování na konkrétní pasáže hry budu využívat systém následujícího formátu (VH: „číslo dané podkapitoly“).[93]

2.1.1 Postavy

Ve hře se hráč střídavě ujímá vždy jedné z celkem čtyř hratelných postav. Hráč nemůže v žádném momentě hry ovlivnit, jakou postavu bude ovládat. Dále ve hře vystupují další důležité postavy, které sice hráč neovládá, ale které hrají v příběhu významnou roli. V analýze se budu věnovat primárně specifickým jednotlivcům, s výjimkou situace, kdy v souvislosti s konkrétní postavou bude vhodné zmínit zobrazení tematicky příbuzných vedlejších postav. Všechny vyobrazené postavy ve hře jsou fiktivní, ale jejich charakter a osudy jsou inspirované skutečnými osobami.[94] O jednotlivých postavách se hráč kromě samotného příběhu hry může dovědět více v minimedailoncích

[93] Rozpis všech podkapitol s jejich názvy lze najít v Příloze 1.
[94] Ubisoft, „Valiant Hearts Developer Diar 1: Art & Emotion [US], *YouTube,* 23.5.2014, https://www.youtube.com/watch?v=XQSD-JZruIw (zkontrolováno k 10.5.2016).

na oficiálním webu hry[95] nebo prostřednictvím deníkových zápisků[96] jednotlivých postav, které se hráči průběžně odemykají.

Emile Chaillon[97]

Ze všech hratelných postav je Emile ústřední postavou celé hry. U něj, jako u jediné ze všech postav hry, je hráči odhaleno jeho křestní jméno i příjmení. Hráč jeho postavu ovládá jak na samém začátku, tak také v poslední části hry. Emile je francouzský farmář, otec Marie a tchán Karla. Jako rok jeho narození je ve hře uveden rok 1867. Na oficiálních webových stránkách hry je v jeho medailonku uveden ale rok 1872.[98] Nesporně jde však o nejstarší z hratelných postav a patří mezi nejstarší ročníky na frontě.

Emile je na začátku války povolán do kasáren v Saint Mihiel blízko jeho farmy, kde je zařazen do 150. pěšího pluku francouzské pěchoty (VH: 1.1). V Paříži se spřátelí s Freddiem. Při svém prvním nasazení, v bitvě u Crusnes, je zraněn a následně zajat německou armádou. V zajetí se seznámí se psem Waltem (VH: 1.3). Po útěku ze zajetí se musí vrátit zpět do řad francouzské armády na frontu. V armádě plní úkoly převážně nebojového charakteru. Z role vlajkonoše je později přesunut na pozici sapéra.[99]

Snaží se, a je to jeho hlavním cílem ve hře, zajistit, aby se jeho zeť Karl v pořádku vrátil zpět ke své manželce. V průběhu války Emile projevuje pochopení i pro Němce, kteří nepatří do jeho rodiny. Během nasazení u vesnice Vauquoi se při plnění svého úkol dostane do kontaktu s německým vojákem a navzájem si pomohou (VH: 3.3). Emilův pohled na válku se výrazně mění. Počáteční optimismus spojený se všeobecným nadšením a ochotou bojovat rychle vystřídá skepse a pocit zbytečnosti celého konfliktu.

Přes svou ochotu poslouchat rozkazy a bojovat se Emile průběžně dostane několikrát do konfliktu s velením. Odsuzuje vojenské strategie, které mu připadají zbabělé, a dokonce odmítá i vyznamenání za účast na jedné z takových operací (VH: 3.3).

---

[95] „Valiant Hearts: The Great War," *Ubisoft US*, http://valianthearts.ubi.com/game/en-us/valiant-hearts/index.aspx (zkontrolováno k 10.5.2016).
[96] Zápisů je celkem 128. Kromě zápisů čtyř hratelných postav jsou přístupné i zápisky postavy Marie. Příklad zápisu v deníku lze najít v Příloze 1 pod obrázkem 8.
[97] Viz Příloha č.1: Obrázek 1.
[98] „Valiant Hearts: The Great War," *Ubisoft US…* .
[99] Z francouzštiny, „Kopáč," speciální oddíl vojenských ženistů, který odstraňuje překážky, kope zákopy atd.

Ke konci hry se Emile zúčastní Nivellovy ofenzívy při dobývání takzvané Chemin des Dames.[100] Během tohoto útoku se vzbouří proti svému velícímu důstojníkovi, který posílá jeho kamarády na jistou smrt (VH: 4.4). Emile jej udeří polní lopatkou, následkem čeho důstojník zemře. Tímto hra porušuje jedno ze svých ústředních nepsaných pravidel. Kromě tohoto jediného momentu hráč nemůže přímo způsobit smrt žádné postavě ve hře. Ustanovení tohoto pravidla a jeho platnost v průběhu hry zvyšuje dramatičnost a emocionální dopad zabití na konci hry. Článek „There and Back Again" dobře popsal, jak je pro možnost efektivního zakomponování elementu porušení herních pravidel nutné, aby tato pravidla byla soustavně a jasně vynucována.[101] Pokud neexistují žádná herní pravidla nebo nejsou zjevná, jejich porušení není možné.

Emile je za vzpouru a zabití svého nadřízeného odsouzen vojenským soudem k popravě zastřelením. Poslední scéna hry zobrazuje odvedení Emila vojáky z vězení na popravu (VH: 4.6). Během tohoto pochodu je Emilovým hlasem předčítán jeho poslední dopis, který poslal dceři Marii. V něm oznamuje, že pro něj už válka skončila a že bude popraven za zabití svého velícího důstojníka. Říká, že ho zabít nechtěl, ale že válka dělá z lidí šílence. Zdůrazňuje, že se za svoje činy nestydí, protože za Francii neváhal bojovat. Lituje jedině toho, že nesplnil svůj slib a nebyl schopen navrátit Marii jejího manžela Karla. Na závěr v dopise prosí, aby na něj jeho dcera při modlitbách nezapomněla. Tato část je jedním z mála odkazů na koncept Boha. Nadpřirozenu jako takovému se hra nijak zvlášť nevěnuje.

Postava Emila ve hře symbolizuje ideály umírněného patriotismu spolu s rodičovskými city a přátelstvím. Emile rozhodně není typický francouzský odvedenec za první světové války. Mnoha aspekty personifikuje velmi menšinový příběh francouzského vojáka. Jde o relativně velmi starého odvedence, který sám nikdy nezabije jediného nepřátelského vojáka. V rámci jeho příběhu se hráč setká i s případem tzv. „bratříčkování" s nepřítelem. Tento fenomén se stal i významným tématem filmové produkce věnující se první světové válce. Nejznámějším příkladem je film *Joyeux Noël* (2005) francouzského režiséra Christiana Cariona, který zpracovává téma „vánočního

[100] V překladu „Cesta dám"- označení podle dcer Ludvíka XV.
[101] Peter Berger, „There and Back Again: Reuse, Signifiers, and Consistency in Created Game Spaces," v Andreas Jahn-Sudmann a Ralf Stockmann, *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon: Games Without Frontiers, Wars Without Tears* (Basingstok: Palgrave Macmillan, 2008), 54.

příměří“ roku 1914. Tuto událost připomíná také Památník bratříčkování (*Monument des fraternisations*) odhalený ve Francii u města Neuville-Saint-Vaast v roce 2015.[102]

Emilova role sapéra je tvůrci hry využita pro zdůraznění reality války zákopového typu. Emile se během hry dostane do německého zajetí, čímž se ve hře dostává do popředí problematika vojenských zajatců. Dvakrát je také souzen francouzským válečným soudem. V prvním případě kvůli obvinění z dezerce (VH: 2.5), podruhé za účast na vzpouře, za kterou je vlastní armádou uvězněn a nakonec i popraven. Zde je vidět jasný odkaz na fenomén francouzských vojáků popravených pro výstrahu. Emile vystupuje jako zástupce extrémně malé skupiny popravených francouzských vojáků. Takto popravených bylo z milionů povolaných vojáků za celou dobu války asi 600-650.[103] Jako jediná z hratelných postav, která nakonec umře, svým osudem odkazuje také na všechny další oběti první světové války, ať už konkrétně na západní frontě nebo celkově na všech bojištích.

Anna[104]

Anna je belgická studentka veterinární medicíny, původem z města Ypres, narozena roku 1891 do aristokratické rodiny. Ve hře mluví francouzsky, takže se dá usuzovat, že pochází z valonské rodiny. V momentě vypuknutí války se věnuje studiu na pařížské Sorbonně. Studia zanechá, aby pomohla prací v továrně na munici válečnému úsilí Dohody. [105]

Ve hře její příběh začíná v předvečer první bitvy na Marně. V dopise jí její otec inženýr Paul doporučuje, aby přečkala válku v bezpečí v Paříži. Tuto radu Anna neuposlechne, opraví poškozený taxík a pomůže dopravit skupinu francouzských vojáků na frontu k bitvě na Marně (VH: 2.1).[106] Následně Anna pomáhá při ošetřování zraněných na frontě. Sama provádí různé druhy lékařských zákroků, od přípravy obvazů až po amputaci nohy (VH: 2.2). Za povšimnutí stojí, že bez váhání ošetřuje i zraněné

[102]Eric Turpin, „Grande Guerre : François Hollande inaugure le monument des fraternisations,“*France Bleu,* 17.12.2015, https://www.francebleu.fr/infos/politique/grande-guerre-francois-hollande-inaugure-le-monument-des-fraternisations-1450349950 (zkontrolováno k 10.5.2016).
[103] Antoine Prost a kol, Quelle mémoire pour les fusillés …., 3.
[104] Viz Příloha č.1: Obrázek 2.
[105] Anna není v prostředí továrny na munici ve hře nikdy vyobrazena. Tato informace pochází z informačního medailonku na oficiálních webových stránkách hry.
[106] Jde o skutečnou událost. Všechny pařížské taxíky byly před bitvou na Marně využity francouzskou armádou pro rychlejší dopravu vojáků na frontu.

německé vojáky, na které ve hře několikrát narazí. Kromě ochoty pomáhat zraněným její osobní příběh pohání cíl vysvobodit svého otce ze zajetí barona Von Dorfa.

Anna jasně symbolizuje lékařské a obecně lidské úsilí bojovat se smrtí během války. Snaží se pomoci nejen těm, kteří bojují na její straně. Svými lékařskými zákroky několikrát zachrání život jiných hlavních postav, stejně jako pomůže stovkám dalších zraněných. Ve hře je jedinou z hratelných postav, která řídí automobil. Za zmínku stojí, že tento automobil zprovoznila sama a při jeho opravě demonstrovala praktičnost svého umu, když musela vyměnit kolo a doplnit chladicí kapalinu. Také odvahu a fyzickou zdatnost předvede, když ve snaze pomoct Karlovi musí omráčit několik francouzských vojáků, kteří se jí postaví do cesty (VH: 2.5).

Přítomnost takovéto hlavní ženské postavy jde proti tendenci média počítačových her prezentovat a zkreslovat historii jako téměř výlučně mužskou záležitost, na kterou upozornil Kevin Schut.[107] Anna nereprezentuje jen tak ledajakou ženskou postavu. V řadě ohledů je velmi výjimečnou ženskou postavou, která nepředstavuje typickou ženu za první světové války. Příslušnost ke třídě elit ji odlišuje od většiny ženské populace. Její postavu lze ale vnímat jako symbol ženské emancipace, která reálně během první světové války proběhla.

Každopádně je v naprostém protikladu proti stereotypu bezmocného „děvčete v nesnázích,“[108] na který poukázala feministka a kritička počítačových her Anita Sarkeesian ve své poměrně známé a kontroverzní sérii videí *Tropes vs Women in Video Games* na webu *Feminist Frequency*.[109] Anna se ve hře sama nikdy nedostane do nebezpečí, ve kterém by potřebovala pomoc některé další postavy (VH: 1.4; 3.6).

Kromě ženského aspektu Anna reprezentuje také Belgii, a tím poukazuje na to, že i tento stát a jeho obyvatelé byli vtažení do první světové války. Její postava také upozorňuje na osud města Ypres, z něhož pochází a které v rámci hry navštíví při prvním útoku bojovými plyny (VH: 2.4). Anna také odkazuje na skutečný fenomén

---

[107] Kevin Schut, „Strategic Simulations And Our Past…,“ 220-223.
[108] V anglickém originálu: *Damsel in Distress*.
[109] *Feminist Frequency*, https://feministfrequency.com/tag/tropes-vs-women-in-video-games/ (zkontrolováno k 10.5.2016).

