

Univerzita Karlova
Filozofická fakulta
Ústav informačních studií a knihovnictví

Bakalářská práce

Autor: Anna Hejlková
Studijní obor: INSK (7201R001)

Reprezentace historie ve videohrách: Případová
studie hry „Kingdom Come: Deliverance“

Representation of History in videogames: A Case
study of „Kingdom Come: Deliverance“

Poděkování:

Na tomto místě bych ráda poděkovala Mgr. Lukášovi Kolkovi za jeho nekonečnou trpělivost a rady. Dále své rodině, která mě během celého procesu podporovala. Evě, Lence, Jakubovi a Veronice za rady a podporu. Uživatelům skupiny Kingdom Come: Deliverance CZ/SK - RADY, TIPY A POKEC za podporu během šíření dotazníku. A v neposlední řadě tvůrcům hry *Kingdom Come: Deliverance* za perfektní materiál k výzkumu.

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracoval/a samostatně, že jsem řádně citoval/a všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze, dne 20. července 2020

Anna Hejlková

Abstrakt

I přes to, že v současné době (údaj k červenci 2020) pět z dvaceti nejprodávanějších her na herní platformě Steam nějakým způsobem zpracovává historii, existuje jen velmi málo empirických dat o tom, jakým způsobem hráči vnímají a přistupují k historii prezentované skrze toto médium. Tato práce se proto zabývá vztahem hráče k takto prezentované historii. Na případové studii hry *Kingdom Come: Deliverance*, která byla vydána v roce 2018 vývojářskou společností Warhorse Studios s.r.o. a jejíž děj je zasazen do Posázaví v roce 1403, budu hledat odpověď na výzkumnou otázku, jak hráči vnímají a jak moc je pro ně důležité věrné zobrazení historie ve hře.

Byly zformulovány tyto tři hypotézy:

1. Hráči považují hru *Kingdom Come: Deliverance* za věrné zobrazení historie.
2. Pro hráče je důležité, aby byla hra *Kingdom Come: Deliverance* historicky přesná.
3. Hráči si autenticitu informací zobrazených ve hře *Kingdom Come: Deliverance* ověřují.

Prvotním výzkumem největších českých i zahraničních diskuzních fór a podrobnou rešerší stránek na sociálních sítích, zabývajících se zkoumanou hrou, jsme kombinací kvantitativního a kvalitativního přístupu byli schopni vytvořit dotazník. Během několika dní jsme tak byli schopni nasbírat odpovědi od tisíce unikátních respondentů. Rozborem dat a jejich následnou syntézou jsme byli schopni stanovit závěry s ohledem na výzkumnou otázku a formulované hypotézy.

Výsledky ukazují, že většina hráčů hru *Kingdom Come: Deliverance* za věrné zobrazení historie považuje. Zjistili jsme též, že většina hráčů si informace získané prostřednictvím hry neověřuje vůbec, tvůrci tak mají možnost ovlivnit povědomí společnosti, pro potvrzení těchto závěrů by bylo potřeba další zkoumání problematiky. Na otázku, zda je pro hráče historická přesnost vedle dalších aspektů hry důležitá, musíme odpovědět, že spíše ne. Více je pro hráče stěžejní dobrá dějová linka či dobrá hratelnost.

Z výsledků vyplývá, že pro velkou část hráčů je důležité věrné zobrazení historie ve hře *Kingdom Come: Deliverance* právě kvůli historické přesnosti proklamované tvůrci.

Klíčová slova

počítačová hra, Kingdom Come:Deliverance, historie a videohry, historické RPG, reprezentace historie

Abstract:

Although currently (as of July 2020) five of the twenty best-selling videogames on gaming platform Steam processes history in one way or another, there is very little empirical data on how players perceive and approach the history presented through this medium. This work is therefore focused on players relationship to history presented in this way.

Case study of game Kingdom Come: Deliverance, which was introduced in 2018 by development company Warhorse Studios s.r.o., and which storyline is set in Posázaví in 1403 A.D., I will be looking for an answer to the scientific question on how the players perceive the game and how important for them is a truthful presentation of history in the game.

There were three hypotheses established for our research:

1. The players believe the game Kingdom Come: Deliverance is truthful presentation of history.
2. It is important for the players, that the game Kingdom Come: Deliverance is historically accurate.
3. Players are investigating the authenticity of information in the game Kingdom Come: Deliverance.

By primary research of biggest Czech and international discussion forums, and elementary exploration of social media sites interested in the game in question, using combination of quantitative and qualitative approach, we were able to form a questionnaire. Within a couple of days, we were able to collect answers from thousands of unique respondents. By analyzing the data and their subsequent synthesis, we were able to draw conclusions to the research question and formulated hypotheses.

The results shows, that most players accept the game Kingdom Come: Deliverance as historically truthful. We also discovered, that majority of players do not verify any information obtained through the game, creators therefore have a chance to

tvůrci tak mají možnost affect society awareness, further examination of the issue would be needed to confirm these conclusions. So to the question, if the historical accuracy alongside other aspects is important for the players, we have to answer not. For the players, it is more important to have a good storyline, or good playability.

The results show that for a large part of players, it is important to accurately display the history in the game Kingdom Come: Deliverance precisely because of the historical accuracy proclaimed by the creators.

Key words:

videogame, Kingdom Come:Deliverance, history in videogames, historical RPG, representation of history

