

Univerzita Karlova
Fakulta humanitních studií



Bakalářská práce

Jan Houška

**Padouch nebo hrdina: vizuálně sémiotická analýza PC hry Call of
Duty**

Vedoucí bakalářské práce: Mgr. Vítězslav Slíva

Praha 2017

Poděkování

Děkuji Mgr. Vítězslavovi Slívovi za vstřícnost, trpělivost a cenné rady poskytované při psaní bakalářské práce. Poděkování patří také mé rodině, která mě po celou dobu podporovala.

Prohlašuji, že jsem práci vypracoval samostatně. Všechny použité prameny a literatura byly řádně citovány. Práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 30.6. 2017

.....

Podpis

Abstrakt

Tato bakalářská práce je zaměřena na problematiku vykreslování záporných postav v akčních počítačových hrách, jmenovitě v FPS (*first person shooter*) sérii Call of Duty: Modern Warfare. Tato série obsahuje řadu velmi odlišných antagonistických charakterů. Cílem práce je tyto charaktery prozkoumat pomocí filmové a literární analýzy. Zvláštní zřetel bude kladen na stereotypy přisuzované antagonistům v daných hrách. Je důležité zmínit, že ve zkoumaných hrách jsou protivníky nehráčské postavy (angl. *NPC – non-playable character*) ovládané počítačem. Jejich příběh nemůže hráč ovlivnit, jsou zakotveni v narativu podobně jako filmoví hrdinové, což je také důvod vymezení filmové analýzy jako jedné z metod této práce. V textu budou představeny i současné výzkumy NPC, které se zabývají nejenom akčními hrami a jejich antagonisty. V poslední řadě je záměrem práce prozkoumat a vytyčit možnosti filmové a literární analýzy ke studiu počítačových her.

Klíčová slova: záporní hrdinové; akční počítačové hry; Call of Duty; filmová a literární analýza; stereotypy; nehráčské postavy

Abstract

This bachelor thesis deals with the issue of evil characters' role in action computer games, particularly in FPS series Call of Duty: Modern Warfare. This series represent very dissimilar approaches in the portrayal of evil characters. The aim of this thesis is to examine these approaches by using the method of film and literary analysis with the regard to ascribed antagonists' stereotypes. It is important to note that in this game player's main enemies are NPCs controlled by a computer. Therefore, their story cannot be affected by player, they are embedded in the narrative similarly to their film counterparts. For that reason, film analysis is used as of one the methods of this work. The text will also introduce contemporary researches which focus not only on action games and their antagonists. Lastly, the thesis' intention is to examine and define the ways in which film and literary analysis can be used to study computer games.

Key words: evil characters; PC action games; Call of Duty; film and literary analysis; stereotypes; NPCs

Obsah

Úvod	1
1. Teoretická část	2
1.1 Definice hry	2
1.1.1 Reálné versus virtuální	3
1.1.2 Naratologie versus ludologie	4
1.2 Stará versus nová média	5
1.2.1 Srovnání videoher s filmem	5
1.3 Představení série Call of Duty	6
1.3.1. Představení Call of Duty: Modern Warfare	8
1.3.2. Žánr FPS her	9
1.3.3 Nepřátelé v Call of Duty: Modern Warfare	11
1.4 Stereotypy ve hrách	13
1.4.1 Zobrazování Rusů	15
1.4.2 Blízký východ v FPS hrách	16
2. Praktická část	18
2.1 Metodologie výzkumu	18
2.1.1 Výzkumný cíl	18
2.1.2 Výzkumný vzorek	19
2.2 Vizualní sémiotika	22
2.2.1 Výzkumný postup	24
3 Analýza dat	26
3.1 Výzkumné kategorie	45
První kategorie – Nacionalismus v CoD MW sérii	45
Druhá kategorie – Lživí a zkorumpovaní nacionalisté	47
Třetí kategorie – Technologická převaha Západu	48
Čtvrtá kategorie – Civilisté v CoD MW	50
Pátá kategorie – Brutalita a práce s násilím v CoD MW	51
Šestá kategorie – Herní prostředí	54
Sedmá kategorie – Frakce a symboly v CoD MW sérii	59
3.2 Zodpovězení výzkumných otázek	65
Závěr	67
Seznam citované literatury	68
Seznam internetových zdrojů	71
Ludografie	74

Úvod

Počítačové hry jsou součástí našeho života už od poloviny minulého století. Stále se však na ně pohlíží jako na prostředky zábavy, úniku do virtuálního světa, který se řídí vlastními normami a pravidly. Také kvůli tomu jsou hry médiem opomíjeným (Reichmuth a Werning, 2006), tedy médiem, kterému se navzdory jeho popularitě a přístupnosti nevěnuje dostatečná výzkumná pozornost. Termín opomíjené médium má však i další významovou dimenzi. Jelikož se hrám nedostává tolik pozornosti, jsou v nich v daleko větší míře přítomná stereotypní zobrazení (Reichmuth a Werning, 2006). Ve své práci se věnuji právě jim.

Stereotypní vyobrazení zkoumám v rámci třídílné série Call of Duty: Modern Warfare, což je FPS hra (akční hra z „vlastního“ pohledu), která se odehrává na pozadí moderního konfliktu. Mým cílem je zjistit, jak hra konstruuje nepřátele a jaké vizuální charakteristiky jim přisuzuje, a odhalit opakující se vizuální schémata, která jsou základem stereotypů. Pro svůj cíl jsem si vybral antagonisty, jelikož právě na jejich příkladu se stereotypy v rámci FPS her dají jednoduše demonstrovat – antagonisté v FPS hrách jsou často něčím jiní, nezapadají do skupiny „My“ a jsou tak terčem útoků ze strany protagonistů. Ve hrách obecně je ale možné zkoumat i genderové nebo rasové stereotypy – mnoho výzkumů na toto téma z oblasti herních studií je toho důkazem.

Ve svém výzkumu se zaměřuji na vzhled antagonistů, ale také na prostředí, ve kterém se pohybují a na činy, které konají. I poslední dva prvky se totiž mohou podílet na stereotypizaci postavy. Mým cílem je poskytnout celistvý pohled na pětici hlavních antagonistů Call of Duty: Modern Warfare série.

Sérii Call of Duty: Modern Warfare jsem si vybral pro její vysokou popularitu v kontrastu s relativně nízkým výzkumným zájmem, který jí (a jejím antagonistům) byl věnován. Hru jsem již dříve hrál, a chtěl jsem proto odhalit její hlubší principy. Stereotypy, což platí i o těch herních, jsou totiž neuvědomované – při prvním odehrání jsem si ani nemusel všimnout, že hra nějaké obsahuje.

Práci člením na tři části: teoretickou, praktickou a analytickou. V teoretické části se věnuji konceptu hry a základním teoretickým sporům v kontextu herních studií. V praktické části definuji metodu, cíle a vzorek práce. V analytické části zkoumám vybrané scény a na ně navázané kategorie. V závěrečné debatě se pokusím shrnout deficity použité metody a tím napomoci dalším výzkumníkům na poli herních studií. Tento obor, který je rozkročen mezi filmovými a literárními studii, si totiž své vlastní metodologické nástroje stále hledá.

1. Teoretická část

V úvodu teoretické části nejprve definuji pojem hra, jelikož je pro moji práci stěžejní. Poté přejdu k významnému teoretickému sporu v rámci herních studií, nadefinuji rozdíly mezi starými a novými médii a posléze i rozdíly mezi videohrami a filmem. První, obecnější skupina rozdílů je důležitá pro vyčlenění her jako novomediálních artefaktů. Druhá skupina rozdílů má blíže k praktické části práce, kdy na konkrétnější komparaci her s filmem ukáží možné problémy použité metodologie. Pro účely mé bakalářské práce je stěžejní zaměřit se na videoherní sérii Call of Duty a obecněji i na žánr FPS („first person shooter“) her. V závěru teoretické části se přiblížím svému výzkumnému problému, tedy nepřátelům v FPS hrách a stereotypům jejich zobrazování, s nimiž souvisí i jedna z mých výzkumných podotázek.

1.1 Definice hry

Antropologové (Roberts, Arth a Bush, 1959) rozdělují hry do tří skupin – na hry vyžadující sílu, na hry založené na strategii a na hry založené na náhodě. Platí přitom, že v každé společnosti existuje některý z těchto herních typů. Silové hry simulují boj nebo lov, strategické simulují společenské interakce a vztahy a hry založené na náhodě mají blízko k věštetství a náboženství (Roberts, Arth a Bush, 1959).

Hrami obecně se v období po 2. světové válce zabývali dva autoři, jejichž myšlenky dodnes ovlivňují herní studia. Prvním byl historik kultury Johann Huizinga, autor knihy Homo ludens (1971), v níž rozvíjí myšlenku, že veškerá lidská kultura má svůj původ ve hře. Druhým byl sociolog a literární kritik Roger Caillois, autor díla Hry a lidé (1998). Přístup obou je v lecčems podobný – zdůrazňují zásadní postavení hry v lidské společnosti, ale zároveň ji vydělují z ostatních činností člověka (Švelch, 2012).

V následujících řádcích je představena Huizingova definice hry z jeho knihy Homo Ludens (1971):

„...svobodné jednání, které je míněno "jen tak" a stojí mimo obyčejný život, ale které přesto může hráče plně zaujmout, k němuž se dále nepřipíná žádný materiální zájem a jímž se nedosahuje žádného užitku, které se uskutečňuje ve zvlášť určeném čase a ve zvlášť určeném prostoru, které probíhá řádně podle určitých pravidel a vyvolává v život společenské skupiny, které se rády obklopují tajemstvím nebo které se vymaňují z obyčejného světa tím, že se přestrojují za jiné.“ (Huizinga, 1971, str. 20)

Huizingova definice jako jeden z prvních pokusů vymezit hru nezůstala bez povšimnutí. Celá řada herních teoretiků definici kritizovala, nebo přímo zavrhovala. Alternativní definici hry poté vytvořil Malaby (2007). Podle něj je hra „poloohraničená, společensky legitimní sféra uměle vytvořeného alternativního světa, která generuje interpretovatelná data.“ (Malaby, 2007, s. 96). Hra nemusí být pouze zábavou, může být

i prací, na kterou se upíná materiální zájem (Stevens, 1980) a která generuje příjem. Proti Huizingově teorii lze také postavit tvorbu postavy v online světech. Řada výzkumů ukázala, že hráči online her se často „nepřestrojují za jiné“, ale spíše preferují vytvoření avatara ke svému předobrazu (Mayra, 2008).¹

Z Malabyho (2007) si má bakalářská práce bere inspiraci v několika aspektech. Zprvé odkazuje na společenskou legitimitu her, na představu, že ve svých alternativních světech reprodukují určitý společenský řád. V případě Call of Duty sem řadím zejména etnické (a s tím spojené vizuální) stereotypy. Zadruhé jsou pro práci důležitá interpretovatelná data z her, která však lze získat především pomocí kritického hraní (v protikladu proti imerzivnímu hraní, viz podkapitola 1.2.1).

Pokud vezmeme v potaz konkrétně sérii Call of Duty Modern Warfare, pak by definice hry, s níž budeme pracovat, mohla znít: *Hra je kulturní artefakt, který sice produkuje alternativní svět, ale i tento svět je zatížený představami vývojářů, jejich předsudky a interpretacemi reality.* FPS hry (a Call of Duty zvláště) představují hráči svět binárních opozic (v Call of Duty je to například Západ proti Východu), které chce moje práce dekonstruovat. K tomu jí poslouží metoda vizuální sémiotiky (viz podkapitola 2.2).

1.1.1 Reálné versus virtuální

Katie Salen a Eric Zimmerman (2004) vnesli problém konstrukce hranic mezi reálným a virtuálním do akademické debaty poté, co reinterpretovali Huizingův koncept magického kruhu (1971), čímž je myšlen uzavřený prostor hry. Dle Castronovy (2005) ale nelze činit pevné hranice mezi virtuálním a reálným světem (kritizuje tedy ideu „magického kruhu“), jelikož tyto hranice jsou pouze pomyslné – naše chování v reálném světě bude vždy ovlivňovat jednání ve hře a naopak.

Ve své práci se inspiroji Castronovou teorií pomyslných hranic mezi virtuálním a reálným světem (Castronova, 2005). Call of Duty není nevinnou dětskou hrou, která by nebyla ovlivněna vnějšími vlivy. Naopak, tato hra obsahuje celou řadu emocí a akcí nabitých scén, které jsou navíc protkány představou americké hegemonie a patriotismu. Domnívám se, že Call of Duty není hra „uzavřená sama do sebe“, ale spíše hra, která k jistým znakům z reálného světa odkazuje a přetváří je. Nejbližší je mi pojetí hry jako kultury (Salen a Zimmerman, 2004), otevřeného systému, do kterého tvůrci vkládají své myšlenky.

¹ To může zčásti platit i pro Call of Duty Modern Warfare – hráč svoji postavu většinu času nevidí, a tak si může domýšlet, jak vypadá (poznámka autora).

1.1.2 Naratologie versus ludologie

Už název podkapitoly naznačuje teoretický spor v kontextu herních studií², který vedli tři teoretici – Gonzalo Frasca, Jesper Juul a Espen Aarseth – na počátku roku 2000. Naratologicko-ludologická debata napomohla větší emancipaci herních studií jako oboru (Hjort, 2011). Základnou ludologie se stala především Skandinávie, naratologie se pěstovala zejména v Americe (Švelch, 2012).

Naratologové tvrdili, že narativ (neboli příběh) tvoří základ všech médií – od literatury a filmu až po hry. Mezi naratology patří například Janet H. Murray se svou knihou z roku 2007, nazvanou *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (Gagnon, 2010). Ludologie (z lat. *ludus* – hra) se soustředila na herní prvky a hru jako takovou (Hjort, 2011). Gonzalo Frasca navrhl termín ludologie jako název pro novou disciplínu v roce 1999 (Mayra, 2008). Mezi ludology patří například Jesper Juul, který tvrdil, že ačkoli narativ je ve hrách přítomný, tvoří pouze jejich podružnou součást (Hjort, 2011). Síla hry podle něj tkví v tom, že „příběhy nevypráví“ (Juul, 2001, str. 86). Juulova myšlenka platí zejména pro žánr „stříleček z pohledu první osoby“ (v angl. FPS – first person shooter) a „rolových her“ (v angl. RPG – role playing game), což jsou žánry založené na aktivní interakci s herním prostředím (Hjort, 2011).

Autorům angažujícím se v tomto sporu (Aarseth 1997, Frasca 1999) je jasné, že rozdělení mezi narativem a hrou není univerzální – obě kategorie se často překrývají. Toto rozdělení je důležité zejména proto, abychom zjistili vztah mezi narativem a hrou, jejich podobnosti a rozdíly (Frasca, 1999). Někteří autoři (Pearce, 2005) zdůrazňují, že rozdělení vědců do těchto dvou antagonistických táborů nikam nevede, a někteří (Frasca, 2003) by dokonce uvítali, kdyby spor nikdy neproběhl.

Střílečky příběhy nevyprávějí (viz Juul výše), jde o hry s nízkou mírou aktérství (v angl. agency), které mají předem daný příběh. Omezují hráčovy zásahy do okolí tak, aby nenarušil příběh (Mateas a Stern, 2005). To je právě případ *Call of Duty: Modern Warfare*, kde je hráčův pohyb v prostředí omezený, má předem nalinkovanou cestu v koridoru „neviditelných zdí“, které ho nepustí dál. Hra mu také nenabízí žádnou možnost volby, hráč tedy nemůže jednat a tvořit si svůj příběh.³ Je to způsob, jak hráče donutit, aby viděl a „zažil“ to podstatné (podobně tematizováno v Gagnon, 2010). Tento herní prvek si vysloužil kritiku a výsměch hráčů, zejména poté, co začaly narůstat na popularitě sandbox hry (hry s otevřeným světem), které naopak vyžadují vysokou mírou hráčské působnosti.

Má práce se svým teoretickým zaměřením přiklání na stranu naratologie. Jejím cílem není odkrývat herní design a mechaniky, ale interpretovat narativ, respektive jeho součást (záporné postavy). Střílečky sice (rozvětvené) příběhy nevyprávějí, avšak právě jejich plochost a lineárnost mi umožňuje zkoumat je pomocí filmové metody. Mým cílem je

² Herními studii zde myslím interdisciplinární vědecký obor (čerpající mimo jiné z filmové a literární vědy), který studuje hry a k nim přidružené fenomény. Tento obor se začal rozvíjet v 90. letech minulého století (pozn. autora).

³ Což ovšem neznamená, že ho hráč nemůže interpretovat a domýšlet dle vlastních zkušeností (pozn. autora).

nabídnout jednu z možných interpretací narativu, vydělit ze hry relevantní snímky a videosekvence, a tak hru ještě více přiblížit filmu. To s sebou nese rizika, kterým ale bude věnována pozornost v praktické části práce.

1.2 Stará versus nová média

Pojmem nová média označujeme primárně média založená na digitálním, numerickém kódování dat (Manovich, 2002). Za stará média můžeme považovat tisk, rozhlas a televizi, mezi nová řadíme Internet, mobilní telefony, tablety i videohry.

McLuhan (1991) řadil nejstarší mediální formy (tisk a rozhlas) mezi horká média, která stimulují pouze jeden smysl – u tisku je to zrak, u rozhlasu sluch. Chladná média naopak stimulují více smyslů najednou, což je příklad televize i videoher. Televize je ale oproti videohrám pasivnějším médiem.

Mezi znaky nových médií dle Manoviche (2002) patří: numerická reprezentace, modularita, automatizace, variabilita a transkódování. Numerická reprezentace implikuje dvě skutečnosti: že nová média pracují s objekty a daty, které mají matematickou (numerickou) povahou a že jsou programovatelná. Modularita označuje fraktální vlastnost nových médií – jejich data se dají rozložit do menších, stále stejných částí, nezávislých na celku. Například fotografii tvoří pixely, na celku fotografie nezávislé. To ve výsledku znamená, že tyto menší části (pixely) lze snadno odstranit a nahradit jinou částí (Manovich, 2002).

Třetím znakem nových médií je automatizace. Manovich (2002) rozlišuje nízkou a vysokou automatizaci. Příkladem nízké automatizace jsou grafické programy, které mají přednastavený set určitých objektů, s nimiž může uživatel manipulovat. Příkladem vysoké automatizace je umělá inteligence (angl. AI), hojně používaná ve hrách (samozřejmě i v Call of Duty). Další znak nových médií, variabilita, je úzce propojená s personalizovanými daty a zbožím. Například internet na této bázi funguje – nabízí nám stránky, které by se nám mohly hodit nebo líbit. Posledním znakem nových médií je transkódování, tj. fakt, že počítač má svůj vlastní kódovací jazyk, který musíme přeložit do vlastního jazyka („jazyka kultury“).

Call of Duty: Modern Warfare obsahuje všechny tyto znaky, hra jako taková však není příliš variabilní. Obsahuje sice velké množství nastavení, od grafického a zvukového až po ovládací prvky. Hráč si však nemůže přizpůsobit vzhled herní postavy, ani zvolit jiný směr příběhu, to všechno je předem dané.

1.2.1 Srovnání videoher s filmem

Videohry jsou nové médium, což mimo jiné znamená, že „opakují a přepracovávají starší komunikační a zobrazovací postupy“ (Hjort, 2011, str. 33). Jinak řečeno, jsou ovlivňovány *remediací*, tedy procesem vzájemného ovlivňování starých a nových médií

(Bolter a Grusin, 1999). Larissa Hjort (2011) považuje *interaktivitu* a *simulaci* za dva hlavní znaky videoher. S interaktivitou se pojí termín konfigurace, kterým jsou míněny hráčovy zásahy do herního světa. O videoherní simulaci se dá obecně říci, že je stále víc mimetická a fotorealistická – napodobuje řád a komponenty reálného světa.⁴ Simulace se řídí dynamickými pravidly, měnícími se v průběhu hry. Simulace se nepoužívají pouze ve hrách, ale také v oblasti vojenství, finančnictví a v oblasti přírodních a sociálních věd. Pro videoherní simulaci je ale charakteristická (a také žádoucí) větší míra imerze (Dovey a Kennedy, 2006).

Proti interpretaci a diváctví starších mediálních forem staví videohry vlastní zkušenost (hraní) a imerzi („ponoření“ se do hry). To ovšem neznamená, že nemůžeme interpretovat videoherní obsah nebo být ponoření do filmu. Videoherní imerze je však jiného řádu – hra nám předkládá výzvy, hrozby a vzruchy, které nás nutí k větší soustředěnosti. Díky tomu se můžeme snadněji naučit herní principy a ovládání. Hraní je aktivní proces, který „zaplavuje“ sensorickou soustavu větším množstvím podnětů než čtení románu nebo sledování filmu (Dovey a Kennedy, 2006). Někteří autoři (Moulthrop, 2004) se však domnívají, že přílišná imerze zbavuje hráče kritického odstupu od hry.

Pro účely mé práce je imerze překážkou. Sesbíraná data jsou co nejvíce přiblížena filmu – zkoumal jsem je jako divák (nikoli jako hráč), abych je mohl lépe interpretovat. Bylo potřeba zachovat si kritický odstup, hře nepropadnout a soustředit se pouze na její určitý výsek – na záporné postavy. Pro můj výzkum bylo důležité vypěstovat si *teoretickou citlivost* (Corbinová a Strauss 1999), totiž schopnost rozeznat, co je v údajích důležité, a dát tomu smysl. Zároveň bylo potřeba mít stále na zřeteli, že hru musím úspěšně hrát a dohrát, abych potřebná data získal. V akčních pasážích (které často předcházejí setkání s antagonisty) je nevyhnutelná imerze založená na překonávání překážek (Ermi a Mayra, 2005). Naopak sensorickou imerzi (2. typ imerze definovaný Ermi a Mayrou) jsem se snažil všemi možnými způsoby omezovat, mimo jiné tím, že jsem byl připraven nahrávat pouze specifickou část hry. Jednoduše řečeno, byl jsem neustále na pozoru, aby to, co nahrávám, vždy souviselo s mým výzkumem a jeho otázkami.

1.3 Představení série Call of Duty

Call Of Duty: Modern Warfare je vedlejší sérií v rámci americké videoherní franšizy Call of Duty. Hry opatřené tímto názvem patří do žánru FPS, akčních stříleček z pohledu první osoby. Vývojáři prvního dílu Call of Duty (2003) působili ve studiu Infinity Ward. Studio koupil Activision a hru vydal. Activisionu patří značka i ochranná známka Call of Duty (dále pod zkratkou CoD). V současnosti je na trhu 39 CoD her pro různé platformy (PC, Xbox, Playstation, PS Vita, Nintendo DS, mobilní telefony) od různých vývojářů (mimo Infinity Ward např. Treyarch). Hry z CoD série vycházejí každoročně. Nevyhnuly se proto kritice a problémům při vývoji.⁵

⁴ Což platí zcela jistě pro FPS hry, avšak ne tak samozřejmě pro fantasy světy. I když však tyto světy budou sebesmyslenější, pořád v nich budou platit fyzikální zákony (pozn. autora).

⁵ Informace v tomto odstavci jsou výtahem relevantních informací z:

Hlavní kritika směřuje zejména ke způsobu „tovární výroby“ CoD her (což je ale poměrně běžná praxe u velkých značek a tzv. AAA her), kdy hra musí vzniknout v relativně krátkém období po vydání minulého dílu. To se odrazilo v používání stále stejného (a tím pádem graficky zastaralého) enginu, repetitivnosti gameplaye a stále větší plochosti příběhu.

Velká AAA hra, jako je Call of Duty, se samozřejmě nemohla vyhnout problémům při vývoji. Vývojáři a zakladatelé značky, Jason West a Vince Zampella, se neshodli s Activisionem, který je v březnu 2010 propustil. Vzápětí poté vytvořili nový tým ve firmě Electronic Arts a založili studio Respawn Entertainment. V důsledku toho je společnost Activision zažalovala za porušení smlouvy – neoprávněně jednali s Electronic Arts a nepodepsali protokoly o vydání všech prostředků, co měli k dispozici na vydání hry Modern Warfare 2.⁶ V případě nechyběly ani špiónské praktiky – West se Zampellou byli odposloucháváni Activisionem za účelem získání kompromitujících informací. Spor byl nakonec ukončen mimosoudní dohodou a oba aktéři byli vyplaceni.⁷ Personálně pozměněné studio Infinity Ward však nadále tvoří CoD hry pro Activision, i když už ne tak úspěšně jako dříve.