žen ošetřovatelek, jichž bylo jen v roce 1914 mobilizováno přes 100 000.[110] Hra se však vůbec nevěnuje fenoménu vzájemného nepřátelství, které reálně existovalo mezi skupinami náboženských a laických ošetřovatelek.[111] Anna je jako jediná z hratelných postav civilistkou. Tvůrci hry tímto odkazují na civilní obyvatelstvo, kterého se válka také významně dotýkala. Vzhledem k tomu, že Anna se vědomě rozhodne opustit relativní bezpečí v zázemí a pomáhat přímo na frontě, její postava zosobňuje také motiv odhodlání civilního obyvatelstva podpořit válečné úsilí vedené armádami jednotlivých států.

I přes tento převážně pozitivní charakter postavy Anny je důležité poznamenat, že hra se výrazně nevěnuje problematice politických práv žen. Významný fakt, že ženy ve vyobrazeném období nedisponují v Belgii ani ve Francii volebním právem, si pravděpodobně většina hráčů neuvědomí. Z pohledu historie volebního práva žen je období první světové války klíčové, protože během ní došlo k rozvoji debat ohledně práva vdov volit za své padlé manžele. S koncem války si také řada francouzských feministek spojovala naději na uzákonění ženského volebního práva.[112]

Freddie[113]

Freddie je Afroameričan, narozený v roce 1882 v americkém státě Lousiana. Do Francie se dostal na jaře 1914, když tam společně se svou bělošskou snoubenkou Margareth utekli s cílem strávit líbánky na cestách. V Paříži při bombardování ze vzducholodí zahyne jeho manželka, což ho přiměje dobrovolně vstoupit do francouzské cizinecké legie (VH: 2.2).

Ze všech postav projevuje Freddie největší odhodlání bojovat. Tímto způsobem se snaží uniknout před traumatem z úmrtí manželky. Touha po pomstě a odplatě vůči tomu, kdo je zodpovědný za její smrt, ho pohání kupředu, a to často bez ohledu na nebezpečí. Z jeho deníku je zřejmé, jak jasně rozlišuje ve svém uvažování řadové německé vojáky, kteří jsou jen pěšáci celé války, a velitele, jako je např. Von Dorf, kteří jsou za ni

[110] Yvonek Knibiehler, „Les angel blancs," Évelyne Morin-Rotureau, *Françaises en guerre : 1914-1918* (Paříž: Autrement, 2013), 37.
[111] Ibid.
[112] Návrh ustanovující volební právo žen sice schválila dolní komorou v roce 1919, ale v roce 1922 ho francouzský senát odmítl. Viz Évelyne Morin-Routureau, „Préparer une paix durable," Évelyne Morin-Rotureau, *Françaises en guerre : 1914-1918* (Paříž: Autrement, 2013), 157.
[113] Viz Příloha č.1: Obrázek 3.

zodpovědní. Kromě negativních emocí projevuje Freddie také radost z přátelství s Emilem. Zápisy ve svém deníku často adresuje zesnulé manželce. Vysvětluje jí mimo jiné, proč si myslí, že je správné, že Von Dorfa nakonec nezabil (VH: 3.5). I přes své vysoké bojové nasazení si uvědomuje rozsah obětí každého vítězství, hrůznost jatek, kterými válka je, a proto se snaží odradit svého bratra od vstupu do armády v USA.

Postavou Freddieho chtěli autoři pravděpodobně vysvětlit jednu z možných motivací vojáků, kteří se v tak hrůzných podmínkách účastnili první světové války po tak dlouhou dobu. Angažování se ve válce může sloužit jako emoční ventil pro neúspěch nebo dokonce i tragédie v osobním životě. Jako jediný Neevropan z hlavních postav poukazuje na rozsah dopadů první světové války za hranicemi Evropy. Jako Američan pravděpodobně slouží i jako nástroj přiblížení hry pro hráče původem z USA, pro které by mohlo být období první světové války před vstupem USA do války neznámé a na první pohled nezajímavé. Jako Afroameričan z Lousiany rozšiřuje rozmanitost spektra původu jednotlivých postav. Odkazuje na velké množství nasazených vojáků jiné než bílé pleti a zároveň poukazuje na vztahy Francie a USA. Postava Freddieho upozorňuje na skutečný fenomén amerických dobrovolníků ve Francouzské cizinecké legii, kteří se zapojili do první světové války ještě před vstupem jejich domovské země do války.[114]

Karl[115]

Karl je Němec, narozený ve vesnici nedaleko Štrasburku v roce 1896 v rodině protestantského kazatele. V 16 letech se kvůli nedostatku zájmu a financí rozhodl hledat práci v různých továrnách v Belgii a Francii. Nakonec se usadil na Emilově farmě, kde se seznámil se svou budoucí manželkou Marií. Krátce před vypuknutím války se jim narodí syn Viktor. V momentě vypuknutí války je ale jako německý občan vyhoštěn francouzskými úřady a v Německu odveden do armády (VH: 1.1). Karl je jedinou hratelnou postavou, která je německé národnosti a která nebojuje na straně Dohody, ale slouží v armádě Ústředních mocností.

Přestože z války žádnou radost nemá, ze začátku poslušně plní rozkazy. Osobně slouží pod velením barona Von Dorfa, hlavní záporné postavy hry (VH: 1.7). Důležitost

[114] Patří k nim např. Eugene Jacques Bullard, vůbec první afro-americký vojenský letec. Viz: Chris Dickon, *Americans at War in Foreign Forces: A History, 1914-1945* (Jefferson: Mc.Farland and Company, 2014), 26-27.
[115] Viz Příloha č.1: Obrázek 4.

rodiny a touha zajistit její bezpečí jsou ústředním motivem Karlova příběhu a tím, co ho pohání dál. Když se během hry dostane do francouzského zajetí, opět demonstruje již výše zmíněnou poslušnost. Utéct ze zajetí se rozhodne až ve chvíli, kdy se doví o zhoršujícím se zdravotním stavu svého syna (VH: 3.1). V deníku často píše o šílenství a nesmyslnosti války, o lítosti nad tím, že musí bojovat proti francouzské armádě, kde slouží i jeho tchán Emile.

Jeho postava má bezpochyby poukázat na možnost mírumilovného soužití Francouzů a Němců, jaké demonstruje uzavření jeho francouzsko-německého manželství s Marií. Konkrétněji jeho postava poukazuje na osud skupiny Němců, kteří byli nuceni bojovat ve válce proti Francii i přesto, že v této zemi žili před válkou v míru a tím pádem nenávist vůči Francii pravděpodobně nepociťovali. Kromě tohoto aspektu ale Karl hlavně v prvních částech hry také představuje poslušného vojáka, který je ochoten plnit i ty rozkazy, s nimiž osobně nesouhlasí.

Volba pohledu francouzsko-německého, který postava Karla jasně zprostředkovává, je v souladu s přístupy některých současných francouzských historiků první světové války analyzovat tento konflikt z pohledu jiného než čistě národního. Zvláště pro historiky francouzské a německé je od období francouzsko-německého usmíření typický zájem o problematiku vzájemných vztahů. Zvýšenou pozornost při tom věnují pohraničním oblastem obou zemí.[116] Téma Němců žijících ve Francii před vypuknutím války odkazuje na skutečný fenomén. Před první světovou válkou dle sčítání lidu z roku 1906[117] ve Francii se k německé národnosti hlásilo celkem 87 836 obyvatel.[118] Z celkového počtu cizinců 1 046 905[119] tvořili sice nezanedbatelnou, ale přece jen malou část.

V momentě vypuknutí války je Karlovi 18 let. Svým věkem tak patří do skupiny tzv. ztracené generace. Hra výrazněji neprozkoumává následky traumat, které si tito mladí lidé z první světové války odnesli. Je tomu tak pravděpodobně proto, že tyto následky nejsou v pokrývaném časovém úseku ještě příliš viditelné. Nezdá se,

---

[116] Nicolas Beaupré, *Les Grandes Guerres…,* 1050, 1052.
[117] V databázi *INSEE* není dostupný relevantnější census, který by zkoumal počet cizinců.
[118] *T218 Recensement 1906*, *INSEE*, http://www.insee.fr/fr/service/bibliotheque/tableaux_sgf/excel/rec_T218.xls (zkontrolováno k 10.5.2016).
[119] Ibid.

že by se Karl nedokázal vrátit zpět do civilního života. Když se vrátí k rodině, líčí dokonce svoji spokojenost.

Marie[120]

Marie je jedinou nehratelnou postavou, které hra věnuje vlastní zápisky v deníku. Ve hře příliš často nevystupuje, ale její role v příběhu je vzhledem k jejím vazbám na postavy Emila a Karla klíčová. Ve svých poznámkách se zmiňuje hlavně o podmínkách, v nichž žije, o každodenních problémech, jako je nedostatek masa, onemocnění syna, zábory úrody německými vojáky, dlouhé prodlevy v nepravidelné korespondenci a s tím spojené obavy o životy blízkých.

Postava Marie je jako druhá hlavní ženská postava ve hře mnohem reprezentativnější zástupce osudu žen za první světové války než postava Anny. Marie patří do skupiny 3 200 000 vesnických žen, které byly na začátku války nuceny samy spravovat venkovskou půdu a společně se zbylými muži[121] zajišťovat kontinuitu zemědělské produkce Francie.[122] Marie také odkazuje na více než dva a půl milionů Francouzů, kteří podléhali za první světové války německé okupaci a jejichž osudy zůstávaly po dlouhou dobu ve francouzské historiografii opomíjeny.[123]

Protože manžela i otce odvedli do armády, musí se Marie starat o chod farmy a výchovu syna sama. Na fenomén přebírání zodpovědnosti a osamostatňování žen v rámci života za války poukazuje i část herní miniencyklopedie a popisné odstavce u některých sbíratelných předmětů. Zde se zdůrazňuje význam rozšíření ženské práce v procesu emancipace žen v Evropě. Hra zmiňuje i diskriminační pracovní podmínky, za kterých byly na mužských pozicích ženy zaměstnávány. Problematika výchovy dětí samotnou matkou a odloučení od manžela jsou ústřední témata, jimž se věnují zápisy v deníku Marie. V souvislosti s touto postavou stojí za zmínku, že děti ve hře vystupují jen výjimečně a hra život dětí za první světové války zobrazuje jen velmi omezeně.[124]

---

[120] Viz Příloha č.1: Obrázek 5.
[121] Kromě přestárlých a invalidních Francouzů se na práci podíleli i někteří cizí státní příslušníci.
[122] Michelle Zancarini-Fournel, „Travailler pour la patrie?," v Évelyne Morin-Rotureau, *Françaises en guerre : 1914-1918* (Paříž: Autrement, 2013), 18-19.
[123] Nicolas Beaupré, *Les Grandes Guerres…,* 109-110.
[124] Některým předmětům souvisejícím s dětmi se ještě věnuji v části 2.3.2 Věci každodenní potřeby.

Baron Von Dorf[125]

Von Dorf je hlavní zápornou postavou příběhu hry. Jde o německého velitele, který je ve hře zodpovědný za takové věci, jako bylo bombardování Paříže ze vzducholodí, zneužití výdobytků vědy pro vytváření strojů na zabíjení, za použití bojových plynů a tanků. Ve hře vystupuje v čepici s vyobrazením lebky a překřížených kostí a v uniformě pokryté řadou vojenských vyznamenání. Z možnosti velet na frontě je přímo nadšený.

Zajímavé je, že porážka této hlavní záporné postavy ze strany hrdinů příběhu hry nevrcholí jeho zabitím nebo např. uvězněním. Von Dorf je kvůli opakovaným neúspěchům svých vojenských plánů degradován a odvelen daleko od fronty (VH: 3.5). Podle slov vypravěče hry je takový rozsudek pro Von Dorfa daleko tvrdší než trest smrti. Tímto hra poukazuje na to, že i nepřátelé sledují nějaký svůj systém morálních hodnot. V případě Von Dorfa jde zřejmě o jistý druh vojenské pýchy. Nic to ale nemění na skutečnosti, že dominantní dojem z jeho postavy je na hráče nutně negativní, protože se v něm personifikuje řada nejhorších aspektů lidského chování a vojenských zločinů za první světové války.