Obsah

Úvod	9
1. Hry	12
1.1 Historické hry	13
2. Historická přesnost a videohry	15
2.1 Historické hry a jejich využití ve výuce	17
3. Případová studie hry KCD	20
3.1 Obecný popis hry <i>Kingdom Come: Deliverance</i> a historického podtextu hry	20
3.2 Reprezentace historie v <i>Kingdom Come: Deliverance</i>	21
4. Metodologie výzkumu	23
4.1 Pilotní výzkum	23
4.2 Finální dotazník a diseminace	23
5. Vyhodnocení dotazníků - výsledky	26
5.1 Sekce první - demografie	27
5.1.1 <i>Otázka první: Pohlaví</i>	27
5.1.2 <i>Otázka druhá: Věk</i>	27
5.1.3 <i>Otázka třetí: Nejvyšší dosažené vzdělání</i>	28
5.1.4 <i>Otázka čtvrtá: Počet odehraných hodin KC:D</i>	29
5.1.5 <i>Otázka pátá: Kdy jste hrál/a KC:D naposledy?</i>	30
5.2 Sekce druhá - Považují hru <i>Kingdom Come: Deliverance</i> za věrné zobrazení historie? Je pro hráče důležité, aby byla hra <i>Kingdom Come: Deliverance</i> historicky přesná	30
5.2.1 <i>Otázka šestá: Následujícím herním aspektům přiřadte důležitost.</i>	30
5.2.2 <i>Otázka sedmá a osmá: Do jaké míry považujete hru KC:D za historicky přesnou hru? Můžete zdůvodnit svou předchozí odpověď?</i>	35
5.2.3 <i>Otázka devátá: Do jaké míry je pro Vás důležité, aby se hra držela níže uvedených historických skutečností? Přiřadte důležitost.</i>	38
5.2.4 <i>Otázka desátá: Pokud by tvůrci hry upravili některé historické prvky zmíněné v otázce 9., za účelem zvýšení hrátelnosti, jak byste tuto situaci hodnotili?</i>	39
5.3 Sekce třetí - do jaké míry a s pomocí jakých pramenů si hráči ověřují autenticitu informací zobrazených ve hře?	40
5.3.1 <i>Otázka jedenáctá a dvanáctá: Ověřovali jste si fakta zobrazená ve hře? Můžete prosím svou předchozí odpověď zdůvodnit?</i>	40
5.3.2 <i>Otázka třináctá: Jaké prameny jste pro ověřování informací případně využili?</i>	42
5.3.3 <i>Otázka čtrnáctá:</i>	43
5.3.4 <i>Otázka patnáctá: Dokážete na základě svých herních zkušeností z KC:D uvést nějakou skutečnost, která podle Vás není v souladu s doloženou historií?</i>	45
5.4 Sekce čtvrtá - Zvýšil se zájem hráčů o historii?	46

5.4.1 Otázka šestnáctá: Zvýšil se po hraní KC:D váš zájem o historii?	47
5.4.2 Otázka sedmnáctá: Navštívili jste na základě hry nějaká místa spojená s dějem?	47
6. Omezení výzkumu a doporučení pro další výzkum	49
6.1. Výběr výzkumného vzorku a úprava otázek	49
6.2. Další výzkumné perspektivy	49
6.2.1. Kooperace s tvůrci	49
6.2.2. Samotná implementace hry ve školách	50
7. závěr	51
Seznam použité literatury	52
Přílohy	57

Úvod

O počítačových hrách se mluví jako o médiu, které bude dominovat 21. století. Herní designer Eric Zimmerman¹ dokonce používá termín "The Ludic Century", což bychom mohli volně přeložit jako Století her. Zimmerman uvádí, že 20. století bylo století informace, v posledních několika desetiletích informace dostala nový, hravý rozměr, jako příklad uvádí otevřenou encyklopedii Wikipedia. Tvrdí, že způsoby, jakými nová generace tráví volný čas, konzumuje umění, zábavu či design, budou čím dál tím víc podobné hrám. Zároveň říká, že i způsob práce, komunikace, učení, socializace nebo chování jsou propojeny složitými informačními systémy, které by před pouhými několika desítkami let nemohly existovat. Taková společnost je jako stvořená pro hry. Zimmerman též říká, že být hravý je hnacím motorem inovace a kreativity.

V současné době² (údaj k červenci 2020) pět z dvaceti nejprodávanějších her na herní platformě Steam nějakým způsobem zpracovává historii. Z toho je patrné, že o takové hry je mezi hráči zájem a zkoumání vlivu takto prezentované historie je tedy na místě.

Tato práce se zabývá vyobrazením historie v počítačové hře. Na případové studii hry *Kingdom Come: Deliverance* budu hledat odpovědi na výzkumnou otázku, jak hráči vnímají a jak moc je pro ně důležité věrné zobrazení historie ve hře.

Pro tento výzkum byly stanoveny tři hypotézy:

1. Hráči považují hru *Kingdom Come: Deliverance* za věrné zobrazení historie.
2. Pro hráče je důležité, aby byla hra *Kingdom Come: Deliverance* historicky přesná.
3. Hráči si autenticitu informací zobrazených ve hře *Kingdom Come: Deliverance* ověřují.

¹ZIMMERMAN, Eric. Manifesto: The 21st Century Will Be Defined By Games. In: *Kotaku: Gaming Reviews, News, Tips and More*. 9/09/. Dostupné z: <https://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204>

²NEJPRODÁVANĚJŠÍ. *Steam* [online]. Valve Corporation, c2020 [cit. 2020-07-27]. Dostupné z: <https://store.steampowered.com/search/?filter=topsellers>

Historické RPG *KingdomCome: Deliverance* je hra, které odborníci přisuzují titul nejnákladnější české herní události posledního desetiletí³. Hra vzbuzovala zájem médií i hráčů již dlouho před jejím vydáním, které připadá na jaro roku 2018 a již po dvou týdnech na trhu překonala hranici milionu prodaných kusů⁴. V červnu roku 2020 Warhorse Studios s.r.o. oznámilo tři miliony prodaných kopií hry⁵.