Níže na grafu (viz Graf 1) lze vidět, že prodeje CoD her konstantně klesají od roku 2011. Výjimkou jsou Call of Duty Black Ops III. (2015), které však nevyvíjelo studio Infinity Ward, ale Treyarch. Poslední díl z CoD série, Call of Duty: Infinite Warfare od Infinity Ward (listopad 2016) značně propadl v prodeji, celosvětově se prodalo jen cca 10 820 000 kusů (asi o 60 % méně v porovnání s předchozím dílem).⁸ Na herních fórech se traduje, že Activision kvůli propadům v prodeji plánuje přenést další díl CoD „zpět ke kořenům“ prvních tří dílů, totiž do prostředí 2. světové války.⁹

Celá CoD série od svého založení (2003) vydělala přes 11 miliard dolarů. Vedlejší série CoD MW vydělala cca 3 miliardy dolarů.¹⁰ Hlavní konkurent CoD, série Battlefield, se drží těsně v závěsu a posledním dílem (který mu vyšel obchodně lépe) CoD dohání.¹¹

http://callofduty.wikia.com/wiki/Call_of_Duty_series

[https://cs.wikipedia.org/wiki/Call_of_Duty_\(s%C3%A9rie\)](https://cs.wikipedia.org/wiki/Call_of_Duty_(s%C3%A9rie)) (obojí citováno 13.2.2017)

⁶ https://cs.wikipedia.org/wiki/Infinity_Ward (cit. 13.2.2017)

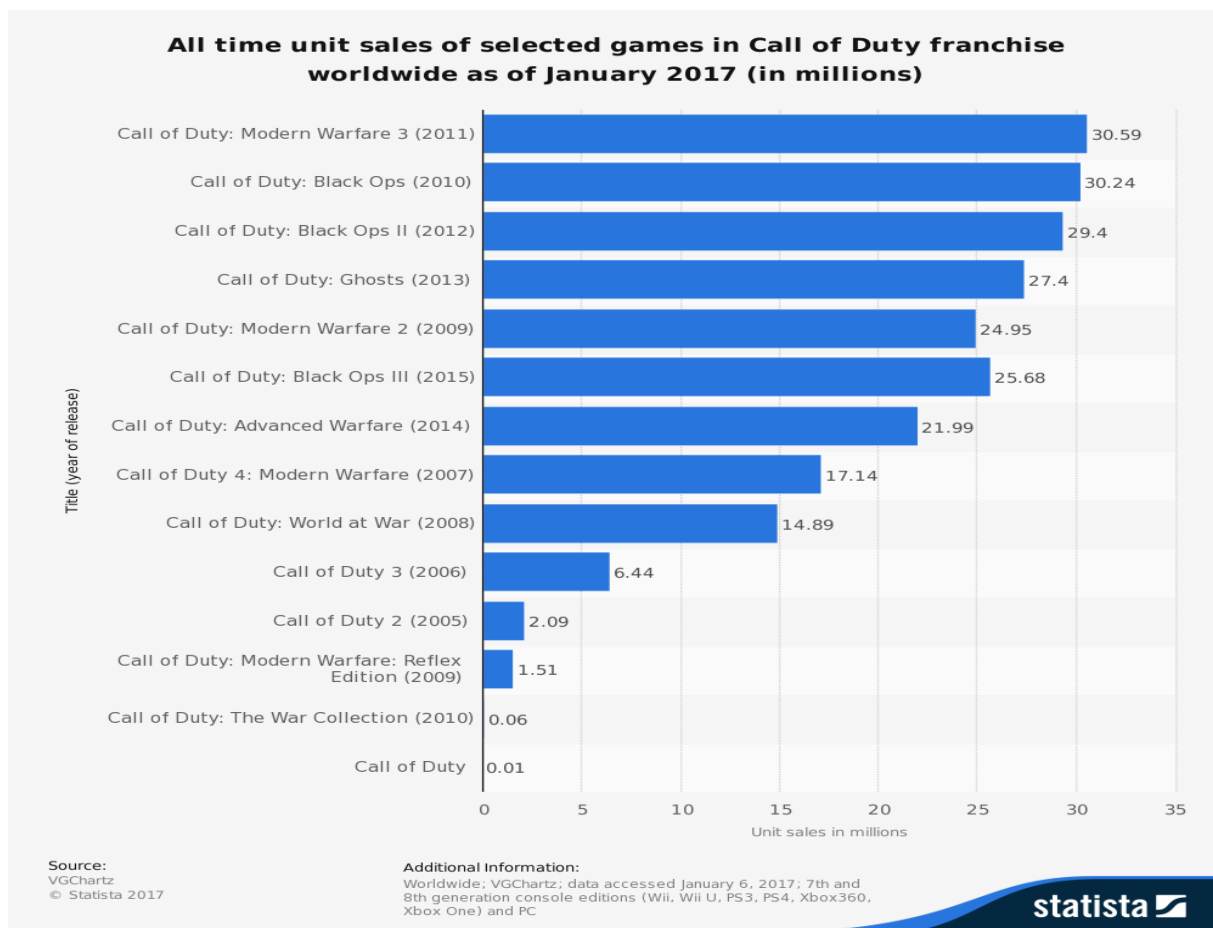
⁷ <http://games.tiscali.cz/byznys/activision-zkousel-na-sefy-infinity-ward-spionske-praktiky-59436> (cit. 13.2.2017)

⁸ Viz <http://www.vgchartz.com/gamedb/?name=Call+of+Duty> (citováno 14.2.2017)

⁹ <http://wccfttech.com/call-duty-world-war-2-reveal-may-leaked/> (cit. 13.2.2017)

¹⁰ Zisky počítané s průměrnou cenou 40\$ za kus, viz: <http://moneynation.com/how-much-money-has-every-call-of-duty-game-made/> (cit. 15.2.2017)

¹¹ <http://vgsales.wikia.com/wiki/Battlefield> (cit. 15.2.2017)



Graf 1: Počet prodaných kusů vybraných Call of Duty her (v milionech) do ledna 2017

Zdroj: <https://www.statista.com/statistics/321374/global-all-time-unit-sales-call-of-duty-games/>

1.3.1. Představení Call of Duty: Modern Warfare

Série Modern Warfare sestává ze tří dílů: Call of Duty 4: Modern Warfare (2007), Call of Duty: Modern Warfare 2 (2009) a Call of Duty: Modern Warfare 3 z roku 2011 (dále pod zkratkou CoD MW). První díl série, CoD 4 MW, byl i prvním dílem značky CoD mimo prostředí druhoválečného konfliktu. Jak anglický název napovídá, v Modern Warfare hráč válčí v prostředí moderního konfliktu. CoD MW2 je šestým dílem série¹² a CoD MW3 osmým.

Co se týče prodejů, CoD MW zaznamenala solidní výsledek (viz Graf 1 výše) s celkovými prodeji přes 72,5 miliónů kusů. Nejprodávanějším dílem série byl ten závěrečný s 30,6 milióny prodaných kusů. Průměrné hodnocení jednotlivých dílů na PC je následující:

¹² To platí, pokud nepočítáme variace CoD na různých platformách, pak by to totiž byla již 21. hra v řadě (více viz: [http://callofduty.wikia.com/wiki/Call_of_Duty_\(series\)](http://callofduty.wikia.com/wiki/Call_of_Duty_(series))) (pozn. autora).

CoD 4 MW s 92 %, CoD MW2 s 86 % a CoD MW3 s 78 %.¹³ Přestože byl třetí díl z hlediska hodnocení nejslabší z MW série, v rámci značky CoD se jedná o díl vůbec nejprodávanější (viz Graf 1).

Velký úspěch prvního dílu u hráčské a odborné veřejnosti podtrhlo i nedávné vydání remasterované verze s názvem Call of Duty: Modern Warfare Remastered (2016, Activision). Naopak propad v hodnocení třetího dílu mohl být způsoben i kontroverzí kolem Westa a Zampelly (viz výše) a problémy při vývoji, kdy se na hře podílela (kvůli neshodám v Infinity Ward) hned tři studia.¹⁴ Na sérii CoD MW také spolupracovala americká armáda (Gagnon, 2010).

Níže předkládám obaly tří her série Modern Warfare (viz Obrázek 1-3), které svým zaměřením nevybočují z celkové propagace hry, naopak, přítomnost vojáka na obalu je často užívaným prvkem v rámci série (včetně jeho centrální polohy v rámci celého vyobrazení).



Obr. 1-3: Obaly všech tří dílů Modern Warfare.

Převzato z: [http://callofduty.wikia.com/wiki/Modern Warfare \(series\)](http://callofduty.wikia.com/wiki/Modern_Warfare_(series))

1.3.2 Žánr FPS her

FPS je herní žánr, který zažil největší rozmach popularity v 90. letech díky hrám, jako jsou Wolfenstein 3D (1992) a Doom (1993) od ID Software. Předchůdci dnešních FPS videoher, Maze War a Spasim, vznikli již v 70. letech. Dnešní FPS hry často obsahují multiplayer (hru více hráčů, série CoD není výjimkou), který zpopularizovala hlavně videohra Doom (1993).

¹³ Průměrné hodnocení čerpáno ze serveru Metacritic, který sbírá a průměruje recenze převážně z anglo-amerických stránek, viz:

<http://www.metacritic.com/search/all/Call%20of%20Duty%20Modern%20Warfare/results> (cit. 14.2. 2017)

¹⁴ Viz http://callofduty.wikia.com/wiki/Call_of_Duty:_Modern_Warfare_3 (cit. 23.2. 2017)

Pro znázorňované násilí a snahu o maximální vizuální realismus, zastoupený ve většině her, je tento žánr kontroverzním odvětvím herního průmyslu.¹⁵ Kontroverzi se nevyhnula ani série CoD. Velmi diskutovanou byla mise „No Russian“ v CoD MW2, kde se hráč účastní teroristického aktu vraždění civilistů na moskevském letišti. Ruská vláda chtěla hru zakázat kvůli negativnímu vyobrazení svého národa (Habel a Valeriano, 2016).

O FPS hrách se také diskutuje v souvislosti se zvyšováním agrese v populaci. Negativní vlivy FPS her na psychiku však byly několikrát vyvráceny (viz například Ferguson, 2011). Naopak se zdůrazňují jejich klady, jako je zlepšení reflexů a senzomotorických vlastností. Przybylski (2014) například tvrdí, že mnohem negativnější vliv na chování dětí mají pasivní formy médií (kupříkladu televize).

Pro žánr FPS her (i pro sérii CoD) je význačný pohled z první osoby, tzn. vlastní pohled postavy, za kterou hráč hraje. Druhým nejčastěji používaným typem je „third-person shooter“ (TPS) – střílečka z pohledu třetí osoby neboli „pohled přes rameno“ postavy. Obě perspektivy jsou samozřejmě používány i v jiných typech her (pohled třetí osoby je často používán v adventurách, první osoba v hororových hrách nebo závodních hrách, jako pohled řidiče z vnitřku auta). Pohled z první osoby se nicméně poprvé objevil ve filmech, ačkoliv dnes se v nich vyskytuje již jen okrajově. Filmy se stále více digitalizují a využívají herní postupy (Galloway, 2006). Příkladem je snímek Hardcore Henry (2015, Najšuller), který po celou dobu stopáže používá subjektivní pohled protagonisty.¹⁶

Subjektivní perspektiva se ve filmech používá pro vyvolání pocitu odcizení a strachu, kdežto ve hrách je prostředkem, který hráče vtahuje více do akce. Pohled z první osoby ve filmech zdůrazňuje fyziologický (mrkání, rozmazanost) a emocionální aspekt vidění. Tento pohled se objevil například v noir filmu Dáma v jezeře (Montgomery, 1947). Jednalo se klasickou scénou pro akční FPS hry, kdy postava drží v ruce pistoli (viz Obrázek 4 níže). Filmoví kritici zhodnotili scénu jako nepovedenou a vytvořenou jen pro efekt (Galloway, 2006).



Obr. 4: Subjektivní scéna z noir filmu Dáma v jezeře (1947, Montgomery).

Převzato z Galloway (2006).

¹⁵ https://cs.wikipedia.org/wiki/First-person_shooter (cit. 16.2. 2017)

¹⁶ Celý film je ke zhlédnutí zdarma na Youtube (pozn. autora).

Častým typem subjektivního záběru podle Gallowaye (2006) je perspektiva opilé, ospalé a zdrogované postavy. Tento typ záběrů se hojně objevoval v Hitchcockových filmech. Subjektivními záběry se hemží i novější filmový počín, v kůži Johna Malkoviche (Jonze, 1999), kde jsou použity k navození pocitu odcizení, odloučení od vlastního těla. Subjektivní záběry se také často používají pro zobrazení okamžiku smrti nebo vraždy.

Nejpočetnějšími subjektivními záběry ve filmech jsou ty z pohledu mimozemšťana, zločince, zrůdy nebo obecně nelidských charakterů. Vlastní pohled je typický hlavně pro filmové horory (což platí i pro hry, viz výše). Je však použit například i v Robocopovi (1987, Verhoeven) nebo Terminátorovi (1984, Cameron), kdy jde ovšem také o nelidské charaktery. Cílem filmových záběrů z prvního pohledu je zdůraznění jinakosti, odcizenosti a strachu (Galloway, 2006).

Filmy subjektivním záběrem tematizují problémy s identifikací, kdežto hry subjektivním záběrem identifikaci vytvářejí (Galloway, 2006). U CoD MW je celá věc složitější – díky prvnímu pohledu je totiž hráčův charakter „neviditelný“. Častou proprietou FPS her (a platí to i u CoD) je i němota hlavního hrdiny. Můžeme proto rozlišit dva přístupy k subjektivnímu pohledu: filmový a herní. Ve filmových subjektivních záběrech scénu sledujeme očima výrazné individuality, „záporného antihrdiny“ nebo jednoduše „jiného druhého“. V FPS hrách, konkrétně tedy v CoD MW, je hráčův charakter indiferentní, němý, je to spíše jakýsi prostředník v (mikro)příběhu. Tato indiferentnost hráči umožňuje lépe se s postavou identifikovat. Pro identifikaci s ní jsou možná ještě o něco důležitější záporné postavy. Proti nim se hráč vymezuje (nehraje za ně), snaží se o jejich likvidaci ve jménu boje dobra proti zlu. Antagonistické postavy jsou oproti protagonistům vizuálně zajímavější a bohatší i proto, aby hráč vždy přesně věděl, proti komu bojuje. Je zřejmé, že přístupy k aplikaci prvního pohledu ve filmech a hrách jsou zcela protikladné.

1.3.3 Nepřátelé v Call of Duty: Modern Warfare

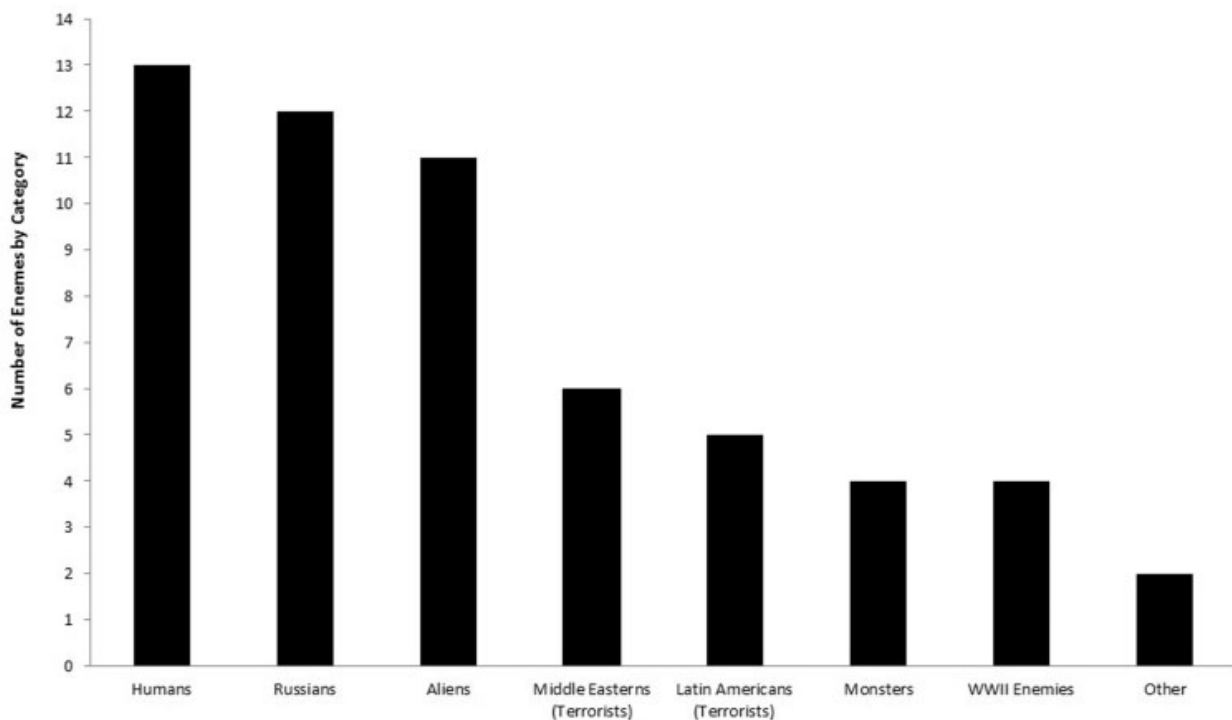
Na začátku této podkapitoly je vhodné zmínit, že jakmile píšou o antagonistech, míním tím nehratelné postavy (NPC – non-playable characters) a naopak, když píšou o protagonistech, míním tím vždy postavy hratelné (PC – player characters).

Antagonisty v CoD MW sérii jsou Rusové (frakce Ultranacionalistů) a blízkovýchodní národy (OpFor). Protagonisté jsou americké („Mariňáci“ neboli United States Marine Corps) a britské jednotky (SAS – Special Air Service). Hra se odehrává v alternativní verzi historie, přičemž jejím dějištěm je celý svět. Volba anglo-amerických protagonistů v CoD má několik důvodů: 1. jedná se o americkou hru, a americký hrdina je tak první po ruce (musíme navíc brát v úvahu, že americký trh je největším odbytištěm CoD her), 2. v americkém hráči nebude volba národních protagonistů vzbuzovat pocit odcizení (je však nutno podotknout, že Američan je protagonistou i v řadě neamerických her), 3. volba protagonistů souvisí s reálnou mezinárodní situací a s rivalitou mezi USA a Ruskem (Habel a Valeriano, 2016).

Volba antagonistů také souvisí s mnoha faktory. Antagonisty mohou být monstra nebo mimozemšťané (aby hra nikoho cíleně neurážela) nebo mohou být indiferentní. Jejich volba souvisí také s pragmatickými, ekonomickými faktory – protože byli populární v minulé hře, jsou i v pokračování. A nakonec, hry mohou přinášet reálnou rivalitu do svého děje (Habel a Valeriano, 2016). Pro CoD MW sérii je charakteristický poslední typ volby, totiž přenesení reálného americko-ruského konfliktu do alternativně-historického děje.

Jak bylo již zmíněno výše, protagonisté v CoD MW jsou spíše indiferentní (až na dvě výjimky), zatímco antagonisté jsou výrazné individuality. S výjimkou jediného „záporáka“ se antagonisté ve více než jednom díle neobjeví. Za zmínku stojí, že CoD série až do roku 2015 neobsahovala hratelnou ženskou postavu (Habel a Valeriano, 2016). Vojenské protagonisty charakterizuje balancování na hraně života a smrti, odvážnost (nebo nerozvážnost, záleží na úhlu pohledu) a Rambo-styl boje. Jsou schopni vyváznout téměř z každého boje živí, lehce zranění, nebo dokonce bez zranění (Gagnon, 2010).

Zajímavým fakt, který odhalili Habel a Valeriano (2016), je velmi častý výskyt ruských antagonistů v FPS hrách (viz Graf 2 níže). Rusové sice nejsou nejvýše zastoupenou kategorií (tou jsou lidé s nespécifikovanou národností), nicméně FPS hry, ve kterých se Rusové jako antagonisté vyskytují, jsou v žánru nejprodávanější (tj. série CoD a Battlefield). Jejich výskyt v FPS hrách se v čase navíc téměř nemění. Minimum obav z postihu ruské strany může být způsobeno i částečným uzavřením ruského trhu s hrami kvůli rozbujelému pirátství.



Graf 2: Zastoupení různých národností a typů antagonistů v FPS hrách (Habel a Valeriano, 2016). Autoři vytvořili těchto 8 kategorií antagonistů ze vzorku 57 FPS her, vydaných mezi lety 2001-2013.

Druhou relevantní antagonistickou kategorií pro CoD MW jsou blízkovýchodní teroristé. Teroristických aktů v CoD MW se však dopouštějí i Rusové. Dalo by se tedy říci, že CoD MW odráží jak Bushův pohled na geopolitiku, tak Reaganovo vidění studené války (Gagnon, 2010). Kategorie teroristů rezonovala v hrách po teroristických útocích na Světové obchodní centrum v září 2001. Největší boom FPS her s teroristickou tematikou nastal v roce 2002. Posléze zájem o téma postupně upadal a počet her s námětem terorismu a americko-ruského konfliktu se vyrovnal.

1.4 Stereotypy ve hrách

Slovo stereotyp pochází z řečtiny a je složeninou dvou slov – *steréos*, což znamená tuhý, pevný nebo tvrdý, a *týpos*, což je podoba, forma nebo obsah (Geist, 1992). Pokud se v práci píše o stereotypu, míní se jimi zevšeobecnělá přesvědčení, která určité skupině přiřazují jisté (často negativní) vlastnosti (Kassin, 2007).

Nesmíme zapomínat, že hry jsou média, což znamená, že zprostředkovávají „kontakt“ s ostatními (často vzdálenými) kulturami skrze zjednodušující konstrukce a reprezentace. Stereotypy pak vznikají prostřednictvím opakujících se schémat v reprezentacích. Stereotypy jsou popisnou, ale i hodnotící kategorií (Naji a Iwar, 2013). Rozdělují „Nás“ a „Odlišné druhé“. Tomuto rozdělování se ve společenskovědním diskurzu říká „othering“ (viz například Mountz, 2009). V případě CoD MW série patří do onoho „My“ Britové a Američani a do „Odlišných druhých“ Rusové a blízkovýchodní národy. První skupina má vždy lepší výchozí postavení, a je tak předurčena k úspěchu a k podmanění si skupiny druhé.

Stereotypy ve hrách bychom mohli rozdělit do tří kategorií: rasové, genderové a etnické. Používám (poněkud kontroverzní) termín rasa v jeho původním smyslu, totiž jako popis fyzických znaků. I v případě etnických (národnostních) stereotypů jsem primárně zkoumal vizuální aspekt vedlejšího charakteru (NPC), jelikož videohry (a střílečky zvláště) příliš hluboké psychologické profily postav nevytvářejí. Nicméně antagonisté, které práce zkoumá, nejsou odlišné rasy, ale odlišného etnika. Pro potřeby mé práce je ono rozdělení rasa-etnicita¹⁷ dostačující.

Hra CoD MW pracuje se všemi těmito kategoriemi. Za genderový stereotyp v rámci jejího narativu můžeme považovat téměř naprostou absenci žen, což je možné interpretovat jako manifestaci maskulinity války. Pokud je žena přítomna, je zobrazována v souladu se stereotypními charakteristikami. Tak také jednu z mála žen – pilotku, která se objeví v prvním díle série, musí hráč zachránit poté, co se zřítíla v helikoptéře. Odpovídá typu bezbranné oběti (viz Obrázek 5 níže), kterou musíte zachránit dřív, než ji najde nepřítel. Co se týče rasových stereotypů, není mi známo, že by se ve hře vyskytovaly ve větším množství, i když lidé různých ras jsou ve hře samozřejmě také přítomni. Nicméně to jsou výlučně vojáci (jako většina postav v CoD MW). Rasové stereotypy se ve hře vyskytují zejména na základě připisovaných fyzických a psychických vlastností – Afroameričané jsou houževnatí a svalnatí,

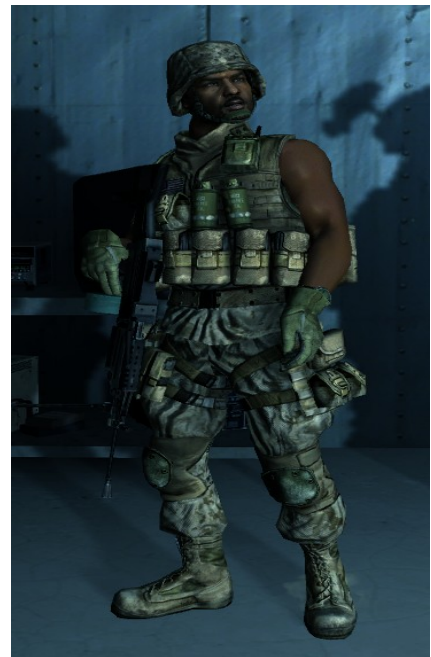
¹⁷ Viz např. http://www.diffen.com/difference/Ethnicity_vs_Race (citováno 2.3.2017)

ale zároveň emocionální vojáci, často vykřikující různé vulgarismy (viz Obrázek 6). Asiáté jsou spíše klidnější a hubenější, technické typy vojáků, ovládající všemožné technologie.

Ženy ve hrách jsou velice často vedlejší (nehratelné) postavy, přičemž herní narativ je staví spíše do role závislé oběti než nezávislé hrdinky. Častým cílem videoher je ženu (třeba jako oběť únosu) zachránit (ze spárů „záporáka“).¹⁸ Typická je i sexualizace ženských postav – viz videoherní série Tomb Raider a její protagonistka Lara Croft (Dickerman, Christensen a Kerl-McClain, 2008). Afroameričané ve hrách jsou obvykle charakterizováni agresivním chováním a odporem vůči autoritám (Cicchirillo, 2015). Afroameričtí videoherní protagonisté jsou primárně sportovní hvězdy nebo zločinci, asijské protagonisté jsou experti na bojová umění (Dickerman, Christensen a Kerl-McClain, 2008).



Obr. 5: Záchrana ženského NPC, kapitánky Pelayo, ze zříčené helikoptéry. Na obrázku vidíme ruce protagonisty Paula Jacksona, za kterého hráč hraje. Převzato z: <http://callofduty.wikia.com/wiki/Pelayo>



Obr. 6: Rotmistr Griggs, afroamerické NPC z prvního dílu Modern Warfare.

Převzato z:

[http://callofduty.wikia.com/wiki/Staff Sergeant Griggs](http://callofduty.wikia.com/wiki/Staff_Sergeant_Griggs)

Práce, které se zabývaly antagonistickými frakcemi, je zkoumaly především jako reprezentace (viz Šisler 2008, Habel a Valeriano 2016, Gagnon 2010) nebo jako simulace reprezentací (Naji a Iwar, 2013). Zároveň ale pracovaly s mnohem větším vzorkem (Šisler 2008, Habel a Valeriano 2016), nebo dokonce srovnávaly reprezentace ve dvou různých mediálních formách (Naji a Iwar, 2013). Pro můj text byly tyto výzkumy dobrým odrazovým můstkem, avšak se záměry mé práce se mívají, neboť ta se soustřeďuje na konkrétní videoherní

¹⁸ Pro toto příběhové schéma nemusíme chodit daleko – je kupříkladu součástí plošinovkové videoherní série Super Mario Bros. Stejně schéma ale nalezneme zajisté i ve filmech (pozn. autora).

sérii, vizuální aspekty záporných postav a vše, co s nimi souvisí. Nezkoumal jsem proto pouze reprezentace (vizuál), ale i promluvy antagonistů a prostředí, ve kterém se pohybují.

Jelikož jsou antagonisté v CoD MW téměř bez výjimky jiné národnosti než protagonisté¹⁹, pro můj výzkum byly stěžejní etnické stereotypy, které jsou detailněji popsány v následujících dvou podkapitolách.

1.4.1 Zobrazování Rusů

Jak bylo vidět výše (viz Graf 2), ruské charaktery jsou pro tvůrce FPS her velice vděčným typem nepřítele. Ruské mužské postavy se vyznačují tvrdostí a krutostí. Jsou prototypem šílence, který vraždí, krade a zrazuje své krajany. Má blízko k armádě a nukleárním zbraním (viz CoD MW). Stereotyp Rusa v sobě zahrnuje silný element strachu. Skrze jejich proklamovanou mentální nestabilitu, která dále snižuje jejich autoritu, jsou odsouzeni k prohře a nesympatiím ze strany diváka/hráče. Rusové ve filmech²⁰ i v CoD MW mluví angličtinou se silným ruským přízvukem, vyplněnou zejména vulgárním výrazivem. Jejich síla pramení hlavně z jejich nepředvídatelnosti a houževnatosti (Lawless, 2014).