V souvislosti s hlavní nepřátelskou německou postavou nutno zdůraznit, že nepřátelští vojáci ve hře, nejčastěji ti němečtí, nejsou žádným způsobem svým vyobrazením dehumanizováni. Toto si zaslouží pozornost, protože odlidštění protivníka za účelem legitimizace a usnadnění jeho zabití pro hráče je běžně využívaným postupem v počítačových hrách, které ve velké míře pracují se zabíjením nepřátel, jako jsou například střílečky z první osoby zasazené např. do prostředí druhé světové války.[126]

Walt[127]

Walt je německý lékařský dobrman. Ve hře nejde o plně hratelnou postavu, ale Walt je ve většině částí hry přítomen právě u ovládané postavy a je možné mu zadávat příkazy. Waltova pomoc je nevyhnutnou podmínkou pro vyřešení řady hlavolamů nebo jiných druhů problémů, které hráči brání v pokračování. Motiv pomoci psa člověku je ve hře

[125] Viz Příloha č.1: Obrázek 6.
[126] Esther MacCallum-Stewart a Justin Parsler, „Controversies: Historicising the Computer Game," *DiGRA*, 2007, 206, http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07312.51468.pdf (zkontrolováno k 10.5.2016).
[127] Viz Příloha č.1: Obrázek 7.

rozveden i opačným směrem. Někdy jsou to naopak lidské postavy, které Walta např. vysvobodí z ostnatého drátu (VH: 1.3).

Rozhodnutí Walta následovat hrdiny příběhu bojující proti německé armádě není nikdy příliš rozebíráno. Pravděpodobně jde o využití předpokládané psí schopnosti vycítit hodné lidi a jejich obecné ochoty pomáhat. Zajímavé je, že Walt rozumí příkazům různých postav, ať mu dávají pokyny v němčině, angličtině nebo francouzštině. Tímto hra jasně poukazuje na možnost porozumění napříč jazyky a národnostmi. Pokud je zvíře schopné dosáhnout porozumění nehledě na jazykové rozdíly, měl by toho být schopen i člověk. Pozoruhodné je také, že k Waltovi se ani němečtí ani francouzští vojáci nechovají nepřátelsky. Tímto se poukazuje na paradox, že lidé na obou stranách nevidí důvod ubližovat psovi, ale k tomu, aby zabíjeli další lidi, si důvod snadno najdou. Tvůrci hry se dle vlastních slov snažili přes postavu Walta poskytnout nevinný až dětinský pohled na první světovou válku.[128]

Postava vojenského psa odkazuje nejen na ty psy, kteří se první světové války aktivně zúčastnili. Mezi hratelnými postavami zastupuje zvířata ve válce obecně. Ve hře se však objevují i některá další zvířata, proto zde krátce rozeberu i jejich zobrazování. Zpravodajští holubi plní funkci rádce hráče v momentě, kdy se mu nedaří postoupit dál ve hře.[129] Dalším zvířetem ve hře je kůň. Koně jsou zobrazeni ve výrazně omezenější míře než holubi a psi. Ve hře se nejčastěji vyskytují jen jejich mrtvá těla jako „dekorace“ okolí vedle těl padlých vojáků. Hra se nijak nevěnuje otázce legitimnosti nasazení zvířat v rámci lidských válek.

Přítomnost zvířat ve hře odkazuje na historickou skutečnost jejich relativně velmi rozsáhlého nasazení za první světové války. Jen v srpnu roku 1914 francouzská armáda mobilizovala na 600 000 koní.[130] Velkou pozornost utrpení koní za války věnuje od svého založení v roce 1897 britská charitativní organizace Modrý kříž,[131] která se výrazně angažovala i během první světové války.[132] Dalšími nejčastěji nasazenými zvířaty v první světové válce byli psi a holubi, kteří byli za válečné hrdinství několikrát

[128] Ubisoft, „Valiant Hearts Developer Diary 2… .
[129] Viz Příloha č.1: Obrázek 11.
[130] Damien Baldin, „Les animaux en guerre: Animaux soldats et bestiaire de guerre (1914-1918,“ v Péronne : Historial de la Grande guerre, *La Guerre des animaux 1914-1918* (Paříž, Péronne, 2007), 17.
[131] *Blue Cross,* https://www.bluecross.org.uk/about-blue-cross (zkontrolováno k 10.5.2016.
[132] Damien Baldin, „Les animaux en guerre…,“20, 21.

dokonce i vyznamenáni.[133] V průběhu války došlo ke konfiskaci až 300 000 nevojenských holubů pro účely válčících armád.[134]

Zvířata a jejich nasazení se staly oblíbeným tématem naučně populární literatury o válce a o první světové válce obzvláště.[135] Z filmové produkce je v současné době asi nejvýznamnějším zástupcem britský snímek *War Horse* (2011) režiséra Stevena Spielberga. Co se týče psů, je nutné zmínit amerického historika Michaela G. Lemishe z Asociace vietnamských psovodů a jeho knihu *Váleční psi*.[136] Za připomenutí stojí také postava americké psí herecké hvězdy Rin Tin Tina, který byl zachráněn v první světové válce americkým vojákem Leem Duncanem. Váleční zpravodajští holubi v prostředí druhé světové války jsou hlavními postavami animovaného filmu *Valiant* (2010).

◆◆◆

Zhodnocení postav

Hlavní postavy hry dokazují snahu tvůrců překonat výlučně francouzský pohled na problematiku první světové války. Přestože hře dominuje perspektiva francouzská, kterou nejsilněji zastupuje postava Emila, je tento pohled doplněn postavou Karla o pohled německý, postavou Anny o belgický a postavou Freddieho o americký. Kromě mezinárodnosti je pro soubor hlavních postav charakteristická celková rozmanitost. Každá z postav reprezentuje svým způsobem jistou menšinovou zkušenost s první světovou válkou. Tento aspekt je viditelný nejen na příkladu zvířecí postavy Walta, na francouzsko-německém manželství Marie a Karla, na popravě Emila, ale také u postavy amerického dobrovolníka Freddieho a u civilistky a dobrovolné ošetřovatelky Anny. S výjimkou postavy barona Von Dorfa všechny hlavní postavy ve hře plní v jistém směru roli morálních vzorů. Ze strany tvůrců je viditelná jasná snaha tyto nositele obecně přijímaných pozitivních hodnot, jako jsou odvaha, věrnost, soucit, schopnost spolupracovat a odpor k válce jako zbytečnému zabíjení, využít pro pedagogické účely. Německá armáda jako celek a ani její jednotliví vojáci ve hře

[133] Stéphane Audoin-Rouzeau, „Préface“ v Péronne : Historial de la Grande guerre, *La Guerre des animaux 1914-1918* (Paříž, Péronne, 2007), 9-10.
[134] Jonathan Wajerowski, „La Grande Guerre des pigeons voyageurs,“ v Péronne: Historial de la Grande guerre, *La Guerre des animaux 1914-1918* (Paříž, Péronne, 2007), 66.
[135] Důkazem toho je i článek věnující se zvířatům v první světové válce ve speciální edici českého časopisu Xantypa ke 100. výročí vypuknutí války. Viz Anna Huliciusová. „Na frontách první světové války neumírali jen lidé,“ v Petr Koura, *První světová válka: 100 let od vypuknutí válečného konfliktu, který změnil svět* (Praha, Svoboda Press, 2014).
[136] Lemish, Michael G., *Váleční Psi: Historie Oddanosti A Hrdinství*, (Praha: Naše vojsko, 2005).

nefigurují pouze jako nepřítel, i když v rámci až komického zjednodušení hlavní negativní roli nese postava barona Von Dorfa. Ten je také jedinou jmenovanou postavou z vojenského velení. Ostatní postavy jsou buď z nižších úrovní vojenské hierarchie, nebo jsou civilisté. Hlavní zlo ve hře představuje válka samotná. Válka se v některých pasážích jeví jako něco obludné, co lidé nemohou ovlivnit, jako skutečné monstrum, které prahne po lidské krvi. Co se týče sporu historiků ohledně souhlasu s válkou, hra skrze své postavy prezentuje jak jistou míru souhlasu, tak také momenty razantního odporu.

2.1.2 Místa

Způsob prezentace historie ve hře *Valiant Hearts* jde proti trendu tohoto média zaměřovat se více na oblasti, prostory a méně pak na události a postavy, který popsal Kevin Schut.[137] Místa, kde se hra odehrává, samozřejmě mají relativně významnou roli, ale slouží převážně jako kulisy pro posun v příběhu a k prezentaci postav, které jsou tím hlavním, na co se hra snaží upozornit.

I přes tuto vedlejší roli jistá analýza navštívených prostor přináší užitečný pohled na to, jakým způsobem hra první světovou válku vyobrazuje a co zdůrazňuje. Lokace jsou relativně rozmanité a zahrnují jak prostředí bojiště, tak také místa v zázemí, resp. nikoli přímo na frontě. Vyobrazená místa nejsou vybrána náhodou a často jsou vázána na nějakou událost první světové války.

Mezi navštívená bojiště patří první bitva na Marně (VH: 1.2), Ypres, kde byly poprvé nasazeny bojové plyny (VH: 1.4; 2.4), Verdun, místo jedné z nejdelších a nejkrvavějších bitev v historii vůbec (2.6; 2.7), bitva na Sommě, kde byly do bojů poprvé nasazeny tanky (VH: 3.5), bitva o hřeben Vimy, která pro Kanaďany představuje symbolicky nejvýznamnější bitvu první světové války (VH: 4.2). Odtud bylo do Ottawy v roce 2000 převezeno a následně ceremoniálně pohřbeno tělo kanadského neznámého vojína.[138] Na místě této bitvy dnes stojí největší kanadský památník mimo území Kanady. Dalším vyobrazeným místem ve hře je Chemin des Dames, významné místo

---

[137] Kevin Schut, „Strategic Simulations And Our Past…,“ 228.

[138] Mourad Djebabla, „Un Centenaire Pas Si Paisible: Le Canada Face À La Grande Guerre,” *Matériaux Pour L'Histoire De Notre Temps* 113-114, č. 1(2014):130, http://www.cairn.info/revue-materiaux-pour-l-histoire-de-notre-temps-2014-1-page-125.htm (zkontrolováno k 10.5.2016).

v rámci Nivellovy ofenzívy (VH: 4.4). Námořní bojiště, resp. námořní část světového konfliktu ve hře nijak zmíněna není.

V rámci lokací mimo válečnou frontu hra ukazuje i svět civilistů. Hlavní město Francie Paříž ve hře vystupuje v souvislosti s již zmíněnou mobilizací taxíků (VH: 2.1), Remeš s Němci rozbombardovanou katedrálou (VH: 1.7), která hrála významnou roli v dobové protiněmecké propagandě. Děj hry se odehrává také na okupovaném venkově v okolí Saint-Mihiel (VH: 1.1; 4.5). Tvůrci se snažili pokrýt co nejrozmanitější druhy prostředí a k atmosféře bojiště, města a venkova doplnili i pasáže z prostředí zajateckých táborů (VH: 1.3; 3.1).

Hrou navštívená místa patří dominantně mezi ty nejvýznamnější a všeobecně přijímaná francouzská místa paměti[139] první světové války. Nejlepším důkazem toho je dekret francouzského ministerstva obrany z roku 2014 označující národní hřbitov Fleury-devant-Douaumont u Verdunu za ústřední místo francouzské národní paměti padlých francouzských vojáků za první světové války.[140] Rozhodnutí vyobrazit ve hře právě tato významná místa první světové války je nutné chápat v kontextu pedagogické funkce hry. Hráčům je tímto způsobem předáváno povědomí o základních klíčových událostech tohoto světového konfliktu.