Pozornost některých bulvárních, ale i seriózních periodik⁶ se upnula na výraznou osobnost hlavního designéra studia Warhorse Studios s.r.o. Daniela Vávry, a to nejen v souvislosti s připravovanou hrou *KingdomCome: Deliverance*, ale i pro Vávrovu aktivitu na sociálních sítích. Dalším z důvodů, proč hra přitáhla pozornost nejen autorky této práce, ale i odborné a neodborné veřejnosti, je způsob, jakým byla propagována její historická přesnost. Daniel Vávra například v rozhovoru s Markem Ebenem⁷ souhlasí s tvrzením, že by hra mohla být použita jako výuková pomůcka, jednou z motivací pro Vávru byla i podle jeho názoru často špatně odvedená práce filmařů při zpracovávání historických témat. Dále uvádí, že na hře spolupracovalo přes 20 odborníků na různá odvětví historie, včetně například prof. PhDr. Petra Čorneje, který se specializuje na dějiny a historiografii pozdního středověku, zejména husitství⁸. Na webových stránkách autoři dokonce uvádějí, že jde o podrobnou rekonstrukci země z 15. století⁹. To, že by hra mohla sloužit jako výuková

³Česko: velmoc počítačových her? In: *Česká televize* [online]. cČeská televize 1996 – 2020, 14. 2. 2018 [cit. 2020-07-20]. Dostupné z: <https://www.ceskatelevize.cz/porady/11412378947-90-ct24/218411058130214-cesko-velmoc-pocitacovych-her>

⁴VÍTEK, Jan. *KingdomCome: Deliverance* se prodal už milion kopií. *Svět Hardware*. ISSN 1213-0818. Dostupné z: <https://www.svethardware.cz/kingdom-come-deliverance-se-prodal-uz-milion-kopii/46121>

⁵SEDLÁČEK, Vojtěch. České hry Kingdom Come: Deliverance se prodaly už 3 miliony kusů. Studio ji na několik dní nabídne zdarma. In: *Czechcrunch* [online]. 18. 6. 2020 [cit. 2020-07-13]. Dostupné z: <https://www.czechcrunch.cz/2020/06/ceske-hry-kingdom-come-deliverance-se-prodaly-uz-3-miliony-kusu-studio-ji-na- nekolik-dni-nabidne-zdarma/>

⁶NEVYHOŠTĚNÝ, Martin. Proč nejsou ve středověké hře z Čech žádní černoši? ptají se v zámoří. *Lidovky.cz: zprávy z domova i ze světa* [online]. 2020, 3. BŘEZNA 2014 [cit. 2020-07-20]. ISSN 1213-1385. Dostupné z: https://www.lidovky.cz/byznys/firmy-a-trhy/proc-nejsou-ve-stredoveke-hre-z-cech-zadni-cernosi-ptaji-se-v-zamori.A140228_145020_firmy-trhy_mev

SILLMEN, David. Němci vyzývají k bojkotu Kingdom Come: Deliverance. Jeho tvůrce Dan Vávra je prý rasista a sexista. *Gamebro.cz: Magazín pro dospělé hráče* [online]. 18.1.2018 [cit. 2020-07-21]. Dostupné z: <https://www.gamebro.cz/nemci-vyzyvaji-k-bojkotu-kingdom-come-deliverance-tvurce-dan-vavra-pry-rasista-sexista/>

⁷Daniel Vávra: Rozhovor Marka Ebena s českým scenáristou a designérem počítačových her. [online]. In: . cČeská televize 1996–2019, 6.2.2018 [cit. 2019-06-30]. Dostupné z: <https://www.ceskatelevize.cz/porady/1093836883-na-plovarne/218544160100031-na-plovarne-s-danielem-vavrou/>

⁸Prof. PhDr. Petr Čornej, DrSc. In: *Historická dílna. Plzeň, c2014-2019*

⁹Realismus. *Kingdom Come: Deliverance* [online]. Warhorse Studios, c2020 [cit. 2020-07-25]. Dostupné z: <https://www.kingdomcomerpg.com/cs/game-features/realism>

pomůcka, zaznívá i od hráčů¹⁰, celkově není ojedinělé, že si hráči mezi sebou vyměňují tipy na odbornou literaturu zabývající se daným obdobím¹¹ nebo na fórech a v diskusních skupinách na sociálních sítích porovnávají své zdroje informací¹².

Autenticita prezentace historických reálií ve hře se stala předmětem zájmu i některých historiků. Například Ústav pomocných věd historických a archivnictví při brněnské Masarykově Univerzitě na podzim roku 2018 vypsal předmět KingdomCome, aneb jak zkonstruovat středověk, jehož cílem bylo konfrontovat představy herních vývojářů o pozdním středověku s pohledem historické vědy. Na základě rozboru hry *Kingdom Come: Deliverance* se studenti měli seznámit s růzností obou přístupů. Pozornost byla zaměřena také na otázky historické paměti a přežívání stereotypních představ o minulosti, stejně jako využití historické látky pro prezentování ideologických postojů¹³. Rozpor mezi tvrzeními vývojářů, hráčů a historiků mě jako informačního pracovníka velmi zaujal, zajímá mě, jakým způsobem s těmito informacemi pracují hráči a nakolik historie zobrazená okrajově i na případný edukační potenciál hry, která může u některých hráčů mít značný vliv na vnímání historie, ačkoli není primárně hrou určenou k výuce.

Videohry mohou být klasifikovány jako hedonické informační systémy a jako takové si zaslouží místo ve výzkumu recepcí informací jejich uživateli.

Výsledky této práce pomůžou tvůrcům historických her lépe pochopit vnímání historie hráči. Nasbíraná data se pak mohou využít při tvorbě podobných her, bude z nich možné vyčíst do jaké míry je možné zobrazenou historii upravit potřebám hry a jaké změny hráči tolerují spíše než jiné. Zároveň mohou být výsledky použity k demonstraci toho, jak lze skrze médium hry ovlivnit společnost a její vnímání historie. Okrajově může tato studie též sloužit Warhorse Studios s.r.o. jako jeden ze základních kamenů v jejich snaze implementace hry *Kingdom Come: Deliverance* ve výuce historie.

¹⁰ Obrázek 1, příloha

¹¹ Obrázek 2; 7 a 8, příloha

¹² Obrázek 3; 6; 9; 10, příloha

¹³ FF:PV1B115 Kingdom Come - Informace o předmětu: PV1B115 Kingdom Come, aneb jak zkonstruovat středověk. *Informační systém Masarykovy univerzity* [online]. Fakulta informatiky MU [cit. 2020-07-29]. Dostupné z: <https://is.muni.cz/predmet/phil/PV1B115?lang=cs&obdobi=7244>

1. Hry

Jesper Juul staví definici her na šesti bodech. Hry jsou založené na pravidlech. Mají variabilní a kvantifikovatelný výsledek. Různým potenciálním výsledkům jsou přiděleny různé hodnoty, některé pozitivní a některé negativní. Hráč vyvíjí úsilí, aby ovlivnil výsledek, a cítí se s výsledkem propojený, v tom smyslu, že když hráč hru vyhraje, bude šťastný, když naopak prohraje, bude nešťastný. A nakonec stejná hra (stejný soubor pravidel) lze hrát s a nebo bez následků v reálném životě¹⁴.

