

# Přílohy

## *Příloha A*

*Rozhovor s Lukášem Grygarem*

*Ouky Douky coffee, Praha 7*

*Čtvrtek 28.4.2016, cca 18:00 – 19:40*

### **První část záznamu**

M.F.: Lukáši, tak já bych začal asi... Začneme asi takovejma obecnějšímá tématama, kritikou počítačovejch her, která je bezbřehá pochopitelně. Psycholog Philip Zimbardo tvrdí, že hry a pornografie dělají z mladých mužů sociálně nefunkční bytosti<sup>1</sup>. Kolikrát už ses za svojí praxi s tím setkal?

L.G.: Hned ti odpovím, jen si vyberu. Zamyslím se alespoň nad touhle zásadní otázkou. Můžeme udělat pauzu, než to tady vymyslim?

M.F.: Určitě.

### **Druhá část záznamu**

L.G.: No hele, pokud... Jestli tím myslíš obecně jak často jsem se setkával se stigmatizováním hraní, tak svýho času to byla dost běžná věc a řekl bych, že jsme si tím... jako tak nějak stigmatizovali sami, respektive že to nebylo ani tak o těch hlasech zvenčí, ale... Člověk tím, že... Nebo minimálně ta moje generace a určitě i ta předchozí, to znamená lidi narozený v první půli osmdesátých let, a zároveň teda dorůstající, dospívající v těch devadesátkách, kdy ještě ty hry rozhodně byly dost okrajovou záležitostí, tak prostě jsi s tím tak nějak automaticky počítal, protože jsi neznal, dejme tomu kromě spolužáků nějakých ve třídě, tak jsi neměl absolutně žádný zastoupení v médiích, nikde. A ty jiný média, uznávaný herní, který to nějakým způsobem pokrejšovaly, to byly v podstatě vymakanější fanziny, když si to vezmeš po té obsahový stránce. Vypadalo to jako normální časopis, ale byl to v podstatě fanzin. Takže ten pocit, že jsme stranou, s tím byl spjatý a zároveň myslím, jsem přesvědčený o tom že se podílel zásadně na té hrdosti, která s tím byla spojená.

M.F.: To tomu dodávalo kouzlo?

L.G.: Ono to prostě nebylo nutně negativní. Člověk měl pocit, že je součástí nějakýho

---

<sup>1</sup> Psychologist Philip Zimbardo: 'Boys risk becoming addicted to porn, video games and Ritalin'. In: The Guardian [online]. 2015 [cit. 2016-06-03]. Dostupné z: <http://www.theguardian.com/lifeandstyle/2015/may/09/philip-zimbardo-boys-are-a-mess>

tajnýho spolku nebo... Ne tajnýho, ale něčeho, kde skrze tu společnou vášň pro daný téma, tak to... Teď se do toho trošku zamotávám, ale chci říct, že zatímco nikdo ti nerozumí tak najednou skrze hry si porozumíš s někým úplně cizím, ještě teda v časech před internetem. A co se pak týče nějakých konkrétních obvinění, že... Nebo... Tak je to obvinění, že jo, takovej kategorický soud že ty zlý něco děláš nebo neděláš. Na jednu stranu mám pocit, že to můžu odsoudit na základě své zkušenosti, protože nemám pocit, že by ze mě vyrostl asociální člověk. Ale věřím, že na tom může být něco pravdy v kontextu ale takovým, kterej je společnej pro jakoukoli... Obsesi? Nebo jakoukoli věc, která tě prostě pohltí. Myslím, že asociála z tebe udělá, pokud budeš vášnivej filatelista, pokud budeš vášnivej todle, tamto. A ty hry, vzhledem k tomu že samozřejmě jsou... Netroufám si zabřednout do nějakých psychologických profilů závislosti, ale jsou prostě... Tu obsesi vyvolávají silnou.

(Číšník v kavárně: Máte vybráno?)

### **Třetí část záznamu**

L.G.: Jo, že prostě... Abych jenom dokončil větu, že ty hry jakožto nový fenomén, a zároveň fenomén který fakt na rozdíl od všemožných pasivních zábav, tak byl velmi vtahující, tak možná ta míra té izolace, kterou člověk s tím pak podstoupil, tak byla třeba vyšší, ale to už je totální spekulace.

M.F.: Jasně, tak ono se to dá srovnat s nějakou velkou třeba filmovou vášní, nebo prostě tak, že člověk se do toho zanoří a nevyleze, a navíc to má takovej ten alternativní pocit, aspoň teda ve svých letech. Tahle kritika přichází už právě v době, kdy je to masovej fenomén, ale zároveň vlastně ti psychologové používají velmi podobný argumenty stále.

L.G.: To si myslím, že může být tím, že popisují určitý segment. Herní. Je tady ta kultura těch „hardcore“ hráčů, kdybych to řekl... A to je pořád hrozná paušalizace, která podle mě není úplně přesná, ale... Myslím si, že existuje a že by se dala nějak... Ne demograficky, ale dala by se nějakým výzkumem docela dobře popsat nějaká množina hráčů, nějaký typ, asi bych to viděl v nějakých komunitách online stříleček? Nebo takovejch těch kompetitivních záležitostech, který jsou zároveň úzce propojeny s nějakýma internetovýma fórama, s memama, s tímhle vším. Mám pocit, že potkávám, ať už na internetu nebo... Hlavně na internetu, naživo až tak moc ne, protože asi ty lidi moc nevylezají (smích) Ale ne, to si dělám legraci. Setkávám se s... Určitým archetypem hráče, kterej dneska mnohem víc splňuje tu karikaturu toho asociála než to možná bylo kdý dřív, a zároveň s tím jak vlastně ty hry se rozšiřují a objevují se tam různé proudy, takový, makový, kritický i tvůrčí, tak... Vlastně na tohle téma byl hodně zajímavý článek Leigh

Alexander o tom, že „Gamers are Dead“<sup>2</sup>, kdy vlastně téma „Gamers“ nepopisovala hráče všechny, ale popisovala právě tyhle ty. Docela souhlasím, já osobně, s tím, že tím uhodila hřebíček na hlavičku nebo prostě rozkejhala potrefený husy. A pokud bych já něco kritizoval nebo... Tím chci říct, pokud bych se v něčem třeba shodnul s tím, co říkají ti filosofové, který ty jsi zmínil, respektive ty hlasy, který jsi zmínil, tak bych to směřoval tímhle směrem. Tam podle mě vzniká, možná... Ale nemám to... Nemyslím si, že to zatím bylo podchycený nějakýma datama nebo respektive nějakým sociálním výzkumem, kterej by to úplně podepřel. Myslím že je to pořád hodně velká dojmologie i ze strany jako... Mně.

M.F.: Jo, určitě, tak ono to hodně vyvěřelo při tý GamerGate<sup>3</sup> před těma dvěma rokama. To se ozvaly právě tyhle ty radikální hlasy a bylo to vlastně velmi nehezký, že jo. Jak ty to vnímáš, takhle rok a půl, dva roky poté, změnilo se v tom prostředí něco? Co to s tou komunitou udělalo nebo neudělalo?

L.G.: S tou komunitou, která brojí proti... Nebo která se třeba ozvala proti tomu článku tý Leigh Alexanderový, to byl jeden z těch, kromě Anity Sarkeesian, to byl jeden z těch spouštěčů, tak věřím že tam to ty lidi jednak semknulo, v mnoha ohledech je to organizovalo do různých podskupin a... Samozřejmě, jakkoliv já budu vždycky ten kdo spíš opovrhne někým, kdo se hlásí ke GamerGate, tak i já se musím přiznat nebo registruju, že jsou tam taky různé proudy. Jsou tam lidi, který jsou prostě trollové, který si to dělaj fakt jenom pro legraci, ze škodolibosti. Jsou tam lidi, který v tom vidí nějaký hlubší smysl. A...

*(Číšník v kavárně přináší kávu)*

L.G.: A... Takže tam bych viděl ten dopad jako dalekosáhlý, jestli se to nějak projevilo na hrách, v herních studiích, tam ta reakce byla docela různá, ale myslím si že obecně to otevřelo řadu otázek, který vlastně v mnoha ohledech si myslím že kopírujou společenskou debatu a společenskou progres i mimo hry. Všechny takový ty nekonečný diskuze o politický korektnosti, o sexismu ve filmech, tak svým způsobem mi přijde, jakkoliv ta GamerGate byla opravdu si myslím dost ohyzdná a bylo to takový vyhrěznutí něčeho, co nebylo úplně pěkný, tak to vlastně dávalo smysl v kontextu toho, co se děje v jednadvacátým století.

M.F.: Jo, to určitě. A máš pocit, že to poškodilo ten obraz videoherního průmyslu na veřejnosti?

---

2 ALEXANDER, Leigh. 'Gamers' don't have to be your audience. 'Gamers' are over. In: *Gamasutra* [online]. 2014 [cit. 2016-06-04]. Dostupné z: [http://www.gamasutra.com/view/news/224400/Gamers\\_dont\\_have\\_to\\_be\\_your\\_audience\\_Gamers\\_are\\_o](http://www.gamasutra.com/view/news/224400/Gamers_dont_have_to_be_your_audience_Gamers_are_over.php)  
[ver.php](http://www.gamasutra.com/view/news/224400/Gamers_dont_have_to_be_your_audience_Gamers_are_o)

3 Viz s. 24-27.

L.G.: Do určitý míry určitě, protože spousta lidí, a to bylo to, co se snažili ti kritici GamerGate, takový ti otevřenější kritici, co chtěli diskutovat s těma lidma, co se hlásili ke GamerGate, tak na tohle hodně poukazovali, jako že podívejte se, co vidí ti lidi, co se hraje nijak nezabývají...

(Číšník v kavárně přináší minerálku)

L.G.: Vidí prostě jenom ty výstupy, to nejhorší. Takže myslím, že to poškodilo... Zpětně to myslím poškodilo obraz hráčů, možná to vlastně trošičku oživilo, anebo vrátilo zpátky... Jak je to slovo, jako nekromancie toho stereotypu, kterej už dávno neplatil, toho stereotypu toho uhrovitýho asociála, kterej prostě už dávno neplatí, ale najednou byli slyšet... Byli slyšet fanoušci mangy, že jo, nebo ne jenom fanoušci mangy, ale hrozně snadno se dalo najednou říct „Hele, ten člověk má ikonku z mangy, tak je na 99% GamerGate“. V tu chvíli se ti obnovují všechny ty stereotypy, který předtím možná už byly mnohem víc narušený. V tomhle si myslím, že byla ta největší škodlivost.

M.F.: Já jsem narazil na takovej pro mě dost bizarní backlash, že byl prostě na začátku roku 2015 díl seriálu *Law & Order*, kterej se jmenoval *Intimidation Game*. A tam prostě ty hráči... To začínalo tím, že byla napadená postava, která byla vlastně podobná tý Anitě<sup>4</sup> pochopitelně, a potom se to dotáhlo do neuvěřitelných konců, kdy oni byli taková teroristická skupina a tu jednu unesenou protagonistku nejdřív nějak mučili, pak jí znásilnili a pak jí chtěli vlastně nechat zastřelit tou policií, jo. Ta epizoda byla vystavěná dost neuvěřitelně, jo, a celý to stálo na tý premise, že prostě je určitá skupina hráčů, a tady byla velmi výrazná, která fakt není schopná rozlišit mezi tou hrou a tou realitou, a že ty lidi jsou v tom svém vzteku schopný to dotáhnout do neuvěřitelných jakoby... konců a téměř vypálit rybník New Yorkský policii.

L.G.: Já jsem o tý epizodě slyšel, ale nikdy jsem jí neviděl a nevěděl jsem, že to byl až takovejhle extrém.

M.F.: Já jsem to taky právě nečekal, ale když jsem si to pak našel tak jsem byl docela překvapenej.

L.G.: A já si myslím, že to jenom poukazuje přesně znova na to vlastně, kromě toho, že ten seriál je vymknutej z nějaký... Je to prostě brutálně nadsazený, tak že ale nadsazují nad svým dojmem z něčeho, a to je to, že ty lidi, který do tý komunity neviděj, ani do tý GamerGate ani do tý herní, prostě neznaj ty souvislosti, tak si snadno dokážou vyfabulovat takovouhle věc. Je v tom určitý... Neřekl bych zrnko pravdy, ale je v tom prostě odraz toho, jak ta komunita působí nebo jak ta aféra působila na, ve velkých uvozovkách, „běžný“ nebo neinformovaný lidi.

---

4 Anitě Sarkeesian, *pozn. ed.*

M.F.: Bylo tam všechno včetně hráče, kterej hraje ve sklepě svojí maminky, prostě všechno, klasika všech klasik. Mě to jenom, musím říct, překvapilo, protože, říkám, začátek roku 2015. To znamená... Já to беру jako že to odráží, že ten obraz byl dost poškozenej. A ty radikální hráče to spíš... To spíš ještě víc naštve.

L.G.: Samozřejmě, no a zároveň to vylejvá vaničku her jako takovejch. A tím se vlastně znova vracíme k tomu článku *Gamers Are Dead*, kdy tím „Gamers“ nejsou myšlení lidi, co hrajou hry, ale jsou myšlení ty lidi, ze kterých potom *Law & Order* dělá takovouhle až vlastně směšnou karikaturu.

M.F.: Je to tak, ale bylo to tam zase postavený tak, že to jsou... To jsou skoro všichni.

L.G.: Což je to nejsmutnější.

M.F.: No, to je na tom to nejsmutnější.

#### **Čtvrtá část záznamu**

M.F.: Nemyslíš si, že součást problému<sup>5</sup> je v tom, že se možná těm sociálním sítím a tomu, co se tam odehrává, co se tam vylejvá, přece jenom přikládá trochu moc pozornosti? V některých případech?

L.G.: S tím bych asi souhlasil. Protože mám pocit, že se to děje obecně ve zprávách, v novinářině. Že vlastně se... Máš běžnou praxi, že se dneska už z facebookového postu někoho se udělá zpráva na homepage, která je pak diskutovaná a znova sdílená. Takže asi by bylo divný kdyby to tak nefungovalo i v těch hrách, naopak to v nich bude fungovat o to spíš, že je to zkrátka pořád z principu... Ne jako technologickej obor, ale ta technologická a internetová gramotnost těch lidí, který hrajou hry, ať už mladých nebo starších generací, tak je prostě výrazně vyšší. Takže jo, s tím bych souhlasil.

M.F.: Stejně jako je nepsaný pravidlo, že člověk nemá číst diskuzi na Novinkách, pokud se nechce naštvat. Jo, ale zároveň chápu, že to... překračuje určitý hranice, pokud je nějaká výhrůžka smrti nebo násilím tak je to samozřejmě už za hranou, ale zároveň mám pořád takovej pocit, že možná se těm diskuzím na sociálních sítích věnuje příliš prostoru. Těžko rozlišit.