2.2 Inventář objektů a herní miniencyklopedie

2.2.1 Herní miniencyklopedie

Hra obsahuje vlastní miniencyklopedii s krátkými záznamy. Po dosažení jistého úseku ve hře se vždy zpřístupňují záznamy další. V momentě odemknutí je na tuto skutečnost hráč graficky upozorněn. Projití obsahu herní miniencyklopedie nijak nepodmiňuje možnost pokračování ve hře. V jednotlivých kapitolách je dostupný obsah vždy omezen

---

[139] Z francouzského *Lieux de mémoire* originálu. Koncept formulovaný Pierreem Norou. Označuje místa, která z důvodu mizející skutečné paměti v sobě nějakým způsobem krystalizují na úrovni materiální, symbolické a funkční významné historické období či významný zlom a umožňují přetrvávání pocitu historické kontinuity.
Viz Pirerre Nora, „Between Memory and History: Les Lieux de Memoire," *Representations* 26, č.7 (1989): 18-19,
http://www.uio.no/studier/emner/hf/ikos/KULH4130/v07/nora.pdf (zkontrolováno k 10.5.2016).

[140] Jean-Yves Le Drian, „Arrêté du 20 mars 2014 portant définition et fixant la liste des hauts lieux de la mémoire nationale du ministère de la defense," *Journal officiel de la République française* (2014), http://www.defense.gouv.fr/content/download/257774/3126523/file/Arr%C3%AAt%C3%A9%2020%20mars%202014%20hauts%20lieux%20m%C3%A9moire%20nationale.pdf (zkontrolováno k 10.5.2016.

na záznamy, které jsou odemknuté a v aktuální herní části. Z hlavního menu je však herní encyklopedie dostupná v celkovém rozsahu, jaký byl hráčem ve hře odemknut. Zpřístupněním dalších informací miniencyklopedickým formátem přímo ve hře se tvůrci hry vyhýbají problému oddělení těchto informací od hry samotné. Na uvedený problém her upozornil Brian Rejack,[141] který rozebral nedostatky bonusového materiálu ke hře *Brothers in Arms* (2005) s historicky autentickými fotografiemi. Tvrdí, že tyto fotografie podporují pocit historické autentičnosti jen velmi omezeně a tím, že nejsou nijak dostupné přímo ve hře, nabourávají vcítění se hráče do hry.[142]

Herní miniencyklopedie obsahuje celkem 56 záznamů. Každý záznam tvoří název, jeden nebo dva odstavce textu a ilustrativní fotografie.[143] Hra využívá barevné fotografie, pocházející z dokumentární televizní minisérie *Apocalypse: La 1ère Guerre mondiale* (2010). Za zmínku stojí, že na stránce herní miniencyklopedie se nachází tlačítko „Více informací," které při stisknutí minimalizuje hru a v internetovém prohlížeči otevře zdarma dostupný webový interaktivní komiks *Apocalypse 10 Destins*.[144] Tento komiks, ve francouzštině nebo angličtině, prostřednictvím řady videí prezentuje osobní příběhy deseti fiktivních postav různých národností od doby před vypuknutím války až po její konec. S ohledem na omezený rozsah této práce se tomuto komiksu nemohu věnovat podrobněji.

Tematicky jsem rozdělil záznamy miniencyklopedie do šesti rozdílných kategorií. První, početně nejmenší, rozebírá méně známé účastníky první světové války, jako jsou američtí dobrovolníci ve francouzské armádě, vojáci z kolonií nebo váleční psi. Druhá plní funkci chronologického shrnutí širšího dění na frontách, které není přímo zobrazeno ve hře. Třetí se věnuje fungování státu za války, životu civilistů a vztahu zázemí k válečným frontám. Čtvrtá popisuje život a problémy vojáků na frontě, bahno v zákopech, zimu. Věnuje se také fenoménu válečných zajatců a zraněním zohavených tváří (*Guelles Cassées)*. Pátou tvoří záznamy o konkrétních technických

---

[141] Profesor na katedře anglických studií Illinois State University.

[142] Brian Rejack, „Towards VIrtual Reenactment of History: Video games and the Recreation of the Past," *Rethinking History* 11, č. 3 (2007): 419, https://www.researchgate.net/publication/248991062_Toward_a_virtual_reenactment_of_history_Video_games_and_the_recreation_of_the_past (zkontrolováno k 10.5.2016).

[143] Pro příklad záznamu viz Příloha č.1: Obrázek 9.

[144] http://www.apocalypse-10destins.com/#.

a technologických vymoženostech, od pokroků ve zdravotnictví až po bojové plyny, ostnatý drát anebo anglický tank *Mark I*. Poslední kategorie informuje o ikonických a významných místech a momentech první světové války od rekvizice pařížských taxíků, přes zničená města Remeš a Ypres, až po bitvy na Sommě, u Verdunu nebo ofenzívu na Chemin des Dames.

2.2.2 Inventář objektů

Mia Consalvová a Nathan Dutton ve svém článku „Game analysis: Developing a methodoligial toolkit for the qualitative study of games“ navrhují čtyři oblasti, které by měly být prozkoumány pro pochopení fungování, významu a vyznění hry.[145] Jednou z nich je také *Object Inventory*, pod kterým Conslavová a Dutton chápou seznam všech předmětů, které lze ve hře „posbírat.“ Mezi aspekty, kterým by se při analýze předmětů měla věnovat pozornost, jsou jejich možnosti interakce, využití a cena.[146]

Pro docílení podrobnější analýzy jsem se rozhodl zahrnout i objekty, které nemusí jít nutně ve hře „sebrat“ do inventáře. Pod pojmem objekt chápu všechny neživé věci, které se ve hře vyskytují. Objekty jsem kvůli nezbytnému omezení počtu analyzovaných předmětů rozdělil do třech kategorií a každou kategorii jsem obecně popsal. Snažil jsem se vystihnout hlavní význam každé kategorie a to, za jakým účelem byl ten který druh předmětu do hry vložen a k jakému úhlu pohledu na událost první světové války se snaží hráče nasměrovat. U sbíratelných předmětů, které svým sebráním ve hře odemykají krátký popisný odstavec, analyzuji i obsah těchto záznamů v herní encyklopedii. U každé kategorie uvádím také několik konkrétních příkladů. Tyto tři kategorie předmětů považuji pro analýzu za nejzajímavější. Jde o věci každodenní potřeby, zbraně a komunikační prostředky.

<u>Věci každodenní potřeby</u>

Ve hře se vykytuje velké množství předmětů každodenní potřeby. Tato pozornost věnovaná podmínkám života a předmětům denní potřeby nejen řadových vojáků, ale i civilistů je v souladu se zaměřením řady historiků první světové války na životní podmínky jednotlivců.[147] Mezi vyobrazené objekty patří např. potraviny: od ovoce

---

[145] Mia Consalvo a Nathan Dutton, „Game analysis…,“ nestránkováno.
[146] Ibid.
[147] Antoine Prost a Jay Winter, *Penser la Grande Guerre…,* 133-134.

po pečivo, které je přítomno v různých formách od francouzských baget po německé preclíky. Jedním ze sbíratelných předmětů je ale např. i krysa, jako forma jídla konzumovaného na frontě, čímž hra poukazuje na reálné nedostatky masa a náhradní zdroje potravy.

Ve hře může hráč objevit také několik dětských hraček, jako jsou plyšová zvířátka nebo dřevěná káče. Hra v popisném odstavci k jedné sbíratelné hračce zmiňuje, jak se měnil charakter a hlavně míra násilnosti hraček v období před, v průběhu a po první světové válce.[148] Z dalších objektů stojí za zmínku holicí strojek a provizorní plynová maska. Hra v popisných odstavcích obou těchto sbíratelných předmětů dobře vysvětluje jejich fungování a význam. Provizorní maska, připravené z kusu látky namočeného v moči, která brání účinkům bojových plynů, a holení, jež zlepšuje přilnavost a tím i fungování plynových masek u vojáků. Zajímavé je, že hra nepracuje nijak se systémem peněz. Všechny interakce s postavami se omezují výhradně na směnný obchod. V rámci sbíratelných předmětů může hráč nalézt bankovky jednotlivých měn, k nimž hra v popisném odstavci vždy dodá výši platu, který vojáci daného státu během války pobírali.

Hra zajímavým způsobem vyobrazuje návykové látky. S alkoholem a jeho konzumací se ve hře střetáváme velmi často. Zde je viditelná práce s některými národními stereotypy. Němečtí vojáci obvykle pijí pivo, francouzští víno. Tabák ve hře konzumují pouze dvě vedlejší postavy. V obou případech jde o kouření dýmky. Výrazně masovější a dnes populární cigarety ve hře naprosto chybí. To je obzvláště pozoruhodné, protože to byla právě první světová válka, jež hrála velkou roli v popularizaci kouření tabáku obecně a obzvláště cigaret.[149] Hra fakt konzumace tabáku ale úplně nezamlčuje. Jedním ze sbíratelných předmětů je např. nádoba na uchování suchého tabáku. Celkově je však alkoholismus prezentován jako jev běžnější, a tím pádem asi i přijatelnější než kuřáctví. Hra nepopírá kuřáctví u vojáků v první světové válce, ale vzhledem k tomu, že jej přímo téměř nezobrazuje, se odklání od historické autenticity. Když k tomu připojíme fakt, že žádná z hratelných postav nekonzumuje žádnou návykovou látku, můžeme vidět jasnou pedagogickou snahu nepodporovat u mladistvé části hráčů tyto zlozvyky.

---

[148] Viz Příloha č.1: Obrázek 10.

[149] Robert N. Proctor, *Golden Holocaust: Origins of the Cigarette Catastrophe and the Case for Abolition* (Londýn: University of California Press, 2012), 45.

Zbraně

Vzhledem k tomu, že se hra odehrává uprostřed válečného konfliktu, je přítomnost zbraní samozřejmostí. Zajímavé však je, že zbraním je záměrně věnována relativně malá pozornost. Zbraně se vyskytují na pozadí dění hry: okolní vojáci je mají ve výzbroji a využívají je, ale žádná z hratelných postav žádnou zbraň osobně nevyužívá. Jedinou výjimkou je použití granátu nebo dynamitu pro vytvoření výbuchu a odstranění nějaké překážky nebo vyřešení hlavolamu.

V každém případě ani využití těchto výbušnin nikdy nevede k zabití žádného člověka ani zvířete. Nepřátelští vojáci si vždy nebezpečí výbuchu všimnou a stihnou vždy - často komickým způsobem - utéct mimo nebezpečí. Hráč sice zbraně přímo nevyužívá, ale hra ho nenechává na pochybách o jejich vražednosti. Existují jisté pasáže hry, kde je pro další postup nutné odstranit z cesty nepřátelsky naladěné stráže. Jedinou možností, kterou hra poskytuje, je jejich odlákání nebo omráčení úderem do zad. Jak bylo již zmíněno dříve, na závěr hry je pravidlo nezabíjení porušeno, když hráč musí za postavu Emila udeřit velícího důstojníka, čímž způsobí jeho smrt.

Jeden z hlavních tvůrců hry Paul Tumelaire v rozhovoru potvrdil záměr poukázat ve hře na to, že válku lidé prožívali i z jiné perspektivy než jen přes mířidla zbraní.[150] Snaha autorů hry poukázat na jiné aspekty první světové války než jen na pouhé zabíjení je vidět i na poměru zbraní v souboru sbíratelných předmětů. Z celkového počtu 119 sbíratelných předmětů může hráč narazit na čtyři kusy zbraní. Konkrétně jde o rozbitý německý a francouzský bajonet, rozbitou německou pistoli a nůž *Khukuri*, patřící do výbavy indických vojáků v britské armádě.

Ve hře se vyskytuje několik válečných strojů a těžkých zbraní. Až na sekce, kde hráč řídí tank nebo navádí dělostřeleckou palbu, jsou tyto zbraně zobrazovány hlavně jako nebezpečí, kterému je třeba se vyhnout. Vojenské vymoženosti jsou ve hře uvedeny v souladu s jejich historicky prvním nasazením - bojové plyny v Ypres, první pancéřovaná vozidla v bitvě na Sommě. Za zmínku stojí, že chemické zbraně ve hře nasazuje nejen německá, ale také francouzská armáda, a to i v kontextu útoku na oblast s přítomností vlastních civilistů.