Druhým typem stereotypního zobrazování Rusů v CoD MW je typ Gopnik. V době před revolucí (1917) vznikla v Rusku společnost zabývající se charitou a problémovými lidmi, ze zkratky této společnosti vzniká kořen „GOP“. Sami gopnici však sebe gopniky nenazývají, raději používají slovo „pacan“, což v ruském slangu znamená kluk či chlapec.²¹

Gopnici jsou slovanská subkultura, žijící zejména ve východní Evropě a bývalých sovětských státech. Jde o skupinu složenou z mužů a žen mladších 25 let z nízkopříjmových rodin. Její členové nosí teplákovou soupravu značky Adidas, v zimě pak také koženou bundu a ušanku.²² V současnosti tato subkultura získává celosvětově na popularitě, přestože tento stereotyp „klasického Rusa“ se objevil již v prvním díle Modern Warfare z roku 2007 (viz níže na Obrázku 7).

¹⁹ Výjimku tvoří americký generál Shepherd z druhého dílu Modern Warfare série, kterého bychom ale mohli považovat za „prototyp zrádce“. Vráťím se k němu obšírněji v praktické části práce (pozn. autora).

²⁰ V této podkapitole si pomáhám filmovou vědou (ne nutně naposledy), konkrétně studií „bondovek“ od Lawless (2014) (pozn. autora).

²¹ <https://en.wikipedia.org/wiki/Gopnik> (citováno 2.3.2017)

²² Tamtéž



Obr. 7: Viktor Zakhaev, jeden z antagonistů CoD 4 MW, v teplákové soupravě.

Převzato z:

<http://www.giantbomb.com/victor-zakhaev/3005-27/>

1.4.2 Blízký východ v FPS hrách

V FPS hrách je stále platný a přítomný orientalistický diskurz. Teorií orientalismu definoval Edward W. Said v díle *Orientalismus: západní koncepce Orientu* (2008). Orientalismus je západním (okcidentálním) diskurzem, který konstruuje Východ (Orient) jako exotické a bezčasé místo. Východní státy (zejména pak ty blízkovýchodní) jsou tak vyřazeny z širšího procesu modernizace, což ve výsledku obhajuje a posiluje povýšené koloniální tendence západní politiky.

Saidova teorie orientalismu byla kritizována například za schematickou konstrukci identity Západu, který je představován jako rasistický, imperialistický a etnocentrický (Horáková-Novotná, 2007). Said tak konstruuje Okcident podobně jako Orient – jako homogenní ahistorický celek. S opomíjením přínosu arabského světa souvisí i opomíjení odporu na straně kolonizovaných a ovládaných. Said tak odpírá Orientálcům autonomii, jednání a v podstatě i samostatné myšlení (Sax, 1998). Tyto kritiky se však nesoustředí na obsah Saidova sdělení – nereflektují to, že Východ je v médiích prezentován v souladu se Saidovými zjištěními. Pro platnost tohoto obsahu jsem se rozhodl se Saidovou teorií pracovat.

Americký (neo)orientalismus, podporující intervence na Blízkém východě, funguje na stejném principu jako bývalá britská koloniální politika. Jedna z prvních her z Blízkého východu, *America's Army* (2002), byla bezplatným propagandistickým nástrojem americké armády. Sloužila k náboru nováčků do boje proti blízkovýchodním státům (Höglund, 2008). Válka v *America's Army* byla zobrazována výhradně bez žen, hráč si mohl za avatara vybrat pouze Američana-muže, bojujícího proti teroristům nebo povstalcům. Za střelbu na amerického spoluhráče je hráč penalizován ztrátou cti nebo virtuálním vězením. Hra sklídila

kritiku za „sterilizaci války“. Neukazuje totiž její brutalitu, absentuje v ní krev a mrtvá těla po chvíli mizí (mizení těl je přítomné i v CoD sérii). Designéři tyto prvky navrhli, jelikož chtěli, aby hra byla přístupná i teenagerům (Salter, 2011).²³

Arabové v FPS hrách (opět, totéž platí i u CoD MW) jsou zobrazováni s šátky na hlavě, turbany, mají knírek nebo plnovous (viz Obrázek 8 níže). Co se týče prostředí, ve střílečkách často vidíme pouště, minarety, tržiště (bazary) a chaotické uličky s polorozpadlými domy. Častým cílem těchto her je likvidace vládnoucího chalífy (Šisler, 2008).

Rozdíl mezi Okcidentem a Orientem v CoD MW se promítá i do technologického vybavení obou skupin. Zatímco západní armáda (USA, VB) disponuje high-tech technologiemi (noční vidění, drony, bombardéry), východní armáda (Rusko, Blízký východ) disponuje kalašnikovy a ručním protitankovým granátometem (RPG).

Téměř univerzálním znakem CoD her je zobrazování války bez civilních obětí, zejména ženských a dětských. Hry explicitně nezobrazují násilí na civilistech, a pokud tak činí, je toto násilí vykonáváno pouze antagonistickou frakcí. I v případě, že hráč ovládá dělo u bombardéru, hra mu nezobrazuje ničení, kterého se dopouští. Jediným typem penalizace v těchto misích je jejich ukončení, pokud hráč zasáhne střelou civilisty nebo své americké kolegy (Gagnon, 2010).



Obr. 8: Vojáci OpFor, blízkovýchodní frakce v CoD 4 MW.

Převzato z <http://www.cfgfactory.com/downloads/show/4c7151f81c138>

²³ Zároveň ale můžeme chápat mizení těl jako vypořádání se s morálními otázkami – proč řešit morálku, když tělo nepřítele, kterého jsem zabil (ačkoliv ve virtuálním světě) po chvíli zmizí? (pozn. autora).

2. Praktická část

V praktické části práce nejprve vymezuji svůj výzkumný cíl a s ním související výzkumné otázky. V další podkapitole popisuji výzkumný vzorek své práce a typ dat, která jsem při svém výzkumu sbíral. Plynule tak přecházím k selekci dat a k možným problémům, které s ní souvisejí. Za stěžejní kapitolu praktické části považuji popis vizuální sémiotiky, tedy metody, se kterou jsem pracoval při analýze dat. Při jejím popisu jsem neopomenul ani její kritiky a možné limity při aplikaci na herní médium. V posledním oddílu praktické části popisuji svůj výzkumný postup, volbu nahrávacího programu a průběh nahrávání scén.

2. 1 Metodologie výzkumu

2.1.1 Výzkumný cíl

Hlavním výzkumným cílem mé bakalářské práce je odhalit, jaké vizuální charakteristiky mají záporné postavy v akční počítačové sérii Call of Duty: Modern Warfare. Jak jsem již zmínil v teoretické části textu (viz podkapitola 1.4), rád bych zkonkretizoval dosavadní výzkumné bádání na poli záporných herních postav. Proto se zaměřím pouze na jednu videoherní sérii. Mnoho výzkumů již s CoD sérií pracovalo, avšak pouze jako s jednou z mnoha výzkumných veličin. Zčásti jsem chtěl na tyto výzkumy navázat, avšak hru samotnou studovat podrobněji. Kvantitativní výzkumy proto nahradím kvalitativním.

Kvantitativní výzkumy usilují o kategorizaci a zobecnění, čemuž odpovídá i výběr většího výzkumného vzorku. Ve své práci jsem některé kvantitativní výzkumy zahrnující CoD popsal (viz například Habel a Valeriano, 2016). Kvalitativní výzkum naopak poskytuje podrobný vhled do určitého fenoménu (Hendl, 2016). Kvalitativní výzkum jsem si vybral právě pro jeho konkretizující charakter a pro malý počet dosavadních výzkumů v této oblasti.

Pokusím se také o jiný pohled na antagonistickou problematiku ve videohrách. Využíval jsem přitom vizuální sémiotiky, tedy metody, která je charakteristická pro starší (neinteraktivní) mediální formy. Vizuální sémiotika mi byla přínosem při zkoumání stereotypů a herního vizuálu, který byl v dosavadních pracích o CoD MW opomíjen. Zároveň jsem se snažil přiblížit limity této metody pro zkoumání počítačových her.

Hlavní výzkumná otázka, kterou jsem si stanovil, zní:

Jak jsou zobrazováni antagonisté v akční počítačové sérii Call of Duty: Modern Warfare?

Díličí podotázky, na které se pokusím ve své práci odpovědět, jsou:

1. Pojí se se zobrazováním antagonistů nějaké kulturní stereotypy?
2. Existuje ve hře rozdíl mezi zobrazováním východního a západního prostředí?
Pokud ano, jaký?
3. Lze ve hře vyzorovat rozdíly mezi zobrazováním západního a východního způsobu válčení? Chovají se protagonisté a antagonisté ve válce jinak?

První podotázka je úzce spojena s termínem othering. Tento fenomén mě zajímal ve dvou rovinách, v rovině vizuální (téměř neměnné stránce antagonisty) a v rovině dialogické.

Druhou podotázkou chci zjistit, zda hra napomáhá stereotypizaci antagonistů i skrze prostředí, tedy jestli rozdílně zobrazuje domovinu antagonistů (Východ) proti domovině protagonistů (Západ).

Třetí podotázkou cílím na samotnou náplň hry, válku a její dopady. Touto podotázkou chci zjistit, jakým způsobem se ve válce chovají protagonisté a antagonisté, jaké technologické prostředky ve válce používají, a zda své válečné činy něčím ospravedlňují a zaštiťují.

2.1.2 Výzkumný vzorek

Vzorkem mé práce je pět antagonistů ze tří her CoD MW série. Tu jsem si vybral zejména proto, že je na antagonisty bohatá. Pět antagonistů v řadě dalších FPS sériích nebývá zvykem. Zároveň jsem chtěl, aby to byla hra s co největším dosahem – což Call of Duty se svými celkovými prodeji bezesporu splňuje (viz podkapitola 1.3).

CoD MW série obsahuje i tři další „vedlejší antagonisty“, které jsem však záměrně nezahrnul do vzorku. Do vzorku jsem zahrnul pouze ty antagonisty, kteří se objevili minimálně ve dvou misích (nehledě na to, jestli v cutscénách nebo ve hratelných sekvencích). Vedlejší antagonisté toto kritérium nesplňují, pouze pomáhají jednomu z hlavních antagonistů. Obvykle jsou hráči představeni mezi misemi v informačních předělech a v následující misi dojde k jejich likvidaci (dva z vedlejších antagonistů jsou zajati, jeden je zabit). Z toho všeho plyne, že tito antagonisté nejsou pro narativ příliš důležití. Navíc se aktu jejich likvidace ani v jednom z případů neúčastní hráč sám, což u většiny hlavních antagonistů neplatí. Vedlejší antagonisté nicméně zcela jistě mohou dovytvářet celkový stereotypní obraz nepřátel v CoD MW sérii.²⁴

Z pěti zkoumaných antagonistů jsou tři ruské národnosti, jeden je ze Saudské Arábie a jeden ze Spojených států amerických. Jak jsem již zmínil výše (viz podkapitola 1.3.3), antagonisté se s výjimkou jediného „záporáka“ ve více než v jednom díle MW série

²⁴ To samé si myslím o „armádě přísluhovačů“, viz níže (pozn. autora).

neobjeví.²⁵ Zmíněnou výjimkou je Vladimir Makarov, kterého můžeme bez váhání označit za arcinepřítele MW série, již jen kvůli faktu, že se vyskytuje v největším počtu misí. Ostatní hlavní antagonisté se v takovém počtu misí neobjeví jednoduše kvůli tomu, že hráč je nucen je zabít nebo dohnat k sebevraždě (viz Viktor Zakhaev).

Data o antagonistech jsem sbíral ze dvou zdrojů: z internetového serveru (viz níže v této podkapitole) a ze samotných her. U těch je však nutné rozlišit dvě roviny: samotnou hru, tedy „antagonistu v kontextu“ a mou videosekvenci či obrazový materiál, tedy „dekontextualizovaného antagonistu“. Zde je nutné upozornit, že moje práce s celou hrou v podstatě nepracovala, pracovala pouze s daty relevantními pro můj výzkum. Smyslem mého výzkumu nebylo nahrávání her od začátku do konce, ale vydělování relevantních videosekvencí a snímků. Tímto postupem jsem de facto eliminoval kontext neboli celkový příběh hry. Netvrdil bych ale, že jsem narativ eliminoval zcela. Naopak se domnívám, že jsem se soustředil na jakousi základní příběhovou osu CoD MW, za niž považuji právě souboj dvou frakcí, jelikož se kolem něho točí celá dějová linka. Cílem mého výzkumu nebylo popisovat scénáře jednotlivých misí, ale popsat pouze vizuál a dialogy související s antagonistickou frakcí. Moje práce proto podléhala značné selekci dat.

Na nejzákladnější úrovni jsem prováděl vědomou selekci, která sestávala ve sběru tří typů dat: 1. promluv antagonistů, 2. promluv protagonistů o antagonistech a 3. obrazového ztvárnění (herního vizuálu) antagonistů a prostředí, v němž se pohybují. Na všechny tři typy dat budu aplikovat metodu vizuální sémiotiky. I promluvy jsou totiž přirozeně doprovázeny nějakým vizuálem. Již na tady je dle mého názoru vhodné nastínit rozdíl mezi diegetickými a nediegetickými promluvami – u diegetických vidíme mluvčího, u nediegetických ne (mluví zpozzdálí). Při promluvách vidíme buď jejich původce, anebo (ne)související scény. Pro můj výzkum proto bude zajímavé se ptát: Souvisí nějak to, co antagonist nebo protagonist říká, s tím, co se momentálně děje na obrazovce? Jakým vizuálem jsou jeho promluvy doprovázeny?

Při výzkumu dialogů budu pracovat s internetovými zdroji – konkrétně se stránkou http://callofduty.wikia.com/wiki/Call_of_Duty_Wiki. Jedná se o neoficiální fanouškovský server, který však obsahuje stěžejní data pro můj výzkum – přepis dialogů, který bych si stejně musel pro potřeby výzkumu vytvořit. Částečně jsem si tak ušetřil práci. To nicméně neznamená, že bych při zkoumání dialogů rezignoval na jejich kontext, tedy samotnou hru. Pokud jsem na výše zmíněných stránkách objevil delší dialog nebo vhodnou příběhovou scénu podepírající můj výzkum, do práce jsem je nejenom zahrnul, ale také jsem zkoumal, jakým vizuálem jsou promluvy doprovázeny. V tom konec konců spočívala velká část použité metody (viz podkapitola 2.2).

Možná výtku by mohla směřovat k faktu, že budu čerpat z neoficiálních fanouškovských serverů, a nikoliv z oficiálních. Oficiální servery o CoD MW jsou však na informace spíše skoupé – obsahují velice schematický popis celkového příběhu a několik

²⁵ Toto samozřejmě platí, pouze pokud nepočítáme zmínky o antagonistovi a flashbacky, které jsou však vzpomínkou na specifickou událost z minulého dílu (pozn. autora).

ukázek ze hry ve formě trailerů. Přepis dialogů se mi na nich nepodařilo najít. Proto jsem se rozhodl čerpat informace výhradně z fanouškovských serverů.

Co jsem tedy do své práce nezahrnul? Co jsem nenahrával a proč? Mimo svůj výzkumný zájem (i mimo nahrávané videosekvence) jsem postavil hlavní náplň celé hry – boje s antagonistickou armádou, tu s Rusy, tu s chudinou ve favelách nebo se zkorumpovanou americkou armádou. Boje se odehrávají v otevřených nebo uzavřených arénách, přičemž postup z arény je ve většině případů možný až po zabití všech nepřátel. Tito „přisluhovači“ jsou řízeni umělou inteligencí (AI) a jejich těla po zabití často mizí (viz podkapitola 1.4.2). Proč ze svého výzkumu vypouštím esenciální náplň hry a činím z něj tak jakousi „manifestaci hlavních antagonistů“?

Primárně bych chtěl zdůraznit, že boje s nepřátelskou armádou ve mém výzkumu zcela opomíjet nebudu. Vzhledem k hernímu času, který zabírají, je opomíjet ani nelze. Nesoustředím se ale na samotné „přisluhovače“ a boje s nimi, jako spíše na prostředí, ve kterém se boje odehrávají. Zároveň se budu zajímat o to, jak se protagonisté příběhu (Američané, Britové) vůči „armádě přisluhovačů“ vymezují (což se děje, avšak ne výlučně, v dialogích). Na rozdíl od hlavních antagonistů mě ale vizuál a promluvy přisluhovačů nebudou zajímat. Nevylučuji tím, že by „přisluhovači“ nebyli stereotypizováni nebo se nevymezovali vůči americké a britské armádě, naopak, spíše jsem přesvědčen o opaku. Má práce ale nemá být vyčerpávajícím šetřením (viz Sedláková, 2015) zahrnujícím všechny „síly zla“ v CoD MW sérii. Výzkumný vzorek jsem zúžil na pět antagonistů, jejichž chování je řízeno větší plejádou motivů (na rozdíl od „přisluhovačů, jejichž jediným cílem je hráčova „smrt“). Pokud bych se měl vrátit ke své diskuzi ohledně příběhu (viz výše v této podkapitole), celou věc bych pojal následovně – přisluhovači nejsou ani tak součástí základní osy příběhu, jako spíše herní mechaniky. Boj s nimi tvoří samotnou herní náplň, kdežto likvidace hlavních antagonistů je součástí zmíněné příběhové osy. A protože (jak už jsem zmínil v podkapitole 1.1.3) se moje práce přiklání na stranu naratologie, a ne ludologie (vědy zkoumající herní mechaniky), budu v ní přirozeně zkoumat pouze hlavní antagonisty.

Ze všeho výše uvedeného plyne, že řadu herních dat při mém výzkumu eliminuji. Znovu proto připomenu, o jaká data se jedná. Z výzkumu eliminuji boje s řadovými vojáky (kvůli jejich větší sepjatosti s ludologickým aspektem hry) a vedlejšími antagonisty (kvůli mnou stanovenému kritériu přítomnosti postavy minimálně ve dvou misích). Pro potřeby mé práce bylo žádoucí eliminovat zejména první typ dat. Pokud bych zkoumal boje s přisluhovači, mému výzkumu by to nic nepřineslo, jelikož hlavní antagonisté se ve hře objeví vždy až po těchto bojích, často na samotný závěr mise. Co se týče vedlejších antagonistů, při sběru dat jsem dospěl k závěru, že u jednoho z nich se nabízí srovnání s antagonistou hlavním (viz Pátá kategorie). To ale automaticky neznamená, že jsem daného vedlejšího antagonistu zařadil do výzkumného vzorku, v práci mi šlo pouze o jeho srovnání s antagonistou hlavním, s nímž sdílí podobné vizuální charakteristiky a týž osud. Proto se jejich srovnání nabízelo.

Jak jsem se snažil minimalizovat dopady výše popsané selekce? Zejména tak, že jsem nahrávání herních videosekvencí pojal zešíroka. Nahrával jsem proto například i scény s vedlejšími antagonisty, abych se ujistil, že nic relevantního pro můj výzkum neobsahují.

Zároveň jsem tak narážel na limity mnou stanovené selekce, která je limitní zejména proto, že nelze úplně jednoduše vydělit ze hry jednu její specifickou součást – hra vzhledem ke své vnitřní propojenosti odkazuje často i k součástem dalším.

2.2 Vizualní sémiotika

Sémiotika (nebo sémiologie), nauka o znacích, je opěrným kamenem sémiotické analýzy, která slouží ke zkoumání obsahu mediálních sdělení. Sémiotická analýza vychází z předpokladu, že veškerá komunikace je založena na výměně znaků. Znaky operují na dvou rovinách označování – denotativní (jde o jednoznačný, doslovný význam znaku) a konotativní (významy asociativní, druhotné) (Trampota a Vojtěchovská, 2010). Tyto dvě roviny označování používal Roland Barthes ve své knize *Mytologie* (2004). John Fiske a John Hartley (1978) k nim přidali ještě třetí rovinu – ideologickou (Sedláková, 2015).

Barthesova kniha *Mytologie* (2004), kde poprvé definoval svou metodu denotace-konotace, byla silně ovlivněna strukturalismem – mýty konec konců analyzoval i významný představitel strukturalismu, Claude Lévi-Strauss. Pokud jde o teoretický přístup k mýtům, přístup obou badatelů vykazuje mnoho společného (Zuska, 2009).²⁶ Avšak Barthesova sémiologická analýza obrazu má blíže spíše k poststrukturalismu, jelikož se snaží nadřadit obraz nad ostatní znakové formy (Zuska, 2009). Barthes byl kritizován zejména za beletričnost a rétoričnost svých děl – nemá-li po ruce argument, nastupuje příběh-vyprávění či metafora. Barthes fotografie převypravuje, a dokonce si do nich jisté věci přidává (Češka, 2010).

Ve své práci budu aplikovat dva stupně označování (denotaci a konotaci) na vizuál spjatý s antagonisty a s prostředím, ve kterém se pohybují. Před samotnou denotací bude však potřeba *identifikovat text*. V případě vizualní sémiotiky je textem míněn obraz, který je složen ze znaků určených ke čtení. Text identifikuji tak, že jej rozčlením do kratších sekvencí. Součástí takového členění může být i údaj o stopáži scény a k obrazu náležející dialogy. Je také zapotřebí mít na paměti, co vyděleným sekvencím předcházelo a v případě nutnosti to v textu zohlednit (Sedláková, 2015). Podklady pro analýzu CoD MW předložím ve formě tabulky, jejíž formální podobu plně přejímám od Sedlákové (2015, s. 344-345). V prvním sloupci tabulky jsou údaje o stopáži²⁷, v druhém samotný obraz²⁸, v třetím přepis dialogů a ve čtvrtém analytické poznámky. Součástí analytických poznámek je popis zvukové stopy nahrávané scény²⁹ a v případě nutnosti i kontext dané scény – co jí předcházelo nebo co jí

²⁶ Mimo tuto Barthesovu inspiraci je zajímavé sledovat i jinou (nepřiznanou nebo nevědomou) inspiraci dílem *Význam ve výtvarném umění* od Erwina Panofského. Toto dílo vyšlo v roce 1955 (tedy dva roky před Barthesovými *Mytologiemi*) a autor v něm rozlišuje tři roviny přístupu k interpretaci výtvarných děl – předikonografický popis, ikonografický rozbor a ikonologickou interpretaci. Poslední dva jmenované přístupy se nápadně podobají denotaci a konotaci v Barthesově smyslu (pozn. autora).

²⁷ Stopáží míním stopáž mnou natočeného videa ze hry, nikoliv stopáž samotné hry. Ta se konec konců ani nedá brát v úvahu, jelikož u her je vzhledem k jejich interaktivitě stopáž (nebo herní čas) čistě individuální záležitostí každého hráče (pozn. autora).

²⁸ Obraz bude (v drtivé většině případů) snímek z natočeného videa (pozn. autora)

²⁹ Mním tím popis hudby, jazyka a tónu mluvy postav, které jsou ve scéně přítomny (pozn. autora).

bude nadcházet. Celá zkoumaná videa vložím do příloh. Až po této primární identifikaci textu mohu přejít k samotné aplikaci vizuální sémiotiky (tedy ke dvěma stupňům označování).

Analýza prvního stupně označování začíná zpravidla prostým popisem textu a jeho významu, jenž se nese na rovině denotace. Hry, stejně jako ostatní audiovizuální média, obsahují kódy, tedy seskupení znaků, které vytvářejí určitý význam. V rovině denotace je vhodné soustředit se na technické a symbolické kódy vizuálního sdělení. Já se však soustředím pouze na symbolické kódy – důvod vysvětluji níže. V rovině symbolických kódů budu zkoumat barvy, scénu (neboli celkové prostředí) a zvuk (hudba, jazyk a šumy v pozadí). Musíme také brát v úvahu, že hry jsou komplexním komunikátem – spojují dva sémiotické znakové systémy, symbolický (písmo, nebo též přepsané dialogy) a audiovizuální. Jak už jsem zmínil výše (viz podkapitola 2.1.2), bude zajímavé zaměřit se na to, jak spolu tyto dva znakové systémy souvisejí, zda se podporují navzájem nebo se naopak rozcházejí (Sedláková, 2015).

Analýza druhého stupně označování začíná odhalením konotací jednotlivých znaků. V průběhu této analýzy si budu pokládat otázku: „*Jaké asociace a hodnoty jsou do sdělení vloženy skrze jeho formu?*“ (Sedláková, 2015, str. 357) Při této části výzkumu však musím mít stále na paměti, že konotace se opírá o denotaci (Eco, 2004). Čím více dané fotografie na úrovni denotace popíšu, tím více významů k nim pak na úrovni konotace mohu najít. Budu proto nabízet možné významy použitých znaků.

Kaja Silverman ve své knize *The Subject of Semiotics* (1983) popisuje několik problémů Barthesovy sémiotiky. Píše, že zatímco denotace vyžaduje ideologicky neutrálního čtenáře, konotace na něj naopak vytváří ideologický nátlak. Ani denotace se ale podle ní nedá ideologicky očistit. Zároveň Barthes kritizovala za to, že ve svých Mytologiích značně osekává konotační část a činí tak denotaci bohatší na významy. Dále kritizuje Barthes (a obecně celou vizuální sémiotiku) za to, že vůbec nebere v úvahu individualitu čtenáře nebo diváka. Tyto výtky považuji za relevantní, a proto jsem je zohlednil i při svém výzkumu. Budu se snažit, aby denotační část analýzy byla opravdu jen čistým popisem toho, co je snímcích vidět. Co se týče rozvětvenosti denotační a konotační části výzkumu, budu se snažit udržet oba stupně označování v rovnováze. Co se týče poslední výtky, tu musím brát bohužel jako fakt. Vizuální sémiotika je metoda stavěná pro výzkum mediálních sdělení, nikoliv jeho příjemců. Proto ji také ve své práci používám. Tím ale nevylučuji, že za použití jiné metody, například slibně se rozvíjející virtuální etnografie, by se hráčská komunita kolem Call of Duty nedala zkoumat.