L.G.: Ono... Přesně, je to hodně těžký rozlišit a vlastně než jsem sem teďka přijel, tak jsem si pouštěl video, kde prostě chlapi četli komentáře, který psali nějaký jiný chlapi sportovním redaktorkám<sup>6</sup>, myslím, že to bylo kanadský, teď si nejsem jistej. A oni to jako předstírali těm ženským do tváře a je to velmi působivý, protože nejdřív tam tak jako čtou

---

5 Dotaz ohledně sociálních sítí jsem zařadil především proto, že velká část kauzy GamerGate se odehrávala na sociální síti Twitter.

6 TORY, Barron. Men read horrible tweets directed at female sportswriters in PSA. In: *EspnW* [online]. [cit. 2016-06-04]. Dostupné z: <http://espn.go.com/espnw/culture/the-buzz/article/15386258/men-read-horrible-tweets-directed-female-sportswriters-psa>

„Hej, ty blbko“, tohle, a pak najednou ty chlapi, který nevěděli vlastně, co budou číst, tak to prostě najednou nedávaj protože je to příliš drsný takhle. A zároveň pod tímhle videem se rozjel další obrovské hate ve smyslu, a teď se konečně dostávám k tomu rozlišení, jako že jsou to jenom slova, máš to po sobě nechat stéct. Ale já si myslím, že ta hranice tam někde samozřejmě musí být. Že... V tomhle třeba znova souhlasím s Leigh Alexandrovou, která říká, že ty poskytovatelé toho obsahu, ať už to jsou herní firmy, který dávaj nějaký prostor k tomu sebevyjádření, nebo třeba internetový diskuze, tak jsou vlastně zodpovědný... Že ve chvíli, kdy tam ty pravidla jakoby nechaj úplně volně, tak jsou zodpovědný za to, co vzniká v tom vákuu, jestli to říkám trošku srozumitelně. A v tuhle chvíli okamžitě přiběhne někdo zprava, kdo prostě cenzura, cenzura, cenzura, ale myslím si, že to je naprostý nepochopení toho, o čem se bavíme. Že nejde o to cenzurovat svobodu slova, ta je prostě naprosto základní a nezpochybnitelná, ale jde o to vytyčit společenský mantinely toho, co je ok a co ne. A to je taky součást těch vývojových bolestí, že prostě my se učíme pořádk... Internet převrátil naruby za poslední dvě dekády, tři dekády, celý svět, my se s tím učíme fungovat...

M.F.: My jsme teďko v tom období, kdy se učíme vůbec vytyčovat ty hranice.

L.G.: A znova komunikovat. A pak tam do toho... Hrajou v tom roli konkrétní, a tohle už jsou datama podložený nepoměry. Třeba v kontextu těch sportovních redaktorek, herních novinářek, že prostě tam ta hate je nepoměrně vyšší než u mužů, takže se o tom můžeme bavit z hlediska nějakých genderových teorií, společenských teorií a tak dál. Ale pořád se zpátky dostáváme k tomu, že není ok psát nikomu výhrůžky, nebo nemělo by to být ok. Velkou roli v tom rozlišování v kontextu těch... A to se dostáváme prostě k těm ženám, jo, v tom celkovým... V herním průmyslu, kdekoliv jinde, že v tom prostě hraje roli historická zkušenost. Že prostě ty nemůžeš úplně podle mě, říct, nebo pominout, že ženské hlas byl ještě před sto lety poměrně aktivně potlačovaný. A ta sociální dynamika, tohle všechno... Nic z toho nemám já osobně vystudovanýho, je to všechno co jsem si načel, k čemu jsem si došel rozumem, takže je to jako s velkým disclaimerem tímle. Ale dost mi to dává smysl, že prostě to nejsou... I člověk absolutně anonymní někde na konci drátu na Internetu tak prostě je pořád součástí, i když je to asociál (smích), tak je pořád součástí nějaký společnosti. Jeho život je ovlivněnej společenským konvencem, zvyklostma, a tak dál a tak dál.

M.F.: Něco považuje za legitimní, i když... Na základě té konvence, a má pocit že tím pádem je to o.k., říct věc, která není vůbec samozřejmá.

L.G.: Jo, může to prostě přiživit... Nemusí to být, tak, že... Věřim, že spousta těch lidí, to není tak že by byli tak rozčilený, že by prostě začali psát „chcípni“ a „běž do plynový

komory“, spíš je to prostě vlastně logická extenze...

M.F.: A nedostatek sebereflexe.

L.G.: A... Jasně, asi jako nedostatek... Já si myslím, spouště lidí, který, dejme tomu, jsou takhle „ošklivý“, tak jim vlastně nedochází, co tím říkají nebo co to může způsobit. Ostatně, když můžu ještě... Nebo kdyžtak mě jako zaraž, kdybych to stáčil někam moc pryč.

M.F.: V pohodě.

L.G.: Jenom jsem si vzpomněl na to, co si dost často opakuju při různých debatách právě s lidma, který jsou hodně na straně tý GamerGate nebo dejme tomu proti takovejším těm progresivním věcem, absolvoval jsem pár zajímavějších debat na tohle téma, velmi jako plodnějších, si myslím, tak tam dost často vidím silnější syndrom takovýho toho „syť hladového nevěří“. Že prostě je snadný... Já prostě na svém Twitteru třeba, kde jsem hodně aktivní, tak mám tam pár haterů docela pravidelných, jednoho takovýho velmi výživného, kterej vždycky mi tam jako napíše něco, co prostě není příjemný číst. Ale jako, já nad tím mávnu rukou. A není to proto, že bych byl nějaká silná osobnost, ale protože ta kvantita je jako... mizivá. A zkusil jsem si jenom trošičku představit, kdybych to měl v...

M.F.: Kdyby toho bylo desetkrát víc, stokrát víc?

L.G.: Kdyby toho bylo co prostě chytá Anita Sarkeesian, Zoe Quinn. A v míře, že prostě ti to prostě zasáhne do toho osobního života, že to nejsou jenom haters na Twitteru, ale to můžou bejt telefonáty, fakt jako něco... I na ulici. Tak to je... Myslím si, že spousta lidí, který těmhle ženám jako říkají, ať se trošku jenom obrněj a prostě nefňukaj, tak si to nedovedou vůbec představit.

M.F.: To je vlastně velká otázka, jestli by podmínkou vstupu do veřejného prostoru mělo bejt, že je člověk splachovací.

L.G.: Velmi dobrá připomínka, velmi dobrá připomínka. Myslím, že takovej veřejnej prostor by byl strašně smutnej. Já nechci žít v takovým veřejným prostoru. A nemyslím si, že abych dosáhl veřejného prostoru, kde to funguje líp, tak musím něco cenzurovat, vůbec. Ostatně, fakt si myslím, ten každodenní život, kterej žijeme, tak je toho důkazem. Nechodíme po ulici a neposíláme se do hajzlu, nebo prostě, když tady někdo na tebe začne řvát, tak se všichni zastavěj a bude to něco výjimečného.

M.F.: Je to tak, no. Jako protiargument na to, jeden z mnoha teda samozřejmě, je, že když se umožní tadyta kanalizace sprostěrnama tadytěma... No ale vlastně to jako není násilí bez následků, ale bez nějakých jako viditelných následků. Tak aspoň teda ty lidi právě na tebe nebudou řvát po těch kavárnách. Ale je to diskutabilní.

L.G.: Těžko říct, no. Skoro bych měl tendenci říct, že... Že s tím nesouhlasím...

M.F.: Jasně, jasně.

L.G.: Spíš jako přemejšlim, z jaký úplně přesně pozice. Prostě myslím si, že... Když se po těch kavárnách neřvalo před padesáti lety, kdy žádnéj internet nebyl, tak proč by to nemohlo jít i dál.

### **Pátá část záznamu**

M.F.: Přesuňme se k pozici nezávislý herní produkce versus ty AAA tituly<sup>7</sup>. Jak ty to vidíš jako člověk, kterej se prostě v tom profesionálně pohybuje, já nevim, deset, dvanáct let. Tak jak moc to, že se za posledních pár let vynořily ty menší, zajímavý tituly, který se snažej tematizovat nějaký jako... Řekněme závažnější témata nějak konkrétně, jakej to má reálnej dopad na ten trh? Nebo na tu hráčskou komunitu? Jak moc minoritní...

(Číšnice v kavárně: *Tak, všechno v pořádku?*)

M.F.: ...to je?

L.G.: No dopad to má především, že už to je samostatnej trh, že už vlastně... Nedávno jsem si znova uvědomil, že už někdy v roce 2005 jsem psal články o tom, jak by bylo krásný, kdyby vznikaly hry, který by, jaks to hezky řek, tematizovaly nějaký vážnější věci a nebály se prostě... Jakože vlastně menší hry, který by se soustředily jenom na nějakej jeden konkrétní fragment nějaký současný zkušenosti. Ať už v libovolný části světa nebo libovolnýho typu života. A dneska už je tady tédlectěch her nebo, možná, ne z těch nejvážnějších, ale rozhodně z těch nezávislejš stoprocentně, tam samozřejmě to, že je něco nezávislý ještě neznamena, že to bude zpracovávat nějaký velký otázky. Tak ten trh je, je naprosto soběstačnej díky crowdfundingu,<sup>8</sup> že jo, to dostalo ještě úplně novou rovinu. A jenom jsem přemejšlel, do jaký míry to třeba ovlivňuje ten AAA trh, jestli tam funguje nějaká dynamika, věřim že do určitý míry jo. Pozoruju to u některejch firem typu Ubisoft, který to zkoušej, myslím si, do těch vlastně velkejch produkcí prosazovat něco... Trošku bych to přirovnal možná k tomu... Nevim jestli pro to existuje nějakej kinematografickej přímo... Prostě nějakej odbornej termín, kterej používaj lidi, co se zabevjaj filmem, ale když si srovnáš blockbustery z roku 80, akční, tak to prostě je Rambo, kterej střílí, a to, a pak může vzniknout v roce 2000... Devět, tak nějak? Pozdějš, jedenáct? Vznikne *Inception*,<sup>9</sup> což je... Jako dobře, není to žádnéj Godard, ale je to strašně

7 Viz s. 20-21.

8 Crowdfunding je způsob financování, při kterém velké množství zájemců přispěje menšími částkami tvůrcům na konkrétní projekt a předplatí si tak kopii slibovaného výsledného produktu, případně i další s ním související zboží (např. tričko s motivem daného produktu apod.). Pro více informací o problematice crowdfundingu viz např. ORDANINI, Andrea, Lucia MICELI, Marta PIZZETTI a A. PARASURAMAN. Crowdfunding: Transforming Customers Into Investors Through Innovative Service Platforms [online]. [cit. 2016-06-04]. Dostupné z: [http://didattica.unibocconi.it/mypage/upload/49036\\_20110414\\_125339\\_JOSM\\_CROWD\\_FINAL.PDF](http://didattica.unibocconi.it/mypage/upload/49036_20110414_125339_JOSM_CROWD_FINAL.PDF) Zřejmě nejpopulárnější současnou crowdfundingovou platformou je Kickstarter, viz <https://www.kickstarter.com/>.

9 *Inception* [film]. Režiroval Christopher Nolan. USA, 2010.

mnohovrstevnatej film. A přitom je to akce.

M.F.: Takže si myslíš, že ta nezávislá scéna to jako nepřímo trošku ovlivňuje.

L.G.: Já myslím, že třeba i ta fluktuace jednak těch lidí, co třeba... Samozřejmě ta trajektorie jakoby... Pracuju ve velké firmě - mám toho plný zuby - jdu bejt indie je spíš častější, ale věřím že to funguje tak jako... Některý ty jména pendlujou, nebo respektive... Prostě lidi, co dělali na nezávislejších projektech se třeba dostanou do nějaký větší firmy, třeba jim to tam vyhovuje, což může bejt příklad určitě bych řek studia jako je Arcane, který věřím že kolem sebe shromáždilo lidi, který by normálně v AAA produkci nedělali. A ostatně, že jo, to je Bethesda, a myslím že skrze tadyto studio opět, to je příklad AAA firmy, velkéjch peněz, velkýho marketingu, který ale ty hry, který dělá nebo... Ono jich není až tak moc, ale prostě minimálně ta série *Dishonored*... Tak v podstatě ta... Když si to vezmeš, tak Harvey Smith, jeden z vůdčích postav toho týmu, tak je v podstatě skoro až anarchickéj levičák a někdo, komu by spousta lidí řekla neomarxista, a do té hry nějaký tydlecty motivy promítá, takže jako živí se to. Ne nějakým závratným tempem, myslím že pořád spíš jde o ty firmy, který dejme tomu chápou, že už ty přímočarý věci, což ta, tam už je ten trh prostě tak saturovanej, že ve chvíli, kdy jim nějakéj trošku z jejich pohledu hazard s nějakým neotřelým tématem... S tím, že třeba do střílečky, jako je *Far Cry*, zkusíš nacpat nějaký... To, že se to nepovede, je druhá věc, jo, ale zkusíš to. Nacpat nějaký reflexe něčeho, tak že se jim vlastně vyplatí.

M.F.: Máš pocit, že jsou teda motivovaný k tomu představovat nějaký nový motivy, když si vezmeš, že vlastně ty AAA tituly se prostě prodávaj... Ty tržby jsou vlastně srovnatelný s téma blockbusterama filmovejma, nezpůsobuje to spíš nějakou konzervaci?

L.G.: Já si myslím, že to může způsobovat obojí, že jsou firmy, který přesně konzervujou ty svoje série, který nějak fungujou, a snažej se to možná inovovat v rámci marketingový strategie, ale pak jsou... Opět, já prostě nejsem cynik, takže pro mě... Přijde mi zcela přirozený, že i v těch největších a nejkomerčněji zaměřenejch firmách jsou lidi, který nechtěj dělat například desátý *Transformers*, ale chtěj udělat desátou *Inception*. Jasně, z určitýho pohledu mezi *Transformers* a *Inception* vlastně není rozdíl, ale myslím si že ve skutečnosti, obsahově to jsou úplně jiný světy. A prostě že ta ambice udělat trhák z něčeho, co není blbý, ta ve většině firem existuje, i v těch firmách, kde totálně rozhodujou marketingový oddělení nebo nějaký prostě teda akcionáři, tak prostě potřebujou někoho, kdo jim ty hry vyrobí. A myslím si, že kdyby sis porovnal... To bude teď možná trochu odvážný tvrzení a doufam, že ve chvíli, kdy si uděláš tu rešerši, tak mě neuvedeš v omyl (smích), ale myslím si, že kdybys probral ty nejprodávanější hry nebo takový ty vlajkový lodi těch největších studií, tak tam najdeš pokusy o přesah, který většinou jsou strašně

směšný nebo takový jako... Je to takovej slon v porcelánu, ale zkoušej to. A myslim si, že to může bejt inspirovaný i tím, že prostě některý ty indie tituly, který by spadaly do tý naší škatulky tematizování těžkejch témat, tak byly zároveň i komerčně úspěšný. Bohužel v kontextu těch rozpočtů a tak, ale prodalo se jich ne dvacet tisíc, ale třeba půl milionu.

M.F.: A jak si vysvětluješ tu znatelnou, nebo pro hráče nebo diváka filmů takovou znatelnou nešikovnost právě v tematizaci některejch těch věcí? Ve srovnání s tím filmem, kterej působí strašně... Dospělejc mnohem.