Takovýto způsob zacházení s tématem zbraní a s nimi spojeným fenoménem zabíjením je v přímém protikladu s mediálním stereotypem, který je často počítačovým hrám připisován. Hry bývají často kritizovány jako příliš násilné, a v některých případech jsou považovány dokonce i za příčinu reálného násilí, jak tomu bylo např. po masakru na *Columbine High School* v USA v roce 1999.[151] Hře *Valiant Hearts* se daří relativně věrně vyobrazovat jeden z nejkrvavějších konfliktů lidské historie a zároveň systematicky odsuzovat zabíjení. Na téměř absolutní oddělení zabíjení od hratelných postav se ale nelze dívat nekriticky. Nutně tak totiž dochází ke zkreslenému prezentování války. Je absurdní, že šílenstvím války je možné projít až na výjimky bez jakéhokoli zabíjení. Alibistické prezentování všech hratelných postav jako pouhých obětí také odsouvá stranou aktivní roli jednotlivých účastníků v průběhu války.

Komunikační prostředky

Nezanedbatelnou část sbíratelných předmětů tvoří dopisy neznámých vojáků různých národností. Tyto dopisy doplňují mozaiku obrazu o korespondenci za první světové války. V jedné části hry musí hráč získat potřebné nástroje pro napsání dopisu, konkrétně jde o ptačí brk a láhev inkoustu. Jednotlivé dopisy jsou jak od vojáků Dohody, tak také od vojáků Ústředních mocností. Některé dopisy ještě dále upřesňují původ autora: nejde např. jen o dopis německého vojáka, ale o dopis vojáka z Pruska, dopis vojáka ze Skotska nebo francouzského vojáka z kolonií. Za zmínku stojí i dopis ruského důstojníka, který se účastnil bojů na západní frontě. V dopise zmiňuje únorovou revoluci, co je možno chápat jako odkaz na hrou jinak poměrně opomíjenou východní frontu první světové války.

Po obsahové stránce jsou dopisy velmi různorodé, ale nejčastěji jde o líčení dojmů vojáků z války a o vyjádření pozdravů jejich blízkým v zázemí. Oproti tomu telegram z Nového Zélandu je adresován vojákovi. Manželka mu píše o tom, že se jim narodil syn. Zahrnutím korespondence z různých koutů planety se tvůrci hry bezpochyby snažili poukázat na skutečně celosvětový rozměr a dopad první světové války. Samotný příběh hry je inspirovaný právě obsahem nalezených dopisů z první světové války.[152]

---

[150] „Entretien avec Paul Tumelaire (Soldats Inconnus),“ *PocketGamer.fr*, 4.9.2014, http://www.pocketgamer.fr/news/10804-entretien-avec-paul-tumelaire-soldats-inconnus.html (zkontrolováno k 10.5.2016).

[151] Mark Ward, „Columbine families sue computer game makers,“ BBC, 1.5.2001, http://news.bbc.co.uk/2/hi/science/nature/1295920.stm (zkontrolováno k 10.5.2016).

[152] Ubisoft, „Valiant Hearts Diary 1 Art & Emotion…,“.

Přítomnost tohoto obrovského množství dopisů zdůrazňuje propojenost fronty a zázemí, jedno z platných paradigmat současné historiografie první světové války.

Dalším příkladem ale jednostranného komunikačního prostředku jsou různé reklamy, propagandistické plakáty a periodika. Hra se fenoménu propagandy systematicky nijak nevěnuje, ale hráč může najít několik předmětů, které se k ní vážou. Jde vždy o odkazy na historicky autentické exempláře: francouzský plakát, který volá po tom, aby Francouzi podpořili válečné úsilí darováním zlata, slavný mobilizační plakát Britského impéria se sloganem *Lord Kitchener Wants YOU!* a německé propagandistické noviny ve francouzštině vydávané v okupované Belgii *La Gazette des Ardennes.*

Přes herní encyklopedii se může hráč dozvědět o tehdejším stavu komunikačních technologií a reálných možnostech dorozumívání se v období první světové války. Ve hře jsou přítomné kromě dopisů také fotografie, dobové časopisy, propagační plakáty, telegramy, telefon, důstojnická píšťalka a signalizační vlajky. Popisek u signalizačních vlajek a píšťalky francouzského důstojníka vysvětluje, že i přes existenci telefonu a telegramu bylo kvůli špatným podmínkám na bojišti nutné využívat tyto zastaralejší prostředky pro vydávání rozkazů a koordinaci pohybů vojsk.

◆◆◆

Zhodnocení miniencyklopedie a inventáře objektů

Jak herní miniencyklopedie, tak všechny sbíratelné i nesbíratelné předměty, které jsou vyobrazeny ve hře, představují zdroje dalších historických informací. Události, souvislosti a detaily, které hra nezmíní v rámci vyprávění příběhu explicitně, se prostřednictvím těchto dalších nástrojů nabízejí hráči k poznání. Hra se tak snaží hráči usnadnit pochopení širšího kontextu konfliktu první světové války a naučit ho dekódovat výjevy ve hře, jimž by kvůli nedostatku znalostí o první světové válce jinak nerozuměl. Takto nejen zlepšuje pocit hráčova vcítění se do hry, ale také podává důkazy o míře své historické autentičnosti. Momenty, kdy se pro herní účely odchyluje od historie, toto hra nijak nezatajuje. Dobrým příkladem toho je hráčem iniciovaný výbuch v pevnosti Douaumont, jehož skutečné příčiny jsou uvedeny na pravou míru v herní miniencyklopedii. Velmi zvláštní způsob práce hry se zabíjením, které je téměř úplně odděleno od hráčem ovládaných postav, podporuje sice protiválečný odkaz hry,

ale současně přidává historii v ní jistou míru absurdity a ubírá na věrohodnosti zobrazovaného.

2.3 Analýza formy a stylu

V této části se budu oproti předešlým dvěma kapitolám, které pojednávaly hlavně o tom, co hra vyobrazuje, věnovat spíše tomu, jakým způsobem hra jednotlivé jevy prezentuje, jak toto ovlivňuje hráčský zážitek a hrou předkládanou interpretaci první světové války. Pokusím se také rozebrat to, proč si tvůrci hry zvolili právě tyto konkrétní přístupy a formy. Věnovat se budu grafické a zvukové stránce a problematice herní svobody.

2.3.1 Grafická stránka

Klíčovou roli v tom, jaký vzhled hra má, hraje herní *engine*.[153] Hra *Valiant Hearts* pracuje na dva a půl rozměrném *enginu UbiArt Framework*. Dva a půl rozměrný *engine* má blíž dvěma dimenzím a v nehybném stavu působí stejně placatým dojmem. Využívá ale různých metod pro vytvoření iluze trojrozměrného prostoru, např. toho, že jednotlivé části prostoru v popředí a pozadí se pohybují jinou rychlostí. V důsledku *engine* hry *Valiant Hearts* vede k prostředí, které se ve většině ohledů chová jako rovná plocha a usnadňuje tak orientaci a omezuje manévrování na obousměrný pohyb po dvou osách - nahoru/dolů a doprava/doleva. Zmíněné metody pro navození třetího rozměru umocňují uvěřitelnost a realističnost vyobrazení.

Pokud bychom přirovnali herní *engine* ke „kostře," záleží vzhled hry do jisté míry i na tom, čím je ona „kostra" obalena. Umělecký styl vyobrazení ve hře rozhodně nelze označit za fotorealistický, který převládá u současných počítačových her. Tvůrci hry zvolili cíleně styl, který pracuje s mírou stylizace, co se týče barev i tvarů. Na to, že odklonem od snahy dosáhnout fotorealistického stylu může hra paradoxně působit autentičtějším dojmem a zároveň se odlišit od jiných her s tendencí k fotorealistickému stylu, dobře poukázali Henry Jenkins[154] a Kurt Squire.[155] Hra působí celkově

---

[153] [ɛndʒɪn/endžín]V doslovném překladu „motor." Označení pro ústřední část softwaru hry.
[154] Profesor na *USC Annenberg School for Communication a Journalism* and the *USC School of Cinematic Arts*.
[155] Ředitel iniciativy *Games Learning & Society* a profesor na *University of Wisconsin-Madison*.
Henry Jenkins a Kurt Squire, „Applied Game Theory: Innovation, Diversity, Experimentation in Contemporary Game Design : Realism(Does Not Equal) Reality (December 2004), " v Jahn-Sudmann a

komiksovým dojmem, což byl záměr jejích tvůrců od počátku.[156] Po většinu hry je prostředí velmi temné a dominují mu převážně odstíny šedé a hnědě. Tato paleta je v některých částech hry doplněna bílou barvou sněhu, žlutou září výbuchu, případně rudou barvou krve. Barevné schéma bylo zvoleno i s ohledem na využití kolorovaných fotografií pro ilustrace v herní miniencyklopedii.[157]

Ani v zobrazování zranění a smrti hra nezachází do těch nejkrvavějších detailů. Nikde ve hře nejsou detailně vyobrazené drastické deformace lidských těl v důsledku výbuchů. Hra ale neváhá hráče obklopit prostředím, kde se na pozadí i v popředí hromadí někdy až monstrózní hromady lidských těl. Hra podle v Evropě využívaného systému klasifikování přístupnosti počítačových her *PEGI* spadá do kategorie 12+, která umožňuje vyobrazení „nerealisticky vypadajícího násilí vůči lidským postavám.“[158] Způsob a míru vyobrazeného násilí pravděpodobně určil záměr tvůrců o jistý estetický styl, ale také snaha dosáhnout co největšího publika, což bylo podmíněno splněním vhodného zařazení v rámci systému *PEGI*. V souvislosti se způsobem vyobrazení násilí stojí za zmínku, že hra *Valiant Hearts* prakticky ignoruje problematiku sexuality. Vrcholem vyobrazené sexuality je pohlednice s úplně oděnou ženou. Hlavní vysvětlení lze pravděpodobně vidět v citlivosti ratingového systému *PEGI* na zobrazování sexuality.

Hra se snaží podpořit pocit vcítění se a autentičnost tím, že během hraní se na obrazovce nevyskytují žádné ukazatele např. stav zdraví ovládané postavy, minimapa, varování před případným nebezpečím nebo vyobrazení předmětu, který má postava s sebou. Jedinou výjimkou je systém nápověd. Na možnost využít nápovědy v případě nezdaru v postupu ve hře upozorňuje přítomnost symbolu holuba na obrazovce. Nápovědu se hra tak snaží prezentovat v rámci herního světa jako zprávu zaslanou prostřednictvím vojenských poštovních holubů.[159]

Ralf Stockmann, *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon: Games Without Frontiers, Wars Without Tears* (Basingstok: Palgrave Macmillan, 2008), 41-42, http://website.education.wisc.edu/~kdsquire/manuscripts/17-squire-jenkins-gwf-book.pdf (zkontrolováno k 10.5.2016).

[156] Ubisoft, „Valiant Hearts Developer Diary 1: Art & Emotion…“

[157] Ubisoft, „Valiant Hearts Developer Diary 3. History…“

[158] „Valiant Hearts: The Great War,“ PEGI, http://www.pegi.info/cs/index/id/956 (zkontrolováno k 10.5.2016).

[159] Viz Příloha č.1: Obrázek 11.

Nemožno opomenout způsob vyobrazení lidí ve hře. Všechny postavy jsou nakresleny tak, že jim nikdy není vidět do očí. Ty jsou vždy zakryté vlasy, obočím, brýlemi nebo pokrývkou hlavy. Tento způsob zobrazení chápu jako snahu tvůrců hry rozvinout motiv neznámého vojáka, na který odkazuje i francouzský název hry. Součástí podstaty neznámého vojáka by mělo být, že neznáme jeho identitu. Jelikož ale např. u hlavních postav jména známe, je možné, že na neznámost a nepoznatelnost jednotlivých postav má poukazovat právě nemožnost jim pohlédnout do očí. Vědecká pozorování z oblasti psychologie potvrzují klíčovou roli očního kontaktu pro vedení úspěšné komunikace a pro sociální interakci lidí.[160]

Z hlediska historické autentičnosti si tvůrci hry dali hodně práce, aby klíčové a pro dobu ikonické objekty měly co nejpřesnější vyobrazení. Dobrým příkladem jsou uniformy jednotlivých vojáků: od modré francouzské vojenské uniformy s červenými kalhotami, přes německou ocelovou helmu se špičkou na vršku, až po ovladatelný anglický tank modelu Mark I.