Proč jsem si vybral metodu vizuální sémiotiky? Jak jsem již napsal výše, moje práce zkoumá mediální sdělení, nikoliv jejich příjemce. Tím odpadá možnost aplikace virtuální etnografie a jí podobných metod. Obsahovou analýzu by jistě bylo možné aplikovat na dialogy, já jí nicméně nepoužívám zejména proto, že pracuji jen se specifickou částí těchto dialogů, kterou navíc propojuji s jejich vizuálním doprovodem. Třetí relevantní metodou, která by se dala na hru použít, je analýza narativu. Již jsem zmínil, že zkoumám základ příběhu – boj dvou protikladných frakcí. To však neznamená, že by se nedal zkoumat celek příběhu a všimnout si v něm prvků daného boje. Myšlenku použití analýzy narativu jsem ale v průběhu psaní práce opustil, a to ze dvou důvodů. Zprvu jsem nechtěl text zahltit

nesouvisejícími daty (dvou různých metod), mezi kterými bych zpětně musel danou souvislost hledat a zadruhé jsem dospěl k názoru, že pokud budu zkoumat jen vizuál, jde o stále lepší variantu než zkoumat pouze herní narativ. Herní vizuál tvoří primární data hry, je to to první, s čím se hráč setká, když hru zapne. Připouštím ale, že můj výzkum může mít určitý deficit, protože v něm chybí analýza celkového příběhu. Je možné, že se k této analýze vrátím v případné budoucí práci. S vizuální sémiotikou jsem pracoval také proto, že můj výzkumný projekt (jeho otázky a cíle) k použití této metody vybízí.

Jaké jsou limity vizuální sémiotiky pro výzkum her? Myslím si, že tato metoda není schopna postihnout hlavně jejich interaktivitu. Doložím to následujícím příkladem. Při denotaci a popisu technických kódů zkoumáme úhly kamery a podobně. Jak však posoudit případ, kdy se hráč může v cutscénách rozhlížet, a nedívat se na to, co se děje, ale dívat se třeba trochu mimo dění? V CoD MW se hráči stane hned několikrát, že se mu kamera (a tím pádem i pohled z první osoby) zafixuje, aby se díval na to podstatné, ale přece jen existuje i řada cutscén, kdy tomu tak není. Jak k takovým scénám přistupovat? Nebude překvapením, když napíšu, že se na to podstatné dívat budu a při těchto scénách nebudu skrze svého avatara hledět třeba do země. To je jeden z mnoha problémů s interaktivitou při výzkumu, se kterou se výzkumníci u starších neinteraktivních forem (například filmu) nemuseli potýkat. Tyto problémy (například se zmíněným volným nebo fixním pohledem) budu zmiňovat u tabulek některých scén, aby byl jejich popis kompletní. Kvůli těmto problémům s interaktivitou jsem se také rozhodl v práci nepopisovat technické kódy.

2.2.1 Výzkumný postup

První důležitou věcí ke stažení dat ze hry byla instalace nahrávacího programu. S tím souvisela i volba typu programu, jelikož na internetu je jich zdarma ke stažení celá řada. Po zvážení všech pro a proti jsem se nakonec rozhodl pro Bandicam, který ve své základní, neplacené verzi umožňuje nahrávání desetiminutového videa³⁰, je uživatelsky přívětivý, má jednoduché uživatelské rozhraní a internetové stránky, které obsahují mnoho užitečných tipů.³¹ To všechno jsem jako „nahrávací začátečník“ uvítal. Další věcí, kterou Bandicam (i konkurenční nahrávací softwary) umí, je pořizování snímků obrazovky.

V praxi můj výzkum vypadal následovně – nejprve jsem si vyhledal přepisy dialogů ze všech misí CoD MW série nebo scénáře jednotlivých misí³², abych zjistil, jestli je antagonista v misi přítomný, nebo jestli se o něm mluví v dialozích. Poté jsem přešel k druhému kroku, tedy k samotnému nahrávání videí ze hry. Bandicam, stejně jako konkurenční softwary, začne hru nahrávat až poté, co hráč stiskne hotkey klávesu³³. Pokud ji hráč stiskne znovu, program nahrávání ukončí. Musel jsem se proto soustředit na to, kdy stisknout hotkey

³⁰ Naproti tomu Fraps (totožný typ programu) ve své neplacené verzi nabízí pouze 30 sekund nahrávání (pozn. autora)

³¹ Viz <https://www.bandicam.com/cz/> (pozn. autora)

³² To vše na stránce http://callofduty.wikia.com/wiki/Call_of_Duty_Wiki (pozn. autora)

³³ Hotkey klávesa je klávesa, která po zmáčknutí vykoná za uživatele nějaký úkon (v tomto případě nahrávání) (pozn. autora)

klávesu poprvé (abych začal nahrávat) a kdy podruhé (abych nahrávání ukončil). Díky tomuto postupu byla nabourávána případná imerze (kterou jsem již v podkapitole 1.2.1 označil za hlavní překážku mého výzkumu). V třetím výzkumném kroku jsem se soustředil pouze na pořizování snímků, které funguje na podobném principu jako nahrávání videí – po stisku jiné klávesové zkratky program vyfotografuje to, co máte momentálně na obrazovce. Snímky jsem pořizoval buď z vlastního natočeného videa (pro účely vytvoření tabulky, viz kapitola 2.2), nebo přímo ze hry (šlo zejména o snímky prostředí). Po těchto třech krocích jsem měl připravené podklady na analýzu dat.

3. Analýza dat




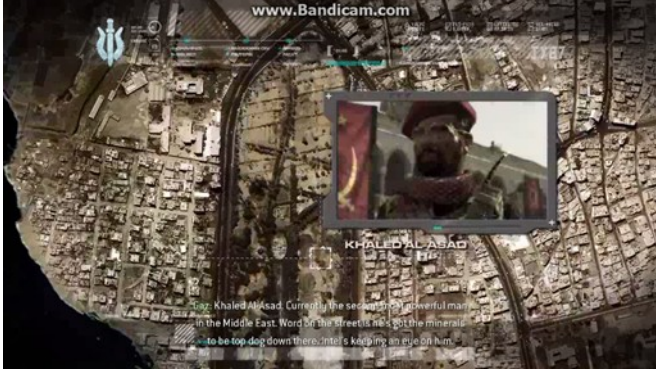
Na následujících stranách je pět tabulek se scénami (viz Tabulka A až E). Jejich počet reflektuje počet antagonistů v CoD MW sérii. Snažil jsem se vybírat scény, kde se o antagonistovi hovoří (je například hráči poprvé představen) nebo kde je přítomen. Zvláštním případem je Tabulka B se scénou Puč v Saudské Arábii, jelikož je v ní přítomná hned trojice hlavních antagonistů. Na tyto tabulky je navázán popis scény (denotace) a možné významy zobrazovaných prvků (konotace).


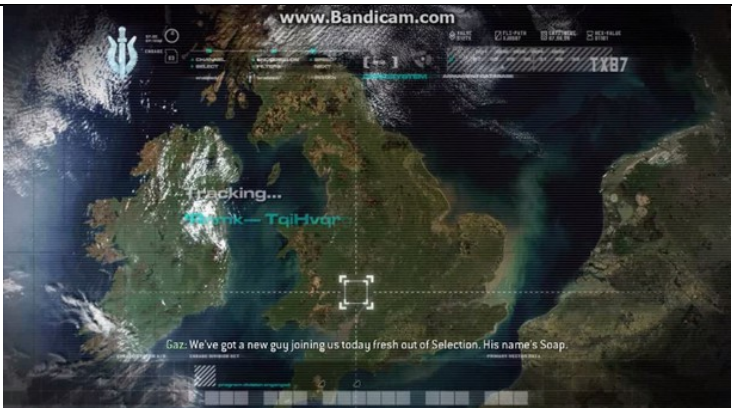
Na tuto část navazuje sedm výzkumných kategorií, které vycházejí z videí, která jsem nahrál pro potřeby výzkumu. Jsou tvořeny koncepty (ať už narativními či vizuálními), které se ve videích opakovaly příliš často na to, aby se daly ignorovat. Konkrétně hned první dvě kategorie o nacionalistech mají blíže k narativní složce hry, zbylých pět k té vizuální. U prvních dvou narativních kategorií ale platí totéž, co u vizuálních – v mých videích se objevovaly natolik často, že jsem nemohl ignorovat. První dvě kategorie mi navíc můžou pomoci zodpovědět první a třetí výzkumnou podotázku.

V obou částech analýzy dat (tabulkách i kategoriích) odkazují na svá nahraná videa. Ty budou součástí příloh práce, s tím samým jménem, s jakým jsou uvedeny v textu.

V poslední části bakalářské práce chci zodpovědět na výzkumné otázky, které jsem si stanovil. Pomohou mi k tomu data z tabulek i kategorií.

Tabulka A – Název videa: Uvedení do příběhu CoD 4 MW (30 sekund)

Stopáž	Obraz	Přepis dialogů	Analytické poznámky
0:01		<p>Gaz (britský voják): <i>„Nejprve dobré zprávy: svět je ve skvělém stavu.“</i></p>	<p>Po celý zkoumaný úsek hry hraje v pozadí klidná, monotónní hudba</p>
0:04		<p>Gaz: <i>„V Rusku máme občanskou válku vládních stoupenců proti ultranacionalistickým povstalcům. V sázce je 15 000 atomových bomb.“</i></p>	
0:13		<p>Kapitán Price: <i>„Běžný pracovní den.“</i></p>	
0:16		<p>Gaz: <i>„Khaled Al-Asad. Momentálně druhý nejmocnější muž na Blízkém východě¹. Na ulici se proslýchá, že má dostatek nerostných surovin, aby mohl být vůdce všech tam dole. Sleduje ho rozvědka.“</i></p>	

0:23		Kapitán Price: „A ty špatné zprávy?“	
0:27		Gaz: „Dnes se k nám připojí nový člen. Zrovna prošel výběrem. Jmenuje se Soap.“	Po snímku Velké Británie se obraz přiblíží a začíná mise v britském prostředí.

První scénu prvního dílu jsem zvolil proto, že obsahuje typický prvek téměř všech cutscén CoD MW série – satelitní snímky. V dalších tabulkách s cutscénami proto na tyto snímky nemusím upozorňovat. V této scéně je také přítomný Khaled Al-Asad, jeden ze tří antagonistů prvního dílu.

Tabulka A: Analýza prvního stupně označování – denotace

V třicetisekundové ukázce vidíme satelitní snímky (velice častý prvek používaný téměř ve všech cutscénách série) zaměřené na Evropu. V dalších sekundách nám satelit nabídne pohled na Rusko, doplněný o videozáznamy boje vládních stoupenců a ultranacionalistických povstalců. Poté satelit přeletí nad další zemi (nelokalizovanou, zřejmě africkou), před očima se nám postupně načítá obraz Khaleda Al-Asada. Celá scéna končí satelitním snímek Velké Británie. Po celou scénu hraje v pozadí klidná hudba a v levém horním rohu je přítomen znak SAS (zvláštní jednotky britské armády).

Tabulka A: Analýza druhého stupně označování – konotace

Satelitní snímky z výšky na určité oblasti v nás mohou vzbuzovat pocit, že britská armáda má celou Evropu pod dohledem, v moci.³⁴ Tomu také odpovídají záběry z „místa činu“ v Rusku, které dále dokládají, že Britové situaci monitorují. Jakmile se na scéně objeví fotografie Khaleda Al-Asada³⁵, obraz se začne načítat, chvět a přeskakovat. To hráče udržuje v napětí, před tím, než mu tvůrci hry ukážou jednoho z hlavních antagonistů. Jakmile je fotografie Khaleda Al-Asada plně načtena, vidíme muže v červeném baretu, s červenobílým šátkem typu palestina kolem krku a se slunečními brýlemi. Za Al-Asadem je vidět vlajku OpForu se zkříženými šavlemi. Celkové ladění fotografie do červeno-béžové odpovídá i pozdějšímu zobrazení tohoto antagonisty. Červená barva je obecně v této sérii synonymem nepřátelství – hráči se zbarví kurzor do červena pokaždé, když míří na nepřítele a jména hlavních a vedlejších antagonistů jsou ve hře taktéž zbarvena červeně. Béžová barva konotuje hlavně nehostinnost a pustinu pouštních oblastí. Celkové vzezření tohoto antagonisty odkazuje k jeho propojenosti s armádou. Stejně jako on mají plnovous a šátek typu palestina i vojáci OpForu. To může konotovat jednak jejich zanedbanost, ale v dnešní době se plnovous i tento typ šátků (zejména u těchto blízkovýchodních typů) propojuje s terorismem. Na závěr cutscény vidíme satelitní snímek Velké Británie, domovinu obou hovořících protagonistů. Po záplavě zpráv ze světa se vracíme do prozatímní oázy klidu, domoviny, ke které mají oba protagonisté citový vztah.





V dialozích považují Gaz i kapitán Price válku za něco všedního, za svoji práci („běžný pracovní den“). Dobrá zpráva podle Gaze je, že „svět je ve skvělém stavu“ (tj. válečném) a naopak špatná je, že „přijímáme nováčka do svých řad“. Je vidět, že válku berou protagonisté jako svou práci, kdežto přijímání nováčku spíše jako nutné zlo. V podstatě se dá říci, že berou válku dost lehkomylně. Celý dialog lze vnímat jako ironii, ale vzhledem k tomu, že podobné promluvy jsou ve hře přítomné často (viz video Pivo po válce), celkem bych o tom i pochyboval.

³⁴ Tyto záběry také dokreslují technologickou dominanci Východu nad Západem. Této dominanci se chci věnovat v jedné z výzkumných kategorií (pozn. autora).





³⁵ Je možné, že se tvůrci hry při vzniku jména Al-Asad inspirovali jménem Bashara al-Assada (současného prezidenta Sýrie) nebo jeho otce, bývalého prezidenta Sýrie – viz http://fgc.wikia.com/wiki/Khaled_Al-Asad (cit. 28.4.2017)


Tabulka B – Název videa: Puč v Saudské Arábii (4:44)

Stopáž	Obraz	Přepis monologu	Analytické poznámky
0:07		<p>Khaled Al-Asad: „Dnes znovu povstaneme jako jeden národ, tváří v tvář zradě a korupci.“</p>	<p>Zpočátku videa je obraz zalit bílou barvou (jedná se o jakési probuzení v kůži Yasira Al-Fulaniho). Také začne hrát klidná hudba.</p>
0:31			<p>Jakmile jste vhozeni do auta, v pozadí začne hrát rychlejší hudba orientálního typu, která hraje po celou dobu jízdy.</p>
0:39		<p>Khaled Al-Asad: „Všichni jsme uvěřili tomuto muži, že přivede náš velký národ do nové éry prosperity.“</p>	

1:07		Khaled Al-Asad: „Ale stejně jako naše monarchie před revolucí, tajně spolupracoval se Západem a na srdci mu ležel pouze vlastní zájem.“	
1:41		Khaled Al-Asad: „Koluze ³⁶ plodí otroctví. A my nebudeme zotročeni.“	
2:21		Khaled Al-Asad: „Přišel čas ukázat naši pravou sílu. Podceňují naše odhodlání. Ukažme, že se jich nebojíme.“	
2:38		Khaled Al-Asad: „Jako jeden muž osvobodíme naše bratry z nesvobody zahraničního útlaku.“	

³⁶ Tajná domluva mezi stranami (pozn. autora).

<p>2:56</p>		<p>Khaled-Al Asad: „<i>Naše vojsko je silné a náš boj spravedlivý.</i>“</p>	
<p>4:02</p>			<p>Když jste z auta vyhozeni, hudba se změří na dramatickou, pomalejší.</p>
<p>4:23</p>			<p>Hudba zhruba v tomto okamžiku přestane hrát, v pozadí slyšíme jenom skandování vojáků OpForu.</p>
<p>4:27</p>		<p>Khaled Al-Asad: „<i>Takhle to začíná.</i>“</p>	<p>Přestává i skandování, vše utichne, slyšíme jen tlukot srdce protagonisty.</p>

<p>4:37- 4:44</p>		<p>Po tomto záběru se rychle zableskne výstřel a zčerná obrazovka – Yasir Al-Fulani je zavražděn.</p>
-----------------------	-----------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tuto nejdelší scénu ze všech mých nahraných videí jsem zvolil proto, že v sobě zahrnuje všechny tři antagonisty prvního dílu. Zároveň je jakýmsi bodem zlomu celé série, jelikož se v ní vytvoří antagonismus vůči rodině Zakhaevů (Viktor odváží hráče na popravu a Imran předá Al-Asadovi vražednou zbraň).

Tabulka B: Analýza prvního stupně označování – denotace

Tato scéna je zaměřena na prožitek prezidenta Yasira-Al Fulaniho, který vidí, jak se mu před očima mění rodná země. Soustředil jsem se zejména na ty prvky, které tento prožitek dotváří, a v druhé řadě na antagonisty a prostředí mise. V této misi poprvé narážím na problém interaktivity. Již od začátku „mise“³⁷ se můžete rozhlížet, kamera se občas zafixuje³⁸, ale v podstatě nic vám nebrání v tom, abyste se po značnou část mise koukali například do země. Ani poté, co jste vhozeni do auta, nemusíte sledovat okolní dění, můžete hledět jen před sebe a vše ostatní ignorovat. Vně auta se nicméně odehrává násilný střet s místním obyvatelstvem, který v kombinaci s Al-Asadovým monologem dokresluje atmosféru puče.

Na začátku scény je hráč vláčen dvěma vojáky OpForu do zaparkovaného auta. Napravo od hráče je vidět dalšího vojáka, který svazuje civilisty. Hráč je vhozen do auta a jeden z vojáků mu uštedří ránu pažbou do obličeje. V autě je Viktor Zakhaev, druhý antagonista CoD 4 MW, oblečený v modré teplákové soupravě. Auto se rozjede a hráč může sledovat okolí. V pozadí hraje orientální hudba, do které občas zasáhne Al-Asadův projev.³⁹ V průběhu jízdy jsou vidět vojáci OpForu pronásledující a vraždící civilisty. Samotní civilisté před autem buď utíkají, nebo se schovávají. Protagonista je dovezen k širokému prostranství, vyhozen z auta a kopnut do obličeje dalším vojákem OpForu. Několik sekund je v bezvědomí, a když se mu vědomí vrátí, je opět vlečen vojáky. Podchodem se blíží k otevřenému nádvoří, které je obklopeno ochozem se sloupovím, na kterém stojí další

³⁷ Je otázkou, jestli tento úsek hry s názvem The Coup (Puč) nazývat misí. Přece jen proti nikomu nebojujete, jen se rozhlížíte a na pozadí jsou vám v podobě titulků představeni tvůrci hry (pozn. autora)

³⁸ Je zajímavé sledovat, kdy k této fixaci kamery dojde – je to zejména v situacích, kdy vás bijí vojáci Opforu, nebo také na závěr mise, kdy na vás míří Khaled Al-Asad (pozn. autora)

³⁹ Jeho monolog je tedy typem nediegetického vyjádření, při kterém nevidíte jeho původce (pozn. autora).

vojáci. V dálce vidí siluetu Imrana Zakhaeva, třetího antagonisty CoD 4 MW. Po další ztrátě vědomí je Imran Zakhaev přímo u něj a hledí mu do očí. Pokud se hráč podívá nalevo, zahlédne i Khaleda Al-Asada. Protagonista je přivázan ke kůlu, vojáci OpForu začínají skandovat. Imran Zakhaev předá zbraň Khaledu Al-Asadovi. Al-Asad přistoupí k protagonistovi, skandování přestane, je slyšet jen tlukot srdce protagonisty. Zazní výstřel, obrazovka zčerná a mise končí.

Celá scéna se odehrává v prostředí saudskoarabského města. Po ulicích je rozházena spousta harampádí, na ulicích zničená auta, na zdech budov vlajky OpForu. Na jedné zdi vidíme podobiznu Khaleda Al-Asada, přímo vedle podobizny Yasira Al-Fulaniho (viz úsek 2:21 v Tabulce B). Obdobná graffiti jsou ve hře velmi často přítomná.

Tabulka B: Analýza druhého stupně označování – konotace

Již od počátku scény je protagonista omezen v pohybu a vláčen vojáky. Ani v autě se nemůže hýbat. To dokresluje jeho bezmocnost a smířenost s osudem. Z auta navíc nemůže utéct, protože ulice jsou plné vojáků.⁴⁰ Samotné ulice jsou velice úzké, což dále prohlubuje pocit nesvobody. Špinavé a zničené ulice konotují zanedbanost a chudobu celé oblasti. Tu dokreslují i stará auta civilistů. Zobrazování zanedbaného prostředí je v souladu s orientalistickým diskurzem, který blízkovýchodní státy vykresluje jako země vyřazené z širšího procesu modernizace (Said, 2008). Na začátku videa (v Tabulce B viz první obraz se stopáží 0:07) vidíme mešitu s minaretem, což je architektonický prvek, který je velice často používán ve videohrách při konstrukci blízkovýchodního prostředí (Šisler, 2008).

Popravy civilistů vojáky OpForu přímo v ulicích města konotují brutalitu a všudypřítomnost převratu. V protagonistovi má chování vojáků vzbuzovat strach a beznaděj. Samotní civilisté před autem prchají, avšak jeden z nich nasprejuje podobiznu prezidenta Yasira Al-Fulaniho na zeď. Jelikož se na celou událost díváte prezidentovými očima, má ve vás vzbuzovat špetku naděje, následný civilistův útěk před autem však napovídá, že pučisté získali nad městem kontrolu. Graffiti je konec konců hned vedle několika plakátů Khaleda Al-Asada, strůjce převratu. Další civilista se schovává dokonce v popelnici, aby unikl všudypřítomnému vojsku. Z těchto událostí je patrné, že převrat proběhl úspěšně.

Druhá polovina videa je předznamenáním protagonistova brzkého konce. Al-Fulani je v bezvědomí vláčen tunelem, na jehož konci vidí Imrana Zakhaeva (viz úsek 4:02 v Tabulce B). Ten je oblečen do kabátu nápadně připomínajícího kabát tajné policie KGB⁴¹, pod nímž má generálskou uniformu. Na nohou má vojenské kalhoty podobné maskáčovým kalhotám Bundeswehru a vysoké černé vojenské boty. Jeho oblečení napovídá, že je napojen na armádu a ruskou tajnou policii. Zároveň je to však nesourodá směs různých typů oblečení různých zemí. I v rámci herního narativu nic nenasvědčuje tomu, že by byl Zakhaev vojákem.

⁴⁰ V autě je navíc přítomen Viktor Zakhaev. K jeho popisu se vrátím u jiné, vhodnější scény (pozn. autora).

⁴¹ Viz <http://www.thefederalounge.com/threads/russian-leather-kgb-coat.81539/> a <http://www.soviet-power.com/detail.php?pid=45249> (obojí citováno 27.4. 2017)

Spíše se jedná o překupníka zbraní a vůdce ultranacionalistů.⁴² Imran Zakhaev je plešatý, což ve videohrách konotuje hlavně představu chladnokrevného zabijáka (viz například videoherní série Hitman). Má velký nos a kozí bradku, což jsou prvky kulturně spojené s představou ďábla.⁴³ Vzhledově se podobá Vladimíru Iljiči Leninovi.⁴⁴ Imran Zakhaev nemá levou ruku – ustřelil mu jí kapitán Price v misi, která tvoří jeden z flashbacků prvního dílu série. To má dále dokreslovat jeho monstrozitu a zároveň sloužit jako připomínka neúspěšného pokusu o jeho zabití.

Poprava Al-Fulaniho je veřejná, usiluje o co největší viditelnost. Napovídá tomu následující výčet prvků: otevřené nádvoří beze stropu⁴⁵ a kůl zhruba v polovině nádvoří, aby na něj viděli všichni vojáci na ochozech. Tato poprava (ale i popravy civilistů přímo v ulicích) naplňuje Foucaultovo pojetí středověké veřejné popravy jako divadelního představení (Foucault, 2000). Yasir Al-Fulani není mučen, při cestě na popravě je ale bit vojáky Opforu. Jejich skandování dodává Al-Asadovi odvalu a dokládá, že vojáci „žízň“ po krvi. Veřejné popravy jsou pro dnešní společnost nepřijatelné a jsou často spojovány se středověkým barbarstvím (Foucault, 2000).

Poprava Al-Fulaniho je natáčena do národní televize. Tato nahrávka se dostane k americko-britským jednotkám. Ty se na jejím základě se rozhodnou, že Al-Asada pošou ke spravedlnosti (viz video Reakce na Al-Fulaniho smrt). Nahrávka jeho projevu se objevuje na několika televizích napříč celým dílem (viz videa Khaled Al-Asad v TV 1,2). V pozadí Al-Fulaniho popravy visí vlajka Opforu, která odkazuje k ideji národa, která stojí za tímto převratem.⁴⁶ Skandování vojáků OpForu má posilovat Al-Asadovo odhodlání a váš strach. Tlukot srdce těsně před Al-Fulaniho smrtí graduje napětí.

Ještě pár vět k Al-Asadově monologu. Je velice nacionalistický, což je hlavní znak všech antagonistů CoD MW série. K popisu nacionalismu v CoD MW se vrátím v první a druhé výzkumné kategorii. Pokud nicméně spojíme vizuál s jeho promluvou, věc nám moc nese. Na pozadí jeho projevu totiž nedochází k „osvobození“ nebo ke „spravedlivému boji“, ale k likvidaci nepohodlných civilistů a jejich schovávání. Je tedy patrné, že odhodlání je typické jen pro „naše bratry“ ve zbraní, ale pro civilisty již ne. Ti do myšlenky národa evidentně nezapadají.

⁴² http://callofduty.wikia.com/wiki/Imran_Zakhaev (cit. 27.4. 2017)




⁴³ <https://en.wikipedia.org/wiki/Goatee> (cit. 27.4.2017)




⁴⁴ Zajímavé je také vnímat podobnost osudu Lenina a Imrana Zakhaeva – oba se obávali vzestupu nacionalistických extrémistů – u Lenina to byl Stalin a u Imrana Zakhaeva Makarov (viz http://fgc.wikia.com/wiki/Imran_Zakhaev)

⁴⁵ Tak poprava neunikne oku amerických satelitů, o kterých jsem psal v minulém rozboru (pozn. autora).