L.G.: Tak on je, že jo, myslim si že tady ta odpověď nebude složitá, že tady je prostě konstatování faktu, že film má náskok kolik, osmdesát, devadesát let? A přesně to vidim na hrách třeba od Bioware, který jsou poměrně pionýři v některým ohledu, v zapracovávání třeba tý LGBT<sup>10</sup> tematiky do velký produkce, a pořád je to ale takový... Něco se jim trošku povede, něco je spíš takový... Já dodneška nebo stále čekám na milostnou scénu ve hře od Bioware, ze který nebudu chcípat smíchy nebo která mi nebude připadat trapná. A přitom už jsem viděl třeba v nějaký jiný hře, vzpomínám Sabotéra kde je podle mě úplně perfektní milostná scéna aniž by se tam kdokoli svlíknul, ale tím chci říct jenom to že prostě se to učeť, že se učeť jak s tím pracovat, i v rámci toho vývoje směrem k vysokejm produkčním hodnotám,<sup>11</sup> to znamená k nějaký fotorealističnosti, takovejmhle věcem, takže si vystavěli spoustu mantinelů, který teď znova vlastně přelejzaj. A vedle toho vlastně, když se podíváš, mi to přijde jakoby zácpa ve městě, ty velký auta jsou ty velký firmy, a najednou tam po tý cyklostezce frčej ty indie záležitosti, textovky který jsou o homosexualitě, o útlaku a takhle, a uměj to. Rád bych teďko vystřelil nějaký příklad od boku, ale bohužel mám úplně vygumováno, ale třeba si ještě vzpomenu. Ale prostě fakt malý hry, který se nemusej zabývat těma složitejma produkčníma hodnotama, tím, jak naanimovat postavy tak, aby se tvářily v nějaký scéně tak, aby to nepůsobilo hloupě jako v těch hrách od Bioware. Tohle oni vůbec nemusej řešit. Stačí třeba jenom, že je tam dobrej scénář, je tam dobře zvolená hudba, je tam dobře zvolenej střih. Nebo nějaký kontrast mezi tou třeba herní částí, nějakou animací nebo naopak, a funguje to.

M.F.: A myslíš, že třeba ten problém je v tom technologickém původu toho celého odvětví, že prostě to soustředění na tu grafiku je vlastně příliš velká možná? Že potom jakoby v úvozovkách ty lidi neviděj tu dřevěnost těch postav, prostě hlavně že to má to dobrý rozlišení?

L.G.: Já si myslim, že jeden z... podžánrů, ne, podkategorií toho problému celého je určitě

---

10 Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender.

11 Hodnocení kvality na základě evaluace množství pečlivosti a peněz, vložených do realizace mediálního produktu či textu. Produkční hodnoty mohou být "nízké" či "vysoké". DANIEL CHANDLER a ROD MUNDAY. *A dictionary of media and communication*. Oxford: Oxford University Press, 2011, s. 339. ISBN 9780191727979.

problém uncanny valley<sup>12</sup>, kterej se týká grafiky, kterej se týká zobrazení animací, ale spíš bych řek, pokud to má nějakej obecněj problém, tak je to spíš masivnost těch produkcí. Vlastně i v tom filmu, sorry že se pořád vracím k tý *Inception*, ale přijde mi to jako strašně dobrej příklad, tak to je prostě produkce... Ten film stál kolik, dvě stě miliónů? Sto padesát? Jako jenom ta výroba? Trikově náročný prostě, ale pořád je to vlastně do velký míry vize jednoho režiséra a případně scénáristů, nebo on to nejspíš taky psal s tím svým bráchou předpokládám. A mám pocit, že tohle se v těch hrách Jako... Tohle není ustanovený. Ve chvíli, kdy vzniká *Assassin's Creed* stylem že na tom dělá tisíc lidí, nevim kolik, šest studií, každý má sto lidí a pak někdo další, tak se strašně rozměňuje jasná autorská vize a myslim si, že tohle je to, kde vzniká ten problém, kterej potom už postupuje dál dominovym efektem.

M.F.: Ono se to dá pochopit u těch herních mechanik<sup>13</sup>, ale zrovna u těch videosekvencí...

L.G.: Já myslim, že i u toho ve skutečnosti. U všech složek. U toho, že... Části tý hry jsou lepený na různých místech, a nemyslim teď jenom ty herní sekvence, ale opravdu že... Jasně že maj nějakej design document kterej napsali dejme tomu v lepším případě dva lidi, v horším třeba dvacet, se na tom nějak shodli, ale jeho naplňování... Vem si, jasně, ve filmu máš taky u těch velkejch produkcí máš nějakou first unit, second unit, ale myslim si, že tady je těch units třeba deset, dvacet, třicet.

M.F.: Ztrácí se ta vize toho celku.

L.G.: No, no. V tomhle ohledu mě... Můžu odkázat k takový, k něčemu, co jsem viděl před pár dněma, to byl rozhovor s Kubou Dvorským obecně o tom, jak Amanita funguje<sup>14</sup>, je to vlastně studio, kde je šest lidí, který se znaj navzájem...

M.F.: Jasně, a dělaj to několik let a nemaj deadline, čili si s tím...

L.G.: Hlavně jsou v kontaktu. Ale jasně, tohle by určitě šlo provázat, nejde o ten fyzickej, i když ten asi taky hraje roli, ale jsou vlastně, vzájemně si vstupujou do těch nápadů, ale pořád v takovým udržitelným kusu. Kdežto...

---

12 Masahiro Mori učinil pozorování, že lidem připadají roboti, připomínající podobou více a více lidí, postupně stále příjemnější na pohled, ale že zároveň v určitém momentu tato příjemnost prudce klesá a zpět se vrací až když robot vypadá již jako zcela běžný živý člověk. Tento "tajemný val" lze vysvětlit tak, že v určitých fázích připomíná antropomorfní robot lidem mnohem spíše mrtvolu či jakousi zombie. Viz např. MACDORMAN, Karl F. *Subjective Ratings of Robot Video Clips for Human Likeness, Familiarity, and Eeriness: An Exploration of the Uncanny Valley* [online]. School of Informatics, Indiana University, USA [cit. 2016-06-15]. Dostupné z: <http://www.damiantgordon.com/Courses/CaseStudies/CaseStudy3c.pdf>

13 Definici pojmu "herní mechanika" je celá řada. Uvedme si alespoň tři ze šesti definic od různých autorů, které vybírá Jiří Zlatohlávek: "Cyklická smyčka akce, vyhodnocení, změny stavu a zpětné vazby - Daniel Cook (...) Chování, tedy očekávaná odezva hráče na sadu pravidel. - gamifikátoři. Fireball na levelu 90 dává 1374 - 1748 [+150% hodnoty atributu Spellpower] ohnivého zranění za 4% many, délka seslání je 2.25 vteřiny. - *WoW hráči*", viz Game Industry 3, s. 46 – 50.

14 Viz <http://video.aktualne.cz/dvtv/delame-nejlepsi-logicke-hry-jsme-perfekcionisti-samorost-3-n/r~86c9a9b20ae311e6abd3002590604f2e/>.

M.F.: Ve velkém studiu tohleto...

L.G.: Když jedeš ten ping pong, tak je podle mě strašně těžký, víš jako, to prostě může bejt... Přemejšlim nad nějakým trošku konkrétnějším příkladem... Když řeknu, že mi přijdou milostný scény ve hrách od Bioware fakt hrozný, tak si nemyslim že by to bylo že ta parta lidí, co byla nejblíž, dejme tomu třeba tomu scénáři, tak prostě by to neviděla a neřekla by k tomu něco svoje, ale evidentně prostě než se to dostane tam a tam místo toho musej vychytávat tisíc bugů a řešej úplně jiný priority, kdežto kdyby tahle scéna prostě vznikala v partě šesti lidí, tak tam prostě tři lidi na to koukaj a říkaj „Hele, to je strašně prkenný, musíme to udělat prostě jinak“. A udělej to jinak, v lepším případě.

M.F.: Krásnej příklad myslim že byl ten poslední *Deus Ex*, jak vlastně v té původní verzi, jak tam byly to bossfighty, který úplně porušovaly celej ten nápad té hry, že ty se tam rozhodneš jít tou nezabíjecí cestou, ale potom vždycky toho bosse musíš ale zabít. A je to úplně v rozporu s celou atmosférou té hry a se všim.

L.G.: A tos dal úplně perfektní příklad, protože zrovna *Deus Ex*, jasně, je to taky velká produkce, ale ještě myslim že tam je ta úroveň trochu níž než třeba některý věci...

M.F.: No oni to zadávali nějakým externistům...

L.G.: A zadali to externistům, a přitom kdyby si sedli s těma šéfama toho vývoje, tak by ti řekli, že to je úplnej nesmysl, a stejně se to prostě stalo, protože... Protože proč? No, stalo.

M.F.: Já to právě vnímám jako strašnej obrázek tadytoho failu, že přesně jako, to je nekoncepční.

L.G.: Dost věřim že tam musej čelit hroznejm v některých případech tlakům.

M.F.: Nepochybně, a taky to předělali jo samozřejmě potom, ale už jenom to, že v týhle formě vylezlo. Jasně, hele tak se podíváme na nějaký ty konkrétní menší tituly, a já bych se právě, specificky bych se chtěl bavit o těch různých omezeních, který vyplývaj z těch herních mechanik, který se používaj. Do značný míry to souvisí s nějakým omezením toho média, ale každopádně bych se na to chtěl podívat.

L.G.: Zkus, pokusim se bejt výřečnej v tom.

M.F.: Jasně (smích) Hele tak příklad číslo jedna, *This War of Mine*. Tam co mě teda musim říct zarazilo, nebo respektive, já chápu třeba ten koncept toho bezpečnýho dne a nebezpečný noci. Člověk pochopí, že z důvodu toho, aby to bylo hratelny, tak ty teda vlastně dostaneš ten prostor že přes den zařizuješ ty věci, staráš se o ty postavy a staráš se o rozvoj toho příbytku a řešíš vedlejší úkoly, ale až jako v noci se ti může něco stát. Jsou tam momenty, kdy ty obchoduješ s někym, kdo to s tebou myslí dobře nebo teda chce s tebou jenom obchodovat, ale ve chvíli kdy jsem ve válečný zóně a přede dveřma mi stojí člověk, kterej říká „Otevřete, já vám nic neudělám“ a já to mám vlastně úplně automaticky

přijmout jenom z důvodu té herní mechaniky, která je pochopitelná pro mě z hlediska toho vývojáře, ale není pro mě pochopitelná úplně z hlediska toho hráče. Dá se tohleto nějak obejít, aby to zároveň teda bylo hratelný? (Smích) Jo, protože...

L.G.: Tos položil skoro největší otázku... Nebo otázku, která je a dlouho podle mě byla největší bariérou právě těch vážnějších her. Můžem to víc ještě zobecnit, že... jakým způsobem, to je hrozný slovo, „gamifikovat“<sup>15</sup> nebo jakoby přetavit něco do herního mechanismu, herní mechaniky teda, která bude navíc ještě nedej Bože zábavná, jo, a... Já nejsem herní vývojář, já tohle můžu, tohle asi spíš vidím přesně z toho tvého pohledu, pohledu uživatele, a myslím si že... A vždycky mě... Nepřišlo mi možná tolik podstatný, já bych to třeba neviděl jako takovej problém když... Je to součástí nějakýho kontextu, že tam prostě má nějaký podíl suspension of disbelief<sup>16</sup>, díky kterému se i při nějakým přetavení věci do mechanik, který nedávaj takovej smysl nebo trošku kolidujou s tím reálným světem, tak ti nevadí. A strašně rád bych teďka dal nějaký dobrý příklad z něčeho jinýho a asi mě nic nenapadne...

M.F.: V pohodě. Mně právě přišlo, že je to takovej dost rozbíjecí efekt. Nebo další příklad, jo. Situace, kdy já vytáhnu s nějakou tou postavou za noci, udělám nějakou hloupost, někdo mě zastřelí. A já samozřejmě jako hráč vim třeba kde ta postava umřela a že tam za sebou nechala nějaký věci, který já potřebuju, abych přežil, takže se tam vydám následující noci s další postavou a ta postava, poté, co přinese ten loot, kterej potřebuju, tak přichází, teda s tím že předtím obírala tu mrtvolu toho svýho kolegy, a přijde a říká „Podívejte se, co jsem všechno přinesl, cejtím se jako Santa Claus“.

L.G.: Jasně, a ta... Tohle mi vlastně vadí mnohem víc, a beru že to je... To už je vlastně jakoby nedomyšlenost něčeho, byť velkýho detailu. Ale připomněl jsi mi můj obrovskej... Mojí obrovskou nenávist, kterou jsem si vybudoval k některým adventurám, kdy... To byla nějaká česká, nevzpomenu si myslím jak se jmenovala, což je možná dobře, aspoň nebude

---

15 Game industry 2, s. 174: "Gamifikace je vkládání herních mechanik do neherního kontextu. Jinými slovy: narazíte na prvky hry tam, kde byste je normálně nečekali.(...) Formální systém hry je tvořen herními mechanikami a herní dynamikou. Herní mechaniky jsou body, žebříčky, medaile a úrovně (...). Herní dynamika je systém dávkování herních mechanik a odměn, který má maximalizovat hráčovo zapojení a zábavu. Hráčova zábava pak nejčastěji pochází z jasně struktury hry, herních výzev, elementů náhody, nejistoty a překvapení, jasně a rychlé zpětné vazby a samozřejmě odměn za splnění výzev." Určité negativní konotace si tento termín získal v posledních letech, kdy se ujala tendence i do samotných her přidávat někdy až směšné množství „odměn“ v podobě tzv. achievementů při úspěšném procházení hrou. Hlavním účelem takové praxe je motivace k soutěži s ostatními hráči, zároveň to ale podle mnoha názorů je v rozporu s tím, že „odměnou“ by měl být samotný herní prožitek. Vznikla i hra, parodující tuto obsesi ohledně achievementů, která už má dokonce několik dílů. Autorem je John Cooney a první díl hříčky je dostupný např. zde: <http://armorgames.com/play/2893/achievement-unlocked>.

16 Jak uvádí Karhulahti (2012), termín poprvé použil Samuel Taylor Coleridge pro popis čtenářských tendencí přehlížet nepravděpodobnost příběhu v zájmu udržení jeho koherence. E. Aarseth pak přichází s mnohem radikálnější definicí, která je však v případě počítačových her ještě výstižnější, a totiž že součástí kontraktu mezi hrou a hráčem je nárok na dočasné omezení řečových a motorických schopností. Viz s. 5 a 11.

třeba smutnej... Kdyby se to nedej Bože doneslo těm autorům. Ale myslím že jsem to psal i v recenzi. Že... Nebyl to přímo moment nějaký smrti, ale byl to moment, kdy ta postava je rozhodně ne v dobrým psychickým stavu, naopak totálně nějak jako zdevastovaná, ale sebereš klacík a ona to komentuje „Jů, klacík, super!“ To jsou věci, který prostě... Který bych ale řekl... No možná v těch adventurách mi přišlo že až jako systemicky takovej mor, že to bylo strašně častý taková ta... To má nějaký termín, něco jako ludonarativní disonance<sup>17</sup>, něco takovýho úžasnýho.