V rámci herních studií rozlišujeme dva přístupy. Gonzalo Frasca¹⁵ tvrdí, že naratologii bylo nutné definovat pro potřeby sjednocení děl různých disciplín, například psychologie, antropologie, ekonomie či sociologie. Tyto disciplíny jsou však na sobě nezávislé a zaměřují se na jednotlivé charakteristiky místo toho, aby hledaly větší vzorce porozumění. Navrhuje termín ludologie (z latinského ludus - hra), stejně jako naratologie by i ludologie měla být nezávislá na médiu, které tuto aktivitu zprostředkovává.

Pomyslnou střední cestu můžeme hledat v Juulově publikaci *Half-Real*,¹⁶ kde vysvětluje, že počítačové hry jsou na jedné straně založeny na reálných pravidlech, se kterými hráč pracuje, a tím ovlivňují výhru či prohru, čímž se hra stává reálnou událostí. Nicméně pokud je vítězství ve hře podmíněno zabitím draka, tento drak je čistě fiktivní. Hraní her se tím stává interakcí reálných pravidel a imaginárního, fiktivního světa. Hra je tím pádem soubor pravidel a zároveň fiktivní svět.

Velmi dobře tuto Juulovu teorii převádí do praxe Jaroslav Švelch,¹⁷ kde na příkladu hry *Fallout* demonstruje propojení reálných pravidel, v tomto případě vlastností zvolené postavy (například síla, charisma, schopnost krást,..) s fiktivním příběhem, kde se hráč dozví bibliografii dané postavy, z tohoto příběhu je patrné propojení s vlastnostmi postavy.

¹⁴ The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. In: COPIER, Marinka a Joost RAESSENS. *Level up : Digital Games Research Conference, 4-6 November, 2003, Utrecht University*. Utrecht: Faculty of Arts, Utrecht University, 2003, s. 30-45. ISBN 9039335508.

¹⁵ FRASCA, Gonzalo. LUDOLOGY MEETS NARRATOLOGY:: Similitude and differences between (video)games and narrative. In: *Ludology.org* [online]. 1999 [cit. 2020-07-24]. Dostupné z: <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>

¹⁶ JUUL, Jesper. *Half-Real. : Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. The MIT Press, 2005, s. 1. ISBN 9780262101103.

¹⁷ ŠVELCH, Jaroslav. Hra pro více hráčů: Herní studia a interdisciplinarita. MU GAME STUDIES. *MU Game Studies*, z.s. [online]. c2012–2016, 23. 10. 2012 [cit. 2020-07-24]. Dostupné z: <http://gamestudies.cz/odborne/hra-pro-vice-hracu-herni-studia-a-interdisciplinarita/>

Schopnost hrát si je často spojována s mládím¹⁸. Savci se hrou učí. Mimina a děti si skrze hru osvojují chápání světa, nicméně je zásadní, aby si i dospělí byli schopni hrát, Chapain odkazuje na rozhovor¹⁹ s Johnem Seeley Brownem, který tvrdí, že jediný způsob, jak se dokážeme přizpůsobit rychlosti změn v dnešním světě, je stát se v hraní stejně zběhlí jako dítě, které je hozeno do světa o kterém nic neví. Heather Chaplin navazuje na Zimmermana a zdůrazňuje i temnou stránku herního světa. Polemizuje s otázkami, jakými jsou emoční inteligence a empatie. Zda přílišné soustředění na hry jako celek nezpůsobí zanedbání lidského faktoru her-hráče. Riziko vidí v komerčním sektoru herního průmyslu, neboť hry jako *Call of Duty* či *Medal of Honor* sice mohou podporovat systémové myšlení, zároveň ale propagují militarizovaný světonázor a do určité míry mohou sloužit jako reklama na určitý druh americké zahraniční politiky. V této souvislosti se také často debatuje hra *America's Army*, střílečka z pohledu první osoby, jejíž vlastníkem je vláda Spojených států amerických, pro niž se stala pomocníkem při náborové kampani. Na tomto příkladu je patrný přesah média počítačových her do běžného života.

Hry mohou být důležité i díky své multioborovosti, kdy propojují různá odvětví.²⁰ Například britské studio Glitchers, které ve spolupráci s Deutsche Telekom, několika evropskými univerzitami a neurovědci, vyvinulo hru *Sea Hero Quest*, takzvané VR, tedy hru, která pomocí technologie umožní hráči vnímat hru tak, jako by byl součástí jejího simulovaného prostředí. Konkrétně hra *Sea Hero Quest* pomáhá mezi hráči odhalit rané příznaky demence.²¹

1.1 Historické hry

Adam Chapman²² tvrdí, že historické videohry vytvářejí digitální interpretaci zobrazených událostí, které následně komunikují s hráči. Zároveň říká, že videohry zabývající se historickými událostmi se staly jednou z nejrozšířenějších a nejúspěšnějších forem populární

¹⁸Heather CHAPLIN. Manifesto: The 21st Century Will Be Defined By Games. In: *Kotaku: Gaming Reviews, News, Tips and More*. 9/09/. Dostupné z: <https://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204>

¹⁹ tamtéž

²⁰MACHÁČEK, Jan. PĚT DŮVODŮ, PROČ V ČESKU BOHUŽEL NEBEREME POČÍTAČOVÉ HRY VÁŽNĚ. *Česká televize*. 2018, 9. července. Dostupné z: https://www.ceskatelevize.cz/specially/artzona/inside/pet-duvodu-proc-v-cesku-bohuzel-nebereme-pocitacove-hry-vazne-a4eUv?fbclid=IwAR3J_q2H8soejF94BOTrrzXr99TNh784j8azUkftSyfEvj90g1EtjgsY30

²¹TMĚJOVÁ, Šárka. SeaHeroQuest pomáhá s výzkumem a diagnostikou demence. *Games.cz* [online]. 2019, 29. 4. 2019. ISSN 1801-5131. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/sea-hero-quest-pomaha-s-vyzkumem-a-diagnostikou-demence-327468>

²²Chapman, A. (2016). *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. New York: Routledge.

historie. Podle Harryho Browna²³ počítačové hry neučí specifické (vyučovací) předměty, ale učí studenty, jak se učit aktivnějším, aplikovaným a integrovaným způsobem.