2.3.2 Zvuková stránka

Podle již zmíněné klasifikace *PEGI* 12+ se v této hře mohou vyskytovat děsivé zvuky. Tomuto popisu odpovídají ve hře přítomné hlasité výbuchy a lidské výkřiky. Zakomponováním motivu hlasitých výbuchů z bombardování dělostřelectvem chtěli autoři vytvořit atmosféru, která by pomohla hráči pochopit fenomén panické hrůzy z dělostřelecké palby a s ním spojené psychické trauma vojáků během první světové války, které se odborně označuje jako *shell-shock*. Tomuto jevu a fenoménu posttraumatické stresové poruchy z vojenských konfliktů se věnovala celá řada autorů. Za zmínku stojí práce Jay Wintera,[161] George L. Mosse[162] nebo Hans Binnenvelda.[163] Zahrnutí děsivých zvuků do hry posiluje tezi o hrůznosti války, kterou skrze příběh a hlavně komentáře vypravěče hra explicitně předkládá.

---

[160] Atsushi Senju a Mark H Johnson, „The eye contact effect: mechanisms and development," *Trends in Cognitive Sciences* 13, č.3 (2009): 127, http://www.cell.com/trends/cognitive-sciences/abstract/S1364-6613(09)00019-9 (zkontrolováno k 10.5.2016.

[161] Jay Winter, „Shell-Shock and the Cultural History of the Great War," *Journal of Contemporary History* 35 č. 1 (2000):7-11, http://www.jstor.org/stable/261177 (zkontrolováno k 10.5.2016).

[162] George L. Mosse, „Shell-Shock as a Social Disease," *Journal of Contemporary History* 35 č. 1(2000): 101-108, http://www.jstor.org/stable/261184 (zkontrolováno k 10.5.2016).

[163] Hans Binneveld, *From Shellshock to Combat Stress* (Amsterdam: Amsterdam University Press, 1997).

Velmi zajímavým způsobem je ve hře zpracována vzájemná mezilidská konverzace. Všechny postavy mluví svým jazykem a ve svých vyjádřeních říkají jazykově smysluplné a v rámci kontextu pochopitelné věty, které jsou při znalosti jazyka srozumitelné. Od hráče se ale nečeká, že jim bude rozumět. Potvrzením toho je skutečnost, že mluva postav připomíná spíše drmolení a oproti okolnímu hluku není příliš výrazná. Tezi o cílené ne-nutnosti porozumět tomu, co postavy říkají, podporuje fakt, že žádná z těchto interakcí není doprovázena titulky, které by člověku, jenž neovládá jazyk dotyčné postavy, výrok přeložily. Mohlo by se zdát, že se takto hra uzavírá publiku, které neovládá všechny tři ve hře přítomné jazyky: angličtinu, francouzštinu a němčinu. Ve skutečnosti tomu ale tak není, protože hra vždy zvukový výrok doprovází komiksovou bublinou nad mluvící postavou. Bublina vyobrazuje obsah sdělení.[164] Pokud například postava potřebuje pomoc, zobrazí se v bublině mezinárodně známá zkratka SOS. Pokud se postava snaží vyjádřit vděčnost, má nad hlavou pulzující vyobrazení srdce. Tímto způsobem hra zachovává autenticitu. Například všechny postavy, nehledě na jejich národnost, ve hře nemluví anglicky jen proto, aby jim hráč porozuměl. Zároveň se hra snaží výroky přeložit do kulturně co nejuniverzálněji pochopitelných sdělení. Zdůrazněním mezinárodnosti první světové války a zobrazením možnosti dorozumění se napříč jazykovými bariérami dochází k podpoření tématu solidarity napříč národy.

Za zmínku stojí, že se hra v mluvě postav i vypravěče vyhýbá emocionálně negativně zabarveným výrazům vůči příslušníkům nepřátelské armády. Tímto se záměrně snaží nepoukazovat na reálně existující nenávistné nálady na obou stranách konfliktu. Příkladem toho je absence výrazu „Boche,“[165] tradičního hanlivého označení pro Němce, které bylo velmi využívané v argotu francouzských vojáků. Dále je také zajímavé, že vojenské velení je ve hře do velké míry depersonifikováno. S výjimkou hlavní záporné postavy barona Von Dorfa se vždy v souvislosti s nadřízenými využívají obecná označení jako „velení,“ „autority“ nebo „generál“ bez dalšího upřesnění jména.

Když se podíváme na hudební stránku hry, můžeme stejně jako u nehudební zvukové stránky vypozorovat stopy melodramatického nádechu. Více studovat a připodobnit hry žánru melodramatu s cílem zvýšit emocionální dopad počítačových her doporučili

[164] Viz Příloha č.1: Obrázek 3.
[165] http://atilf.atilf.fr/

Henry Jenkins a Kurt Squire.[166] Hudba převážně podporuje pocit napětí a vážnosti situace. Výjimku tvoří některé pasáže honiček v taxíku[167] (VH: 1.5, 2.2, 3.7), které mají za cíl odlehčit atmosféru. Ty jsou např. doprovázeny kankánem *Galop Infernal* z operety „Orfeus v podsvětí“ Jacquese Offenbacha (VH: 2.2).

2.3.3 Herní svoboda

V této části se budu věnovat tomu, jak velkou míru svobody tvůrci hry ponechali hráči v tom, jakým postupem může hru hrát, a tomu, zda a případně jaká rozhodnutí během hry může hráč učinit. Herní svoboda může být omezena s cílem zjednodušit hru v rámci jejího vývoje, ale také se záměrem prezentovat pouze jeden pohled na věc a nepřipustit zpochybnění interpretace, se kterou tvůrci hry pracují.

Ať se na hru *Valiant Hearts* podíváme z jakéhokoli pohledu, je míra herní svobody v ní extrémně omezená. Hráč si nemůže zvolit, kterou postavu bude v daný moment ovládat a ani to, v jakém pořadí bude jednotlivé pasáže hry hrát.[168] Postup v příběhu v rámci jednotlivých pasáží také předpokládá, že hráč bude následovat jediné možné řešení situace. Herní příběh má jediný konec, který nelze žádným způsobem ovlivnit. Co je zajímavější, tvůrci hry znemožnili velkou řadu interakcí s postavami, které nejsou vůči hráči naladěny nepřátelsky. Nelze je např. nijak zranit (ať už náhodou nebo úmyslně) úderem, hodem výbušniny do jejich blízkosti, ani při řízení tanku. Hra předem určuje, proti kterým postavám se hráč může chovat nepřátelsky. Tímto způsobem hra eliminuje jakákoli případná morální dilemata a zabraňuje hráči samotnému učinit rozhodnutí o tom, co je správné a co je špatné. Těžko říct, zda se autoři rozhodli pro tento přístup spíše kvůli případným komplikacím pro vytváření, kterým se v případě zakomponování systému rozhodnutí nelze vyhnout, nebo zda to bylo učiněno se záměrem zkonstruovat jednostranný narativní rámec. V aspektu omezení herní svobody můžeme identifikovat i již dříve zmíněné otevřeně pedagogické ambice tvůrců hry *Valiant Hearts*. Větší míra omezení je také faktorem, který usnadňuje co nejobecnější analýzu herního zážitku,

---

[166] Henry Jenkins a Kurt Squire, „Applied Game Theory: Innovation, Diversity, Experimentation in Contemporary Game Design : A Game That Will Make You Cry (February 2006),“ v Jahn-Sudmann a Ralf Stockmann, *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon: Games Without Frontiers, Wars Without Tears* (Basingstok: Palgrave Macmillan, 2008), 36-38, http://website.education.wisc.edu/~kdsquire/manuscripts/17-squire-jenkins-gwf-book.pdf (zkontrolováno k 10.5.2016).

[167] Viz Příloha č.1: Obrázek 12.

[168] Po dohrání existuje možnost hrát znovu jednotlivé kapitoly.

který je od analýzy samotné hry neoddělitelný.[169] Menší herní svoboda usnadňuje vytvoření konceptu „ideálního“ nebo „předpokládaného“ hráče.[170]

Výše zmíněná omezení však neznamenají, že herní zážitek je identický pro každého, jako tomu bývá např. při sledování filmu. Oproti filmu, který je vždy od začátku do konce stejný, se v této hře vyskytuje prvek jedinečnosti každého herního zážitku. Pokaždé, když se ve hře hraje daná pasáž, má v ní hráč stejné cíle, např. odstranit nějakou překážku, najít předmět, který někdo potřebuje atd. V rámci toho, jak ale dochází k plnění tohoto úkolu, se hráč setkává s do jisté míry jedinečným zážitkem, protože např. může nad hledáním řešení strávit různě dlouhou dobu, vyzkoušet odlišné přístupy než nějaký jiný hráč atd. Hledání sbíratelných předmětů během hry např. vyžaduje někdy vychýlení se ze směru, který by si žádalo pokračování v příběhu, čímž je přidán další prvek odlišující jednotlivé herní zážitky. Někdo může hledáním sbíratelných předmětů a odemykáním jednotlivých záznamů v miniencyklopedii strávit spoustu času, zatímco někdo jiný tento prvek může plně ignorovat.

[169] Frans Mayra, „Getting into the Game…,“ *317*.
[170] Ibid., 318.

Závěr

Hlavní závěry ohledně vyobrazení historie ve hře *Valiant Hearts* lze shrnout do čtyř bodů. Jako první je nutné zmínit mezinárodnost přístupu této hry. Jde o pohled na první světovou válku, v jehož středu zůstává pohled francouzský, což by se od francouzské hry zaštítěné *Mission Centenaire* dalo čekat. Tento francouzský pohled je ale soustavně problematizován a doplňován dalšími, velmi rozličnými pohledy. Nejvýrazněji zde působí fenomén francouzsko-německé rodiny Emila, Marie a Karla, jenž klade do popředí možnost mírového soužití, a tím zapadá do kontextu francouzsko-německého usmíření po druhé světové válce. Otevřenost mezinárodnímu publiku je velmi dobře viditelná i na systému dialogů, který využívá komiksové bubliny s vyobrazením obsahu sdělení. Tím je posílena srozumitelnost hry pro hráče, kteří neovládají jazyky vyskytující se ve hře. Tento systém také odkazuje na možnost porozumění a spolupráce napříč jazykovými bariérami.

Druhým bodem je velký důraz na pedagogickou funkci hry. Spolupráce s pedagogickým poradcem *Mission Centenaire* Alexandrem Lafonem a snaha tvůrců z *Ubisoftu* hru maximálně využít i jako učební pomůcku je viditelná na několika místech. Herní miniencyklopedie a systém sbíraní předmětů doplněný o relevantní historické informace je toho nejlepším příkladem. Právě tyto části přidávají hře velkou míru historické autenticity. Pedagogické aspekty můžeme ale vidět také u charakterových vlastností hlavních kladných postav ve hře, které jsou všechny do jisté míry morálními vzory a nikdy nekonzumují návykové látky. Nevyobrazení cigaret a ani téměř žádných odkazů na lidskou sexualitu lze také připsat snahám hry sloužit jako nástroj osvěty zaměřený na mládež. Lineárnost hry a některá herní pravidla omezující herní svobodu, jako téměř absolutní nemožnost zabíjet další živé bytosti ve hře, lze také chápat jako nástroje pro usnadnění předání výchovného obsahu.

Za třetí se hra velkou měrou věnuje válce z pohledu jednotlivců, vojáků i civilistů. Tento mikropohled, který je typický i pro zaměření řady současných historických výzkumů o první světové válce, je nejviditelnější na selekci objektů vyobrazených ve hře, jimž jsem se věnoval v kapitole 2.2.2 Inventář objektů. Pohled zdola je ale dominantní i ve způsobu vyprávění příběhu. Jádro příběhu netvoří rozhodnutí vojenského velení nebo vývoj válečných front, ale osobní problémy jednotlivých postav. Upozadění válečného konfliktu jako celku oproti hlavním postavám je patrné

i na tom, že hra nepokrývá časové období až do konce války, ale končí na jaře 1917. Za zmínku stojí, že se hra snaží prezentovat co nejrozmanitější životní osudy lidí, kteří prošli válkou. Od postav vojáků odvedenců Emila a Karla, dobrovolníka Neevropana Freddieho, přes ženy civilistky zastoupené Annou a Marií, až po zvířecí postavu Walta.