M.F.: Zní to krásně (smích).

L.G.: Myslím že to popisuje přesně tohleto, nebo že to samozřejmě může mít mnoho různých podob, ale přesně, tady máš vlastně pocit že ta hra nesleduje svojí vlastní vnitřní logiku. A tím se právě dostáváme k tomu, že ta logika nemusí bejt... Ta logika může bejt pokroucená pro účely tý hry, ale měla by bejt konzistentní v rámci toho celýho díla.

M.F.: Právě, za jakou cenu? Protože tady teda vlastně... Je to hra, která abstrahuje od nějakých konkrétních dějin a zároveň ti dává velmi jasně najevo, že ti má záležet na těch konkrétních lidech tam. A potom ti to dělá tohle.

L.G.: To je věc, kterou můžeš vytknout týhle konkrétní hře, vyloženě jako něco, co jim uteklo. A věřím, že kdybys tady seděl s tím vývojářem a řekl mu to, tak on sám by řek „No, jo.“ Tohle je prostě něco, co jim uteklo. A teď si vlastně vezmeš, kdybys to na moment vrátil k tý předchozí debatě, že vlastně tohle je hodně malá hra, nebo respektive nebyl to nejmenší tým, ale prostě malá produkce, a uteče jim takováhle věc. Co všechno potom utíká v těch velkejch?

M.F.: Je to pravda no. Já jsem to bral tak, že ta hra, to jsou vlastně tři oddělený moduly a ono je to na tom dost vidět vlastně, že tam máš dvě hry, ta denní a ta noční, a pak na to máš vlastně trochu uměle nalepený ty příběhy těch postav, který jsou vlastně vyprávěný v těch kartičkách. A že je to na tom trochu vidět, že vlastně ta provázanost je trochu diskutabilní.

L.G.: Já si skoro dovedu představit... Nečetl jsem žádný post mortem<sup>18</sup>, takže nemůžu úplně soudit, ale že to je... Že to může bejt takovej odraz toho, jak hledali tu cestu toho vývoje. Že vlastně nenašli jeden nějaký celek, kterej by měl... Ze kterýho by vybíhaly ty jednotlivý části. Ale že spíš si říkali jak zpracujeme to, že potřebuješ získávat nový... Že scavenguješ<sup>19</sup> prostě, tak to uděláme takhle. A jak tam dáme ty příběhy, tak to uděláme takhle. V tomhle

---

17 „Ludonarativní disonance“ označuje rozpor mezi herními mechanikami a příběhem či poselstvím hry. Termín poprvé použil herní vývojář Clint Hocking když kritizoval právě tento druh rozporu při hraní titulu *Bioshock*, jak uvádí Bendová (2013).

18 Postmortem označuje retrospektivní zamyšlení tvůrce nad průběhem vývoje konkrétní počítačové hry poté, co již byla dokončena a oficiálně vydána či zpřístupněna. Reprezentativní přehled je dostupný zde: <http://www.gamasutra.com/features/postmortem/>.

19 Slangový výraz, v tomto kontextu se jedná buď o nacházení volně dostupných surovin, řekněme o „paběrkování“, či o kradení majetku jiných (typicky nehratelných) herních postav (tzv. NPC).

případě... Napadl mě opačnej příklad, kde si myslím, že ten člověk vymyslel jeden celek, ve kterým ty jednotlivý podsložky fakt sloužej tomu celku, tak to je *Cart Life*. Kde vlastně, přemejšlim jak to shrnout, vlastně můžeš hrát za různý postavy, který maj odlišný příběhy a odlišný náplně dne, ale všechny ty mechaniky který tam jsou tak vlastně jsou...

M.F.: Dávaj smysl u tý konkrétní postavy?

L.G.: No hlavně jsou, právě že jsou, jak se to řekne česky, interchangeable, prostě můžeš je prohodit u tý jiný postavy a tam budou fungovat, a přitom ta postava dělá vlastně něco jinýho, živí se nějak jinak, řeší nějaký jiný problémy. Ale prostě ten týpek to vymyslel takhle dobře, a skoro si dovedu představit že bych vzal *This War of Mine* a udělal bych to v enginu... To není engine, to je prostě, nebo je to nějaký engine, ale... Udělal to jako *Cart Life*. A že by to vlastně fungovalo, že by to tam šlo nalejt, ten obsah a myslím si že i ty, i ten stres a tu hrozbu, protože v tom *Cart Life* tě zase tlačej jiný věci, respektive tam taky bojuješ o život, ale o život v rámci nějakýho každodenního vydělávání peněz na to, abys neumřel hladu a uživil případně další lidi, co jsou na tebe zodpovědný (na tobě závislí, *pozn. ed.*). Ale že tam nemáš pocit, že bys hrál tři různý hry. Nebo rozhodně necejtíš nějaký disonance mezi těma jednotlivějma částma.

M.F.: Mě *This War of Mine* hrozně potěšila, ale o to víc člověk právě vnímá ty chyby.

Musím říct že ta denní složka je schopná vytvořit takovej ten pocit toho permanentního stresu, což je vynikající samozřejmě. Ale jenom jsem se na to chtěl zeptat.

L.G.: Což teda trošku naráží na nevim jestli jako na téma nějaký samostatný, ale že je vlastně zajímavý, jak tím, jak se to ty učeš, jak to zkoušeš zpracovávat ty hutnější témata, tak vlastně strašně s jídlem roste chuť u nás jako u těch uživatelů. V tom smyslu, že víme, že může existovat drásavej válečnej film jako je *Apocalypse Now*,<sup>20</sup> může existovat sociální drama, jako je... Nic mě nenapadá, ale teď už vlastně cejtíme, že tahle hra, ta *This War of Mine*, že už... Ale není to ještě zdaleka, protože ještě jsme tam nedošli. Určitě bys našel nějaký výjimky, který to daly, ten homerun, na první dobrou, prostě se jim povedlo, ale není to, jde to spočítat na prstech jedný ruky.

M.F.: Já pořád přemejšlim, jestli ten průmysl je v raný pubertě nebo v jaký fázi se to teda vlastně nachází.

L.G.: Myslím že je to tak nějaký závěr puberty, řekl bych.

M.F.: Myslíš, že už závěr?

L.G.: Myslím že to bude takovej ten finální záchvěv, záškuby, jo, ještě když vezmu ještě i tu GamerGate, to je ještě takovej ten vzdor typu uteču z domu, ale tiše doufám, že už prostě těch her, který vykazujou znaky dospělý, myslící bytosti, že už jich tady pár bylo.

---

<sup>20</sup> *Apocalypse Now* [film]. Režiroval Francis Ford Coppola. USA, 1979.

M.F.: Třeba i *Gone Home*, která se mi líbila, tak zároveň byla kritizovaná, že je to odvar z nějakýho třeba absolventskýho filmu, jakoby že ten motiv... Že jako je to dobrý, ale vlastně že to není dost.

L.G.: To je hodně zajímavěj příklad, protože... To bylo, že jo, že kdybys vzal *Gone Home*, ten příběh, a natočil ho, tak je to ten nejnudnější skoro film o... Tak jako logicky, když tam chodíš po bytě, že jo, ale to je přesně ono. Z tohohle nenatočíš film. A myslim si, že u *Gone Home* ta kritika nebyla úplně oprávněná v tom smyslu, jako kritika lidí, kterejm se to líbilo, chci říct, jo, v tom smyslu že to právě strašně dobře pracovalo s očekáváním hráčů, že to prostě bylo absolutně nedělitelný od toho, že to sem přišlo jako... Ne že by to tak bylo marketovaný, ale v podstatě tu hru jsi rozehrál s tím, že neznáš tu záhadu a čekáš strašidelnej dům. A vidíš červenou barvu a automaticky reaguješ, že je to krev. A díky tomu je to dobrý, díky tomu. Jasně, kdyby ten příběh byl ještě nějakej... Nebo takhle dovedu si představit jinou hru, kde bude, která bude zpracovávat podobný téma, prostě vyrovnávání se s vlastní sexuální identitou, a bude to mnohem zašmodrchanější.

M.F.: Trochu víc komplikovaně, no.

L.G.: Komplikovaně, ale tady to nebylo potřeba, tady ta komplikace bylo to, že tys to hrál s tím, že...

M.F.: To vstupní očekávání.

L.G.: To vstupní očekávání. Jako fakt, na tom to podle mě stálo a padalo, proto bylo strašně důležitý aby to člověk hrál bez spoilerů, pokud to chtěl hrát, ale jinak to platí, že vlastně, přesně, že ty, když si vezmu... Přemejšlim, přemejšlim, ale... Rád bych sypal ty příklady z rukávu trochu líp, protože vim, že jsou, jenomže... Ale, ale, že jsou ty hry, který vlastně oslavujeme jako že zpracovaly něco co žádná jiná hra předtim, ale jsou vlastně na úrovni filmu z padesátejk let, nějakýho odvážnějšiho.

M.F.: V týhleto souvislosti mě napadá, že jo, před pár lety, jak se to jmenovalo, *Fahrenheit: Indigo Prophecy*, to bylo... To byla pro mě taková trochu stresující zkušenost musim říct, protože ten začátek byl strašně jako nadějněj. Vypadalo to, že se budem bavit o nějaký civilní zkušenosti, jo, a potom přišla čarodějnice a už to bylo zase prostě v háji.

L.G.: To je strašně dobrej taky příklad, protože já si vybavuju jako pro mě nejsilnější moment *Fahrenheitu* bylo když ta tvoje bejvalka se u tebe zastaví pro věci. A mě tehdy bylo, nevim... To je rok asi 04? To nedokážu teďko úplně...

M.F.: Já si teďko nejsem jistej, myslim že to bylo spíš tak 6, 7<sup>21</sup>.

L.G.: Jo. Takže bylo mi tak pětadvacet, tak nějak, a nezažíval jsem svůj první, ale třeba druhej nebo třetí nějakej vážnějši rozchod a strašně mě to jako zasáhlo, přitom prostě opět,

---

21 *Fahrenheit: Indigo Prophecy* vyšlo v roce 2005.

kdybys z toho udělal filmovou scénu tak takovejch scén je tady miliarda. Ale v tý hře to působilo tak strašně svěže. A pak teda se stalo, co se stalo dál (smích), ano, *Fahrenheit* je případ obrovský tragédie, která... Mimochodem takový tragédie, která přesně... Že těm tvůrcům nedojde, že tohle by stačilo. Že furt z toho měli tendenci udělat „hru“. Že tehdy prostě ta „hra“ to znamenalo že musíš někoho skopat a je potřeba, aby ten příběh byl...

M.F.: Musej tam bejt ty velký pavouci, bez toho to nejde.

L.G.: A mimozemšťani, ideálně. A je prostě smutný že zrovna tomu Cageovi to zůstalo... Takhle, já jsem nikdy nehrál *Heavy Rain*<sup>22</sup>...

M.F.: Já jsem chtěl, ale bohužel.

L.G.: Co jsem pochopil tak tam od toho poodstoupil a bohužel pak v tom *Beyond*<sup>23</sup> do toho spadnul, to je ještě smutnější. Ale tím chci říct, že na rozdíl od Cage spousta jiných lidí si uvědomila že i hry jsou médium, ve kterým můžeš vyprávět příběh o nějakým rozchodu. A nemusí to bejt nutně suchopárná, nezáživná blbost.

Tyhlety náznaky už byly třeba v tom *Gabrielu Knightovi*<sup>24</sup>, což mě vlastně strašně bavilo. Jasně že vždycky potom přišel ten béčkovéj až céčkovéj plot, kterej tam prostě nutně musel bejt, ale ty civilní části už tam vlastně byly tehdy. A takový ty motivy třeba virtuálního muzea anebo nějakýho přemejšlení o tom světě vlastně.

L.G.: To je dobrej příklad, to mě nenapadlo.

### **Šestá část záznamu**

M.F.: Teď ještě bych se podíval na takový ty klasický strategie, prostě mapa, jdeme z bodu A do bodu B, dobýváme, získáváme zdroje a tak. Když máme takovej ten klasickéj model, kdy se vysaděj na mapu dvě až čtyři posádky a bojuje se o ty zdroje... Myslíš, že takovej model *Age of Empires* může něco sdělovat o světě?

L.G.: Myslím že jakejkoli model může něco sdělovat samozřejmě, což chápu že je taková odpověď úniková, ale myslím to vážně a myslím si, že zrovna *Age of Empires*, když to vezmeš, tak je do určitý míry *edutainment*<sup>25</sup>, jo, tak pro první nebo druhéj stupeň základní školy nějakěj ranej, že prostě zjistíš že byly nějaký... Tenhle národ, tenhle národ... Pochopí

---

22 O *Heavy Rain* píše např. Miškov (2015).

23 Hra *Beyond: Two Souls*, která vyšla v roce 2013.

24 Série tří her s detektivními zápletkami, které spojovalo jméno *Gabriel Knight*, vyšla v letech 1993, 1995 a 1998.

25 Starší označení, které nemá daleko k novějšímu termínu seriózní hry (*serious games*), na rozdíl od něj ale získalo spíše negativní význam. Problémem této starší generace výukových programů totiž bylo, že vyučovaný obsah nebyl do samotné hry nijak organicky včleněn, ale hra zde působila jako „odměna“ za splnění neherního úkolu, například výpočtu. Viz Egenfeldt-Nielsen, Smith a Pajares Tosca (2008), s. 210: „Many of the edutainment games are consciously devised to mirror “normal” video games, in order to make them more appealing. However, usually it is a quite dated gameplay and graphics that are implemented. Edutainment titles have a strong educational component but often do not reflect the strong engagement present in commercial titles.“

z toho nějaký velmi jednoduchý, velmi jednoduchou časovou osu. A zároveň myslím si že ve chvíli, kdybys... Nevzpomínám si na žádný příklad hry, která by tohle dělala, nepřekvapilo by mě, kdyby se nějaká o něco takovýho pokoušela, nikdy jsem nehrál *Sid Meier's Colonization*<sup>26</sup>, ale můžeš na tom velmi dobře demonstrovat třeba právě principy kolonizace nebo respektive jak to funguje, když někdo přijede s tankama a ten druhý ty tanky nemá, tanky jsou možná přehnaný příklad, někdo přijede se střelnejma zbraněma. Se střelným prachem. A v tu chvíli už vlastně... Jasně, když to hodíš nějakýmu děcku, tak asi nad tím takhle nebude přemýšlet, ale když mu to tam zmíníš, to nemusí být historická lekce, to může být brífink jako „máme výhodu, protože máme střelnej prach, už jsme vyvinuli střelnej prach, takže zaútoč tady odsad' a střílej“ a v tu chvíli už může mu dojít prostě...

M.F.: Ty souvislosti.

L.G.: Jasně. A fakt jakoby učíš historii.