MIT Technology Review uveřejnil v roce 2018 článek²⁴ o herním kurzu historie, který pochází z dílny turecké Abdullah Gul University, stojí za ní Mehmet Sükrü Kuran. Podle autorů je jedním z mimořádných důsledků technik počítačového modelování i to, že může simulovat různé jevy skutečného světa v maximálním detailu. Zatímco tento jev měl obrovský vliv na vědu, jeho dopad na humanitní vědy, zejména pak na studium historie, není tolik výrazný. Různé počítačové hry simulují minulost ve stále větších detailech, což umožňuje hráčům lépe porozumět pozadí událostí a historickým procesům.

Hry jsou systémy black-box a tím pádem poskytují jen malý nebo vůbec žádný vhled do svého fungování. Díky tomu je obtížné k nim přistupovat z pohledu založeného na důkazech. Dobrý výukový model musí dát vědcům prostor pro kontrolu parametrů tak, aby bylo jednoznačně jasné, jak jsou vstupní data zpracována.

V otázce zkoumání her zaměřených na historii musíme vzít v potaz mnoho proměnných. Nemůžeme separovat obsah od formy²⁵, historie nemůže být chápána bez okolností, v nichž byla napsána, kódována, filmována, hrána (například hraní počítačových her), čtena nebo viděna (myšleno například zhlédnutí filmu). Analýzou historického obsahu videoher sice získáme základní informace o historii, nicméně nezjistíme nic o stylizaci a hlubším významu tvorby, zároveň také nemáme informace o tom, jestli a jakým způsobem tento obsah působí na hráče. Ve své práci se tedy zaměřím zejména na hráče a jeho prožitky ze hry *Kingdom Come: Deliverance* ve smyslu vnímání historie.

Adam Chapman²⁶ definuje historické videohry jako takové, které skrze referenční podobu digitální vizualizace tlumočí minulost jako historii. Zároveň hráči prostřednictvím příběhu dovoluje prožít a zkoumat její zvuky, charakteristické znaky a procesy a po nás jako po hráči vyžaduje rozhodnutí v rámci takto zkonstruované historie. Upozorňuje také na fakt, že se mnoho studií historických počítačových her zaměřuje na konkrétní historickou nepřesnost vyskytující se v konkrétní hře, nicméně kvůli neoddělitelnosti mediálního obsahu od formy

²³BROWN, Harry J. *Edutainment. Videogames and education*. New York: M.E. Sharpe, 2008, s. 119. ISBN 978-0-7656-1996-9.

²⁴EMERGING TECHNOLOGY FROM THE ARXIV. Video games could be serious tools for historical research. *MIT Technology*. 2019, May 11, 2018. Dostupné z: <https://www.technologyreview.com/s/611099/video-games-could-be-serious-tools-for-historical-research/>

²⁵Privileging Form Over Content: Analysing Historical Video Games. *Journal of Digital Humanities*. CHAPMAN, Adam, 2012, s. 42. ISSN 2165-6673.

²⁶CHAPMAN, Adam. Is Sid Meier's Civilization history?. *Rethinking History*. 2013. ISSN 1364-2529.

média, v níž je obsah zasazen prosazuje Chapman²⁷ zaměření analýzy i na formální aspekty historických počítačových her. Takovým prvkem je třeba hráč.

Počítačové hry mohou mít mnoho podob, žánrů a podžánrů, které se od sebe markantně liší, podobně jako třeba *Hra na schovanou* a *ČingČong*. Z žánrů počítačových her můžeme jako příklad uvést arkády, hry, u nichž se postupně zvyšuje obtížnost, hráč bývá nejčastěji omezen časem. Dalším žánrem jsou například karetní počítačové hry, nejznámějším zástupcem je pravděpodobně hra *Solitaire*. Dále herní simulátory, které mají za cíl co nejpřesněji a nejrealističtěji napodobit nějakou činnost, příkladem je hra *Euro Truck Simulator*, encyklopedie Wikipedia²⁸ pod heslem "historical simulation games" řadí například i hry jako *Civilization* či *Total War*, i s přihlédnutím k tomu, že otevřenou encyklopedii nelze brát jako důvěryhodný pramen, je zde jasně vidět, že interpretaci herních žánrů je často těžké vytyčit jasné hranice. Dále můžeme uvést hry strategické, kdy hráč ovládá větší skupinu objektů a postupnými, strategickými kroky se snaží dosáhnout předem daného cíle. Takovou hrou, která zároveň pracuje s historií, je třeba *Age of Empires*. Dalším žánrem jsou RPG neboli role-playing game, hry, ve kterých hráč zaujímá roli smyšlené postavy a jedná podle pravidel dané hry. Může se jednat o hry stolní, počítačové nebo takzvané kostýmové hry. RPG v počítačových hrách definuje Brown²⁹ jako takové, které mají typicky obsáhlý a různorodý příběh. Mají hlavní a vedlejší úkoly a tvoří nelineární narativní styl. Jednou z historických RPG je například touto studií zkoumaná hra *Kingdom Come: Deliverance*. Do žánru RPG lze zařadit ještě podžánr, takzvané realistické RPG, které je často dáváno do souvislosti právě s *Kingdom Come: Deliverance*. Obecně můžeme říct, že jako realistické RPG se mezi hráči považuje takové, které se v mnohém podobá realitě, například respektováním fyzických zákonů, vzdálenosti či času. Dále se také dá říct, že se jedná o svět bez fantasy prvků, které jsou pro tento typ her typické.

2. Historická přesnost a videohry

Pojmem historická přesnost označují obecně uznávané interpretace minulosti, takové, které většina odborné společnosti považuje za co nejvěrohodnější či nejpravděpodobnější.

²⁷ Privileging Form Over Content: Analysing Historical Video Games. *Journal of Digital Humanities*. CHAPMAN, Adam, 2012, s. 42. ISSN 2165-6673.