⁴⁶ Samotná vlajka je mixem mezi iráckou, syrskou, jemenskou a egyptskou vlajkou (viz http://fgc.wikia.com/wiki/Khaled_Al-Asad)

Tabulka C – Název videa: Popis Viktora Zakhava (38 sekund)

Stopáž	Obraz	Přepis dialogů	Analytické poznámky
0:10		<p>Gaz: „Hm, Imran Zakhav. Ten muž je duch. Rozvědka tvrdí, že zmizel z dohledu.“</p>	<p>Po celý úsek scény hraje v pozadí klidná, monotónní hudba.</p>
0:12		<p>Kapitán Price: „Mám plán, jak ho najít.“</p>	
0:13		<p>Seržant Griggs: „Tatínkův mazánek.“</p>	

0:20		<p>Captain Price: <i>„Zakhaevův syn. Velitel pozemních jednotek ultranacionalistů. Shnilé jablko nepadá daleko od stromu.“</i></p>	
0:27		<p>Seržant Griggs <i>„A ten hajzlík bude vědět, kde se schovává Zakhaev.“</i></p>	
0:29		<p>Gaz: <i>„Hříchy našich otců.“</i></p>	

Vybraná scéna poslouží popisu třetího antagonisty CoD MW 4, Viktora Zakhaeva. Díky ní mohu odkazovat na další nahraná videa (Únik Viktora Zakhaeva, Sebevražda Viktora Zakhaeva atd). Imranovu reakci na synovu smrt jsem použil pro vytvoření první kategorie mého výzkumu – nacionalismu.

Tabulka C: Analýza prvního stupně označování – denotace

Na začátku scény je zaškrtnutá podobizna Al-Asada – v této fázi hry je již mrtvý.⁴⁷ Gaz, Kapitán Price a Seržant Griggs osnují plán, jak vypátrat Imrana Zakhaeva. Kamera poté zabere jeho syna Viktora. Price navrhne zajmout a vyslýchat Viktora, aby se protagonisté dozvěděli, kde se skrývá jeho otec. Viktor je zobrazován na válečných snímcích – v prvním kráčí od výbuchu a v druhém směrem k mrtvým tělům. Jedná se o snímky, které má k dispozici americká rozvědka. Na druhém snímku drží Viktor zbraň AK-47 (kalašnikov). Je oblečen do modré teplákové soupravy.

Tabulka C: Analýza druhého stupně označování – konotace

V akční záběrech je Viktor Zakhaev zobrazován jako antagonista, vzbuzující respekt (tomu napovídá jeho klidná chůze od výbuchu), což kontrastuje s jeho oblečením – teplákovou soupravou. Zbraní, kterou nosí při sobě, je kalašnikov, typická zbraň Rusů v této videoherní sérii.⁴⁸

V podkapitole 1.4.1 Zobrazování Rusů jsem se již věnoval stereotypním konotacím jeho oblečení, které je spojeno s ruskou subkulturou Gopniků. Má však i další, praktický význam. Jak nám sděluje Price: „*Viktor Zakhaev je velitelem pozemních jednotek ultranacionalistů*“. Nosí odpovídající oblečení na rychlé pěší přesuny – sportovní teplákovou soupravu. Video Únik Viktora Zakhaeva dokazuje, jak rychle je tento antagonista schopný prchat před nebezpečím. Nikdo z ruských antagonistů v CoD MW uniformu nenosí (mix vojenského ošacení Imrana Zakhaeva se jí stěží podobá), což jen dokresluje to, že nejsou spojeni s armádou. Jejich propojení je dáno společnou nacionalistickou ideologií. U Viktora Zakhaeva je spojení s touto ideologií nejmenší, což je ale dáno tím, že během hry téměř nepromluví a neodhalí tak hráči své záměry. Jistě ale souhlasí s myšlenkami svého otce, jelikož mu je pomáhá realizovat v boji proti pěším jednotkám ruských lojalistů a americko-britských vojáků.

Promluvy protagonistů („*Hříchy našich otců*“) dále dokládají toto ideologické spojení otce se synem. Protagonisté vnímají charakter Viktora Zakhaeva jako podmíněný a determinovaný osobou jeho otce („*Shnilé jablko nepadá daleko od stromu*“). Z dialogu je evidentní, že protagonisté cítí k Viktorově osobě odpor (nazývají ho tatínkovým mazánkem a hajzlíkem⁴⁹).


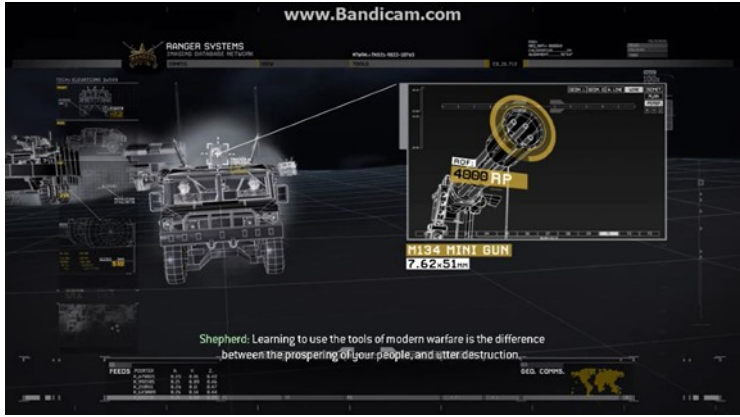
Krátce ještě k jeho skonu (viz video Sebevražda Viktora Zakhaeva). Viktor je zahrán do úzkých, a než mu hráč stihne sebrat zbraň, střelí se do hlavy. Je zajímavé, že existují dvě verze jeho sebevraždy, v té první hráč nestihne Viktora odzbrojit a ten se zastřelí. V druhé verzi se hráč o jeho odzbrojení ani nemusí pokusit, Viktor se přesto zastřelí, ale předtím

⁴⁷ Druhým zaškrtnutým by mohl být Makarov, to je však čistá spekulace fanoušků. (pozn. autora).





⁴⁸ Dokonce i jeden z hlavních ruských protagonistů třetího dílu má vždy ze začátku mise tuto zbraň. Kalašnikov ve spojení s Rusy se objevuje v celé popkultuře, v podstatě se tato zbraň dá označit za objekt, který dokresluje stereotypizaci Rusů (pozn. autora).

⁴⁹ V originále sousloví little punk. Obecně jsem se při překladu snažil nadávky příliš ne vulgarizovat, i když by se zřejmě daly nahradit peprnějšími a přiléhavějšími výrazy (pozn. autora).

prohlásí směrem k protagonistům: „Stejně všichni brzo zemřete“ (viz video Druhý scénář sebevraždy VZ). K této předsmrtné větě se vracím níže v první kategorii. Ze strany protagonistů je jeho čin okomentován slovy: „*Sakra, ten chlápek měl asi problémy*“⁵⁰. Kdyby byl ale Viktor zajat, musel by vyzradit polohu svého otce, což zajisté nechtěl. Byl zahrán do kouta, a proto se uchýlil k tomuto extrémnímu řešení. Protagonisté ale jeho čin i jeho osobu silně dehumanizují, tvrdí v podstatě, že to byl „blázen“ a proto se zabil.

Tabulka D – Název videa: Shepherd a popis americké demokracie (1:07)			
Stopáž	Obraz	Přepis dialogů	Analytické poznámky
0:01		<p>Shepherd: <i>„Jsme nejsilnější vojenskou silou v historii lidstva.“</i></p>	<p>V pozadí scény slyšíme rychlé „vojenské“ bubnování.</p>
0:16		<p>Shepherd: <i>„Umění ovládat nástroje moderního konfliktu je tím, co činí hranici mezi prosperitou vašeho lidu a naprostou zkázou.“</i></p>	

⁵⁰ V originále zní věta: Sheeit, kid's got some issues a prohlásí jí Afroameričan seržant Griggs (pozn. autora).

0:26		Shepherd: „Nemůžeme vám darovat svobodu. Ale můžeme vám poskytnout znalosti nutné k jejímu získání.“	
0:38		Shepherd: „Samozřejmě, že důležitý je ten, kdo má nejsilnější zbraň, ale ještě zatraceně důležitější je to, kdo se tou zbraní ohání.“	
1:00			Bubnování se změní ve frenetickou houslovou smyčku.
1:03		Shepherd: „Mariňáci razí cestu! Pohyb!“	

Pro popis generála Shepherd, antagonisty druhého dílu, jsem si vybral tuto scénu, jelikož z ní lze nejlépe vyčíst Shepherdův patriotismus a přesvědčení o americké výjimečnosti. Se scénou také pracuji v rámci druhé a třetí výzkumné kategorie.

Tabulka D: Analýza prvního stupně označování – denotace

V průběhu popisované scény jsou hráči představeny parametry „nástrojů moderního konfliktu“ americké armády – obrněného transportéru Stryker, obrněného vozidla Humvee, tanku M1 Abrams atp. Představeny jsou i zbraně americké výroby (např. útočná puška M4A1). V pozadí slyšíme rychlé „vojenské“ bubny. Scéna je doprovázena hlubokým hlasem amerického generála Shepherd, kterého vidíme na konci scény, jak nabíjí svůj kolt .44 Magnum uprostřed bojové vřavy. Shepherd má na sobě šedou Army Combat uniformu armády Spojených států.⁵¹ Shepherd má šedivé vlasy, knírek a šedo-modré oči. Má ostře řezané rysy. Shepherd je generálporučík, jelikož má na svém černém baretu tři hvězdy. Nosí při sobě Colt Anaconda .44 Magnum.

Tabulka D: Analýza druhého stupně označování – konotace

Celkové barevné ladění postavy do šedé barvy indikuje její hraniční pozici mezi dobrem a zlem, černý baret napovídá, že se přiklání na stranu zla⁵² – barety v této videoherní sérii nosí pouze antagonisté. Ostře řezané rysy⁵³ Shepherdovy tváře konotují představu tvrdého a nekompromisního generála, což dokresluje i jeho šestiranný revolver, Colt Anaconda, oblíbená zbraň texaských kovbojů.

Demonstrace vojenských prostředků americké armády v této scéně je demonstrací americké vojenské a technologické hegemonie. Nejenom, že Američané disponují „nejsilnějšími zbraněmi“, ale zároveň se s nimi umí i „ohánět“. Shepherd tím rozlišuje mezi americkou armádou a povstalci, kteří potřebné znalosti pro vedení války nemají – neumí dobře zacházet se zbraněmi (viz video Výcvik afgánských povstalců a Povstalci v Praze) a nejsou schopni si sami „zajistit svobodu a prosperitu“. Antagonisté taktéž nemají „potřebné znalosti“ a technologie pro vedení války (viz video Dezorientovaní Rusové). Nevyužívají své zbraně k zajištění svobody, ale k jiným, v perspektivě hry horším cílům. Hra tak podporuje americký pohled na svobodu jako na cíl, k němuž je potřeba se prostřílet.⁵⁴

⁵¹ <http://www.armynavysuperstores.com/afoiacu.htm> (cit. 24.5. 2017)

⁵² Vycházím z klasického vnímání barev, kdy bílá je vnímána jako dobrá a černá jako zlá; šedá je tedy mezníkem mezi dobrem a zlem (pozn. autora).

⁵³ V angličtině se dokonce používá termín Villainous Cheekbones („zlé lícní kosti“) pro popis obličejů s vystouplými lícními kostmi (pozn. autora).

⁵⁴ „K zachování svobody je nezbytné, aby lidé vždy měli zbraň, a také aby se učili, zejména v mládí, jak je používat.“ – Richard Henry Lee, jeden ze zakladatelů USA. „Svobodní lidé by nejen měli být ozbrojeni a disciplinováni, ale měli by mít dostatek zbraní a munice, aby uhájili svou nezávislost před kýmkoliv, kdo by je chtěl utlačovat – včetně jejich vlastní vlády“ – George Washington. Viz: <https://cs.wikiquote.org/wiki/Zbran%C4%9B> (cit.24.5.2017) (pozn. autora)

**Tabulka E – Název videí: Makarovův popis (39 sekund)
a Masakr na letišti (32 sekund)**

Stopáž	Obraz	Přepis dialogů	Analytické poznámky
0:10		<p>Shepherd: „Ten muž, Makarov, vede svou vlastní válku a neřídí se žádnými pravidly. Nemá zábrany.“</p>	<p>V novinách je titulek –Makarov: Znovu podnikneme bombové útoky</p>
0:14		<p>Shepherd: „Nevyhýbá se mučení, obchodování s bílým masem nebo genocidám.“</p>	<p>Titulek: Makarov, rostoucí obavy napříč Evropou</p>
0:16		<p>Shepherd: „Není věrný žádné vlajce, zemi nebo ideologii. Směňuje krev za peníze.“</p>	<p>Titulek: Počet šilencových obětí roste.</p>

<p>0:11 (stopáž druhého videa)</p>		<p>Makarov: „Pamatuj – žádná ruština.“</p>	
<p>0:27</p>			

V závěrečné tabulce popisují posledního antagonistu – Vladimira Makarova. Pro jeho popis jsem si vybral dvě po sobě jdoucí scény, s nimiž pracuji v rámci druhé a páté výzkumné kategorie.

Tabulka E: Analýza prvního stupně označování – denotace

V průběhu prvního videa vidíme titulky novin, které zachycují Makarovovy teroristické činy. Dozvídáme se z nich, že již několik bombových útoků uskutečnil a zřejmě disponuje atomovými bombami. Z jeho profilu (od 20 sekundy videa) zjistíme, že stojí také za několika únosy a vraždami na objednávku.

Na počátku prvního videa je obrazovka černá, je slyšet pouze nabíjení zbraní a cinknutí výtahu. Hráč v „v kůži“ amerického špióna Josepha Allena stojí ve výtahu. Je zde spolu s dalšími čtyřmi muži, včetně Makarova. Makarov má černé rozčuchané vlasy, na ruku rukavice a na těle oblek s neprůstřelnou vestou. Makarov Allenovi sděluje, že nesmí mluvit rusky, aby si nikdo nemyslel, že za útokem stojí Rusové. Posléze vystoupí z výtahu na Zakhaevově letišti v Moskvě a začnou střílet do ruských civilistů. Zavládne panika a lidé začnou křičet. Já jsem se při natáčení videa snažil ukázat, že hráč nemusí ani jednou vystřelit (a to dokonce po dobu celé mise), což Makarov ani jeho skupina nijak nereflektuje. Hra vám

navíc nabízí možnost celou misi přeskočit (viz konec videa Makarovův popis). Mise totiž vzbudila značnou kontroverzi právě kvůli zabíjení civilistů – v Rusku je tato mise zakázána.⁵⁵

Tabulka E: Analýza druhého stupně označování – konotace

Nejprve přiblížím význam Makarovovy věty „Pamatuj – žádná ruština“, který nemusí být bez znalosti herního kontextu zřejmý. Makarov chce, aby bylo jasné, že za útokem stojí Američané – proto se Shepherdem domluvili, aby na něj byl nasazen americký špión Joseph Allen (viz video Americký špión). Makarov posléze Allena zastřelí (viz video Odhalení amerického špióna), a nechá ho napospas ruským složkám, aby si mysleli, že za útokem stál Američan. Proto také po dobu letištního útoku mluví Makarov a jeho ruští kolegové anglicky.⁵⁶ Tento teroristický akt, kteří si Rusové díky těmto indiciím spojí s Američany, stojí ve hře za rozpoutáním „třetí světové války“ mezi Rusy a Američany.

Vladimir Makarov má různobarevné duhovky (má onemocnění zvané heterochromie), které u videoherních postav konotují moudrost, ale také šílenství nebo rozdvojenou osobnost.⁵⁷ U antagonistů bývá heterochromie používána proto, aby naháněli hrůzu, nebo aby byli vnímáni jako osobnosti, které se odchyľují od normálu. Použití různobarevných duhovek u postav ve videohrách je velmi časté.⁵⁸ Dalším příkladem videoherního antagonisty, který má heterochromické duhovky a který je (i kvůli nim) hrou konstruován jako psychicky narušený, je Handsome Jack z Borderlands 2 (2012).⁵⁹



Obr. 9: Heterochromie Vladimira Makarova.

Převzato z:

http://callofduty.wikia.com/wiki/Vladimir_Makarov?file=Vladimir_Makarov%27s_eyes_Museum_MW2.png

⁵⁵ V Japonsku a Německu je mise ve hře přítomná, pokud však hráč zastřelí civilistu, musí misi opakovat od posledního automatického uložení. Viz: http://callofduty.wikia.com/wiki/No_Russian (cit. 24.5.2017) (pozn. autora)

⁵⁶ Viz: http://callofduty.wikia.com/wiki/No_Russian/Transcript (cit. 24.5. 2017)

⁵⁷ Viz: <https://www.giantbomb.com/heterochromia/3015-2650/> (cit. 14.6. 2017)

⁵⁸ Tamtéž (cit. 24.5. 2017)

⁵⁹ Viz: http://borderlands.wikia.com/wiki/Handsome_Jack (cit. 24.5.2017)

U Makarova je heterochromie použita v podstatě ze stejného důvodu – má dokreslovat jeho psychickou narušenost (viz Obrázek 9 výše). Makarov je zároveň vždycky o krok napřed před protagonisty – je prohnáný a chytrý a koná nečekané činy.⁶⁰ Je to prototyp „inteligentního šílence“, který je v popkultuře (nejen té videoherní) velice často používán. Této prototypní stereotypizaci dopomáhají i Makarovovy rozčuchané vlasy (ty kulturně konotují např. nonkonformitu, ale i zmíněnou inteligenci⁶¹). Taktéž musím vyzdvihnout práci voice actora (hlasového herce) Makarovovy postavy. Tím je Roman Varshavsky, který svou měkkou ruskou angličtinou dovedl dabing Makarova k dokonalosti.

Makarov stejně jako další ruští antagonisté nenosí uniformu. Oblečení se u něj často střídá, je ale opět laděno spíše do tmavých barev. Při masakru na letišti má na sobě společenský oblek s koženými rukavicemi, což ve hráči konotuje představu profesionálního nájemného zabijáka (opět viz videoherní série Hitman). Za Makarova však kromě jeho vzhledu a hlasu „hovoří“ i jeho činy – mučení, obchod s bílým masem, bombové útoky, únosy, vykrádání bank a tak dále. V kontextu hry je ale jeho nejtěžším zločinem odpálení atomové bomby a zabití 30 tisíců amerických vojáků v prvním díle CoD MW (viz videa Výbuch atomové bomby a Yuriho příběh). Tento zločinný akt vytvořil antagonismus mezi Shepherdem (ten totiž daným vojákům velel) a Makarovem. Později se však cesty této dvojice spojí.

3.1 Výzkumné kategorie

V této podkapitole popisuji sedm kategorií svého výzkumu. Jsou tvořeny koncepty (ať už narativními či vizuálními), které se v mých videích opakovaly příliš často na to, aby se daly ignorovat. Abych je vytvořil, musel jsem sledovat všech 46 nahraných videí a opakovaná schémata v nich hledat. Hned první dvě kategorie o nacionalistech mají blíže k narativní složce hry, zbylých pět k té vizuální. U prvních dvou narativních kategorií ale platí totéž, co u vizuálních – v mých videích se objevovaly natolik často, že jsem nemohl ignorovat. Narativní koncepty jsem do práce včlenil také proto, že dokreslují stereotypizaci všech antagonistů – všechny antagonisty CoD MW série lze charakterizovat jako nacionalisty.

První kategorie – Nacionalismus v CoD MW sérii

Abych mohl lépe popsat první výzkumnou kategorii, ocituji monolog Imrana Zakhaeva. Reaguje v něm na smrt svého syna Viktora.

„Naši samozvaní vládci nás zaprodali Západu. Zničili naši kulturu. Naši ekonomiku. Naši čest. Naše krev se rozlila po naší půdě... (V pozadí je ukázána fotografie mrtvého těla jeho syna Viktora). Moje krev... Na jejich rukou... Jsou to vetřelci... Všechny britské a americké

⁶⁰ Patrně je to hned z několika mých videí (viz Makarovova léčka, Makarovova pražská léčka). V obou těchto videích jsou Makarovovy činy konsturovány jako nečekané a překvapivé (pozn. autora).

⁶¹ <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/MessyHair> (cit. 14.6. 2017)

jednotky musí okamžitě opustit Rusko, nebo ponесou následky.“ (Imran Zakhaev, CoD 4 MW)⁶²

Než začnu s analýzou, rád bych přiblížil článek, ze kterého budu při popisu této kategorie čerpat. Jedná se o text Karla Černého *Anatomie náboženského terorismu a globální rebelie proti sekulárnímu (ne)řádu* (2009). Autor v něm popisuje dílo Marka Juergensmeyera, sociologa náboženství, který se zabývá hlavně globalizací a náboženským nacionalismem. Tento typ nacionalismu sice v CoD MW není přítomen, přesto mi však jako model velice dobře poslouží, jelikož obsahuje řadu společných prvků s nacionalismem v CoD MW sérii. Budu odkazovat zejména k Juergensmeyrově pojmu kosmické války a postoji nacionalistů vůči Západu.

Nacionalistickými idejemi v CoD MW se zaštiťuje Khaled Al-Asad (viz video Puč v Saudské Arábii a Tabulka B), Imran Zakhaev (viz video I. Zakhaev Reakce na synovu smrt) a Vladimir Makarov (viz video Makarovův monolog).⁶³ Stejně jako blízkovýchodní náboženští nacionalisté a fundamentalisté, i ruští ultranacionalisté a blízkovýchodní milice v CoD MW sérii odmítají vměšování Západu (hlavně USA) do svých vnitřních záležitostí. Dalším shodným rysem těchto skupin je vymezování se vůči vlastní vládě, kterou považují za zkorumpovanou skupinu „zaprodanců“ Západu (Černý, 2009). V CoD MW jsou těmito zaprodanci například Yasir-Al Fulani, prezident Saudské Arábie, který byl popraven při puči Al-Asadových jednotek, dále ruští lojalisté a ruský prezident Boris Vorševsky, který explicitně připouští možnost spolupráce se Západem (viz video Plán ruského prezidenta). Nejvýraznější národnostní konflikt ve hře je právě boj mezi ruskými ultranacionalisty a lojalisty. Ultranacionalisté jsou revolucionářskou politickou stranou a ozbrojenou skupinou, která chce navrátit Rusko do podoby, kterou mělo za dob Sovětského svazu. Věří, že Ruská federace nedbá na zájem svých obyvatel a straní Západu jak ekonomicky, tak kulturně.⁶⁴ Lojalisté jsou naproti tomu (jak už jejich označení napovídá) loajální ke stávající administrativě Ruské federace.⁶⁵ Americko-britští protagonisté považují první skupinu za „špatné Rusy“ a druhou za „dobré Rusy“ (viz video Reakce na Al-Fulaniho smrt). Je však zajímavé, že Lojalisté nijak s ruskou vládou nespolupracují, pouze pomáhají protagonistům. Jsou to lojalisté, protože jsou loajální protagonistům.

Černý spolu s Juergensmeyerem (2009) tvrdí, že náboženští nacionalisté nahlíží na konflikt optikou *kosmické války* – popisují ho jako morální a duchovní střet, v němž není místa pro kompromisy. Tato optika ospravedlňuje násilí – to slouží pouze jako odpověď na již probíhající agresi. Zároveň dodává nacionalistům naději, že jejich boj dopadne vítězně. Tento fakt je patrný i v předsmrtné větě Viktora Zakhaeva (viz Tabulka C výše), který věří, že otec jeho smrt pomstí. Náboženská a teroristická hnutí také často vytváří své mučedníky – v CoD MW sérii je to případ smrti Imrana Zakhaeva, která vlije novou krev do žil ultranacionalistům, a hlavně jejich vůdci Vladimiru Makarovovi (viz video Úvod do CoD MW2).

⁶² <http://callofduty.wikia.com/wiki/Ultimatum/Transcript> (cit. 21.5. 2017) (pozn. autora)

⁶³ Jistou formu nacionalismu lze vystopovat i u generála Shepherd, k němu se však vrátím v dalších kategoriích (pozn. autora).

⁶⁴ <http://callofduty.wikia.com/wiki/Ultrationalists> (cit. 21.5. 2017) (pozn. autora)

⁶⁵ <http://callofduty.wikia.com/wiki/Loyalists> (cit. 21.5.2017) (pozn. autora)

Ze všech těchto styčných bodů (představa kosmické války, vytváření mučedníků, postoj k Západu) se světovými náboženskými a teroristickými hnutími je patrné, že tvůrci CoD MW nevymlýšleli své nápady takřikajíc „na zelené louce“, ale odkazovali na reálnou geopolitickou situaci.

Druhá kategorie – Lživí a zkorumpovaní nacionalisté

„Makarov směňuje krev za peníze“. „Je to prostitut, šílený vrah, který pracuje pro ty, co mu učiní nejvyšší nabídku“ – takto popisuje Shepherd svého spojence Makarova v době, kdy ještě není jasné, že s ním spolupracuje (viz video Americký špión). Shepherd těmito urážkami ale ignoruje fakt, že stejně jako on, i Makarov se opírá o nacionalistické ideály. Makarov po smrti Imrana Zakhaeva přebírá vedení Ultranacionalistů. Samotného Zakhaeva vnímá Makarov jako mučedníka⁶⁶, který položil svůj život za ochranu Ruska před západními vlivy.⁶⁷ Makarov také cítí zášť vůči ruskému prezidentovi Borisovi Vorsevskému, který podle něj kolaboruje se Západem (viz video Plán ruského prezidenta a Vydírání prezidenta Vorsevskyho).

Proč ale spolupracují dva antagonisté, a navíc ti, kteří stojí na opačných stranách konfliktu? Shepherd se totiž snaží zneužívat Makarova pro vlastní cíle. Poté, co Shepherd ztratil 30 tisíc mužů při výbuchu atomové bomby (viz video Výbuch atomové bomby), přestává věřit v sílu americké armády a ve vlastní kompetenci. Aby světu demonstroval vlastní sílu i sílu americké armády, potřeboval, aby byly Spojené státy ve válečném stavu. Proto poslal amerického vojáka Allena na moskevské letiště, což v důsledku rozpoutá „třetí světovou válku“ mezi USA a Ruskem. Tato válka slouží jak cílům Makarova (může demonstrovat sílu ruských jednotek), tak Shepherda (může napravit svou pochroumanou reputaci generála). V tomto směru jsou oba antagonisté zkorumpovaní – hledí pouze na své zájmy a nebojí se vyjednávat s nepřítelem. Shepherd uvrhne USA do válečného stavu a povraždí americké vojáky⁶⁸, aby skryl své pravé motivy. Makarov taktéž povraždí vlastní domácí obyvatelstvo, aby vinu uvalil na Američany a rozpoutal tak americko-ruskou válku. Později však Shepherd s Makarovem bojují proti sobě (viz video Dvě nepřátelské armády). Jejich cíle jsou odlišné – Shepherd chce Makarova dopadnout a zabít a stát se americkým válečným hrdinou, Makarov chce porazit USA a ovládnout svět.