M.F.: Tak třeba *Civilizace 3* se zkoušela používat i normálně ve školní výuce, tam problém je v tom, že je to natolik nepředvídatelný a košatý, že se to prostě do té formální výuky nedá nacpat.

L.G.: Tam bys potřeboval nějaký mod, nebo respektive vyloženě udělat si scénáře, který budou hodně nalajnovaný a... Já si to spíš dovedu představit ve smyslu mít tam nějaký ty klíčové momenty historie a dát tomu děcku nebo studentovi možnost rozhodnout že půjdeme teda tady hodit atomovku nebo uděláme todlecto, a ve chvíli, kdy se od té historie tím rozhodnutím odkloníš, tak už máš téma k diskuzi. Pak už říct „ale ve skutečnosti se tenhle vůdce rozhodnul takhle a vedlo to k tomu a tomu“. Teda pokud bysme doufám akceptovali, že ve škole se má diskutovat, tak mi to přijde že nepotřebuješ pustit *Civilizaci* proto, abys jim ukázal, jak to přesně bylo, to jim můžeš pustit dokument. Ale můžeš jim ukázat ty důsledky, můžeš ukázat tu dynamiku, pokud ta hra je dostatečně vymodelovaná nebo ta simulace dostatečně propracovaná. Můžeš jim pak ukázat, co znamená, když tady tenhle národ najednou přijde o svůj přístup k moři.

M.F.: Problém je v tom, že ta simulace je vždycky nutně zjednodušení, vždycky prostě vezmeš do úvahy jenom několik nějakých faktorů, aby to bylo...

L.G.: Ale teď si vem... Teď možná to je nepředemtná poznámka nebo rejpnutí, ale učit se letopočty je to největší zjednodušení. Samozřejmě musí tam být ten, kdo podává výklad, kdo může nějakým způsobem dodat ty další vrstvy, který v té hře jakoby nejsou. A myslím si, že pokud se bavíme o učivu základní školy, tak bych skoro řekl že řada těch her má tu simulaci dostatečně košatou na to, aby...

---

26 MicroProse (1994). *Sid Meier's Colonization* [počítačová hra].

M.F.: To jo, pravěk by se zvládnul určitě (smích)

L.G.: Zrovna ta trojka myslim<sup>27</sup>, ne, čtyřka je s náboženstvím, že jo?

M.F.: Jo.

L.G.: Tak tam už... Protože náboženství bohužel hrálo zásadní roli v té historii, tak tam už je to docela pestrý.

M.F.: No ono třeba *SimCity* bylo kritizovaný zleva i zprava prostě tím, že tam bylo třeba nevýhodný investovat do jádra, zároveň bylo výhodný investovat do veřejný dopravy a zároveň se ti nějak zlepšovala situace, když jsi investoval do infrastruktury. Že je to taková vlastně... Vezmeš čtyři, pět nějakých „jezdců“, na základě toho namodeluješ ten svět. Vždycky to nutně odráží nějaký tvůj konkrétní pohled na tu modelovanou skutečnost.

L.G.: Jasně, kór... Věřim, že jsou případy, kde může ten autor tlačit skrze to nějaký svoje názory.

M.F.: Může to bejt nevědomý.

L.G.: Přesně tak. Nevim zrovna co motivovalo Willa Wrighta nebo prostě lidi, který tyhle slidery programovali, aby udělali jádro jako nevýhodný, nemusela to bejt vůbec žádná agitka. Nejspíš asi nebyla.

M.F.: Já je taky z ničeho nepodezřívám, ale prostě je zapotřebí si tohle uvědomit. A na druhý straně zase teda stojej ty hry, který se snažej bejt nějak „vážný“ a zobrazovat nějaký menší, konkrétní téma do co největších detailů, ale tam zase jedna z těch největších námitek, se kterejma jsem se setkal, je, že ty hry jsou strašně... Snažej se bejt tak vyvážený, že vlastně ti potom ve finále nedávaj skoro žádnou volbu.

L.G.: Narážíš na něco typu *Europa Universalis*, kde jestliže já hraju za nějaký pidinárod, kterej ve výsledku jako dopadne...

M.F.: V podstatě. Pro mě je to třeba meditativní hra, ale není to klasická strategie, protože když hraješ za nějaký pidinárod, tak zkrátka nemůžeš... Jak jako „vyhraješ“?

L.G.: To musíš jedinej najít systémy ty hry, ty nějakým způsobem exploítovat<sup>28</sup> a jít tvrdě po tom, což... Viděl jsem nějaký screenshoty lidí, co českým impériem nějakým zabrali půl světa, ale to jsou samozřejmě výjimky. Tam jde o to, hele, pořád jde o to, co je účel ty hry.

Někdo chce nasimulovat tu realitu a musíš potom pracovat s tím, co máš. To se týká i toho,

27 Firaxis Games (2001). *Civilisation 3* [počítačová hra].

28 Viz např. Mulligan a Patrovsky (2003), s. 286: „(...) some players will do anything to win, including cheating and finding and using the holes in the game design. Such players are completely unrepentant about such play. They argue that if an action isn't blocked by the design and code implementation, it's a feature, not an „exploit.“ On one level these players have a point; it is up to the developer and designer to plug such holes.“ Na druhou stranu je třeba upřesnit, že Mulligan a Patrovsky mluví o online hrách, kde jde primárně o soupeření lidských hráčů mezi sebou a podvádění či exploítace se tudíž týká mezilidské komunikace a má etické konotace. V rozhovoru však mluvíme o hře pro jednoho hráče, který se tímto způsobem snaží buď dosáhnout vyšší obtížnosti hry či vědomě využít slabin v jejích pravidlech, aby si průchod naopak usnadnil či urychlil. I Ondřej Hrabec (Game Industry 3, s. 33) řadí exploítaci k „šedým praktikám“.

co dělá Dan Vávra s *Kingdom Come*<sup>29</sup>. Že prostě řešej, jak velká má bejt ta mapa, aby to bylo reálný a zároveň aby jí šlo přejít. Takže *Europa Universalis* ve chvíli, když chceš hrát za malej národ, tak je to vlastně podobnej problém jako když chceš mít v *Kingdom Come* reálnou rozlohu. Narážíš na ty mantinely tý reality a ve chvíli, kdy děláš hardcore strategii, tak se s tím myslim dost jako počítá, ty hráči s tím počítaj a vyžadujou to. Když chceš dělat *Civilizaci*, což je totálně, celosvětově oblíbená záležitost, tak naopak spoustu věcí od tý reality posouváš někam jinam. Zrovna v tý *Civilizaci*, že jo, můžeš bejt sebemenší národ a když to hraješ dobře, tak se staneš světovou velmocí. To totálně popírá to, jak to ve světě funguje, nejenom jak funguje historie, ale obecně jak funguje nějaký rozvoj a tak.

M.F.: A potom když se podíváme na ty... Specificky na ty hry, který nejsou strategický, který se snažej zobrazovat nějaký ty individuální osudy, viz *1979 Revolution: Black Friday*, tak tam stejně jako třeba u toho našeho *Československa* nebo u dalších podobnejch her, který jsem viděl, ta kritika se soustředí na to, že je to vlastně kombinace nějakých exploračních scén, kde si čteš nějaký obsahy nebo díváš se třeba na nějaký záznamy. A potom tam máš minihry, který prostě nutně působěj trochu lacině a maj bejt akční, ale nejsou akční vlastně reálně. Jsou to takový quicktimeový eventy. Vidiš na tom hrozně ty limity tý produkce pochopitelně. A zároveň ta kritika směřuje k tomu, že vlastně... Že jsou tam fake volby. Že ty vyprávíš ten konkrétní příběh a dáváš... Zrovna tady u toho *Black Friday* je pět nějakých zásadních bodů volby, který ti i ta hra po dohrání vlastně ukáže. A ty máš reflektovat, jak ses rozhodnul. A zároveň se nedá úplně říct, že by člověk měl pocit, že tam to zásadní rozhodnutí reálně dělá. Spíš je to o tom, že se máš nad něčím zamyslet, ale že tu hru samotnou to vlastně tak moc neovlivní.

L.G.: Já jsem teďka do posledního Levelu psal velkej článek, no, velkej... Měl asi jenom dvě stránky nebo tři. Článek o iluzi volby, kde jsem si sám nebyl jistej jestli jsem to téma pochopil dostatečně dobře (smích) protože mi to přijde jako velmi zajímavý a zašmodrchaný, ale to bych moc odbočil. Já si myslim, že zrovna u toho *Black Friday* mě, když si vezmu moment nějaký volby nebo to co jsem měl pocit, že se v tu chvíli jako rozhoduju že se stane, tak vlastně při jednom z těch výsledků, kdy tam přivedli toho bratra mého, teď já jsem mohl mu teda odpovědět a ušetřit ho nějakýho mučení, anebo to nechat běžet, tak zajímalo by mě zpětně jak to tam zpětně bylo, já jsem to ještě nedohrál. Nebo jestli to jako něco ovlivňuje víc, ale...

M.F.: Jo tak to se omlouvám, to jsem spoileroval.

---

<sup>29</sup> Hra, zasazená do období evropského středověku, která se programově zřekla zařazení pro hry typických a oblíbených fantastických prvků (například draků a magie). S financováním hry mohutně pomohli zájemci o tento produkt prostřednictvím již zmíněné crowdfundingové platformy jménem Kickstarter, viz <https://www.kickstarter.com/projects/1294225970/kingdom-come-deliverance>.

L.G.: Ne ne, dobrý, to je v pohodě, úplně v pohodě. Chci říct, že mi přijde... Mě v tu chvíli absolutně stačí, že to ve mně vybuďovalo opravdu tenzi a že musím říct, že to byl jeden z momentů za dlouhou dobu, kdy jsem se fakt cítil vlastně nesvůj, kdy jsem nevěděl... Nebo kdy jsem se chtěl rozhodnout nějak za sebe nebo snad se... Já jsem to dost jel stylem nějakýho *roleplay*, snažil jsem se jako chovat jak bych se, snad, možná, choval...

M.F.: Jak si to člověk dovede představit.

L.G.: Jak si to člověk dovede představit v nějaký svojí zkušenosti. A vůbec jsem nevěděl ale... Jako v jinejch hrách, v *Mass Effectech* kde prostě máš „hm, tak tahle odpověď asi udělá tohle, tahle odpověď asi tohle“, tak jsem vlastně byl totálně... Jako na nějakým rozpraskaným ledu jsem si připadal. A přišlo mi že takhle nějak, takhle velmi vzdáleně to nějak je, bylo, sedět tam na tom místě vedle toho kluka. A v tu chvíli mi to stačí, v tu chvíli... Samozřejmě, bylo by geniální kdyby takováhle hra třeba fungovala víc na bázi otevřenýho městskýho simulátoru, jako neříkám celýho města, ale jak tam máš třeba scénu s tou první demonstrací, jak tam tak jako procházíš tím koridorem velmi úzkým, koukáš na ty věci, tak bylo by boží kdybys to měl volnější a ta hra by víc dynamicky reagovala na to, kdy kam jdeš a to dění by běželo třeba vlastně v reálným čase. Že ty třeba kdybys někde zůstal stát, tak by tě to minulo, celá ta demonstrace. Ale to je spíš jenom taková lákavá představa, která mi nijak zvlášť nepodkopává ten podle mě povedenej zážitek z tý *Revolution*, byť k němu mám zase jiný výtky, mám k němu výtky třeba technickýho zpracování, který tam někde trochu skřípe a někdy to člověka tak trochu vyhodí z toho. Takže nevím jestli je to úplně jasný z toho, co teďka říkám, ale jestli ta otázka, kterou jsi položil, nebo spíš teda ten... To, že je tam ta iluze jenom tý volby a takhle, tak pro mě je rozhodující jak to na mě zapůsobilo v tu chvíli a i s tímhle se dá, jak vidno nebo minimálně v mém případě, pracovat. Mě napadá ještě příklad, kterej nevím jestli je správnej, ale v úplně prvním *BioShocku*, tam skoro na začátku, vlezíš do nějakýho tunelu a začne prskat voda, začne natekat do toho tunelu. A v tu chvíli já jsem začal automaticky pospíchat k východu, snažil jsem se odtamtud dostat. Tam když zůstaneš stát, tak se nic nestane. Ta hra nepočítá s tím, že tam... Ale mě to prostě dostalo. Prostě ve chvíli, kdy mě ty vývojáři vlastně dokážou obalamutit takovýmhle způsobem, tak já si... Ne že jsem spokojenej, prostě... Je vidět, že to jde.

M.F.: Pro tebe vlastně kritika nějaký koridorovosti jenom jakoby z principu není úplně adekvátní.

L.G.: Z principu... Ne, nebo v tomhle kontextu ne. Zas v jinejch třeba... Dám úplně jinej příklad, snad to neodvedu moc daleko. Tak prostě mám hrozně rád *System Shock 2*, to je hra, která stojí na tom, že prostě chodíš, je to horor, ale chodíš do velký míry volně po

nějaký lodi a funguje tam nějaký ekosystém nepřátel kolem tebe. Jsou tam samozřejmě nějaký skripty, ale tebe jakoby děsí to, že ta loď si žije, ta nepřátelská horda si tam nějak žije nezávisle na tobě, tím pádem musíš bejt pořád ve střehu. Pak máš horor *Dead Space*, kterej je totálně koridorovej, je tam všechno jakoby nalajnovaný, vyskakuje to tam na tebe z těch předem určených míst. Má to atmosféru, má to skvělý ozvučení, na první dobrou to jako je působivý, ale velmi záhy mě to přestalo bavit právě na to konto, že tady ta koridorovost vadí. A tím chci jenom ilustrovat, že... To může bejt tak i tak. Myslim si že spíš jako dobře můžeš kritizovat tu nalajnovanost tý *Revolution* spíš jako by z pohledu, jaký názory nebo jaký názorový spektra tehdejšího dění oni tam prezentujou. Jestli tam prostě ukazují dostatečně... Pokud se snažej ukázat to v celý šíři, tak jestli tam opravdu zaznívaj ty různý hlasy, ty... Což je mimochodem kritika, kterou jsem na to četl od nějakých lidí, co se v tom pohybujou, ať už jsou to historici nebo tak...

M.F.: Jo, že jsou tam představený jenom ty extrémní pozice?

L.G.: No, a že docela i zkreslujou některý z těch zúčastněnejch frakcí. Což nedokážu posoudit, protože pro mě to je do velký míry španělská vesnice. Tak tohle je, kam bych zamířil tu kritiku, kde bych o tom debatoval. Už by tolik mě netrápilo spíš to game designový vlastně rozebírání toho, do jaký míry jsou ty volby iluzorní nebo ne.

M.F.: A jak moc si myslíš, že jsou tyhle hry, který se snažej o nějaký přesah, přijímaný obecně tou hráčskou komunitou? Protože nezdířka jsem se setkal s tím, že se řekne prostě „to není hra, protože...“.

L.G.: Jasně. To je obecně hláška, kterou nemám strašně rád...