²⁸ Category:Historical simulation games. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 4 January 2020 [cit. 2020-07-13]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Historical_simulation_games

²⁹ BROWN, Harry J. *Videogames and education*. New York: M.E. Sharpe, 2008, s. 193. ISBN 978-0-7656-1996-9.

S autenticitou informací se tvůrci historických her a simulací setkávají denně. Vít Šisler vysvětluje³⁰, že při tvorbě historické hry *Attentat 1942* byl hlavní výzvou při řešení autenticity základní soubor otázek, které se pojí s projektem jako s celkem. Jak může být autenticita prezentována v prostředí videohry? Může médium, jehož podstatou je spouštět a provádět procesy a následovat systém pravidel, pojmout opravdové výpovědi pamětníků?

A lze vůbec pracovat s autenticitou v momentě, kdy hráč ovlivňuje směřování příběhu?

Jeremiah McCall se ve své knize *Gaming the Past*, s podtitulem *Using video games to teach secondary history*, snaží poskytnout metodické pokyny učitelům historie, kteří by rádi zařadili hry do výuky, velmi podrobně vysvětluje nejen to, jaké hry zařadit, ale i to, jak s nimi pracovat, nastiňuje možné problémy při implementaci her ze strany studentů i rodičů. V knize mnohokrát opakuje, že hra, ať už jakkoli přesná, je vždy jen další interpretací minulosti.³¹ Historie není minulost, tvrdí McCall,³² minulost zahrnuje vše, co se stalo až do tohoto okamžiku, historie je aktivní interpretace a rekonstrukce minulosti založená na kvalitních důkazech. Nejdůležitější prací historika je smysluplným způsobem interpretovat a rekonstruovat elementy minulosti a kriticky hodnotit interpretace ostatních historiků. Podle McCalla³³ v současné době velké množství studentů historie všech úrovní pracuje s faktem, že historie je jasně daný záznam minulých událostí, zpracovaný historiky a předávaný veřejnosti. Takové rozpoložení vede k intelektuální pasivitě. Hry v procesu studia historie mají napomoci rozbít tento zažitý model, mají ve studentovi probudit smysl pro skepticismus a procvičovat kritiku. Vyžaduje to ovšem aktivní a intenzivní zapojení učitele, který studenty bude motivovat a dá jim prostor k vyjádření pochybností.

Hry jako takové nabízejí hráči novou zkušenost při práci s informací. Nejen, že informaci pasivně přijímá, ale zároveň může skutečnost jemu podávanou ovlivnit svým rozhodnutím během hraní. Ian Bogost tvrdí,³⁴ že počítačová hra může hráče díky zprostředkování nové zkušenosti recepce informace naučit více než klasické metody výuky. Pojem procedurální

³⁰ŠISLER, Vít. *Contested Memories of War in Czechoslovakia 38-89: Assassination: Designing a Serious Game on ContemporaryHistory*, 2016. ISSN 1604-7982.

³¹MCCALL, Jeremiah. *Gaming the past: Using video games to teach secondary history*. New York: Routledge, 2011, s. 14. ISBN 978-0-415-88760-1.

³²MCCALL, Jeremiah. *Gaming the past: Using video games to teach secondary history*. New York: Routledge, 2011, s. 24. ISBN 978-0-415-88760-1.

³³MCCALL, Jeremiah. *Gaming the past: Using video games to teach secondary history*. New York: Routledge, 2011, s. 9. ISBN 978-0-415-88760-1.

³⁴BOGOST, Ian. *PersuasiveGames: TheExpressivePowerofVideogames*. Cambridge, Massachusetts, 2007. ISBN 978-0-262-02614-7

rétorika, se kterým Bogost pracuje, můžeme velmi stručně definovat³⁵ jako schopnost autora sdělit své argumenty skrze procesy a pravidla. Sám autor uvádí příklad hry *The McDonald's Videogame*, jde o kritiku fast foodového řetězce od italských vývojářů Molleindustria. Hráč musí najednou spravovat čtyři aspekty produkce McDonald's. Pastviny, na kterých se pase dobytek, které musí spravovat tak levně, jak jen to je možné, jatka, restaurace a nakonec kancelář, která má na starost PR, lobby a marketing. V každém sektoru se hráč setkává s množstvím morálních rozhodnutí, na základě kterých jeho řetězec profituje, či nikoliv. Například pro zajištění většího prostoru pro dobytek může hráč podplatit úředníka či vykácet kus deštného pralesa. Díky systému procesů má tím hra jedinečnou schopnost předávat jisté přesvědčení právě skrze tyto procesy hráči, takovou schopnost hry nazýváme procedurální rétorika, ve hře *The McDonald's Videogame* hráč nemůže hru vyhrát s takzvaně čistým štítem.

Vít Šisler³⁶ tvrdí, že co se našeho chápání historie ve videohrách týče, je nanejvýš důležité nebrat v úvahu to, jak systémy pravidel v počítačových hrách reprezentují historii, ale jak tvarují, ovlivňují a limitují její možnou reprezentaci.

2.1 Historické hry a jejich využití ve výuce

Psané slovo společně s filmem mají oproti videohrám obrovský náskok v množství vytvořených jednotek. V tomto ohledu je na ně nahlíženo jako na etablované médium pro možné využití ve výuce, zatímco počítačové hry si své místo mezi výukovými materiály zatím stále hledají.

Výzkum Kurta Squirea³⁷ z University of Wisconsin-Madison se zabývá Game based learningem, svůj výzkum staví na osobní zkušenosti s hrami jako je *Civilizace* a *CivCity*, které podnítily jeho dlouhodobý zájem o historii. V současné době zkoumá vliv her na hráče, zejména pak, jak by tyto hry mohly být použity ke zvýšení zájmu o vědu.

³⁵MACH, Martin. *Herní mechaniky jako nástroj procedurální rétoriky*. 2015. Bakalářská diplomová práce. MASARYKOVA UNIVERZITA V BRNĚ, FILOZOFICKÁ FAKULTA, Ústav hudební vědy Teorie interaktivních médií. Vedoucí práce Mgr. Tomáš Bártek.