Shepherdův postoj lze charakterizovat jako americký exceptionalismus. Americký exceptionalismus, neboli teorie americké výjimečnosti, je přesvědčení, že USA jsou nadřazené nad ostatními zeměmi.⁶⁹ Toto přesvědčení ostatně můžeme vypožorovat z videa Shepherd a popis americké demokracie (viz Tabulka D). V kontextu hry je zajímavé, že

⁶⁶ Z hry je patrné, že Zakhaeva takto nevnímá jenom Makarov, ale i celý ruský národ – odpovídá tomu vybudování jeho sochy v Moskvě (viz video Úvod do CoD MW 2) i pojmenování moskevského letiště (viz Masakr na letišti) (pozn. autora).

⁶⁷ <https://www.giantbomb.com/vladimir-makarov/3005-10832/> (cit. 8.6. 2017)

⁶⁸ Tento čin mám natočený na videu s názvem Shepherdova zrada. Dva američtí vojáci nesou Shepherdovi disk s informacemi o Makarovovi. Tyto informace si však chce nechat Shepherd pro sebe, a proto neváhá zastřelit oba protagonisty, a i s diskem odletět pryč (pozn. autora).

⁶⁹ https://cs.wikipedia.org/wiki/Americk%C3%A1_v%C3%BDjime%C4%8Dnost (cit. 18.6. 2017)

o americké výjimečnosti mluvili američtí komunisté, když popisovali nekompatibilitu stalinistického komunismu s americkou společností.⁷⁰ Je to z části idea levicových kruhů. Protagonisté v CoD MW bojují proti levicovým ideologiím, proti teorii americké výjimečnosti a proti návratu SSSR. Shepherdův boj lze proto interpretovat jako boj amerického komunisty se sovětskými komunisty, přičemž protagonisté bojují proti oběma skupinám.

Z výše napsaného lze usuzovat, že protagonisté jsou v rámci herního narativu chápáni jako ochránci a strážci jediné pravdy v boji proti zlu. Jejich boj má podobu mravního boje proti zkorumpovaným a lživým antagonistům. Zároveň se z nich však (zejména v očích amerického lidu) stávají vyvrhelové, kteří zabili hrdinného generála Shepherd⁷¹. V nadcházejících bojích se protagonisté snaží očistit své jméno a odhalit ostatním pravdu o rozpoutání války a Shepherdově úloze v ní.

Celkově ale z herního narativu není rozpoznatelné, jakou ideologií se protagonisté zaštiťují. Mohli bychom předpokládat, že budou mít blízko k ideologii „amerického exceptionalismu“, tak jak jí prezentuje Shepherd. Toto tvrzení by ale mělo hned dvě trhliny. Zaprvé je potřeba reflektovat fakt, že Shepherd (přestože je stejně jako protagonisté Američan) je antagonist. Zadruhé by se tak úplně ignoroval fakt, že hráč hraje i za britské protagonisty. V podstatě se ale dá říci, že v prvním díle protagonisté zabraňují vypuknutí nukleární války a v dalších dvou dílech bojují za pravdu, kterou nikdo další nezná.

Hra nicméně vykresluje americko-britské jednotky jako technologické hegemony a odkazuje k národním symbolům skrze herní prostředí. Těmto dvěma kategoriím (technologii a hernímu prostředí) se chci věnovat níže.

Třetí kategorie – Technologická převaha Západu

V první řadě bych chtěl zmínit nejčastěji se vyskytující technologii v CoD MW – satelity. Tyto špionážní družice, které i v herním kontextu slouží ke sledování nepřátelského území a pohybu nepřátelských jednotek, se objevují v téměř každé cutscéně. Ve hře (stejně jako v reálném světě) může americká armáda pomocí těchto družic odposlouchávat cizí hovory. V kontextu hry ale satelity nejčastěji slouží jako prostředky na „přesun mezi misemi“ – satelitní snímek Země „přejede“ nad požadovaný stát, obraz se přiblíží a v daném státě posléze začíná mise.

Virilio (2007) považuje permanentní přítomnost satelitů nad Zemí za fundamentální princip vedení informační války. Spojené státy tak díky této technologii mají informační převahu nad nepřítelem – ve hře totiž není řečeno, že by stejnou technologií disponovaly ruské nebo blízkovýchodní jednotky.

Co se týče samotných ručních zbraní, přílišnou převahu Západu jsem nezaznamenal. V pozdějších fázích série (zejména s ruskou invazí v druhém a třetím díle) se navíc

⁷⁰ Tamtéž (cit. 18.6. 2017)

⁷¹ Z amerického generála Shepherd se totiž posmrtně stává válečný hrdina, což je přesně to, o co usiloval (pozn. autora).

technologické rozdíly mezi Rusy a Američany začínají stírat. Řadoví vojáci antagonistických frakcí ale často používají RPG (ruční protitankový granátomet), který nedisponuje naváděnými střelami. Pokud je ale hráč pod útokem nepřátelské helikoptéry, herní designéři mu vždy raketomet s naváděnými střelami poskytnou.

Velmi významnou technologií, kterou ruské i blízkovýchodní jednotky v CoD MW postrádají, je technologie nočního vidění. Ta umožňuje protagonistům vidět ve tmě nebo v tmavých prostorech. Tuto technologii jsem demonstroval ve videu s názvem Dezorientovaní Rusové.

Co se týče mobilních jednotek (vozidel a letadel), vyzdvihnul bych zejména Lockheed AC-130. Jedná se o bombardér, kterým disponuje armáda Spojených států. V sérii CoD MW hráč dostane dvakrát příležitost ovládat dělo tohoto bombardéru. Má pak vždy převahu nepřítelem – z bezpečí několikakilometrové výšky nad zemí decimuje nepřátelské jednotky, tanky i helikoptéry. Hra však nezobrazuje ničení, kterého se hráč dopouští, jelikož celou scénu sleduje skrze šedivou, zrnitou kameru.

„Umění ovládat nástroje moderního konfliktu je tím, co činí hranici mezi prosperitou vašeho lidu a naprostou zkázou“, říká Shepherd ve videu Shepherd a popis americké demokracie. Zároveň považuje USA za *„nejsilnější vojenskou sílu lidstva“*, tedy za zemi, která výše zmíněné umění ovládá. Připojuje tak k otázce technologie velmi důležitý a související prvek, totiž kompetenci a vojenské schopnosti.

Za nekompetentní jsou v rámci hry považováni jak nepřátelé, tak povstalecké jednotky. Ve videu Přiopití a spící Rusové je vidět Rusa, který zřejmě při držení hlídky požil alkoholický nápoj a další dva spící vojáky, které ze spánku nevyrušila ani střelba v horním patře. Ve videu Dezorientovaní Rusové jsou zachyceni vojáci střílející ve tmě kolem sebe, jelikož protagonisté vypli elektřinu v domě (a jelikož Rusové ve hře nedisponují výše zmíněným nočním viděním). Časté je také utíkáni nepřátelských jednotek (například při náletech zmíněné AC-130) z boje.

I povstalci v kontextu herního narativu postrádají *„umění ovládat nástroje moderního konfliktu“*. Ve videu s názvem Výcvik afgánských povstalců vidíme americké mariňáky na střelnici při zaučování afgánských povstalců. Seržant Foley směrem k nim říká: *„Nic proti, ale viděl jsem spoustu z vás střílet od boku a zasypávat kulkami všechno kolem sebe. Končí to tak, že nic netrefíte a jste za blbce.“* Poté je hráč (v kůži vojína Allena) nucen demonstrovat povstalcům, jak správně střílet. Foley to doplní větou: *„Vojíne Allene, ukažte našim přátelům, jak mariňák sestřeluje terče.“* V jiném videu s názvem Povstalci v Praze jsou zachyceni povstalci, kteří za bojového řevu běží přímo naproti tanku, který je hned vzápětí zastřelí.

Shepherd ve výše citované větě předpokládá, že nástroje moderního konfliktu vedou k prosperitě vašeho (tj. libovolného) lidu. Touto prosperitou myslí svobodu. Protagonisté podle něj svým válečným počínáním přinášejí lidem svobodu, kdežto antagonisté naprostou zkázu. Co jiného však přináší například zmíněný bombardér AC-130 než naprostou zkázu, to už nám Shepherd neprozradí. Není divu, že antagonisté se tváří i tvář takovému technologickému hegemonovi opravdu snaží naprosté zkázy dosáhnout – usilují o získání atomové bomby jakožto prostředku pro konečné řešení konfliktu.

Hra technologickou dominancí Ameriky (nebo obecně Západu) demonstruje americkou (nebo obecně okcidentální) nadřazenost nad Východem. Vojáci Orientu jsou oproti okcidentálním vojákům méně kompetentní a disponují méně vyspělou technologií. To koresponduje jak se Saidovými (2008) závěry, tak s Foucaultovými (2002). Ten ve své knize *Archeologie vědění* tvrdí, že vědění je moc. Američtí a britští vojáci věděním potřebným k vedení války disponují, a tudíž jsou hrou konstruováni jako mocnější skupina.

Čtvrtá kategorie – Civilisté v CoD MW

Dříve než začnu s popisem herního prostředí, bude vhodné popsat civilisty v CoD MW. Plynule tak mohu přejít k páté kategorii, tedy k brutalitě antagonistů, která je primárně navázána právě na bezbranné a nevinné civilní obyvatelstvo. Dle mého názoru je v kontextu hry právě chování vůči civilnímu obyvatelstvu nejúčinnějším prostředkem, jak učinit hranici mezi dobrem a zlem.

Pokud píšete o civilistech v CoD MW, popisují tím pouze několik málo misí ve všech třech dílech. V drtivé většině misí CoD MW série civilisté absentují. Hra tak v podstatě „odlidšťuje“ a „sterilizuje“ válku – ve velké části misí nezobrazuje civilní oběti války. Z reálných konfliktů je ale zřejmé, že značnou část válečných obětí tvoří právě civilisté. S pojmem sterilizace války souvisí i sterilizace násilí. Hra je obecně v zobrazování násilí velice střídáma (jediné, co je přítomné, jsou výtrysky krve po zásahu kulou).

Civilisté v CoD MW se dají rozdělit do pěti skupin: 1) ti, které můžete zabít, 2) ti, které můžete/nemůžete zachránit, 3) ti, za které můžete hrát, 4) ti, kteří tvoří kulisu mise, 5) ti, kteří tvoří povstalecké jednotky. Ve všech těchto kategoriích (kromě první a třetí) platí, že pokud se civilistu pokusíte zabít, mise končí, respektive se načte od posledního automatického uložení. Hráč je tak penalizován za své počínání a musí daný úsek hry odehrát znovu. V této kategorii se věnuji pouze čtvrté a páté skupině, jelikož první tři úzce souvisí s brutalitou.

O všech civilistech lze pochopitelně říct, že tvoří kulisu mise. Přece jen jsem však chtěl výzkumně oddělit civilisty, jejichž osud hráč může ovlivnit (první tři skupiny) od těch, kteří mají osud ve vlastních rukou (čtvrtá a pátá skupina). Do čtvrté skupiny můžeme zařadit civilisty, kteří se v průběhu mise volně pohybují v ulicích, ať už v poklidu nebo v panice. V průběhu hry totiž hráč zažije řadu honiček s antagonisty, do kterých se „plete“ velké množství civilistů. Stále platí pravidlo, že hráč při pokusu o dopadení nepřítele nesmí postřelit civilistu, a to ani nechtěně. Do čtvrté skupiny se dají zařadit i civilisté, které vidíme z kamery bombardéru. I o nich platí to samé – volně se pohybují po prostoru mise a hráč jim nesmí ublížit (musí například vyčkat, než odjedou).

Specifickou část čtvrté skupiny tvoří vystrašení civilisté. Utíkají buď před vozidly protagonistů (viz video Projížďka arabským městem) nebo antagonistů (viz video Puč v Saudské Arábii). To může znamenat, že mají z obou skupin respekt nebo se obávají nadcházejícího krveprolití. Civilisté hledí na americké jednotky velice podezřívavě. Například v misi *Týmový hráč* Američané podezřívavou (a v očích amerických vojáků podezřelou) dvojici

mužů stojících na balkóně okomentují následovně: „*Jsou ozbrojení?*“ „*Nikoliv, pouze nás sledují.*“ „*Vsadím se, že jsou to zvědi.*“ „*Hm... To ale neznamená, že je můžeme zastřelit.*“⁷² Z dialogu je cítit vzájemná podezřívavost a nevraživost obou skupin. Protože jsou však civilisté neozbrojeni, američtí vojáci je nechají být. Myšlenka, že každý, kdo má v ruce zbraň (a nemá stejnou uniformu) je potencionální nepřítel protagonistů, je silně vetkána do samotných principů hry.

Do páté skupiny řadím afgánské a pražské povstalce, které jsem již popsal výše. Zajímavou skupinou civilistů jsou právě pražští povstalci, jelikož ti v herním kontextu tvoří regulérní odboj proti Rusům ovládajícím Českou republiku (konkrétně Prahu). Od ostatních povstalců (například právě afgánských nebo francouzských) se liší tím, že nenosí uniformu (mají tak blíže spíše k lokální milici). Češi jsou tak ve hře prezentováni jako hrdinný národ odbojářů, který se postavil proti ruským utlačovatelům. Tomu však příliš neodpovídá jejich chování (například sebevražedná zteč proti tanku) a především jejich jazyk – Pražané v této hře mluví mixem češtiny a ruštiny. Tento fakt byl ze strany českých hráčů i českých herních periodik hojně kritizován.⁷³

Ve hře vidíme, že americká armáda cvičí vojáky východních armád (kupříkladu afgánské povstalce). To koresponduje s výroky prezidenta Bushe, že Amerika musí pomoci islámskému světu vytvořit demokratickou a svobodnou společnost (Coronel, 2010). Svobody se snaží dosáhnout i pražští povstalci. Obě skupiny ale nedisponují dostatečnými technologiemi (viz třetí kategorie výše). Civilisté však zbraně nenosí a ve hře často uvidíme, jak v panice utíkají před nebezpečím. Do jejich řad pak (vzhledem k neexistující policii a jiným ozbrojeným složkám) může vnést klid jenom hráč. To však neplatí v orientálním prostředí. To podtrhuje hostilitu tohoto herního prostředí – hráči je sděleno, že na těchto místech není západní armáda vítána.

Pátá kategorie – Brutalita a práce s násilím v CoD MW

Jak jsem již předeslal výše, v této kategorii se budu věnovat prvním třem skupinám civilistů (viz Čtvrtá kategorie). Hra nabízí hráči možnost zabít civilisty pouze v misi na Zakhaevově letišti v Moskvě (viz video Masakr na letišti a Tabulka E). Hráč v kůži amerického špióna prochází spolu se třemi Rusy letiště a chladnokrevně zabíjí ruské civilisty. Hra mu ale nabízí několik možností, jak se s nastalou situací vyrovnat, respektive se z ní morálně vyvázat (Bandura, 2015). Hráč může civilisty jednak dehumanizovat (Bandura, 2015), jelikož samotná hra je popisuje jako cíle, ne jako lidské bytosti (Coronel, 2010). Zadruhé může rozptýlit odpovědnost na jiné (Bandura, 2015). To by v kontextu hry znamenalo, že nebude vůbec střílet a zabíjení přenechá Makarovovi a jeho kolegům, za což ho hra nijak nepenalizuje. A konečně, hráč může celou misi přeskočit a tato morální dilemata vůbec neřešit.

⁷² http://callofduty.wikia.com/wiki/Team_Player/Transcript (cit. 21.6. 2017)

⁷³ Kritizováno bylo i samotné zobrazení Prahy, kterému se však chci věnovat v podkapitole s prostředím (pozn. autora).

Zároveň je důležité, že hra hráči možnost účasti na masakru po boku Makarova nabízí. Uměle tak vytváří silný antagonismus vůči jeho osobě, jelikož zabíjení bezbranných civilistů je v očích řady hráčů neomluvitelný čin. Pokud by tomu tak nebylo, mise by nebyla v několika zemích světa zakázána.

Civilisty (mimo výše zmíněného letištního masakru) mohou v kontextu hry zabít pouze antagonisté a jejich vojáci. Nejvyšší počet civilních obětí jde na vrub Makarovovi s Khaledem Al-Asadem. Al-Asad stojí za genocidou saudsko-arabského obyvatelstva a vraždou Yasira Al-Fulaniho a Makarov má na svědomí letištní masakr. Společně také stojí za odpálením atomové bomby, které sice nepřineslo civilní ztráty, ale bylo příčinou citelných ztrát americké armády. V průběhu hry je ale hráč také svědkem poprav, které vykonávají přímo řadoví vojáci. Těm se věnuji níže.

Popravám civilistů hráč může nebo nemusí zabránit, respektive někdy ani nemůže. Například ve videu Rusové versus starý pán hráč civilistu zachrání, pokud je dostatečně rychlý. Pokud se mu záchrana nepodaří, hra ho za to nijak nepenalizuje. Tyto veřejné popravy mají dokreslovat barbarství antagonistické frakce, jak jsem ho již výše popsal na příkladu Foucaulta (2000). Občas ale protagonisté musí nechat civilisty zemřít – jsou například na tajné misi a nechtějí se prozradit, protože by čelili přesile.

Poslední skupinu civilistů tvoří ti, do jejichž (předsmrtného) osudu se může hráč vžít. Takovýmto případem je již několikrát popisovaný osud Yasira Al-Fulaniho ve videu Puč v Saudské Arábii (viz Tabulka B). Další video tohoto typu je Smrt rodiny Davisů. Jedná se opět o misi, kterou lze přeskočit. V misi je přítomná rodina Davisů (otec, manželka, malá dcera), která je na dovolené v Londýně. Otec nahrává dceru s manželkou na kameru. Dcera běží napřed po ulici, hned vedle jede po silnici kamión. Otec s matkou dojdou k dceři blíž a zmíněný kamión vybuchuje a zabijí rodinnou trojici. Kamera po výbuchu stále nahrává a hráč vidí, jak se z kamiónu line zelený jedovatý plyn. Později se dozvídáme, že za tímto chemickým útokem stál Makarov. Prostředí scény je tvořeno jednou londýnskou ulicí, v pozadí je vidět Big Ben a vlající britské vlajky.

Primárním cílem této scény je především další dehonestace Makarova, který tento odsouzeníhodný čin řídil z pozadí. Tato scéna ale taktéž funguje metonymicky – na základě synekdochy. Metonymie a synekdocha jsou rétorické tropy, které se ve vizuální sémiotice používají při druhém (konotačním) stupni označování (viz Sedláková, 2015, str. 342). Synekdocha je pak konkrétně záměna části a celku. V této scéně jsme svědky smrti jedné britské rodiny. Avšak vzhledem k tomu, že v pozadí jsou vidět britské národní znaky (vlajka Union Jack) a památky (Big Ben), můžeme incident chápat jako útok na britskou kulturu. Útok na rodinu Davisů je tak přeneseně útokem na celou Velkou Británii, potažmo všechny podobné britské rodiny. Tomu, že se útok posléze rozšíří do dalších částí Londýna, napovídá i rozpínající se zelený dým na konci scény.

Násilí páchanému antagonisty jsem se však již věnoval dostatečně. Nyní je čas podívat se zblízka na chování protagonistické frakce. Již bylo řečeno, že protagonisté nezabíjejí civilisty. To však neznamená, že by nemohli mučit nebo rovnou zabít hlavní i vedlejší antagonisty. Toto chování lze vysledovat na videích Zabití Al-Asada, Volkovo zajetí a

Warabův konec. Zaměřím se na první a poslední řečené video, jelikož mají mnoho styčných bodů.

Al-Asad i Waraabe jsou v úzkých, schovávají se v nedobytné místnosti, do které se musejí protagonisté nejprve prostřílet. Protagonisté vniknou do místnosti, kde dochází k rychlé pacifikaci antagonisty. V obou případech ji má na starosti Kapitán Price. Ušetří antagonistovi pár ran a začíná výslech. Jakmile výslech skončí, Price vytáhne zbraň a střílí antagonistu do hlavy. V obou případech své jednání zaštiťuje pomstou padlých vojáků, které mají antagonisté na svědomí. Proč ale antagonisté nejsou zajati, aby byli dále vyslýcháni, a Price místo toho volí toto radikální řešení? To se ze hry nedozvíme. Naopak z dalších scén (Popis Viktora Zakhaeva) se dozvídáme, že Price Al-Asada zabíjet nemusel. Vypovídá o tom následující dialog.

Seržant Griggs: *„Aspoň toho parchanta (Al-Asada, pozn. autora) jsme dostali.“*

Kapitán Price: *„Ale nebyl zodpovědný za zabití tvých Mariňáků. Promiň kamaráde.“*

Price v tomto dialogu explicitně přiznává svou chybu – zabil nesprávného člověka. Dále už jeho čin ale nikdo nereфлекtuje, ani se k němu nevrací. Price byl zřejmě zaslepen pomstou (minimálně jeho rozčilený obličej ve videu Zabití Al-Asada o tom vypovídá). V čem je tedy Priceovo chování jiné od impulzivních činů Makarova nebo Imrana Zakhaeva, který chce pomstít smrt svého syna? To je další otázka, na kterou nám hra nepodává žádnou odpověď.

Protagonisté se podobně tvrdě vypořádají i s dalšími antagonisty – generál Shepherd je zabit vrženým nožem do oka (viz video Shepherdova smrt) a Makarov je oběšen (viz video Makarovův konec). Price po Makarovově smrti dojde katarzi – zapálí si doutník, těžce oddechuje a sleduje pověšenou mrtvolu Makarova.

Poslední soubor videí, který by se dal pod tuto kategorii zahrnout, jsou videa s názvem Oslava zabití 1 a 2. Protagonisté v nich propukají v jásot, jakmile získají technologickou převahu nad nepřítelem. Ve videu Oslava zabití 1 je například vidět bombardování ruských jednotek letounem AC-130, které se u protagonistů setkává s úspěchem.

Z popisu této kategorie lze vyčíst, že hra činí rozdíl mezi násilím vykonávaným protagonisty a antagonisty. Civilisty mohou zabíjet pouze protagonisté, s výjimkou jediné mise, která má však dokreslovat teroristický charakter hlavního antagonisty, a z níž se může hráč „morálně vyvázat“. Hra válku sterilizuje (Salter, 2011) – v oblastech, které ochraňují protagonisté (platí to zejména o USA), se téměř žádní civilisté nevyskytují. Oproti tomu mise, které ovládají antagonisté, jsou civilisty přeplněné. Tyto civilisty ale často nečeká nic jiného než násilná smrt. Hra tak činí rozdíl mezi precizní, spravedlivou válkou protagonistů a teroristickou válkou antagonistů (Coronel, 2010). Protagonisté se ideou spravedlnosti zaštiťují také v případech likvidace antagonistů – mstí smrt svých padlých kolegů. Tato „spravedlnost“ má nejbližší k primitivnímu principu oko za oko, zub za zub.

Šestá kategorie – Herní prostředí

Tato kategorie je věnována hernímu prostředí série CoD MW. Vzhledem k tomu, že mise CoD MW se odehrávají v zemích celého světa, budu se snažit vybrat ty lokace, které jsou pro můj výzkum zajímavé (mimo jiné například proto, že se v nich pohyboval antagonista atd.). Následující, sedmá kategorie je zaměřena na méně postřehnutelné prvky herního designu – symboly, graffiti, plakáty na zdech a vlajky.

Prvním místem, na kterém se objeví hned tři antagonisté (otec a syn Zakhaeovi, Al-Asad), je Al Qunfudhah⁷⁴ v Saudské Arábii. Toto město jsem již popsal při scénickém rozboru videa Puč v Saudské Arábii (viz Tabulka B). Tuto zemi zřejmě američtí tvůrci nevybrali náhodou – Saudská Arábie je dlouholetým spojencem USA. To však nebránilo tomu, aby byla hra (konkrétně první díl CoD MW série) zakázána v Saudské Arábii i Spojených arabských emirátech. Důvodem bylo zobrazování násilí vůči islamistickým vojákům.⁷⁵

Další mise prvního dílu se odehrávají v Rusku, většinou se jedná o noční mise v Kavkazských horách. Další zajímavým místem je „Al-Asadovo město“, Ahvaz v Iránu. Hráč zde čelí tvrdé přesile. Na videu Záchrana kapitánky Pelayo můžeme vidět malou část z toho města – připomíná spíše trosky s všudypřítomnými arabskými znaky, plakáty a vojáky Opforu. Velice silnou atmosféru má také Pripjať v Ukrajině, poblíž Černobylské elektrárny. Hráč se tu ocitá po její havárii. V tomto „městě duchů“⁷⁶ se nevyskytuje žádný civilista (což ostatně není obvyklé ani v dalších misích), hráč narazí pouze na spoustu agresivních ovčáckých psů. Hráč je v Pripjati proto, aby zneškodnil Imrana Zakhaeva, což se nakonec nepodaří (viz video Ustřelení ruky Imrana Zakhaeva).

V prvním díle hráč bojuje pouze na území Ruska, Ukrajiny a blízkovýchodních států. Konflikt má lokální charakter omezený na oblast Východu. Místa, ve kterých se bojuje, jsou velmi nehostinná, plná OpFor vojáků nebo radiace (Pripjať).



Obr. 10: Opuštěné ukrajinské město Pripjať z prvního dílu CoD MW. Převzato z: <http://www.kotaku.co.uk/2015/07/17/50000-people-used-to-live-here-a-photo-tour-of-modern-warfares-pripyat>

⁷⁴ http://callofduty.wikia.com/wiki/The_Coup (cit. 15.6. 2017)

⁷⁵ http://callofduty.wikia.com/wiki/Call_of_Duty_4:_Modern_Warfare (cit. 15.6. 2017)

⁷⁶ Tak ho popisuje váš kolega ve zbrani MacMillan (pozn. autora).