(*Číšnice v kavárně: Všechno v pořádku?*)

L.G.: *Ne. Já bych strašně potřeboval Leffe. Děkuju.*

(*Číšnice v kavárně: Leffe, dobře.*)

L.G.: Takhle, já tomu absolutně nerozumim, tomu, proč je třeba něco vymezovat že to není hra, mě to trochu... Mě by vlastně nevadilo se bavit o tom, o těch jednotlivých aspektech věcí, co jsou třeba dost takový jako virtuální instalace a tak, ale lidí, co říkaj „to není hra“ to z devadesáti devíti procent používaj proto, aby tu věc sestřelili, a proto to nemám rád. Ale chci říct, že strašně záleží na tom zpracování. I ve smyslu, i na tý první dobrou jak to prostě působí, když se podíváš na reakci na tu *Revolution* tak ta je spíš pozitivní, protože i když ta hra samozřejmě nemůže konkurovat animačně... Tak vypadá vlastně chvílema velmi dobře. A spíš jako dobře. A kdyby to bylo pixelartový tak uvidíš ten hate. Je to namluvený, má to nějaký produkční hodnoty, který tomu pomáhaj překlenout určitou jakoby komunikační propast mezi mainstreamovým hráčem a tím, co to teda zkouší prezentovat. Kdybych... Spoustě lidí, kterejm se bude *Revolution* líbit, byť je to téma třeba

vůbec nezajímá, ale řeknou si „jo, to je zajímavý“, ukázal hru *Dys4ia*, což je...

M.F.: Já vím, já jí znám.

L.G.: Víš o co jde, tak se... Nepoblejou se, ale vysmějou se mi a řeknou, že jsem prostě hipster a že to je totální píčovina. Císařovy nový šaty, no.

M.F.: Jasně. Ale zároveň... Já tu kritiku neobhajuju, ale ta kritika bude do značný míry stavět na tom, že je to jakoby strašně lineární věc a že je to spíš taková jakoby... Je to příběh o něčem, ale... To už se zase bavíme o tom, co je nebo není hra.

(Číšnice v kavárně: *A vám už to můžu odnýtst?*)

*Jo, já ještě něco vymyslim)*

M.F.: Já jenom chápu tu kritiku v tom smyslu, že něco je třeba... Já tu *Dys4ii* zrovna беру jako... Jako dílo. Výpověď.

L.G.: Jo, já ti rozumím, je to výpověď. A já prostě... Já tomu říkám hra, protože to hraju a protože nemam potřebu... Myslim si, že pod ten název „hra“ se toho vejde strašně moc.

M.F.: Určitě.

L.G.: A že tím nikomu neubírám prostor... Nevidím důvod hledat za každou cenu nějaký nový termín, byť prostě samozřejmě způsob, nebo to, co děláš v *Dys4ii* se hodně liší od *Europy Universalis*, ale v něčem... Jako je to prostě pestrý spektrum, stejně jako film může být Woody Allen, naprosto konverzační záležitost i totální avantgarda, může mít pět minut, může mít pět hodin, jo, proto já nevidím důvod ostrakizovat něco... Nebo takhle, cejtím v tom ostrakizaci a proto se proti tomu vymezuju. Ale chci říct... Kdyby sis vzal, jak lineární je *Call of Duty*, byť to tomu spousta lidí taky vyčítá, ne že ne, ale v podstatě podle mě ta debata se vede strašně moc kolem takzvaných *walking simulators*, což taky původně je pejorativní název, byť dneska už se k tomu lidi už začínaj spíš hrdě hlásit, tak já jsem prostě vždycky argumentoval že *Dear Esther* je vlastně typickej příklad naprostej, prototyp toho žánru, a je to věc, ve který vlastně... Jakej je tvůj hráčskej vklad? Chtělo by se říct že nula nula nic, ale podle mě tvoje přítomnost v tom virtuálním prostoru už je pro mě něco, co jakoby překračuje tu hranici. Jo, jasně, moje přítomnost na výstavě, kde se prostě rozhlížim, je tomuhle hodně podobná. Ale je to prostě na počítači, je to digitální, stáhnou si to na *Steamu*,<sup>30</sup> je to prostě pro mě hra. A aniž bych jako řek „je to hra, je to super, tady máš razítko HRA a jsi díky tomu úžasná“. Ne, je to prostě termín, je to termín, kterej používam. Kterej možná není úplně šťastnej v kontextu toho, že prostě pod „hrama“ rozumíme spoustu různých věcí, na druhou stranu pod „hrou“ rozumíme divadelní hru.

---

30 Steam je v současné době zřejmě nejpobulárnější platformou pro digitální distribuci počítačových her pro osobní počítače. Viz například statistiku zde:

[http://www.gamasutra.com/view/feature/186940/defenders\\_quest\\_by\\_the\\_numbers.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/186940/defenders_quest_by_the_numbers.php). Pro přehled některých dalších digitálních distributorů a jejich specifik viz např. *Game industry 2*, s. 191 a 192.

M.F.: Já s tím nemám problém, ale vím, že pro spoustu lidí prostě explorační plus přemejšlení nerovná se hra.

L.G.: Kdyby ti tady seděl Petr Poláček,<sup>31</sup> tak s ním jsem měl na tohle poměrně vášnivý debaty. Prostě člověk, kterej je... To není žádný blbec nebo někdo, kdo by automaticky odsoudil experimentálnější věci, vůbec ne, ale i on cejtí nějakou potřebu... Nemyslím něco jako vyhodit, ale prostě nějak to definovat. Já tuhle potřebu vůbec necejtim a myslím si, že to těm hráčům spíš ubližuje, těm „nehrám“. Chtěl jsem každopádně dodat, že fakt pro mě to, jestli v *Dear Esther* půjdu doleva nebo doprava na tý hře absolutně nic nezmění, ale ve chvíli, kdy mi člověk řekne „Mohli to udělat jako film“, film máš už jako... Tam už máš definovanou tu kameru, ten pohled, tady se můžu rozhlídnout kam chci, můžu se na jakymkoli místě zastavit na jak dlouho chci. Ten můj zážitek bude nějak specifický pro mě. Uvidím do velké míry to samý co všichni ostatní a uslyším to, co všichni ostatní, pokud dojdu na konec, uvidím tu stejnou pointu, ale můj prožitek bude stejně jiný jako když bych odjel na ty Hebridy, kde se to odehrává jako skutečně a měl se tam projít kolem jednoho ostrova, tak si z toho prostě odnesu něco jinýho. Moje... To, že mě to tam asociuje jiný věci, že to na mě nějak působí, to všechno prostě беру že je součástí té interakce. Čímž se pouštím trochu na tenkej led, věřím, protože v tuhle chvíli můžeš najednou potom říct že dívání se na obraz je interaktivní dílo. To chápu. Ale já pořád věřím, že ve chvíli, kdy teda vlastně jsem... kdy to nejsem já, ale je to nějaká moje prezence, kterou ovládám šipkama a myší, tak že tím je opravdu překročena nějaká hranice. Máš samozřejmě hry, kde nemáš ani tohle, kde třeba jenom odklikáváš nějaký texty nebo proklikáváš obrázky. V podstatě když si vezmu *Československo*, že jo, tak tam se nepohybuju žádněma šipkama nikam, ale pořád se děje něco jinýho než když sedím v kině nebo u televize. Je to trochu jiný způsob... Možná bych to spíš přirovnal ke čtení knihy, ale tím se dostáváme do úplně jiných debat, který můžou bejt zajímavý spíš z hlediska nějakýho... Fakt asi filosofickýho.

M.F.: Tam vidíš, i u AAA her, že jsou vlastně určitý obsahy, který ta hra neumí komunikovat „herně“, v uvozovkách. V *zaklínači* se o historii toho světa vlastně dozvídáš z těch knížek, to znamená, že si otevřeš text, čteš text, a na základě toho si něco domejšlíš.

L.G.: Totéž je problém cutscén nebo animací. Warren Spector<sup>32</sup>, kdysi dávno mi přišlo zajímavý když jsem si přečet, jak on strašně nenávidí cutscény a že by chtěl, aby v *Deus Ex* nebyly žádný, a myslím si, že, aniž by podle jeho dogmat musely fungovat hry, tak myslím se že on jako hodně vystihuje něco, co by ty hry měly... Co by podle mě bylo

---

31 Petr Poláček je hlavním editorem webu games.cz a mj. spoluvlastníkem herního magazínu Level.

32 Warren Spector je herní vývojář, který pracoval například na slavných herních titulech *System Shock*, *Deus Ex* či *Thief: The Dark Project*. Vyučoval také herní design na University of Texas a v současné době pracuje na vývoji hry *System Shock 3*.

zdravý, aby aspirovaly, kdyby se opravdu snažily vyprávět...

M.F.: Tou akcí.

L.G.: Tou akcí, mechanikama, tím, co vidíš, tím, jak to jakoby procházíš, právě tím, že seš součástí toho světa, že prostě ty hry, který si uvědomujou...

M.F.: Tu svojí jedinečnou příležitost?

L.G.: Tu svojí příležitost, že ten hráč je najednou součástí, tak jsou podle mě, nebo mě osobně bavěj nejvíc. Nechci říct, že jsou nejlepší, protože je to můj názor.

M.F.: To je ten boj narativistů versus ludologů<sup>33</sup>, to je přesně ono. Zároveň je to trochu směšný, ale chápu, že je to podstatný.

L.G.: Je to strašně zajímavý, některý ty debaty jsou směšný, ale z té podstaty je to samozřejmě strašně zajímavý.

M.F.: Jo, to je pravda.

L.G.: A ve chvíli, kdy říkám, že pro mě jsou zábavnější, tak fakt absolutně tím nemyslím, že by jiný hry, nebo že by všechny hry měly bejt takhle. Pro mě ta nejkorporovější věc bude hra, stejně jako pro mě bude hra ten úžasný open world, svět, kterej já mám třeba osobně radši a ve kterým ztratím tisíckrát víc hodin než v nějakým příběhu.

M.F.: A není teda jeden ze základních problémů těch v úvozovkách „vážnejch her“ to, že se snažej mít natolik kontrolu nad tím contentem, že vlastně jakoby tě do toho otevřeného světa reálně nemůžou pustit?

L.G.: Myslím si, že do určitý míry ano, nebo že spíš ještě tady pořád nebyla hra, která by ukázala, že to jde. Ono... Je to těžký. Ale myslím si, že přesně ty hry typu... Budu si tady propagovat asi trošku ty svoje oblíbence, to znamená Looking Glass Legacy, to znamená *Thiefové* a *Deus Exové* a tyhle, tak jsou vlastně hry, který byly do velký míry vážný. Když si to tak vezmeš, tak *Deus Ex* to dělá sice na úrovni...

M.F.: Ty témata jsou vážný, ale ty světy jsou fikční.

L.G.: To jo. Ale zrovna u *Deus Exu*, když si to vezmeš, tak je to sice na úrovni Akt X, což není moc... Jako takhle, já mám rád Akta X, ale chci říct, není to nějaký... Vysoká... Není to nějaký zásadní zrcadlo tohohle světa, ale jsou tam prostě témata, který ta hra zpracovává, nebo vlastně ten *Dishonored* bude možná lepší příklad, když se vrátíme k tomu, že za tím stojí člověk, kterej jako... Kdybych ho chtěl pohanět, tak řeknu že je

---

33 Herní studia (*game studies*) jsou velmi mladou oblastí zájmu, případně velmi novým oborem (viz. kapitola 1, s. 17). Za první větší střet ohledně teoretického přístupu ke studiu počítačových her můžeme považovat diskuzi mezi zastánci tzv. naratologické pozice, tedy názoru, že hry lze studovat stejnými metodami, jaké se používají při analýze textů v literárních a humanitních vědách, a tzv. ludology. Ti naopak trvali na tom, že hru nelze s tradičním textem takto srovnat a že naratologický přístup zcela pomíjí podobnost herní aktivity s fyzickou hrou či sportem. Více informací o tomto sporu a jeho kontextu nabízí např. Dovey a Kennedy, s. 22-42. Pro nás může být zajímavé, že podobnými otázkami ohledně povahy her se už před sametovou revolucí zabývali nadšení uživatelé tehdejších počítačů v Československu, viz Blažek, s.51.

neomarxista, když to budu myslet zcela... Že na tom není nic špatného, tak řeknu, že je prostě jenom marxista, tak jako zobrazuje tam nějaký třídní boj a s nějakým i názorem, nebo prostě minimálně je tam prostě ta bohatá vrstva je tam zobrazovaná do velké míry jako zvrácená. Tak... A jsou to otevřené hry, jo. To má být ta pointa. Nejsou to hry, kde bys... Abys z toho měl takovejhle dojem, tak musíš vstoupit do nějaký animace nebo se držet nějakýho koridoru, ne, ta hra to dokáže prostě vyprávět tím světem, který vytvoří. A proto si myslím, že... Dovedu si prostě představit alternativní (Iran) *Revolution*, která bude třeba jenom zpodobňovat... Nebo, ať se nedržíme jenom toho Iránu, dovedu si představit hru z... Jak se jmenovalo to náměstí v Istanbulu, teď jsem úplně zapomněl<sup>34</sup>... Prostě z těch demonstrací, kde ta hra bude vlastně celá jenom jeden den, den té demonstrace, a ty se budeš pohybovat po tom městě v nějakým technicky rozumným jako tom, a když budeš chtít tak to prostě strávíš někde úplně jinde, kde třeba ta hra ti může... Ty způsoby, jak hráčovi něco podsunout, i v otevřeném světě, jsou. Můžeš prostě... Může ti, když vidí, že jdeš touhle ulicí, tak ti za roh může frknout zapnutou televizi, ve který něco uvidíš. Anebo naopak můžeš participovat přímo na té demonstraci. A strašně rád bych si něco takovýho zahrál, protože... *Iran Revolution* si asi už podruhý nezahraju, spíš se jenom podívám na konci, jak to tam je, možná si hodím něco na YouTube. Ale vlastně hru, kde bych buď mohl přijít na tu demonstraci a tam by se něco stalo, a pak bych třeba skončil na výsledku, nebo být úplně mimo dění, nebo to nějak nakombinovat, jo, tak to by mě samozřejmě lákalo víc a myslím, že v nějakým... Takhle, je otázka, jestli by to zároveň podalo nebo řeklo to, co chce říct. Já si myslím, že všechny cesty jsou legitimní pokud jsou následované důkladně a pracují dobře s tím. S koridorem se dá pracovat skvěle, s otevřeným světem se dá pracovat skvěle.

M.F.: Právě se zdá, že ty hry do značné míry omezuje to, že chtějí mít to konkrétní sdělení.

L.G.: No, já myslím, že to omezuje...