Jako čtvrtý bod jsem zvolil protiválečnost pohledu hry *Valiant Hearts* na první světovou válku. Tematická linie podávající válku jako hroznou a tragickou věc se hrou táhne od začátku až do konce. Hra otevřeně vyobrazuje utrpení a smrt bezpočtu lidí a zvířat na obou stranách války. Obě válčící strany jsou vyobrazeny jako pachatelé odporného násilí jak na svém protivníkovi, tak také někdy i na civilním obyvatelstvu. Oproti tomu hratelné postavy až na výjimky nikdy nikomu neubližují, což posiluje protiválečný vzkaz hry, ale bohužel současně působí také značně nerealisticky. Oddělení zabíjení od hlavních postav vede k výraznému zkreslení válečných hrůz a k jednostrannému prezentování postav jen jako pouhých obětí. K závěru hry je postava Emila odsouzena k popravě za vzpouru a zabití důstojníka při útoku na Chemin de Dames. Dramatická a dlouhá scéna pochodu Emila na popraviště, kde je vlastně svými zastřelen, podtrhuje šílenost a absurditu tohoto konfliktu.

Výše zmíněné body dokazují zvláštnost přístupu k vyobrazení historie ve hře *Valiant Hearts*. Motivy a přístupy analyzované v práci výše jsou v souladu se současným zaměřením francouzské historiografie první světové války, což umožňuje odpovědět jednoznačně kladně na základní výzkumnou otázku práce, zda hra *Valiant Hearts* reflektuje tuto historiografii.

Vzhledem k omezenému rozsahu této práce nedošlo k porovnání vyobrazení historie v počítačové hře *Valiant Hearts* a v soudobé produkci v dalších kulturních médiích jako jsou např. knihy, komiksy, film a televizní seriály. Stoleté výročí vypuknutí první světové války bylo podnětem pro řadu reflexí ohledně vyobrazení první světové války v jednotlivých médiích, jako to činí např. pro francouzský komiks kniha *La Grande Guerre dans la BD* Luca Révillona.[171] Zmíněná komparace by mohla být vhodným tématem pro další zkoumání.

[171] Luc Révillon, *La Grande Guerre dans la BD* (Paříž: TTM ÉDITIONS,2014).

Summary

When it comes to the particularities of the way the history of The First World War is presented in the game *Valiant Hearts*, the findings of the analysis can be summed up into four main points.

First, the game takes an international point of view on history. The generally dominant French perspective is also being complemented with other points of view. The most visible one is the German perspective present in the theme of French-German mixed marriage of Karl and Maria. The international nature of the game also shows in the dialog system, which uses speech bubble typical for comics, to transfer information in culturally universal symbols.

The second aspect is the great emphasis on educational purpose of the game. The in-game miniencyclopedia and the item collection system are the best examples. Further evidence of the educational nature can be found in the personalities of main characters and in reduced player freedom. Interesting is the lack of sexual and cigarette references in the game. Here again we can clearly see an effort to educate the player.

Third aspect is the dominance of the micro-view. The story of the game concentrates on the individual issues of the characters a lot more than on the war as a whole. Noteworthy is the fact that the game tries to present as much diversity as possible through the characters. The selection of object in the game shows the intention to present the personal struggles of individuals. The focus on living conditions of ordinary soldiers and civilians is also typical for the contemporary historiography of The First World War.

The final point is the general anti-war message throughout the game. The war is presented as horrible and meaningless. The most striking is the way the game *Valiant Hearts* works with weapons and killing. Suppressing almost any connection between the player and the killing, which serves it’s purpose, but also borders on absurdity due to the inherent unrealism.

Prameny

Le Drian, Jean-Yves. „Arrêté du 20 mars 2014 portant définition et fixant la liste des hauts lieux de la mémoire nationale du ministère de la defense.“ *Journal officiel de la République française* (2014). http://www.defense.gouv.fr/content/download/257774/3126523/file/Arr%C3%AAt%C3%A9%2020%20mars%202014%20hauts%20lieux%20m%C3%A9moire%20nationale.pdf. (zkontrolováno k 10.5.2016.

HowLongToBeat. „Valiant Hearts: The Great War .“ http://howlongtobeat.com/game.php?id=19503. (zkontrolováno k 10.5.2016).
PEGI. „Valiant Hearts: The Great War.“ http://www.pegi.info/cs/index/id/956. (zkontrolováno k 10.5.2016).

PocketGamer.fr. „Entretien avec Paul Tumelaire (Soldats Inconnus).“ 4.9.2014. http://www.pocketgamer.fr/news/10804-entretien-avec-paul-tumelaire-soldats-inconnus.html. (zkontrolováno k 10.5.2016).

Takahashi, Dean. „Valiant Hearts Creator Cooks Up Lost In Harmony For His Next Game.” *Venturebeat*, 16.9.2015. http://venturebeat.com/2015/09/16/valiant-hearts-creator-cooks-up-lost-in-harmony-for-his-next-game/. (zkontrolováno k 10.5.2016).

Ubisoft. *Valint Hearts: The Great War*. 2014.

Ubisoft. „Valiant Hearts Developer Diar 1: Art & Emotion [US]. *YouTube*, 23.5.2014. https://www.youtube.com/watch?v=XQSD-JZruIw. (zkontrolováno k 10.5.2016).

Ubisoft. „Valiant Hearts Developer Diary 2: Gameplay [US].“ *YouTube*, 5.6. 2014. https://www.youtube.com/watch?v=o0LDZsd3XRA. (zkontrolováno k 10.5.2016).

Ubisoft. „Valiant Hearts Developer Diary 3: History [US].“ *YouTube*, 19.6.2014. https://www.youtube.com/watch?v=PlbO70XuZcA .(zkontrolováno k 10.5.2016).

Ubisoft US. „Valiant Hearts: The Great War.“ http://valianthearts.ubi.com/game/en-us/valiant-hearts/index.aspx. (zkontrolováno k 10.5.2016).

Použitá literatura

Aarseth, Espen. „Computer Game Studies, Year One.“ *Game Studies* 1, č.1 (2001): nestránkováno. http://gamestudies.org/0101/editorial.html. (zkontrolováno k 10.5.2016).

Aarseth, Espen. „Playing Research: Methodological approaches to game analysis.“ Článek prezentován na konferenci Australia DAC v Melbourne, květen 2003. http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf. (zkontrolováno k 10.5.2016).

BBC. „O Valiant Hearts.“ 13.11.2008. http://www.bbc.co.uk/herefordandworcester/content/articles/2008/11/13/ww1_o_valiant_hearts_feature.shtml. (zkontrolováno k 10.5.2016).

Beaupré, Nicolas. *Les Grandes Guerres 1914-1945.* Paříž: Belin, 2012.

Becker, Jean-Jacques. „L'évolution de l'historiographie de la Première Guerre mondiale.“ *Revue historique des armées* 242(2006): 2-10 . https://rha.revues.org/4152. (zkontrolováno k 10.5.2016).

Binneveld Hans. *From Shellshock to Combat Stress.* Amsterdam: Amsterdam University Press, 1997.

Consalvo, Mia a Nathan Dutton. „Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games.“ *Game Studies* 6, č.1 (2006): nestránkováno. http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton. (zkontrolováno k 10.5.2016).

Dickon Chris. *Americans at War in Foreign Forces: A History, 1914-1945.* Jefferson: Mc.Farland and Company, 2014.

Djebabla, Mourad. „Un Centenaire Pas Si Paisible: Le Canada Face À La Grande Guerre.” *Matériaux Pour L'Histoire De Notre Temps* 113-114, č. 1(2014):125-131. http://www.cairn.info/revue-materiaux-pour-l-histoire-de-notre-temps-2014-1-page-125.htm. (zkontrolováno k 10.5.2016).

Fernandez-Vara, Clara. „CMS.300 Introduction to Videogame Studies, Fall 2011.“ *MIT OpenCourseWare*. http://ocw.mit.edu/courses/comparative-media-studies-writing/cms-300-introduction-to-videogame-studies-fall-2011/assignments/game-analysis/MITCMS_300F11_GameAnaGuide.pdf. (zkontrolováno k 10.5.2016).

Fogu, Claudio. „Digitalizing Historical Consciousness.“ *History and Theory* 47 (2008): 1-19. http://www.culturahistorica.es/fogu/historical_consciousness.pdf. (zkontrolováno k 10.5.2016).

Frasca, Gonzalo. „Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place.“ *Ludology.org* (2003): 1-8. http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf. (zkontrolováno k 10.5.2016).

Frasca, Gonzalo. „Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative.“ *Parnasso* 3 (1999): 1-11 http://web.cfa.arizona.edu/art435a/readings/frasca_ludology.pdf (zkontrolováno k 10.5.2016).

Gilles, Benjamin a Nicolas Offenstadt. „Mémoires de la Grande Guerre.“ *Matériaux pour l'histoire de notre temps* 113 - 114, č. 1 (2014): 2-5. http://www.cairn.info/revue-materiaux-pour-l-histoire-de-notre-temps-2014-1-page-2.htm. (zkrontrolováno k 10.5.2016).

Lalu, Julien. „Représenter la Grande Guerre mondiale dans les jeux vidéo: entre absence et uchronie.“ *Mission Centenaire,* 13.5.2014, nestránkováno. http://centenaire.org/fr/espace-scientifique/societe/representer-la-premiere-guerre-mondiale-dans-les-jeux-video-entre. (zkontrolováno k 10.5.2016).

Jenkins, Henry a Kurt Squire. „Applied Game Theory: Innovation, Diversity, Experimentation in Contemporary Game Design.“ V Jahn-Sudmann a Ralf Stockmann, *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon: Games Without Frontiers, Wars Without Tears.* Basingstok: Palgrave Macmillan, 2008, 32-44. http://website.education.wisc.edu/~kdsquire/manuscripts/17-squire-jenkins-gwf-book.pdf. (zkontrolováno k 10.5.2016).

Julien, Élise. „À propos de l'historiographie française de la première guerre mondiale.“ *Labyrinthe* 18, č.2 (2004): 53-68. http://labyrinthe.revues.org/217. (zkontrolováno k 10.5.2016).

Kain, Erik. „All The Winners Of The 2014 Game Awards.“ *Forbes*, 6.12.2014. http://www.forbes.com/sites/erikkain/2014/12/06/all-the-winners-of-the-2014-game-awards/. (zkontrolováno k 10.5.2016).

Kerschbaumer, Florian a Tobias Winnerling. „The Devil is in the Details:Why Video Game Analysis is Such a Hard Task for Historians and How We Nevertheless Try.“ V Florian Kerschbaumer a Tobias Winnerling , *Early Modernity and Video Games,* IX-XX**.** Cambridge: Cambridge Scholars, 2014. http://www.cambridgescholars.com/download/sample/58602. (zkontrolováno k 10.5.2016).

MacCallum-Stewart, Esther a Justin Parsler. „Controversies: Historicising the Computer Game.“ *DiGRA*, 2007, 203-210. http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07312.51468.pdf. (zkontrolováno k 10.5.2016).

Mayra, Frans. „Getting into the Game: Doing Multidisciplinary Game Studies.“ *V* Mark J. P. Wolf a Bernard Perron, *Video Game Theory Reader 2*,313-330 .New York: Routledge,2009.

McGonigal, Jane. *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World.* New York : Penguin Books, 2011.

Morin-Routureau, Évelyne. *Françaises en guerre : 1914-1918.* Paříž: Autrement, 2013.

Mosse, George L. „Shell-Shock as a Social Disease.“ *Journal of Contemporary History* 35 č. 1(2000): 101-108. http://www.jstor.org/stable/261184. (zkontrolováno k 10.5.2016).

Murray, Janet H. „The Last Word on Ludology v Narratology (2005).“ inventingthemedium.com, 28.6.2013, nestránkováno. http://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/. (zkontrolováno k 10.5.2016).

Neitzel, Britta. „Narrativity of Computer Games.“ V Peter Hühn, *The Living Handbook of Narratology, 1-16.* Hamburg: Hamburg University, 2014. http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narrativity-computer-games (zkontrolován k 10.5.2016).

Nora, Pirerre. „Between Memory and History: Les Lieux de Memoire.“ *Representations* 26, č.7 (1989): 7-24. http://www.uio.no/studier/emner/hf/ikos/KULH4130/v07/nora.pdf. (zkontrolováno k 10.5.2016).