V druhém dílu je už situace zajímavější – konflikt se přesouvá do domoviny protagonistů, do Spojených států. Na videu s názvem Projížďka arabským městem mám natočenu jednu z prvních misí druhého dílu z prostředí afgánského města. Hráč je posazen za těžký kulomet vozu Humvee a může se rozhlížet po okolí. Projíždí ulicí s polorozpadlými domy skrze vířící písek. Vzápětí se ozvou vojáci před hráčem: „Vidíš něco?“ „Nic nevidím, chlape. Tohle místo je mrtvé.“ „Dobře chlapi, dávejte pozor, tohle je Divoký západ.“ To znamená, že vojáci mají očekávat nebezpečí na každém kroku (velící důstojník je dokonce upozorňuje na to, že si mají hlídat střechy). Afgánské město může být Divokým západem také proto, že je podobně jako on pusté a suché a rozhoduje v něm ten, kdo umí lépe zacházet se zbraněmi. Může to také znamenat, že zde neexistují žádná pravidla a zákony, ale rozhodují (již zmíněné) zbraně.

Po této misi následuje prostředí zamrzlých kazachstánských hor a konečně mise na moskevském Zakhievově letišti. Na tomto letišti se poprvé objeví fast food Burger Town, herní obdoba Burger King s téměř totožným logem. Následuje mise z prostředí chudinské favely v brazilském Rio De Janeiru, kde se snažíte dopadnout vedlejšího antagonistu Alejandra Rojase.

Z hlediska prostředí je ale velice zajímavá (a možná i úsměvná) mise Wolverines (viz Obrázek 11 níže). Hráč se v ní snaží ochránit parkoviště s benzínovou pumpou, fast food řetězci a bankou před útočnými vlnami Rusů. Hlavní úkoly této mise zní: Dostaňte se na střechu restaurace Nate's. Přeskopte se u restaurace Nate's. Zajistěte Burger Town.⁷⁷ Američtí vojáci také zachraňují civilistu, který je odnesen do bezpečí – do skladu masa fast foodu Burger Town.⁷⁸



Obr. 11: Eskorta VIP osoby do fast food řetězce Burger Town. Převzato z: <https://portforward.com/games/walkthroughs/Call-of-Duty-6-Modern-Warfare-2/Call-of-Duty-6-Modern-Warfare-2-134.htm>

⁷⁷ <http://callofduty.wikia.com/wiki/Wolverines>! (cit. 15.6. 2017)

⁷⁸ <http://callofduty.wikia.com/wiki/Raptor> (cit. 15.6. 2017).

Obrana výše zmíněných objektů se dá chápat jako metafora ochrany amerického ropného bohatství (benzínové stanice), kapitalismu (banka) a konzumerismu (fast food řetězce) před ruskými útočníky. Ani v kontextu hry se nejedná se o nějaké strategicky významné objekty. Jedná se o objekty, které přímo definují americkou kulturu a ekonomiku.

V dalších misích americké kampaně druhého dílu se bojuje přímo ve Washingtonu DC, u poničeného Washingtonova monumentu a rozpadajícího se Bílého domu (viz Obrázek 12 níže). Tyto stavby jsou opět přímým symbolem americké demokracie a státnosti. Ve videu s názvem Recept na Rusko vidíme zničený Washington DC jako na dlani. Je to až apokalyptický výhled na spálenou hořící zem. Dva američtí vojáci se baví o dalším postupu: „*Tak kdy pojedeme do Moskvy?*“ „*Nedostaneme se tam včas. Ale vím, že až se tam dostaneme, tak to tam necháme lehnout popelem.*“ Američtí vojáci to chtějí Rusům oplácit stejnou mincí – vypálit jim jejich hlavní město, tak jako to učinili oni jim.



Obr. 12: Poničený Bílý dům z druhého dílu CoD MW.

Převzato z: <http://www.disphotic.com/after-empire-ii-the-american-ruin/>

Ve třetím dílu CoD MW série se z americko-ruského sporu stává mezinárodní, globální konflikt. Bojuje se v Evropě i v Africe. CoD MW 3 ale začíná na Wall Street, na newyorské burze. Opět se jedná o symbol kapitalismu, který je potřeba ochránit před Rusy. Mise se posléze přesunou do Sierra Leone v Africe, do ještě chudší oblasti, než byla favela v CoD MW2. V průběhu mise hráč zabíjí chudé černochoy s kalašnikovky a občas se musí vypořádat i s hyenou.

Poté už se děj přesouvá do Evropy, konkrétně do Londýna. Hráč se postupně probojuje londýnským metrem a když se z něj dostane ven, naskytne se mu pohled na Big Ben, London Eye, červené doubledeckery a červené telefonní budky (viz Obrázek 13 níže). Tvůrci hry dokonce nezapomněli ani na černé londýnské taxi (je vidět ve videu Smrt rodiny Davisů). Ve videu Pád Eiffelovy věže jsem dále zachytil boj v Paříži, který vyústí ve zhroucení Eiffelovy věže.



Obr. 13: Londýn, jak je vyobrazený v druhém díle CoD MW.

Převzato z: http://callofduty.wikia.com/wiki/London?file=London_Invasion.jpg

CoD MW 3 obsahuje i českou metropoli Prahu. Hráč začíná pražskou misi plaváním ve Vltavě vedle Karlova mostu (viz Obrázek 14 níže). Posléze se pohybuje po ulicích Starého města. Některé části misí Prahu skutečně připomínají, poznat lze například Staroměstské náměstí či okolí Mariánského náměstí. Zpracování je dostatečně podobné, zároveň však hráč objeví řadu nepřesností. Například Pražský orloj je umístěný "trochu" jinde.⁷⁹ Lze objevit rozličné chyby, jakými jsou televize s popisem kamepa místo kamera či reklama na občerstvení s cenami vyčíslenými v dolarech.⁸⁰



Obr. 14: Herní obdoba pražského Karlova mostu.

Zdroj: vlastní screenshot ze hry CoD MW3.

⁷⁹ <http://www.zing.cz/special/1358/po-stopach-ceske-republiky-prehled-virtualnich-navstev-nasi-domoviny> (cit. 15.6. 2017)

⁸⁰ http://bonusweb.idnes.cz/prohlednete-si-prahu-v-nejpopularnejsi-strilecce-casto-je-k-nepoznani-1ze-Magazin.aspx?c=A111229_170940_bw-magazin_anb (cit. 15.6. 2017)

Z výše uvedeného vyplývá, že Rusové v CoD MW sérii nejvíce ohrožují americkou kulturu. Útočí přímo na její nejvyšší správní aparát – sídlo prezidenta v Bílém domě. Neváhají ale útočit ani na kapitalistické světové sídlo – Wall Street a „chrámy konzumu“ (fast foody). Druhou zemí, kterou Rusové ve hře ohrožují nejvíce, je Velká Británie. Pohybují se v blízkosti Westminsterského paláce (s Big Benem), sídla parlamentu. Rusové v Londýně také započnou chemické útoky. Nejvíce ohrožené jsou domovské země protagonistů. V ostatních zemích Rusové neútočí na symboly státnosti, ale spíše na památky a symboly národní hrdosti, například ve Francii na Eiffelovu věž a v Praze na Karlův most a Star+oměstské náměstí s Pražským orlojem.

Východní státy (Rusko, Blízký východ) jsou z hlediska herního prostředí nehostinná místa bez významnějších památek. V Rusku bojujete v horských oblastech, často také v noci. Svoji cestu Ruskem v prvním díle CoD MW zakončíte u jaderné elektrárny, kde se snažíte dopadnout Imrana Zakhava. Všechna tato prostředí vzbuzují představu nebezpečnosti, kterou dokresluje i noční čas.⁸¹ Podobný vzor najdeme i u blízkovýchodního prostředí. Zde však bojujete primárně ve dne, konkrétně za bezoblačného „horkého“ dne. Nejčastěji se válčí v městských, polorozbořených ulicích a domech. Rozdílem oproti ruskému prostředí je také obrovská přesila nepřátel, kteří se skrývají téměř všude – v úzkých uličkách, v troskách domů i na střeších. Často je tu zobrazována propaganda (v podobě plakátů, graffiti na zdech i vlajek OpForu). Ještě méně hostinným herním prostředím jsou pak brazilské a africké chudinské čtvrti, kde hráč čelí ještě znatelnější přesile nepřátel bez ochranných uniforem (nepřátelé jsou tu často pouze v tričku).

Západní státy (USA, VB, Francie) jsou pak zobrazovány v městských prostředích, která jsou plná obchodů a kaváren (Paříž), dvoupatrových domů s udržovaným trávníkem (USA) a zejména památek – bojuje se totiž v hlavních amerických a evropských metropolích. Tyto památky jsou často ruskou invazí poničeny nebo úplně zničeny. Hlavní města a památky fungují na principu synekdochy (záměny částí s celkem) – útok na Paříž můžeme chápat jako útok na celou Francii a zničení Eiffelovy věže jako přímé ohrožení francouzské kultury.

Z hlediska kontrastu mezi zobrazováním západních a východních států v CoD MW sérii lze aplikovat teorii orientalismu (Said, 2008). Ta říká, že východní státy jsou v médiích konstruovány jako chudé, nehostinné a zaostalejší oblasti, které jsou vyřazeny z širšího procesu modernizace. S gradací konfliktu ze hry mizí východní oblasti. První díl je téměř výlučně vymezen na oblast Východu, v druhém dílu se začne bojovat na území Spojených států a třetí díl se odehrává v Evropě. Zajímavé je, že v Rusku si hráč zabojuje pouze v prvním dílu⁸², a to na specifickém místě ve specifický čas – v horách a v noci. Kolem se nacházejí pouze dřevěné domy a statky. Rusko je tak ve hře prezentováno jako zaostalá země plná vesnických sídel, hráč v něm nenarazí na žádné město. Pravý opak platí o Blízkém východě – v něm jednoznačně dominují města. Blízký východ je se svými zničenými městy

⁸¹ V něm však mají protagonisté strategickou výhodu – disponují již zmíněným nočním viděním, které jim pomáhá porazit ruské nepřátele (pozn. autora).

⁸² Nepočítám misi z druhého dílu na moskevském letišti, přece jen se jedná o letiště, tedy o místo, které nám toho moc o prostředí v dané zemi neprozradí (pozn. autora).

konstruován jako dějiště neutuchající války. Arabská města jsou zobrazována jako chaotické labyrinty, do nichž musí západní armády vnést řád (Höglund, 2008).

Sedmá kategorie – Frakce a symboly v CoD MW sérii

V této kategorii se věnuji symbolům, vlajkám, plakátům a graffiti na zdech, kterých si při bližším zkoumání prostředí hráč nemusí všimnout. To ale neplatí o vlajkách, které jsou ve hře až téměř nadužívány, a to jak v případě vlajek západních protagonistů, tak východních antagonistů. Je zajímavé sledovat zejména antagonistické vlajky, které jsou fiktivními (vytvořenými) nápady tvůrců hry. Vlajky západních protagonistů jsou státní vlajky jednotlivých zemí – vlajka USA, britský Union Jack, francouzská trikolóra, česká a německá vlajka atd.

Druhým nejužívanějším symbolem jsou emblémy jednotlivých frakcí, speciálních jednotek nebo armád. Musíme ale dále rozlišovat, jestli se jedná o reálně existující skupiny nebo o fiktivně vytvořené. V CoD MW sérii se vyskytují následující reálně existující bojové síly: Námořní pěchota Spojených států amerických (neboli Mariňáci), britská Special Air Service (SAS), U.S. Army Rangers, německý Bundeswehr, americká Delta Force, ruská Federální služba bezpečnosti (FSB), francouzská GIGN, US Navy SEALs a obecně i Armáda Spojených států amerických. Platí přitom, že emblémy těchto skupin jsou tu více, tu méně upraveny herními tvůrci.⁸³ Emblémy britských a amerických jednotek jsou také přítomné v cutscénách před misemi, aby demonstrovali, za jakou skupinu budete v následující misi hrát.

Mezi fiktivní bojové skupiny vytvořené tvůrci CoD MW patří: Task Force 141 (nadnárodní organizace pod vedením americko-britských vojáků), OpFor, ruští Loajalisté, ruští Ultranacionalisté, Inner Circle (Vnitřní kruh, teroristická organizace pod vedením Makarova) a Shadow Company (Stínová společnost pod vedením generála Shepherdá). Mezi fiktivní skupiny můžeme zahrnout i český odboj, ten se však žádným symbolem nezaštiťuje.⁸⁴

Z výše popsaných informací lze vysledovat zajímavé tendence. Státní vlajky jsou ve hře přítomné pouze v západních zemích – ve Spojených státech, Velké Británii, Francii, Německu, ale i v České republice. Naopak co se týče východních států, hra zobrazuje pouze ruskou vlajku, avšak za specifických podmínek – konkrétně na uniformách Loajalistů. Ruská vlajka je také vidět v misi s názvem Turbulence, ve které chráníte ruského prezidenta Vorsevskyho. Této misi se chci podrobněji věnovat níže. Všechny blízkovýchodní národy ve hře mají univerzální vlajku OpForu, která je velice nadužívaným prvkem v misích blízkovýchodních států. Naopak vlajka Ultranacionalistů ve hře příliš vidět není.

⁸³ Tvůrci zřejmě neměli na používání těchto emblémů právo, a tak je upravili, aby se vyhnuli soudním sporům (pozn. autora).

⁸⁴ Spolu s používáním převážně ruských zbraní a ruského dialektu je vůbec otázka, jestli se o „českém odboji“ dá vůbec ve hře mluvit. Viz http://callofduty.wikia.com/wiki/Czech_Resistance (cit. 16.6. 2017).

Hra v sobě zahrnuje reálné vojenské síly západních států. Vojenské síly východních států (kromě zmíněné FSB, což je ale spíše bezpečnostní služba⁸⁵) jsou smyšlenými silami herních tvůrců. To však neznamená, že jejich symboly (vlajky) a cíle jsou čistou vymyšlenou fikcí, kterou tvůrci uměle vytvořili pro potřeby hry. Odkazují totiž na prvky reálného světa.

Následující řádky jsou věnovány frakcím a symbolům OpForu a Ultranacionalistů. OpFor je blízkovýchodní vojenskou skupinou, jejímž lídrem je Khaled Al-Asad. Vlajka OpForu zobrazuje dvě zkřížené šavle. Obecně jde o prvek používaný na Blízkém východě už od dob Osmanské říše. Podobné prvky nalezneme na ománské a saudskoarabské vlajce.⁸⁶ Zkřížené meče obecně symbolizují boj nebo přípravu na něj, sílu, agresi nebo ochranu.⁸⁷ Šavle jsou také objektem, který je spojený s orientalistickou stereotypizací Arabů v médiích (Šisler, 2008).



Obr. 15 a 16: Vlajka a symboly OpForu. Převzato z:

http://callofduty.wikia.com/wiki/OpFor?file=OpFor_banner_CoD4.png

a http://callofduty.wikia.com/wiki/OpFor?file=OpFor_emblem_on_wall_CoD4.png

OPFOR je v angličtině zkratka pro Opposing Force, což je skupina, která má reprezentovat nepřítel. Většinou je tato skupina zařazena při výcvicích – pro výcvikové účely americké armády tak nepřátelé mohou hrát klidně další Američané. K vyhnutí se diplomatickým problémům používá americká armáda pro reálné nepřátelské skupiny fiktivní jména, avšak jejich zbraně musí být co nejvěrnějšími kopiemi.⁸⁸ Americká armáda při svých výcvicích používá stejné metody jako tvůrci CoD MW – pro účely boje vytváří generickou nepřátelskou zemi, která by se měla co nejvíce blížit realitě svým zbraňovým arsenálem. To, že tak tvůrci a armádní příslušníci činí skrze stejný pojem (OPFOR), není až tak zarážející, vzhledem k tomu, že tvůrci CoD MW spolupracovali s americkou armádou (Gagnon, 2010).

⁸⁵ https://cs.wikipedia.org/wiki/Feder%C3%A1ln%C3%AD_slu%C5%BEba_bezpe%C4%8Dnosti (cit. 16.6. 2017)

⁸⁶ <http://callofduty.wikia.com/wiki/OpFor> (cit. 16.6. 2017)

⁸⁷ <http://www.whats-your-sign.com/sword-symbolism.html> (cit. 17.6. 2017)

⁸⁸ https://en.wikipedia.org/wiki/Opposing_force (cit. 16.6. 2017)

Nyní se zaměřím na spory uvnitř antagonistického státu v CoD MW – spor mezi Ultracionalisty a Loajalisty a spor v kontextu samotných Ultracionalistů. Ultracionalisté jsou politickou, ale i vojenskou skupinou. Loajalisté jsou pouze vojenskou skupinou, která se vytvořila na popud ruské občanské války. Ultracionalisté mají převahu v rámci Ruské federace a mohou tak dosadit do jejího čela svého prezidenta – tím je Boris Vorshevsky. Ultracionalisté se však posléze rozštěpí – část z nich stojí za umírněným Vorhevským a část za radikálním Makarovem. Ten je však za své teroristické akce z ultracionalistické skupiny vyloučen. Makarov si založí zmíněný Vnitřní kruh. Aby Vorshevsky dosáhl míru se Západem, spojí Ultracionalisty a Loajalisty pod jednu frakci.

V misi Turbulence hra velice jemnými nápovědami přibližuje Vorshevskyho charakter. Ruský prezident má ve své kanceláři vlajku Ruska, vlajku, kterou mají na uniformách Loajalisté. Dále tu má i vlajku Sovětského svazu, ta je nicméně poničená a potrhaná. Ve videu Plán ruského prezidenta také Vorshevsky sděluje, že je připraven vyjednávat se Západem. Všechny tyto indicie (ruská vlajka, potrhaná sovětská vlajka a Vorshevskyho plán) odkazují k tomu, že Vorshevsky je připraven odklonit se od ultracionalistických ideálů. To kromě jeho slov dokresluje i potrhaná vlajka SSSR⁸⁹, jejíž část (konkrétně srp a kladivo) mají ve znaku Ultracionalisté (viz Obrázek 17).



Obr. 17: Potrhaná vlajka SSSR v kanceláři ruského prezidenta Vorshevského.

Zdroj: Vlastní screenshot ze hry CoD MW3.

Vlajka Ultracionalistů v CoD MW sérii je zbarvená do červena (viz Obrázek 18 níže), což je barva, která je v této sérii synonymem nepřátelství. Zde má však červená indikovat další význam – společně se srpem a kladivem je přímým symbolem Sovětského svazu. Srp a kladivo však nejsou zlaté (jako je tomu na originální vlajce SSSR), ale červené, a jsou umístěny uvnitř černé hvězdy. Černá hvězda je často používaným symbolem anarchismu a kombinace červené a černé společně s hvězdou je typická pro anarchokomunismus⁹⁰. Anarchokomunismus je politický směr hájící vizi beztřídní společnosti (komunismus) bez vládnoucí třídy (anarchismus). Anarchokomunisté chtějí zrušit kapitalistický stát.

⁸⁹ Zajímavé je, že tato herní vlajka má srp a kladivo na opačné straně než vlajka reálná (pozn. autora).

⁹⁰ https://en.wikipedia.org/wiki/Anarchist_symbolism (cit. 17.6. 2017)

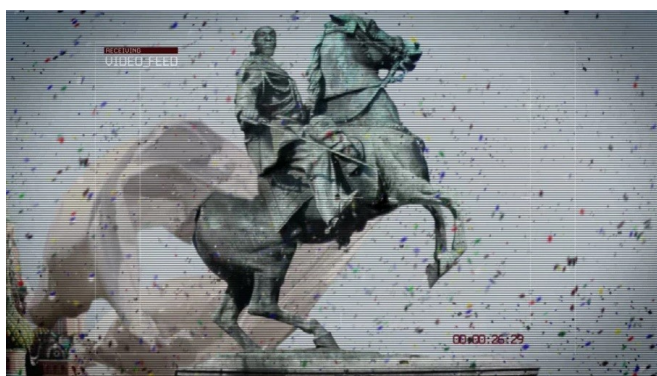


Obr. 18: Vlajka Ultrationalistů v CoD MW. Převzato z:

<http://callofduty.wikia.com/wiki/Ultrationalists?file=Ultrationalistflag.svg>

Makarova můžeme považovat za prototyp anarchokomunisty. Jak říká Shepherd ve videu Makarovův popis: „*Není věrný žádné vlajce, zemi nebo ideologii. Bojuje svou vlastní válku a neřídí se žádnými pravidly.*“ Makarov vskutku není věrný žádné zemi, jelikož jeho rodné Rusko ho považuje za zločince. Věrný je jedině zemi dávno zaniklé – Sovětskému svazu. Neřídí se žádnými pravidly, odmítá autority – je to anarchista. Za anarchokomunistu ho můžeme označit také proto, že jeho vojska přímo útočí na budovy spjaté s kapitalismem (burzu ve Wall Street, banky).

Další řádky jsou věnované symbolickému zobrazování samotných antagonistů. Po Imranu Zakhaevovi je pojmenováno letiště v Moskvě (viz video Masakr na letišti) a je mu vystavěn památník (viz video Úvod do CoD MW 2). Hra nám v druhém zmiňovaném videu sděluje, že Zakhaev je hrdinou „nového Ruska“. Po jeho smrti v boji s Američany ho Rusové začali chápat jako mučedníka. Samotný památník zobrazuje Zakhaeva s mečem na koni (viz Obrázek 19). Zajímavé v tomto kontextu je, že o antagonistech se hovoří jako o Čtyřech jezdcích (jako reference na Čtyři jezdce z Apokalypsy).⁹¹ Vzhledem k tomu, že Zakhaev drží na jezdecké soše meč, je jeho vyobrazení nejbližší vyobrazení apokalyptického jezdce Války.⁹²



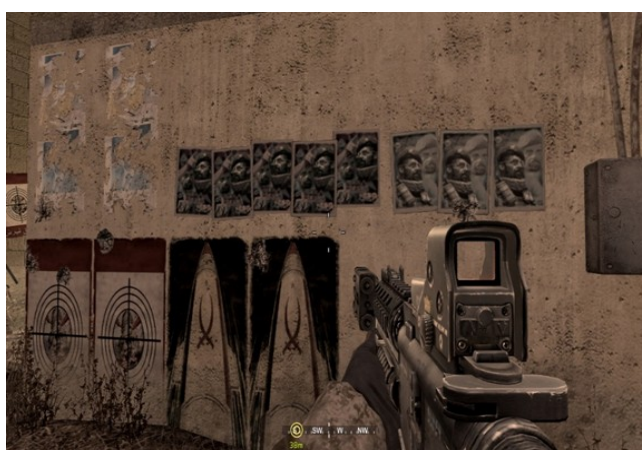
Obr. 19: Jezdecká socha Imrana Zakhaeva v CoD MW.

Převzato z:

http://callofduty.wikia.com/wiki/Imran_Zakhaev?file=Mw2_zakhaev_1.jpg

⁹¹ Viz: http://callofduty.wikia.com/wiki/The_Four_Horsemen Hra tak činí skrze achievements (odměny) za zabití antagonisty. O těchto jezdcích se ale nikdy nemluví v samotné hře. Vzhledem k tomuto faktu a také vzhledem k nejasnému složení skupiny (že by mohl být Makarov členem je čistá spekulace) jsem se rozhodl tuto skupinu v práci blíže nepopisovat (pozn. autora).

⁹² https://en.wikipedia.org/wiki/Four_Horsemen_of_the_Apocalypse (cit. 17. 6. 2017).



Obr. 20 a 21: Podobizny Khaleda Al-Asada v ulicích blízkovýchodních měst.

Zdroj: Vlastní screenshots z her CoD MW2 a CoD 4 MW.

Ve hře jsou také často přítomné podobizny Khaleda Al-Asada na zdech (ve formě graffiti nebo plakátů, viz Obrázek 20 a 21 výše). V průběhu hry také uvidíme na několika televizích jeho projev před zavražděním Al-Fulaniho (viz Khaled Al-Asad v TV 1,2). Hra tak hráče neustále konfrontuje s jeho myšlenkami, ale činí tak pomocí záznamu ve smyčce v poněkud obstarožních televizích.⁹³ Již jsem popsal situaci, konkrétně při rozboru scény Puč v Saudské Arábii (viz Tabulka B), kdy civilista sprejuje podobiznu Al-Fulaniho na zeď hned vedle plakátů Al-Asada. Podobizny Al-Asada jsou ale ve hře k vidění hned několikrát. Jedna z nich se objeví dokonce i v druhém díle, tedy v době, kdy už je Al-Asad mrtvý. Když ale doplním, že se jednalo o misi z prostředí Afghánistánu, celá záležitost by měla být jasnější. Podobizny Al-Asada jsou v rámci hry propagandistickým nástrojem dokazujícím, že myšlenky tohoto antagonisty jsou na daném místě velice živé.

Z dalších symbolů zmíním zdviženou zaťatou pěst, která je symbolem jednoty, síly, odporu a revoluce (viz Obrázek 22). Je opět vyvedena v červených barvách. Nalezneme jí v lokacích, které ovládl OpFor záhy po puči. Totéž platí i o plakátě, který zobrazuje budovu amerického Kapitolu v „mířidlech“ neboli hledáčku OpForu (viz Obrázek 22). Do třetice zde nalezneme i plakát se dvěma vojáky Opforu, kteří pažbami svých zbraní bijí civilistu. Tento plakát je předělanou „kopií“ propagandistického plakátu severokorejské armády (viz Obrázek 23 a 24).



Obr. 22: Zaťatá pěst a „útok“ na Kapitol na plakátech v ulicích blízkovýchodních měst.

Zdroj: Vlastní screenshots ze hry CoD 4 MW.

⁹³ V americkém prostředí vidíme daleko modernější, často LCD televize (cit. 17.6.2017).

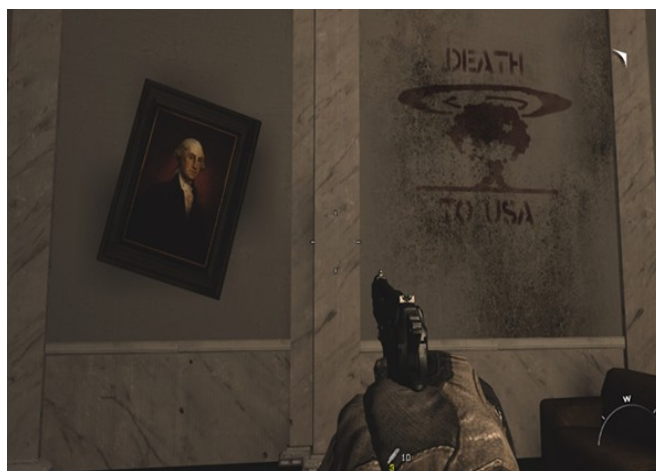


Obr. 23: Propagandistické plakáty OpForu. Převzato z: http://callofduty.wikia.com/wiki/OpFor?file=Opfor_poster_mw2.jpg



Obr. 24: Propagandistické plakáty severokorejské armády. Převzato z: <http://callofduty.wikia.com/wiki/OpFor?file=Northkoreanpropaganda.jpg>

Ruská prostředí nejsou z hlediska symbolů tak zajímavá, také proto, že v nich stále probíhá občanská válka a propaganda nenabrala na síle. Na amerických územích obsazených Rusy ale můžeme nalézt (kromě všudypřítomných ohořelých amerických vlajek) zajímavé kresby – viz níže. Na obrázku vidíme zborcený Washingtonův portrét a vedle něj kresbu výbuchu atomové bomby s nápisem „Smrt Spojeným státům“ (viz Obrázek 25).