*(Číšnice v kavárně: Tak vymyslel jste ještě něco?)*

*M.F.: Já si dám taky asi.*

*Číšnice v kavárně: Taky.)*

L.G.: Že to omezuje jenom hry, který... Počkej, teď mám nějakou myšlenku, která je určitě strašně chytrá a nevím, jak jí říct správně. Že to omezuje hry, který chtějí být ještě něco jinýho. Střílečka, která chce mít sdělení, tak bude omezená tím, že je střílečka. Nevím jestli teďka dám ten správný příklad, to už říkám asi podesátý, to je disclaimer ke všem příkladům (smích), ale mě přišlo zajímavý ohledně *Kingdom Come*, že oni chtějí vlastně udělat historický až skoro simulátor by se dalo říct, toho, jaký to bylo tehdy. A vyprávět v

---

34 Nejspíše Taksimské náměstí.

tom nějaký příběh. Fair enough. A strávěj strašně času vymejšlením toho boje, toho, aby to prostě fungovalo, protože se tehdy bojovalo. Pochopitelně jim z toho pramení strašně problémů. Nejenom z toho, aby to bylo zábavný, ten samotnej boj, ale prostě strašně problémů. Je super, že se... Nebo je rozhodně obdivuhodný, že to zkoušej...

M.F.: Už jenom ve chvíli, kdy oznámili, že tam nebude magie, tak to byl šupek.

L.G.: No jasně. A že ten boj má bejt věrnej, že to prostě nebude nějaký sekání. Jako je obdivuhodný, že se do toho pouštěj a držim jim palce a budu rád, když se jim to povede.

M.F.: Zároveň to stále budeš simulovat pomocí klávesnice nebo gamepadu.

L.G.: To je jedno, pointa měla bejt taková, jestli by vlastně nebylo jednodušší udělat tu hru nebojovou. Teda jednodušší... Chci to vztáhnout k tomu, jak jsi říkal to s těma omezeníma. Jestli prostě si neříct, protože ve chvíli, kdy to má bejt, že se tam má šermovat a zároveň to má teda mít nějakou myšlenku nebo třeba vyprávět nějaký příběh, přiblížit to nějakou dobu, to bych řek že je náplň tý věci, tak vlastně tohle jim strašně komplikuje práci. Jo, je to asi komplikace, kterou chtěj, tak prostě maj co chtěj a když se jim to povede, tak to bude prostě neuvěřitelný. Ale dovedu si představit někoho jinýho, kdo by řek „chceme vyprávět nějaký příběh, na kterým chceme ilustrovat jaký to tady bylo a zároveň to mít hezký graficky a tohle, fakt se pokochat, posunout někam tu fotorealističnost, ale rozhodneme se že ušetříme práci a peníze“ a budeš hrát za někoho, kdo prostě nešermuje nebo to neumí. Kdo to může zkusit a prostě dostane do držky. Takže nevím, jestli jsem ti odpověděl na tu otázku, ale chci říct, ty omezení si do velký míry, nebo řada her, který usilujou o nějaký přesah nebo o vyprávění, o historii, o zpodobnění něčeho, tak si podle mě ty omezení kladou na základě konvencí do určitý míry. Nedovedou si představit, že by se tam nebojovalo.

M.F.: Je to hra ze středověku, musí se tam bojovat, konec?

L.G.: Nevím jestli o tom přemejšlej přímo takhle, nechci jim takhle... Páč to zní jako výčitka trochu.

M.F.: Jasně, já jim to nechci přičítat.

L.G.: Spíš jako... Oni chtěj dělat RPGčko, a RPGčko ze středověku, a v RPGčku se můžeš rozhodnout, jestli budeš... Nebo v takovýmhle RPGčku, jestli budeš obchodník nebo jestli budeš válečník, takže ten boj se tam fakt jako nabízí. Ale chci prostě říct, že je to omezení. Že v tu chvíli je tam ten historický přesah jakoby omezenej ne proto, že je to historický přesah, jestli mi rozumíš. Že bys mohl fakt udělat hru, která by dosáhla stejnýho zpodobnění tý historie.

M.F.: Určitě, kdybys omezil ty volby. Řekl bys, že ten člověk prostě musí bejt obchodník.

L.G.: Jasně, omezil bys herní volby, ale neomezil bys to vyprávění, tu historii, to téma.

Takhle, jediný omezení, který ti pak z toho možná plyne, je to komerční. Koupí si to někdo, když tam nejde bojovat? Takhle se můžeš ptát. To jsou ty omezení. Ale ve chvíli, kdy ta hra už jako cílí na brutální niche publikum, vybrala peníze, šla alternativními cestami, tak si prostě dovedu představit jinou hru, která by se pokusila o totéž. Vsadím se, že kdyby celý tenhle ten projekt Dan podal s tímhle tím svým drajvem, a lidi kolem něj samozřejmě, a stejně jako argumentovali proč tam nejsou draci, tak by vyargumentovali proč tam nebude šerm, což oni nechtěj protože jsou třeba taky fanoušci šermu... Ne, já se k tomu vracím, jako by to byl nějaký prohřešek, není (smích). Tak by jim to lidi prostě brali, tak by jim to zobali z ruky úplně stejně a možná ještě víc, protože najednou by třeba přitáhli publikum ještě úplně jiný. Tím jenom dokola omílám velmi jednoduchou odpověď na tvoji otázku. Ne, nemyslím si, že by to omezovalo. Jasně že to jsou omezení, který jsou umělé.

M.F.: A jak moc si myslíš, že tyhle designéřský volby jsou právě omezený těma konvencema? Není ten herní průmysl strašně svázaný tou jakoby tradicí?

L.G.: Je. Je, ano. To podepisuju a aniž bych se považoval za nějakýho věrozvěsta v tomhle ohledu tak zpětně si uvědomuju, že jsem strašně horoval, nejenom já, spousta lidí, jsme horovali, tím že jsme to měli jako zaměstnání, máme jako zaměstnání, takže nás ty konvence samozřejmě nudily už nějak z principu, tak jsme horovali právě pro jejich prolamování ne jenom proto, že se nudíme, ale protože člověk cejtí ten potenciál v něčem jiným, a když pak máš nějaký ty hry, který se o to pokusily, úspěšně, je jich málo, tak jako přesto sklidily strašně moc, protože... Protože si myslím, že spousta hráčů si to ani neuvědomuje, ale vlastně jsou věci, který... Nekonvenční věci, který by je bavily v masovým měřítku, a nějaký takový příklady tady prostě jsou jako dobrý, můžu říct třeba *Minecraft*, ale to je zas takovej extrém úplně svérázný, ale jsou hry, který to zkusí jinak a sklidí obrovský úspěch i masově, protože právě najednou zbavěj se nějakých otěží, předvedou něco co nikdo nepředvedl.

M.F.: Ale před tou elektronickou distribucí by to tak snadno nešlo.

L.G.: Ne, určitě ne. Jak distribuce elektronická tak sociální sítě, šuškaná, jako ta demokratizace toho média je prostě neuvěřitelná. Platí to nejenom o hrách, ale obecně, digitální věk přines v tomhle ohledu totální revoluci.

M.F.: To, že ten herní průmysl je konzervativní, to je logický, stejně jako ten filmovej.

L.G.: Každý průmysl je z principu konzervativní.

M.F.: A jak moc si myslíš že jsou reálně konzervativní ty hráči samotný?

L.G.: O tom hodně přemýšlím, protože mě fascinoval vlastně ten nepoměr mezi tím, že je to vlastně nejprogresivnější médium v současnosti, a zároveň mi často přišlo, že ty

fanoušci jsou, nebo prostě ty lidi, co to prožívají víc ve smyslu že o tom diskutují někde, tak jsou zdaleka nejkonzervativnější. A dost jsem se ptal do jaké míry je to spíš takovej lokální můj dojem. Myslím si, že to bude zkrácený podmínkami u nás, kde ten jakoby odpor k čemukoli novému je... Přijde mi vyšší než na co narážím třeba... Nevím, třeba porovnam, abych se držel nějakých masovějších měřítek, prostě porovnam lidi, co choděj na *Rock Paper Shotgun*,<sup>35</sup> což dejme tomu je jeden z největších portálů PCčkovejch, světovějch, teda celosvětovějch, s celosvětovým zásahem, protože tam nechoděj jenom Američani nebo jenom Britové, A já nevím, prostě ty *Gamesy*,<sup>36</sup> tak ten odpor k těm originálním, novějším věcem je absolutně nesrovnatelný, u nás je prostě neuvěřitelně skoro. A zároveň si ale říkám, pořád vim, že lidi... Jsme u toho nečíst ty Novinky, diskuze na Novinkách. Že prostě diskuze, do jaké míry jsou diskuze reprezentativní. Na tom to prostě stojí a padá, protože já nechodim po ulici a neptám se lidi „Hrajete hry? A líbí se vám tahle pixelová věc?“ Jako že, myslím si, že to je zkrslující a že...

M.F.: Ten fenomén tý mlčící většiny?

L.G.: Stoprocentně. To podle mě je naprosto jasně daný když se kdekoli podívám do Adminu a vidim, že tady nějaký můj článek o třeba i okrajový věci, v diskuzi tam deset lidí napíše, že to je sračka, blbost a proč takovýhle hry vycházej, a ten článek si rozkliklo pět tisíc lidí? Tak jako... Minimálně je ta pravda taková, že těch deset křiklounů je naprosto nereprezentativní v ničem. A možná to tak cejtěj všichni. Ale nemůžu to z toho nijak... Pokud k tomu přistupuju aspoň trošku vědecky (smích), ta tak z toho nemůžu usuzovat a spíš si prostě myslim, že, a tím se dostáváme zase oklikou ke GamerGate, že ta konzervativní linka je hlučná. Že ty konzervativní hlasy jsou strašně slyšet, což se myslim taky netýká jenom her. A že svým způsobem ale, když to vezmu, vyvažujou tu žurnalistickou linku nebo ty hlasy... Těch novinářů, protože, to dost dobře vystihl Martin Bach<sup>37</sup> svého času, možná takovou totálně jasnou věc která mě do té doby nenapadla, že i v těch herních médiích všechny takový ty, když se začaly objevovat, já nevím, nějaký, kritika nějakých velice sexistických věcí... Že vlastně takhle, zjednoduším to. Herní média jsou vlastně velmi liberální celosvětově. Některý víc, některý hodně, některý moc ne, ale obecně že ten liberální hlas dostával prostor v těch médiích a že ten křik je vlastně úplně logickéj, logická odpověď na to. Že to vlastně ani nemohlo bejt jinak, že ve spoustě hráčů se mohla opravdu nashromáždit, byť totálně podvědomě, frustrace, že nikdo nepíše nic, co by konvenovalo jejich světonázoru a o to hlasitější a o to odpudivější potom bylo to

35 Rock, Paper, Shotgun: PC Game Reviews, Previews, Subjectivity [online]. 2016 [cit. 2016-06-07]. Dostupné z: <https://www.rockpapershotgun.com/>.

36 Hry - Games.cz [online]. 2016 [cit. 2016-06-07]. Dostupné z: <http://games.tiscali.cz/>.

37 Martin Bach je dlouholetý český herní novinář, publikující od roku 1997 a také bývalý viceprezident Asociace českého herního průmyslu. Stručný profesní životopis viz <https://about.me/martinba.ch>.

vyhřeznutí toho, co dlouho, dlouho bobtnalo. To myslím že Martin vystihl docela dobře.

## ***Příloha B***

*Interview with Mr. Louis Alvarez*

26.6.2015

139 West 82nd St., Upper West Side, New York

### **First part of recording**

M.F.: So... Here we go. You are... a founding partner of the Center for New American media<sup>38</sup>...

L.A.: That's right.

M.F.: And... It came into existence in... Came into existence in 1979?

L.A.: Right.

M.F.: And the Center is mostly concerned with producing educational film documentaries...

L.A.: Right.

M.F.: About various aspects of American culture or the... impact of American culture abroad, especially I looked at Your, at the short preview of *Japanese Version*.<sup>39</sup>

L.A.: Yeah, O.K. We did another film called the *Anti-Americans*<sup>40</sup> we filmed in Poland.

This is about eight years ago. So we'd like to see how America is reflected in other people's opinions.

M.F.: Yeah.

L.A.: ... Good and bad (laughs)

M.F.: Yes. And, well, the Center also produced an educational computer game, a serious game, *Past/Present*. And how did this project start?

L.A.: In 2005... One of the agencies that... supports public television, called... It is called CPB, Corporation for Public Broadcasting, they announced a contest for people to send in ideas on how to teach history and civics to high school and middle school students. So for us middle school in this country starts... In six<sup>th</sup> grade, you know. Six, seven, eight, and then you go to high school, nine to twelve. Okay.

M.F.: Actually, it is almost the same range that we are...

---

38 Produkční společnost, založená Louisem Alvarezem a Andrewem Kolkerem. Stručný přehled tvorby je k dispozici zde: <http://cnam-film-library.myshopify.com/pages/about-us> a webové stránky samotné CNAM jsou dostupné na adrese <http://cnam.com/>.

39 Viz <http://cnam-film-library.myshopify.com/pages/about-us>.

40 Tamtéž.

L.A.: O.K. Well it was different when I was... When I went to school, you went to sixth grade, you finished your primary school, then you went to something called junior high, which went seven, eight, nine, and then you went to high school, ten, eleven, twelve. That's all gone now, though. But... So they wanted to do things having to do with... It didn't have to be games, but it could be games, it could be websites, you know... And so...

M.F.: But educational materials.

L.A.: But it was educational, you know, specifically about history and civics. You know, good government. Government founded this.

M.F.: Yeah, we have civics as well.

L.A.: Yeah, okay. So they had this big thing and they promised twenty million dollars for all the projects, however many projects, maybe they were going to fund five projects. Whatever, it was a very... Twisty process, very complicated and... It was not well managed. But we were lucky because we were one of the projects chosen. And they gave us money to do a prototype which we did in 2010... And we finished maybe in 29... 2009. 2008, 2009 we did a prototype. And then we waited and waited and waited and then they gave us money to finish. So that's what we did. Yeah, okay. So there were, I think there were six projects that were chosen and then maybe 3 or 4 continued to the end.

M.F.: And the whole... The whole enterprise took how long? The development of *Past/Present*?

L.A.: Well, there were two parts to it, so the first one maybe went for... A year and a half? And then we stopped.

M.F.: (laughs)

L.A.: And then they founded us again so it went maybe for another year and a half.

M.F.: Yeah, yeah.

### **Second part of recording**

M.F.: So... Well, we actually have similar troubles, because we are also government-founded, so we are dependent on grants and if we miss one grant, then it means that we are waiting for a year...

L.A.: Yeah, right.

M.F.: ...for the continuation of the work, so...

L.A.: So it's very similar.

M.F.: Yeah.

L.A.: Yeah. And they also change the rules, because initially the idea was...

M.F.: (laughs)

L.A.: You never heard of this, right? (laughs) You've never heard of it! (laughs) First they said this has to be commercially sustainable.

M.F.: Yeah, yeah.

L.A.: You need to have a business plan how are you gonna charge people, at the end of this we spend a lot of time coming up with a business plan, and then they came and said "No, you have to give it away". So.

M.F.: Yes.

L.A.: So then these all our partnerships were no good, because why would we want to work with you if you're gonna give away the budget? So it was not well... Well managed. But on the other hand I was happy to have the money and to make the project, so that... That was the good factor.

M.F.: And what motivated you to engage in development of such a complex educational tool? Why did you choose the serious game media?