³⁶ŠISLER, Vít. *Contested Memories of War in Czechoslovakia 38-89: Assassination: Designing a Serious Game on Contemporary History*, 2016. ISSN 1604-7982.

³⁷Kurt Squire – Game-Based Learning. In: Youtube [online]. 24. 10. 2015 [cit. 2020-05-25]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=dpzb1gG9Rl8>. Kanál uživatele The Brainwaves Video Anthology.

Mezi samotnými odborníky panuje mnoho různých názorů na využití her jako pomůcek k podpoře výuky určitých témat. Například Henry Jenkins tvrdí, že někteří akademici, například James Paul Gee, Kurt Squire nebo Steven Johnson, se zaměřují na hry na vzdělávací nebo kognitivní úrovni spíše než estetické.³⁸ Proti tomu můžeme postavit názor Erica Zimmermana,³⁹ který tvrdí, že hry nemají být ceněné proto, že můžou někoho něco naučit nebo udělat svět lepším místem, ale jako ostatní formy kulturního vyjádření, hry a hraní jsou důležité, protože jsou krásné. Simon Egenfeldt-Nielse, Jonas Heide Smith a Susana Pajares Tosca říkají, že estetika s sebou nese emoce vyvolané v hráči v momentě, kdy interaktují se hrou.⁴⁰

Gee demonstruje, že hry jsou strukturovány podle pevných pedagogických principů a učí mladé lidi novým způsobům zpracování znalostí. Johnson tvrdí, že hry, stejně jako jiné moderní formy populární kultury, mají určitý stupeň složitosti a tím pádem představují kognitivní výzvy, které bývají větší, než si většina kritiků představuje. Squire poukazuje na význam dané herní komunity, která zvyšuje nebo rozšiřuje vzdělávací hodnotu samotného zážitku ze hry.

Game-based learning zkoumá schopnost lidí vzdělávat se skrze počítačové hry. Srovnávací studie⁴¹ game-based learningu ukazují, že hry výrazně zvyšují schopnost učit se.

Stejně jako pro mě, tak i pro Adama Chapmana, byla první hra, ve které významně vnímal roli historie, hra *Age of Empires*. Tato real time strategy provází hráče obdobím od doby kamenné do doby železné. Chapman vzpomíná⁴², že díky *Age of Empires* bys schopen se svou matkou vést rozhovory o rozdílech mezi společnostmi sběračů a lovců nebo rozdílech ve vyspělosti technologií jednotlivých období. Dále uvádí, že možná i díky zkušenostem s touto hrou ho historické hry vždy velmi zajímaly, lákaly ho samozřejmě i díky příslibu zábavy, ale vidina přidané informační hodnoty a jakéhosi náhledu do historie díky tomuto médiu byla

³⁸JENKINS, Henry a William PROCTOR, ed. *More on Games As Art* [online]. July 13, 2006 [cit. 2020-07-29]. Dostupné z: http://henryjenkins.org/blog/2006/07/more_on_games_as_art.html

³⁹ZIMMERMAN, Eric. Manifesto: The 21st Century Will Be Defined By Games. In: *Kotaku: Gaming Reviews, News, Tips and More*. 9/09/. Dostupné z: <https://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204>

⁴⁰PAJARES TOSCA, Susana, Jonas HEIDE SMITH a Simon EGENFELDT-NIELSEN. *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. 2nd Edition. Routledge, 2013, s. 39.

⁴¹CLARK, Douglas B., Emily E. TANNER-SMITH a Stephen S. KILLINGSWORTH. Digital Games, Design, and Learning. *Review of Educational Research*. 2016, 86(1), 79-122. DOI: 10.3102/0034654315582065. ISSN 0034-6543. Dostupné také z: <http://journals.sagepub.com/doi/10.3102/0034654315582065>

⁴²CHAPMAN, Adam. *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. Routledge, 2016, s. 4-5. ISBN 1317553861.

neméně opojná. Cílem mého výzkumu je zjistit, jak hráči vnímají tuto informační hodnotu u hry *Kingdom Come: Deliverance*.

3. Případová studie hry KCD

Kingdom Come: Deliverance je počítačová hra vytvořená studiem Warhorse Studios s.r.o. v České republice. Jedná se o RPG neboli hru na hrdinu, v tomto případě hráč ovládá kovářského syna Jindru, v rozšířené verzi hry je pak možnost hrát i za ženskou postavu. Hra vyšla na jaře roku 2018, je zasazena do českého Posázaví na počátku patnáctého století a dle tvrzení tvůrců⁴³ se jedná o podrobnou rekonstrukci země z 15. století.

3.1 Obecný popis hry *Kingdom Come: Deliverance* a historického podtextu hry

"Od počátku roku 1402 vyvíjel uherský král Zikmund Lucemburský aktivní kroky k efektivnímu ovládnutí Českého království. Jeho nekompromisní postup vyvrcholil v březnu, kdy nechal svého bratra, českého a (sesazeného) římského krále Václava IV. uvěznit na Pražském hradě a nedlouho poté převézt do Vídně pod dozor rakouských vévodů.

Proti novým pořádkům v zemi se však brzy postavila podstatná část české šlechty v čele s moravským markrabětem Joštem, který byl zprvu spojencem uherského krále. Zikmund proto na sklonku roku 1402 vpadl do Čech s mohutným vojskem složeným mimo jiné z kočovného kmene Kumánů usazeného v Uhrách a pokusil se silou zpacifikovat opozici."⁴⁴

Hra začíná vypálením vesnice Stříbrná Skalice, kde začíná příběh hrdiny Jindry, který jakožto kovářský syn nemá žádné zkušenosti s bojem či kontakty se šlechtou. Postupným plněním úkolů se hráč společně s postavou učí ovládat bojové techniky a proniká do vyšších vrstev společnosti. Hra má otevřený svět, hráč tedy může dělat takřka cokoli a pohybovat se kdekoli po mapě o rozloze 16 km², může plnit i řadu vedlejších úkolů. Svým jednáním též působí na své okolí, za své činy může být poslán do vězení nebo naopak odměněn, může vraždit každého člověka na potkání či dle autorů, odehrát celou hru s pouze jedním zabitím.⁴⁵

⁴³ Realismus. *Kingdom Come: Deliverance* [online]. Warhorse Studios, c2020 [cit. 2020-07-25]. Dostupné z: <https://www.kingdomcomerpg.com/cs/game-features/realism>

⁴⁴SCHMIDT, Ondřej. Středověk v KingdomCome. Co je skutečnost a co fikce?, 2018. ISSN 2571-4198.