Obr. 25: Nápis na zdi americké budovy. Zdroj: Vlastní screenshot ze hry CoD MW2.

3.2 Zodpovězení výzkumných otázek

Ve všech svých výzkumných podotázkách jsem se zaměřoval na zobrazování antagonistů, a reflektoval jsem tak hlavní otázku výzkumu: *Jak jsou zobrazováni antagonisté v akční počítačové sérii Call of Duty: Modern Warfare?* V první výzkumné podotázce jsem se zaměřil na stereotypizaci antagonistů. V druhé výzkumné podotázce jsem zkoumal prostředí, ve kterém se antagonisté pohybují. Ve třetí výzkumné podotázce jsem se zaměřil na činy, které v průběhu hry konají. Stereotypizace je prvek, který je prostoupený všemi výzkumnými otázkami.

První výzkumná podotázka

Ve své bakalářské práci jsem se zaměřil na zobrazování antagonistů v CoD MW sérii, jak skrze samotné modely postav, tak skrze prostředí a dialogy. První výzkumná podotázka mé práce zní: *Pojí se se zobrazováním antagonistů nějaké kulturní stereotypy?* Pokud stereotypy vnímáme zevšeobecnělá přesvědčení, která určité skupině přiřazují jisté (často negativní) vlastnosti (Kassin, 2007), pak můj výzkum objevil řadu prvků, které se na stereotypizaci antagonistů podílí.

Předně jsou tato negativní přesvědčení projektována do jejich vzhledu. Rusové nosí oblečení odkazující k adoraci Sovětského svazu (kabát KGB), popřípadě k jejich nízkému společenskému postavení (tepláková souprava jako znak gopniků). K adoraci SSSR odkazují i herní symboly (vlajky). Rusové a blízkovýchodní národy jsou zde vykreslováni jako nekulturní barbaři a teroristé, kteří vykonávají veřejné popravy a vraždí civilní obyvatelstvo. V herním kontextu jsou to skupiny, toužící po emancipaci od všeho západního. Aby toho dosáhli, pomáhají si nevybíravou propagandou, která volá po zničení Spojených států. Zvláště Rusové jsou ve hře vykreslováni jako skupina beznadějně lpící na rodinných tradicích a usilující o obnovu Sovětského svazu. Co se týče blízkovýchodních národů, ty jsou ve hře stereotypizovány hlavně skrze prostředí (viz Druhá výzkumná podotázka) a částečně i skrze vzhled (všudypřítomný plnovous⁹⁴ nebo „otrhané“ uniformy). Obě etnika jsou vnímána jako společenství nekompetentních bojovníků, která (ve snaze předejít americkou technologickou převahu) touží po získání atomové bomby. Z vizuálního hlediska je nejméně stereotypizovaný americký antagonist Shepherd, který však s antagonisty sdílí podobnou ideologii (viz Třetí výzkumná podotázka).

Stereotypizaci antagonistů napomáhají i dialogy. Některé z nich jsem citoval v tabulkách se scénami. I do přiložených videí jsem se snažil vybírat scény, které nějakou formu vymezování obsahují, ať už ze strany protagonistů nebo antagonistů. Zaměřím se nejdříve na dialogy protagonistů o antagonistech. Protagonisté mluví o antagonistech jako o zbabělých a šilencích – časté je snižování psychického stavu postavy, používání nadávek

⁹⁴ Kulturní konotace plnovousu se ale mění – dnes je to mimo jiné i módní doplněk. Plnovous se ale i dnes spojuje s radikálním islámem a blízkovýchodními zeměmi. Proměny konotací plnovousu např. viz <https://www.theguardian.com/fashion/2015/apr/06/beards-social-sexual-political-identity> (pozn. autora).

a výhružek. Naproti tomu antagonisté nikoho konkrétního neosočují – pouze často vyhrožují, což mají s protagonisty společné. Pokud antagonisté o protagonistech mluví, je to většinou v situaci, kdy popisují svoje plány – protagonisty (nebo obecně Západ) pak konstruují jako nepřitele. Většinou tak činí ve svých proslovech, kdy líčí Západ jako hlavní překážku prosazení nacionalistických ideálů a nezávislosti. Obecně ale antagonisté příliš nemluví, což se dá také interpretovat jako stereotypní znak. Už od dob Aristotela se rozlišuje mezi člověkem, který „vlastní“ slovo a tím i rozum, a ostatními formami života, které slovo „nevlastní“ a jejichž chování je ovládáno žádostmi. Antagonisté jsou proti rozumným protagonistům vykreslováni jako impulzivní bytosti ovládané emocemi.

Druhá výzkumná podotázka

V této podotázce jsem se zaměřil na rozdíly v zobrazování západního a východního prostředí. Styl, jakým je ve hře zobrazován Východ, je rovněž faktorem, který napomáhá stereotypizaci antagonistů. Ruská prostředí jsou převážně vesnického charakteru, blízkovýchodní městského. Za zmínku stojí zejména blízkovýchodní města. Höglund (2008) v souvislosti s jejich zobrazováním mluví o orientalismu v novém hávu. Tímto novým orientalismem je americký neorientalismus, který obhajuje koloniální tendence na Blízkém východě (Höglund, 2008). V ruských a blízkovýchodních oblastech nenalezneme žádné významnější stavby nebo památky (kromě občasných mešit v dálce). Západní města jsou naopak památkami přeplněna. Nalezneme zde i typické kulturní symboly (např. v Londýně červené budky, v Paříži kavárny). Ve východních oblastech nalezneme naopak pouze fiktivní symboly vytvořené pro účely hry. Slouží zde jako nástroj pro další stereotypizaci antagonistické frakce (vlajka Ultracionalistů jako prostředek pro identifikaci Rusa s komunismem) nebo jako demonstrace odporu proti Západu (libovolný symbol na Blízkém východě). Ruské útoky na fast foody a banky rovněž dopomáhají herní stereotypizaci Rusa jako nepřitele kapitalismu a konzumerismu.

Třetí výzkumná podotázka

Ve třetí výzkumné podotázce jsem se zaměřil na rozdíly mezi západním a východním vedením války. Západní vojsko v CoD MW má technologickou převahu, disponuje moderními technologiemi, které mu umožňují vést precizně přesnou moderní válku bez civilních obětí. Zaštituje se představou „spravedlivé války“ proti teroristům, kteří bezbranné civilisty vraždí a za své jednání si zasluhují odplatu. Hra vylučuje diplomacii (Gagnon, 2010) – všechny tresty jsou zde řešeny principem oko za oko. Východní vojsko při své snaze o emancipaci veřejně popravuje civilní obyvatelstvo, vykonává teroristické útoky a používá smrtící plyny. Zaštituje se přitom nacionalismem. Co se týče jediného amerického antagonisty, hra ho vykresluje jako nekompromisního generála, který má blízko k teorii americké výjimečnosti, což je původně myšlenka amerických komunistů. Obecně se dá říci, že protagonisté v CoD MW bojují proti levicovým ideologiím a nacionalismu. Není však úplně jasné, jakou ideologii proti nim staví protagonisté. Hráč rovnou do konfliktu vstupuje (viz Tabulka A), aniž by mu bylo sděleno jeho pozadí nebo příčiny. Hra automaticky rozdělí frakce na hodné a zlé, bez

jakéhokoliv zdůvodnění. To je častý přístup i u jiných FPS her, například u *America's Army* (Šisler, 2008).

Závěr

Ve své práci jsem se soustředil na vizuální zobrazení antagonistů ve videoherní sérii *Call of Duty: Modern Warfare*. Mým cílem bylo zjistit, zda jsou antagonisté stereotypizováni. Ve svém výzkumu jsem zkoumal herní prostředí, vzhled a akce postav. Chtěl jsem tak poskytnout celistvý pohled na pětici hlavních antagonistů *Call of Duty: Modern Warfare* série.

Stereotypizaci postav jsem odhalil a zjistil jsem, že je přítomná ve všech stanovených aspektech – vzhledu, herním prostředí i činech postav. Mezi další zjištění své práce zařazuji fakt, že v *Call of Duty: Modern Warfare* je stále přítomný orientalistický diskurz, tedy teorie, kterou definoval Edward Said již v sedmdesátých letech minulého století. Orientalismus je západní diskurz, který konstruuje Orient (Východ) jako bezčasové, nemoderní místo (Said, 2008).

Stejně jako ostatní výzkumníci (viz například Šisler, 2008) se domnívám, že počítačové hry mohou šířit tolerantní postoje vůči ostatním kulturám. *Call of Duty: Modern Warfare* toho bohužel není důkazem. Sérii pomáhala vytvářet americká armáda krátce po útocích na Světové obchodní centrum (Gagnon, 2010) a na hře se to odrazilo – mezi nepřáteli nalezneme i blízkovýchodní národy.

Co se použité metody týče, vizuální sémiotika je metodou starších mediálních forem (zejména filmu). Jako taková nereflektuje esenciální součást her – jejich interaktivitu. Před oborem herních studií proto stojí výzva vymyslet metodu, která bude tuto vlastnost reflektovat. Můj výzkum může mít rovněž deficit v chybějící analýze narativu.

Pro mou práci nebyla limitní pouze metoda, ale i stanovená selekce. Výzkumným vzorkem pěti hlavních antagonistů jsem nereflekoval zbytek postav – vedlejší antagonisty, protagonisty a řadové vojáky.

Z výše uvedeného je zřejmé, že hra *Call of Duty: Modern Warfare* i po mé analýze nabízí velké množství dat k výzkumu. Je možné, že se tohoto výzkumu ujmu sám v budoucí diplomové práci – zaměřím se v ní na narativ a zbylé postavy.

Seznam citované literatury

AARSETH, E. J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Johns Hopkins University Press. 1997. 203 str.

ARISTOTELÉS. *Politika I*. Praha: OIKOYMENH. přel. M. Mráz. 1999.

ARTH, M.J., BUSH R.R. a ROBERTS J.M. *Games in Culture*. American Anthropologist. New Series. 1959. 61(4), str. 597-605.

BANDURA, A. *Moral Disengagement: How People Do Harm and Live with Themselves*. Worth Publishers: First Edition edition. 2015. ISBN: 978-1464160059.

BARTHES, R. *Mytologie*. Dokořán. Vyd. 1. 2004. ISBN: 80-86569-73-X.

BOLTER, J. D. a GRUSIN, R. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press. 1999.

CASTRONOVA, E. *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. Chicago: University of Chicago Press. 2005. ISBN 9780226096315.

CICCHIRILLO, V. *Priming Stereotypical Associations: Violent Video Games and African American Depictions*. Communication Research Reports. 2015. 32(2). str. 122-131.

CORBINOVÁ, J. a STRAUSS, A. *Základy kvalitativního výzkumu: postupy a techniky metody zakotvené teorie*. Vyd. 1. Boskovice: Albert. přel. Stanislav Ježek. 1999. 196 str. ISBN 808583460X.

CORONEL, K. *Exploring Ideology in Gaming: Youth playing Call of Duty: Modern Warfare 2*. Children and Youth Studies (CYS). 2010.

ČERNÝ, K. *Anatomie náboženského terorismu a globální rebelie proti sekulárnímu (ne)řádu*. Historická sociologie. 2009. 1(1), s. 175-212. ISSN 1804-0616.

ČEŠKA, J. *Zotročený mýtus: Roland Barthes*. Vyšlo v J. Češka a J. Fulka *Popis jednoho zápisu: Zotročený mýtus: Roland Barthes; Roland Barthes – od ideologie k fantasmatu*. Togga. 2010. ISBN 978-80-87258-38-5.

DICKERMAN C., CHRISTENSEN J., KERL-MCCLAIN S.B. *Big Breasts and Bad Guys: Depictions of Gender and Race in Video Games*. Journal of Creativity in Mental Health. 2008. 3(1). str. 20-29.

DOVEY, J. a KENNEDY, H. W. *Game Cultures: Computer Games as New Media*. Open University Press. 2006. ISBN 9780335213580.

ECO, U. *Teorie sémiotiky*. JAMU: Brno. 2004.

ERMI, L. a MAYRA F. *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion*. DiGRA '05 - Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play. 2005.

- FERGUSON, C. J. *Personality and media influences on violence and depression in a cross-national sample of young adults: Data from Mexican–Americans, English and Croatians*. Computers in Human Behavior. 2011. 27(3). str. 1195-2000.
- FISKE, J. a HARTLEY J. *Reading Television*. London – New York: Routledge. 1978. ISBN 978-0415323536.
- FOUCAULT, M. *Dohlížet a trestat: Kniha o zrodu vězení*. Dauphin. 2000. ISBN: 80-86019-96-9.
- FOUCAULT, M. *Archeologie věděni*. Herrmann & synové. 2002.
- FRASCA, G. *Ludologists love stories, too: Notes from a debate that never took place*. V Copier, M. and Raessens, J. (eds.) Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings. Utrecht University, 2003.
- FRASCA, G. *Ludology Meets Narratology. Similitude and Differences between (Video)games and Narrative*, 1999. 3, 365–71.
- FRASCA, G. *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate*. School of Literature, Communication, and Culture. Georgia Institute of Technology. 1995.
- GAGNON, F. *Invading Your Hearts and Minds”: Call of Duty® and the (Re)Writing of Militarism in U.S. Digital Games and Popular Culture*. European Journal of American Studies, 2010. 5(3).
- GALLOWAY, A. R. *Gaming: Essays On Algorithmic Culture*. Electronic Mediations. University of Minnesota Press, 2006. 18. ISBN-13: 978-0-8166-4850-4.
- GEIST, B. *Sociologický slovník*. Victoria Publishing. 1992.
- HABEL, P. a VALERIANO, B. *Who are the enemies?: The visual framing of enemies in digital games*. International Studies Review. 2016. 18(3), str. 462-486.
- HENDL, J. *Kvalitativní výzkum: Základní metody a aplikace*. Vyd. 4. Praha: Portál. 2016. ISBN 978-80-262-0982-9.
- HJORT, L. *Games and Gaming: An Introduction to New Media*. Berg New Media Series, 2011. ISBN 9781847884916.
- HÖGLUND, J. *Electronic Empire: Orientalism Revisited in the Military Shooter*. Game Studies. 2008. 8(1).
- HORÁKOVÁ-NOVOTNÁ, H. *Kolonialismus a postkolonialismus*. V TOMEŠ, J. et al. *Konflikt světů a svět konfliktů: Střety idejí a zájmů v současném světě*. Praha: P3K. 2007. s. 46-76. ISBN 978-80-903587-6-8.
- HUIZINGA, J. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Vyd. 1. Praha: Mladá fronta, 1971. 226 s.
- IWAR, M. a NAJI, J. *Simulated stereotypes turning the unreal real: An analysis of representations of the ‘Other’ in traditional media forms and digital games*. Journal of Arab & Muslim Media Research. 2013. 6(2-3). str. 115-131.

- JUUL, J. *A Clash between Game and Narrative: A Thesis on Computer Games and Interactive Fiction*. Institute of Nordic Languages and Literature, University of Copenhagen. 2001.
- KASSIN, S. *Psychologie*. Computer Press. 2007. ISBN: 978-80-251-1716-3.
- LAWLESS, K. *Constructing the 'other': construction of Russian identity in the discourse of James Bond films*. *Journal of Multicultural Discourses*. 2014. 9(2), str. 79-97.
- MALABY, T. M. *Beyond Play: A New Approach to Games*. SAGE Publications. *Games and Culture*. 2007. 2(2), str. 95-113
- MANOVICH, L. *The Language of New Media*. The MIT Press; Revidovaná edice, 2002. ISBN-13: 978-0262632553
- MATEAS, M. a STERN A. *Build It to Understand It: Ludology Meets Narratology in Game Design Space*. Proceedings of the 2005 Digital Games Research Association Conference (DiGRA). 2005.
- MAYRA, F. *An Introduction to Game Studies*. SAGE Publications Ltd. 2008. ISBN 9781412934466.
- MCLUHAN, M. *Jak rozumět médiím: Extenze člověka*. Odeon. 1991. přel. M. Calda. ISBN 80-207-0296-2.
- MOULTHROP, S. *From Work to Play*. Otištěno v *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. MIT Press. 2004.
- MOUNTZ, A. *The Other*. Otištěno v *Key concepts in political geography*. SAGE. 2009.
- PEARCE, C. *Theory Wars: An Argument Against Arguments in the so called Ludology Narratology Debate*. Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play. 2005.
- PRZYBYLSKI, A. K. *Electronic Gaming and Psychosocial Adjustment*. *Pediatrics*. 2014. 134(3).
- REICHMUTH, P. a WERNING, S. *Pixel Pashas, Digital Djinnns*. *ISIM Review*. 2006. 18(1). str. 46-47.
- SAID, E. W. *Orientalismus: západní koncepce Orientu*. Praha: Paseka – Litomyšl. 2008. přel. Petra Nagyová. 464 s. ISBN 978-80-7185-921-5.
- SALTER, M. B. *The Geographical Imaginations of Video Games: Diplomacy, Civilization, America's Army and Grand Theft Auto IV*. *Geopolitics*. 2011. 16(2), str. 359-388.
- SALEN K. a ZIMMERMAN, E. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press. 2004. ISBN: 9780262240451
- SAX, W. S. *The Hall of Mirrors: Orientalism, Anthropology, and the Other*. *American Anthropologist*. 1998. 100(2). str. 292-301.
- SEDLÁKOVÁ, R. *Výzkum médií: Nejužívanější metody a techniky*. Grada. 2015. ISBN: 978-80-247-3568-9.

SILVERMAN, K. *The subject of semiotics*. Oxford University Press. 1983. ISBN: 978-0195031782.

STEVENS, P., Jr. Play and work: A false dichotomy? V H. B. Schwartzman (Ed.), *Play and culture*. West Point, NY: Leisure. 1980. str. 316-323.

ŠISLER, V. *Digital Arabs: Representation in Video Games*. *European Journal of Cultural Studies*. SAGE Publications. 2008. 11(2), str. 203-220. ISSN: 1367-5494.

ŠVELCH, J. Hra pro více hráčů: Herní studia a interdisciplinarita. gamestudies.cz/odborne/hra-pro-vice-hracu-herni-studia-a-interdisciplinarita/ (původně otištěno v Bogumiła Suwara, Zuzana Husárová (eds.): *V síti střední Evropy: nielen o elektronickej literatúre*. Bratislava, 2012: SAP & Ústav svetovej literatúry SAV)

TRAMPOTA, T. a VOJTĚCHOVSKÁ M. *Metody výzkumu médií*. Vyd. 1. Praha: Portál. 2010. ISBN 978-80-7367-683-4.

VIRILIO, P. *Strategy of Deception*. Verso: Radical Thinkers. 2007. ISBN: 978-1844675784.

ZUSKA, P. M. V. *Znaky, obrazy a stíny slov: Úvod do (jedné) filozofie a sémiologie obrazů*. Akademie múzických umění v Praze. 2009. ISBN 978-80-7331-129-2.

Seznam internetových zdrojů

Stránky s přepisem dialogů:

[http://callofduty.wikia.com/wiki/Category:Call of Duty 4: Modern Warfare Transcripts](http://callofduty.wikia.com/wiki/Category:Call_of_Duty_4:_Modern_Warfare_Transcripts)

[http://callofduty.wikia.com/wiki/Category:Call of Duty: Modern Warfare 2 Transcripts](http://callofduty.wikia.com/wiki/Category:Call_of_Duty:_Modern_Warfare_2_Transcripts)

[http://callofduty.wikia.com/wiki/Category:Call of Duty: Modern Warfare 3 Transcripts](http://callofduty.wikia.com/wiki/Category:Call_of_Duty:_Modern_Warfare_3_Transcripts)

Stránky citované v práci (seřazené abecedně):

<http://www.armynavysuperstores.com/afoiacu.htm>

<https://www.bandicam.com/cz/>

http://bonusweb.idnes.cz/prohlednete-si-prahu-v-nejpopularnejsi-strilecce-casto-je-k-nepoznani-1ze-/Magazin.aspx?c=A111229_170940_bw-magazin_anb

[http://borderlands.wikia.com/wiki/Handsome Jack](http://borderlands.wikia.com/wiki/Handsome_Jack)

[http://callofduty.wikia.com/wiki/Call of Duty 4: Modern Warfare](http://callofduty.wikia.com/wiki/Call_of_Duty_4:_Modern_Warfare)

[http://callofduty.wikia.com/wiki/Call of Duty: Modern Warfare 3](http://callofduty.wikia.com/wiki/Call_of_Duty:_Modern_Warfare_3)

[http://callofduty.wikia.com/wiki/Call of Duty \(series\)](http://callofduty.wikia.com/wiki/Call_of_Duty_(series))

[http://callofduty.wikia.com/wiki/Call of Duty Wiki](http://callofduty.wikia.com/wiki/Call_of_Duty_Wiki)

[http://callofduty.wikia.com/wiki/Czech Resistance](http://callofduty.wikia.com/wiki/Czech_Resistance)

http://callofduty.wikia.com/wiki/Imran_Zakhaev

http://callofduty.wikia.com/wiki/Imran_Zakhaev?file=Mw2_zakhaev_1.jpg

http://callofduty.wikia.com/wiki/London?file=London_Invasion.jpg

<http://callofduty.wikia.com/wiki/Loyalists>

[http://callofduty.wikia.com/wiki/Modern_Warfare_\(series\)](http://callofduty.wikia.com/wiki/Modern_Warfare_(series))

http://callofduty.wikia.com/wiki/No_Russian

http://callofduty.wikia.com/wiki/No_Russian/Transcript

<http://callofduty.wikia.com/wiki/OpFor>

<http://callofduty.wikia.com/wiki/OpFor?file=Northkoreanpropaganda.jpg>

http://callofduty.wikia.com/wiki/OpFor?file=OpFor_banner_CoD4.png

http://callofduty.wikia.com/wiki/OpFor?file=OpFor_emblem_on_wall_CoD4.png

http://callofduty.wikia.com/wiki/OpFor?file=Opfor_poster_mw2.jpg

<http://callofduty.wikia.com/wiki/Pelayo>

<http://callofduty.wikia.com/wiki/Raptor>

http://callofduty.wikia.com/wiki/Staff_Sergeant_Griggs

http://callofduty.wikia.com/wiki/Team_Player/Transcript

http://callofduty.wikia.com/wiki/The_Coup

http://callofduty.wikia.com/wiki/The_Four_Horsemen

<http://callofduty.wikia.com/wiki/Ultimatum/Transcript>

<http://callofduty.wikia.com/wiki/Ultranationalists>

<http://callofduty.wikia.com/wiki/Ultranationalists?file=Ultranationalistflag.svg>

http://callofduty.wikia.com/wiki/Vladimir_Makarov?file=Vladimir_Makarov%27s_eyes_Museum_MW2.png

<http://www.cfgfactory.com/downloads/show/4c7151f81c138>

https://cs.wikipedia.org/wiki/Americk%C3%A1_v%C3%BDjime%C4%8Dnost

[https://cs.wikipedia.org/wiki/Call_of_Duty_\(s%C3%A9rie\)](https://cs.wikipedia.org/wiki/Call_of_Duty_(s%C3%A9rie))

https://cs.wikipedia.org/wiki/Feder%C3%A1ln%C3%AD_sl%C5%BEba_bezpe%C4%8Dnosti

https://cs.wikipedia.org/wiki/First-person_shooter

https://cs.wikipedia.org/wiki/Infinity_Ward

<https://cs.wikiquote.org/wiki/Zbran%C4%9B>

http://www.diffen.com/difference/Ethnicity_vs_Race

<http://www.disphotic.com/after-empire-ii-the-american-ruin/>

https://en.wikipedia.org/wiki/Anarchist_symbolism

https://en.wikipedia.org/wiki/Four_Horsemen_of_the_Apocalypse

<https://en.wikipedia.org/wiki/Goatee>

<https://en.wikipedia.org/wiki/Gopnik>

https://en.wikipedia.org/wiki/Opposing_force

http://fgc.wikia.com/wiki/Imran_Zakhaev

http://fgc.wikia.com/wiki/Khaled_Al-Asad

<http://games.tiscali.cz/byznys/activision-zkousel-na-sefy-infinity-ward-spionske-praktiky-59436>

<https://www.giantbomb.com/heterochromia/3015-2650/>

<http://www.giantbomb.com/victor-zakhaev/3005-27/>

<https://www.giantbomb.com/vladimir-makarov/3005-10832/>

<http://www.kotaku.co.uk/2015/07/17/50000-people-used-to-live-here-a-photo-tour-of-modern-warfares-pripyat>

<http://www.metacritic.com/search/all/Call%20of%20Duty%20Modern%20Warfare/results>

<http://moneynation.com/how-much-money-has-every-call-of-duty-game-made/>

<https://portforward.com/games/walkthroughs/Call-of-Duty-6-Modern-Warfare-2/Call-of-Duty-6-Modern-Warfare-2-134.htm>

<http://www.soviet-power.com/detail.php?pid=45249>

<https://www.statista.com/statistics/321374/global-all-time-unit-sales-call-of-duty-games/>

<http://www.thefederalounge.com/threads/russian-leather-kgb-coat.81539/>

<https://www.theguardian.com/fashion/2015/apr/06/beards-social-sexual-political-identity>

<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/MessyHair>

<http://www.vgchartz.com/gamedb/?name=Call+of+Duty>

<http://vgsales.wikia.com/wiki/Battlefield>

<http://wccftech.com/call-duty-world-war-2-reveal-may-leaked/>

<http://www.whats-your-sign.com/sword-symbolism.html>

<http://www.zing.cz/special/1358/po-stopach-ceske-republiky-prehled-virtualnich-navstev-nasi-domoviny>

Ludografie

Activision, Aspyr Media (2007). *Call of Duty 4: Modern Warfare* – PC verze

Activision (2009). *Call of Duty: Modern Warfare 2* – PC verze

Activision (2011). *Call of Duty: Modern Warfare 3* – PC verze