L.A.: Well... All my life, we've been making films, and we wanted to try something completely different. And this was a good opportunity. Both to use our knowledge and our ideas to try to come up with a game that was going to be a little bit different, as you know, since you are a game designer, there are lots of games for math and science...

M.F.: Yeah.

L.A.: For the math and science, they're there. No problem, okay, but we wanted to make a game that was not about facts, that was about the moral questions. And how do you decide to do this and that. About a question where there might be two answers, both are fine, but they're in opposition to each other. So this was a good opportunity for us to do it and I wanted it to be immersive, you know, so that the fact that it takes place a hundred years ago and a student today, who doesn't know anything, you know... Can put their head back into what it was like one hundred years ago. So

it was a lot of opportunity. And to have some fun, to make it not so serious. You know, a lot of different things.

M.F.: Okay. As a long-time filmmaker, do you observe any crucial differences between the medium of film and the medium of computer simulation?

L.A.: Well, yes, I mean the biggest problem is that... In a film, ideally, people are watching it linear, in linear fashion, okay, the way you want them to watch it, and even... And now, it has always been a problem, it used to be... We used to joke when our films were on television, if the phone rings, you have to go to the bathroom, then... It disrupts the viewing anyway, but now it is really disrupted, because people are looking at their tablets on the train and looking in their PCs and all that. But obviously where the game is completely

different, you know, you cannot have... You can only have a certain way of linear experience. So what we were trying to do was to say "Okay, let's give people story", but of course all the work to try to make all the lines, you know, all the possible stories be equally strong, this was a big challenge. It was fun, you know, but after a while, you know, it's so many possibilities.

M.F.: Well you always have to develop at least some crucial paths through you...

L.A.: Right.

M.F.: You have to... To lead the gamer.

L.A.: Right, right. And then for us, we knew it was gonna be played in the classroom, so... Our problem was, we had... First of all, we wanted our game to work in the real world. Because... Especially at the time when we... But I think maybe still in games, there is a lot of evangelists, you know, people talking about how games are gonna change everything.

M.F.: Yeah.

L.A.: Teachers anymore... Teachers will be guides, they won't be teaching. All this stuff is bullshit and I knew it was bullshit then.

M.F.: Yes (laughs)

L.A.: And a lot of it. And you'd see these people, very smart people, creating beautiful games, and there's no way these games could be played in the classroom you know, because they were about a topic that... There's no time, they have no understanding of the pressures the teachers face, and...

M.F.: Yeah, and you need to be really in a single player setting to be able to engage in them truly.

L.A.: Yeah, the single player setting, I mean we knew already that it had to be easy for people to understand, because... You couldn't spend two days learning how to play the game. Now, if somebody wants to play *Grand Theft Auto*, they play it for weeks and then he finally starts, you know, to get the... But we can't do that. Also we have students who maybe never have played a game.

M.F.: That's a big issue. If you are trying to... Trying to develop a game for gamers...

L.A.: Yeah, and I have the analogy I'd use to my film-making work was that "imagine if every film I made, the first fifteen minutes was telling people how to watch the film". Okay? Just imagine that.

M.F.: Yeah.

L.A.: We know how to watch a film now, we understand. You go sit down, you watch, and this like happens and you put these things together, but imagine if I had to do that. And so that was the challenge. And so it had to be simple enough that people could pick it up, but

complex enough to be able to tell our story, and then there is the whole technical thing which I can get into later if you wish, but there was lots and lots of layers to try to make it work. And I don't think we were completely successful. If I did it again, if somebody gave me a million dollars today to do another episode, I would do things differently.

M.F.: Part of the trouble is that people always learn in the process, but...

L.A.: That's right, that's right, that's right.

### **Third part of recording**

M.F.: Well... What were in your opinion the biggest issues you had to deal with in the development?

L.A.: Well, let's see, first of all, as you know, with every game, there is a whole platform question. Okay, are you gonna make it Flash, are you gonna make it... How are you gonna build it. So in our case we had a partner called Muzzy Lane, M, U, Z, Z...

M.F.: Yeah.

L.A.: Okay. Very good... They're very famous for doing a... A World War 2 game, did you see that?

M.F.: No.

L.A.: I forget how it's called, something *History*.<sup>41</sup> But where you can re-fight, you can fight World War 2, all over again, and sometimes the Germans win. (laughs)

M.F.: (laughs)

L.A.: So that's why they've not allowed it sell into Germany, because of that. But no, it's all about, you know, your armies and your strategies and all that. And it's very good for contrafactual stuff. But it's very serious, it's a serious game. So they're very good, our partners, and...

*(L.A.: Do you want me to get you a straw for that? - meaning my iced coffee*

*M.F.: No, no, it's all right.*

*L.A.: Because I have a straw downstairs. Okay. And also I might, just to interrupt, I am expecting a delivery, so if I get interrupted...*

*M.F.: It's all right.*

*L.A.: Okay.)*

L.A.: So, first of all, when we worked with Muzzy, that means we agreed to work with their platform, this is called Sandstone, okay...

M.F.: Yes, I... I installed that.

L.A.: You installed that?

---

<sup>41</sup> Muzzy Lane (2010 - 2016). *Making History series* [počítačové hry]. Webové stránky projektu: <http://making-history.com/>

M.F.: Yes, in order to play your game.

L.A.: Yes, exactly, exactly, so that's a whole... So anything we wanted to do, it had to do with whether their Sandstone was ready, they were developing it at the same time. So sometimes we would say "Can we do that?" "Well, we're not sure it's ready yet". But it eventually worked out. They were very, very good, the man who was the design... Bert Snow is their head game designer, he's a really brilliant man and really understood the material and understood us and what our needs were. So that was very good. But so was that whole technical part of things. And then when we did the prototype, we redid the game. Two years later, because the money came through and meanwhile the Sandstone had developed much further, so we had to convert everything we've done before, we felt that then maybe we should just rebuild it from the beginning, so there were questions like that. And then... It was mostly... What I enjoyed, but, it was interesting, my colleagues did not enjoy, was figuring out all the different pathways. The story pathways, and all the different... You know, and how to graph that, you know, it was a real... Real challenge, I like those kinds of puzzles, but not everybody likes that. And... Then of course at certain point we had to overlay the educational pieces. What did the teachers need, what did the teachers want.

M.F.: And did that actually disturb the original game, even a little? Or... Did it disturb, in any way, the original... game design?

L.A.: Not really, no, but you know what, we spent a lot of time imagining a classroom and how the kids are playing, and the kinds do not want to look for the educational material, they just wanna have fun, so how do we make them? For example we build... We knew that we were gonna have this whole new town, okay, and that you can go to as many stories as... We could have happening, but at the same time we wanted them to have conversations with the non-playing characters to get a piece of information they had to focus on, what the questions they needed to answer, so how do you make them do that? Okay, because we wanted to make the kids to feel like they had some... You know, agency, some ability to go to different... We didn't want to say "you must do this, then you must do that", we wanted it to be random, but not too random, because they had to get out of that scene and go to that scene. So it was like trying to figure out how, you know, an eleven year old, twelve year old thinks. And so there was a lot of challenges there, and instinct, because we don't like to do lots of testing, part of it is just... One of the things for example... Reason for the testing, is that they told us in the beginning "You will never have boys wanting to play a girl", okay? It's impossible. You'll never be there. We already were doing that, so... Turns out the boys would go "I don't wanna play a girl!" and as soon as

they started to play, in thirty seconds, they were completely fine with that (laughs). So that is why I don't listen to a lot of things the poll people tell you like that.

M.F.: I understand.

L.A.: So it was just... It was a lot off that. It was some technicals, it was a lot of technical stuff, and then finally, towards the end things got really smooth. But...

M.F.: Well, so... *Past/Present* was designed primarily for use in high-school classrooms?

L.A.: Well, ideally middle-school.

M.F.: Middle school,

L.A.: Because middle schoolers are were difficult to teach. They don't... Their brains are still forming, so... That's why the game was so useful, because it's a different way of getting information, other than the conventional way of doing it. We also wanted it to work on many different kinds of information. Some students need to hear everything. Some students do the reading, some students are good with the mouse, some are not, so we wanted it to work for many different, in many different ways.

M.F.: And... Did you expect some amount of exclusively single player?

L.A.: Well, we ideally thought half the class would play one character, half the class would play another and then they could discuss. That was the idea. But it certainly works, I think it works if you play one and the other. I think the big problem with the game is, it's too long. I mean, if you have that time, it's fine, but I think, for a classroom, it's just way too long. So teachers will just use a little bit of it.

M.F.: And what kind of feedback did you receive from students and from teachers?

L.A.: Well, we tested it a few times and it was very positive because they really caught the different perspectives... What we are trying to do is... The way I learned history, maybe you did too, is that history is so determined, because you're looking back and you know, "of course the Austrian-Hungarian empire fell apart" and "of course that happened, of course this happened", it was like...

M.F.: And you learn a lot of dates and... That you have to...

L.A.: Well, I don't mind the dates, I like the dates, I remember that. Some people don't like that, but I enjoy that. But it's all... It's all like it's predetermined. It's like "Oh, Henry Ford had this idea, and then of course this happened and that happened". And they don't tell you about all the... Fifty other guys who had failed car companies. Okay, who had the same idea that Henry Ford did, but for one reason or another... They were in a wrong place or the political thing was wrong or whatever, it did not work out. So what we wanted with this history was to show that things... Nowadays you look back and there are certain things that are conventionally understood, like "Everyone was for the slaves being freed". Okay? I

don't know what it's like in the South, but it appears kind of "Well of course, of course, and if I lived then, I would be in favor of freeing the slaves". Well, in fact (laughs) If you... If that was the natural thing you wanted to do, well, you are gonna see all sorts of reasons why people would say "Well, I don't wanna free the slaves, because my family will lose their business. You know, we depend on slave labor." You know (laughs) Kind of thing. And that's a tough, a very difficult decision. So this was a little simpler, everybody "Oh, of course, I would be for the workers!" You know, because they were badly treated, blah, blah, blah, and that's how it's been taught, you know, especially in this part of the country, in the more liberal parts of the United States. And we wanted to say "Yes, they were treated very badly, on the other hand, the managers had all sorts of pressures on them. What if you were the manager? How do you know... If you're right in the middle of it, how do you know what's the right thing to do?" So that's what we wanted, we wanted the kids to see... Not specifically about this situation, but just to understand "Oh, there is another perspective".

M.F.: Yeah.

L.A.: And... "I don't know, what would I do?" That's a good question. That was the idea. So that seemed to be... The kids picked that up and it was very interesting, because even the kids like... We were in a school where the people were, the kids were from very poor backgrounds, they were black or immigrants in Washington, they got it right away. They got right away that the manager's wife was ambitious and wanted to rise in society, they understood all that. And they understood the language... You know, the language is a little old-fashioned. I don't know if you caught that?

M.F.: Yeah, I noted.

L.A.: There are probably some expressions that you don't quite understand, same way for kids today, but we didn't want to make it stupid, we wanted to... That's the way people talked here. And we figured something up, so that's fine.

M.F.: That's great.

L.A.: Well, anyway, that's what we tried to do.

#### **Fourth part of recording**

M.F.: And how did you deal with the issue of schematization of history? That you have to... Choose a way to present the history and you are, you are... You know, hindered by the computer medium, because you have to program it and you have to have choices like "If I do this, this happens always, if I do this, this happens, always".

L.A.: Right. Right.

### **Fifth part of recording**

L.A.: Well, I thought about it much like making a good historical film, like a dramatic film, you know. Where... you can simplify a bit, you know, and sometimes it becomes too simple. And it's a challenge. We actually... I think the game has sixteen outcomes, depending on how you do it, and that's what we just decided, you know. We could have made thirty two, we could have made sixty four, I'm just not sure that makes a difference. It's one story. It's not a real story, it's based on real facts, but it's not a real mill. This was a big challenge because somebody said "It must be about a real strike" and we said "Well, no, the whole point is you don't know if there's gonna be a strike. And if you made choices and there would be no strike, that's contrafactual".

M.F.: That's a lie. And people will tell you that it's a lie.

L.A.: Yeah, right. So it's complicated. The thing is, there is a tradition of making films and books where there is a fictional character in... Caught up in historical events, so we're in that tradition.

M.F.: And how do, in Your opinion, the educational goals affect the final form of the game? Are there any specific things that you have to add for it to be educational?

L.A.: Well, this is good question. We did not add facts, you know, that was... We didn't care, there is another material for that. There's different levels of education. One of the challenges in this country is that we now have all these benchmarks. To teach, because you're supposed to learn certain things by certain periods and grade. And so you have to be able to... If you want your game to be successful, you have to be able to fit into that.

M.F.: And to prove that it learns (teaches, *editor's note*) exactly these things?

L.A.: Well, it's like... The student must be able to work with... I'll give you an example, in history, student must be able to work with primary sources. Meaning, you know what that means, right?

M.F.: Yeah.

L.A.: Okay. Which is something we didn't have in my day, but now it's very important, primary sources. So we needed to make sure that we had some primary sources in our game. But we also made fake primary sources, made-up newspaper, all like that. So there were certain things that needed to be included, but we didn't let that rule us. Because we wanted it to just be a good game. But probably we could have been more... If we wanted to be more commercially successful, then we could have been more like "Okay, here is a list of things, let's put in the game, and then..." You know. So that's always the choice. It's a decision to make.

M.F.: So... So you don't feel like there had to be some big compromises that you had to do in order to... use the game in school?

L.A.: Well... Like I say, it was our choice, we could have chosen to be more focused on those points and it might have been used in more schools. Okay? In a same way as I said it was too long, we could have said "Well, this got really big", be brutal and cut this down, and do that, and that would work. The other problem was this particular topic, which is something I am interested in, is hardly ever taught in American schools.

M.F.: Really?

L.A.: You don't get that far. They get to the Civil War, which is 1860ies, and then they run out of time. Okay? So the students over and over again learn about coming to America, discoveries, they learn about the Revolutionary War, and they learn about the Civil War, and then they run out of time. Over and over and over (laughs)

M.F.: This is actually quite similar to our situation, because we end in, usually, people in their education, in the... year 1918. So before the whole Nazi occupation and Communist regime.

L.A.: 1918, there?

M.F.: Yeah.

L.A.: So they ended only when Czechoslovakia becomes a nation?

M.F.: Yes, exactly.

L.A.: I would have thought they wanna spend more time on that, on the nation of Czechoslovakia and the Czech Republic.

M.F.: It's good, but it doesn't give you any understanding of all the, you know, current history.

L.A.: Yeah, right. That's interesting. So because of that, we had this topic where, for people who taught it, they said "Oh, this is great." But most people say "Oh, I love it, but I never get to this". So I should have done something about the Revolutionary War. And then everybody would have wanted that. But I am not interested... First of all, I don't know much about that subject, that area, I did all the writing and I can't make up the dialogue the way I can make up something from 1905, because I know that era much better. And I am not interested as much, you know, I like the industrial era, that's my favorite, so... (laughs)

M.F.: Okay. That will be all.

L.A.: Yeah, okay.

M.F.: Thanks!