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

Offenstadt, Nicolas. „La Grande Guerre.“ V *Historiographies II: Concepts et débats*, C. Delacroix a kol., 1062-1073. Paříž: Gallimard, 2010.

Offenstadt, Nicolas. „Pratiques Contemporaines De La Grande Guerre En France: Des Années 1990 Au Centenaire.” *Matériaux Pour L'Histoire De Notre Temps* 113-114, č. 1(2014): 91-99. http://www.cairn.info/revue-materiaux-pour-l-histoire-de-notre-temps-2014-1-page-91.htm. (Zkontrolováno k 10.5. 2016).

Péronne : Historial de la Grande guerre. *La Guerre des animaux 1914-1918.* Paříž, Péronne, 2007.

Proctor, Robert N. *Golden Holocaust: Origins of the Cigarette Catastrophe and the Case for Abolition.* Londýn: University of California Press, 2012.

Prost, Antoine a Jay Winter. *Penser la Grande Guerre : Un essai d'historiographie.* Paříž: Éditions du Seuil, 2004.

Prost, Antoine a kol. *Quelle mémoire pour les fusillés de 1914-1918 ?: Un point de vue historien.* Mission Centenaire, 2013. http://centenaire.org/sites/default/files/references-files/rapport_8-11-2013.pdf. (zkontrolováno k 10.5.2016).

Rabino, Thomas. „Jeux vidéo et Histoire.“ *Le Débat* 177, č. 5 (2013): 110-116. http://www.cairn.info/revue-le-debat-2013-5-p-110.htm. (zkontrolováno k 10.5.2016).

Rejack, Brian. „Towards VIrtual Reenactment of History: Video games and the Recreation of the Past.“ *Rethinking History* 11, č. 3 (2007): 411-425. https://www.researchgate.net/publication/248991062_Toward_a_virtual_reenactment_of_history_Video_games_and_the_recreation_of_the_past. (zkontrolováno k 10.5.2016).

Révillon, Luc. *La Grande Guerre dans la BD.* Paříž: TTM ÉDITIONS,2014.

Schut, Kevin. „Strategic Simulations And Our Past: The Bias Of Computer Games In The Presentation Of History.“ *Games and Culture* 213, č.2 (2007): 213-235. http://skynet.ie/~ogami/notes/year%204/writing/Strategic%20simulations.pdf. (zkontrolováno k 10.5.2016).

Senju, Atsushi a Mark H Johnson. „The eye contact effect: mechanisms and development.“ *Trends in Cognitive Sciences* 13, č.3 (2009): 127-134. http://www.cell.com/trends/cognitive-sciences/abstract/S1364-6613(09)00019-9. (zkontrolováno k 10.5.2016.

Turpin, Eric. „Grande Guerre : François Hollande inaugure le monument des fraternisations.“*France Bleu,* 17.12.2015. https://www.francebleu.fr/infos/politique/grande-guerre-francois-hollande-inaugure-le-monument-des-fraternisations-1450349950. (zkontrolováno k 10.5.2016).

Uricchio, William. „Simulation, History, and Computer Games.“ V Joost Raessens, *Handbook of Computer Game Studies*,327-338. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2005. http://web.mit.edu/uricchio/Public/pdfs/pdfs/cybergames%20.pdf. (zkontrolováno k 10.5.2016).

Wainwright, A. Martin. „Teaching Historicla Theory through Video Games.“ *The History Teacher* 47, č.4 (2014): 579-612.http://www.societyforhistoryeducation.org/pdfs/A14_Wainwright.pdf. (zkontrolováno k 10.5.2016).

Ward, Mark. „Columbine families sue computer game makers.“ BBC, 1.5.2001. http://news.bbc.co.uk/2/hi/science/nature/1295920.stm. (zkontrolováno k 10.5.2016).

Watson, William R., Christopher J. Mong, Constance A. Harris. „A case study of the in-class use of a video game for teaching high school history.“ *Computers & Education* 56, č. 4 (2011): 466-474. https://www.researchgate.net/publication/220140859_A_case_study_of_the_in-class_use_of_a_video_game_for_teaching_high_school_history. (zkontrolováno k 10.5.2016).

Winter, Jay. „Shell-Shock and the Cultural History of the Great War.“ *Journal of Contemporary History* 35 č. 1 (2000):7-11. http://www.jstor.org/stable/261177. (zkontrolováno k 10.5.2016).

Wolf, Mark J.P. a Bernard Perron. „An Introduciton to the Video Game Theory.“ V Mark J. P. Wolf a Bernard Perron, *The Video Game Theory Reader,* 1-25. New York: Routledge, Taylor & Francis Group, Inc., 2003: http://www.raco.cat/index.php/Formats/article/download/257485/344576. (zkontrolováno k 10.5.2016).

Seznam příloh

Příloha č. 1: Záběry ze hry

Příloha č. 2: Seznam kapitol a podkapitol hry

Přílohy

Příloha č. 1: Záběry ze hry[172]

1) Emile (postava uprostřed) během Nivellovy ofenzívy v oblasti „Chemin des Dames.“ Všude kolem leží těla padlých francouzských vojáků.

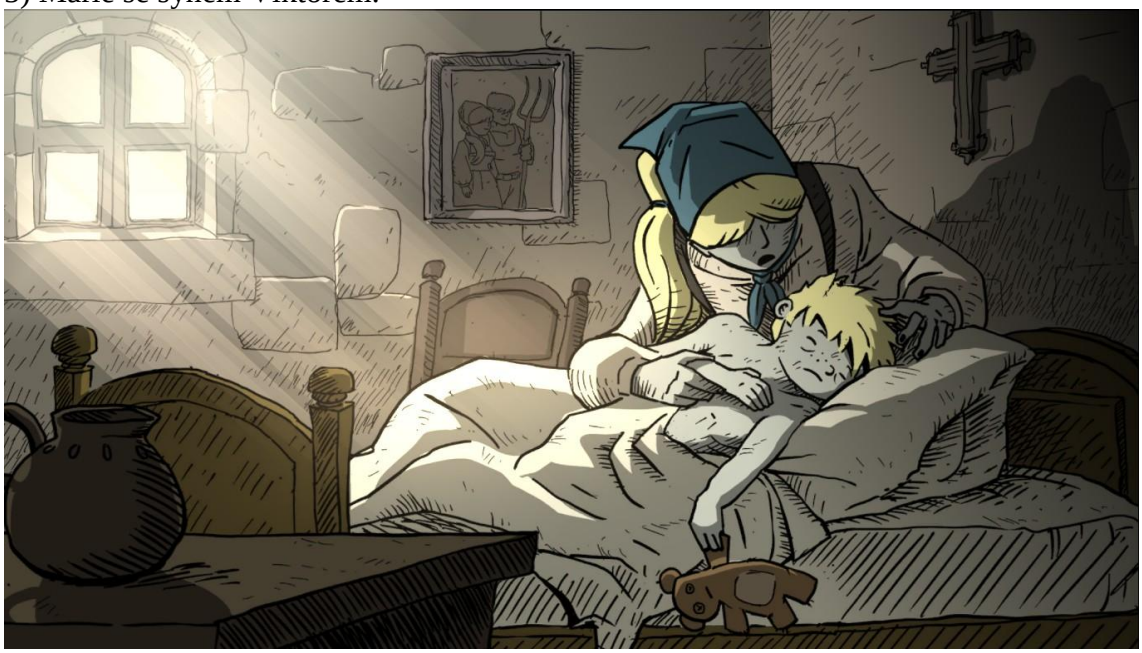
2) Anna, ošetřující francouzského vojáka. V pravém dolním rohu tělo mrtvého koně.

[172] Všechny záběry ze hry (*screenshoty*) jsou pořízeny autorem práce.

3) Freddie na zatím nezničeném francouzském venkově. Příklad komiksové bubliny.

4) Karl (postava napravo v popředí) ve francouzském zajateckém táboře ve chvíli rozdělování došlé pošty.

5) Marie se synem Viktorem.



6) Baron Von Dorf, ústřední záporná postava hry.

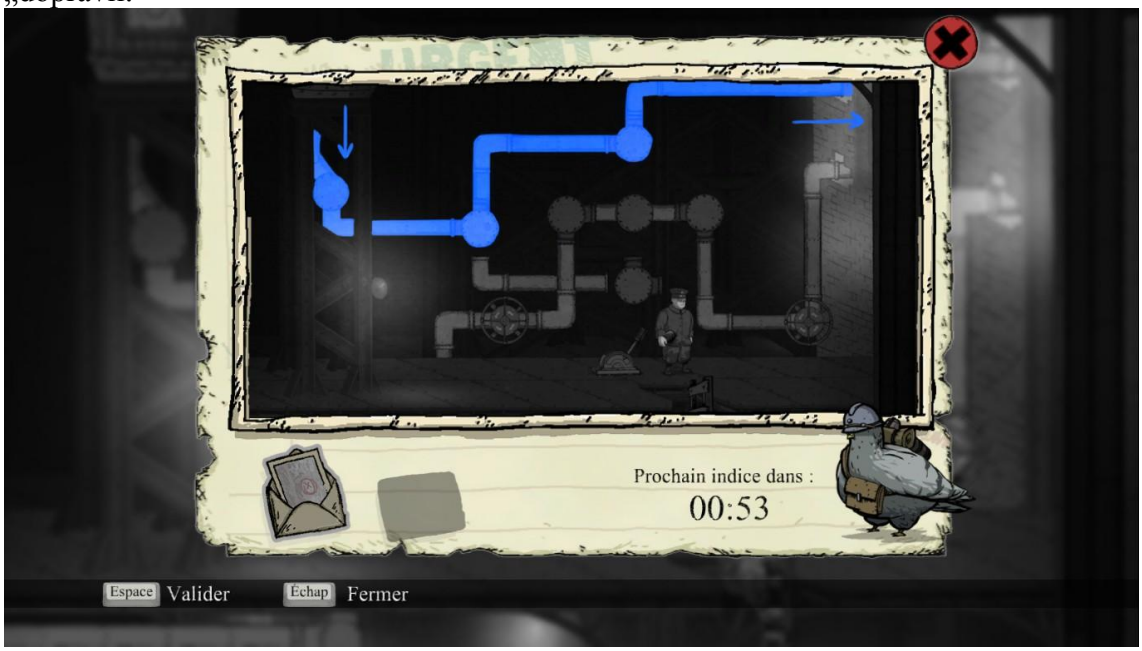
7) Walt s nasazenou plynovou maskou. V pozadí probíhající bitva, němečtí vojáci a zákopy.

8) Ukázka záznamu z deníku Marie.

9) Záznam o válečných zraněných v herní miniencyklopedii s ilustrací zohyzděného obličeje vojáka.

10) Záznam o dřevěné káči, sbíratelném předmětu. Popis zmiňuje vývoj podoby dětských hraček.

11) Rada pro vyřešení jednoho z hlavolamů. V pravém dolním rohu je holub, který radu „dopravil.“



12) Záběr ze sekce honičky. „Rekonstrukce“ mobilizace taxíků v Paříži. V pozadí pařížský Vítězný oblouk, za volantem taxíku Anna.

13) Hodující německá posádka okupovaných kasáren v Saint Mihiel.

14) Nasazení tanku Mark I v bitvě na Sommě. V záběru jsou vidět i vojáci Britského impéria.

Příloha č. 2: Seznam kapitol a podkapitol hry

1 Vers l'inconnu
- 1.1 Caserne
- 1.2 Bataille de la Marne
- 1.3 Neuve-Chapelle
- 1.4 Ypres
- 1.5 Danger venu d'en haut
- 1.6 Neuville-Saint-Vaast
- 1.7 Reims

2 En Avant
- 2.1 Paris
- 2.2 A la Marne!
- 2.3 Marne
- 2.4 Ypres
- 2.5 Site du crash
- 2.6 Verdun
- 2.7 Fort Douaumont

3 Désillusion
- 3.1 Camp de prisonniers
- 3.2 Douaumont
- 3.3 Mines de Vauquois
- 3.4 Foret de Reims
- 3.5 La Somme
- 3.6 Vaubecourt
- 3.7 Taxi sur glace

4 Rébellion
- 4.1 Caserne occupée
- 4.2 Crête de Vimy
- 4.3 La ferme
- 4.4 Chemin des Dames
- 4.5 Saint-Mihiel
- 4.6 Maizy