⁴⁵Česko: velmoc počítačových her? In: *Česká televize* [online]. cČeská televize 1996 – 2020, 14. 2. 2018 [cit. 2020-07-20]. Dostupné z: <https://www.ceskatelevize.cz/porady/11412378947-90-ct24/218411058130214-cesko-velmoc-pocitacovych-her>

Právě zobrazení historie ve hře vzbudilo velký zájem veřejnosti. Tento zájem byl ještě více rozdmýchán výroky spolumajitele Warhorse Studios s.r.o., který se o historickou přesnost hry opírá v nejednom rozhovoru⁴⁶.

3.2 Reprezentace historie v *Kingdom Come: Deliverance*

Jak již bylo několikrát zmíněno, na historickou přesnost hry tvůrci často odkazují. Toto téma se často stává předmětem rozporu nejen mezi hráči samotnými, ale i tvůrci a okolním světem. Zde bych ráda poukázala konkrétně na příspěvek na platformě Twitter z roku 2015, kde se D. Vávra vyjadřuje k článku amerického herního kritika Arthura Geise, to rozpoutá diskusi⁴⁷ na téma, zda žili či nežili v severovýchodní Evropě v dobách středověku lidé jiné než bílé barvy pleti. Na základě tohoto sporu potom vzniklo několik článků v českých i zahraničních médiích, která upozorňovala na chybějící postavy tmavé pleti⁴⁸ ve stále ještě nevydané hře *KingdomCome: Deliverance*. To a další výroky Daniela Vávry na sociálních sítích strhlo lavinu kritiky, kde byl tvůrce označován jako rasista, sexista a nacista.

Dalším střetem mezi tvůrci a tentokrát akademiky můžeme označit kritiku Daniela Vávry směrem k přednáškám předmětu předmět KingdomCome, aneb jak zkonstruovat středověk na Ústavu pomocných věd historických a archivnictví při brněnské Masarykově Univerzitě. Garant předmětu Mgr. Stanislav Bárta, Ph.D. přizval k přednášení řadu osobností tak, aby bylo možné tuto problematiku prozkoumat z několika rovin. Vávra sám k přednáškám vyjádřil lítost k neúčasti na přednáškách, kde by rád prezentoval svou verzi práce s informacemi, zároveň kritizuje přístup zejména Dr. Phil. Kláry Hübnerové, jejíž přednáška se týkala stereotypů ve hře *Kingdom Come: Deliverance*. "Zcela vážně uvažuji o tom, že bych to řešil právní cestou s takovejma lidma... protože nejenom tohle od ní nás vážně poškodilo a poškodilo to náš produkt... Je ostudný, že za náma MUNI přišla, mazala nám med kolem huby, tvářili se, jak s náma chtějí spolupracovat a výsledkem je

⁴⁶redbull.cz/hry. Stane se česká hra KingdomeCome světovou senzací?. *Red Bull*, 12 května 2016 . Dostupné z: <https://www.redbull.com/cz-cs/kingdom-come-deliverance-dan-vavra-rozhovor-rpg-stredovek-cechy>

⁴⁷ příloha, obrázek 4

⁴⁸REDAKCE. Hořkosladká pýcha KingdomCome: Deliverance. In: *Fullmoonzine* [online]. 27.02.2018.Dostupné z: <https://www.fullmoonzine.cz/horkosladka-pycha-kingdom-come-deliverance>

SILLMEN, David. Němci vyzývají k bojkotu KingdomCome: Deliverance. Jeho tvůrce Dan Vávra je prý rasista a sexista. In: *Gamebro: Magazín pro dospělé hráče*.18.1.2018. Dostupné z: <https://www.gamebro.cz/>

GAMECENTRAL. Games Inbox: KingdomCome: Deliveranceracism, Sonic All-StarsRacing 3, and FireEmblem on Switch. *METRO*. 2019. Dostupné z: <https://metro.co.uk/2018/02/12/games-inbox-kingdom-come-deliverance-racism-sonic-all-stars-racing-3-and-fire-emblem-on-switch-7305167/>

tohle... Mě to urazilo naprosto vrcholně, je to neuvěřitelná drzost a sprostota" uvádí Vávra⁴⁹ na svém Youtube kanálu.

Zajímavé je, že dva z respondentů v doplňující otázce, do jaké míry považuje KC:D za historicky přesnou hru a proč odpověděli: „(hra) je používána ve výuce MUNI“ a „...Vysokou míru historické přesnosti dokládá i fakt, že jejímu rozboru byla věnována i výuka na Filosofické fakultě Masarykovy univerzity.“

Cyklus přednášek uzavírá přednáška Joanny Nowak⁵⁰, která ve Warhorse Studios s.r.o. pracuje jako řešeršér a konzultant historických pramenů. Poodkrývá informace ze zákulisí tvorby hry, poukazuje na práci se zdroji, jež byly při vývoji použity a sama prozrazuje ústupky na historické autentičnosti, které museli tvůrci při vývoji udělat pro zachování prvotřídní hratelnosti. Přednášku zakončuje upozorněním, že co vývojáři mohli zkoumat, to s ohledem na čas, finanční možnosti a počet lidí zkoumali. Zdůrazňuje, že hra *Kingdom Come: Deliverance* není skanzenem či simulátorem středověku. Zároveň tvrdí, že nikdo z nich (míněno Warhorse Studios s.r.o.) si nemyslí, že je to materiál, který by měl sloužit k edukaci.

⁴⁹ Jáma Pekel Dana Vávry #2 Spolupráce s Filosofickou fakultou MUNI. Diletantství, lži a chuť na žalobu. In: Youtube [online]. 26.04.2020 [cit. 2020-06-10]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=NGUx_Alg8Vw&t=2965s. Kanál uživatele Daniel Vavra.

⁵⁰ Kingdom Come - přednáška VIII FINÁLE - O KCD s historičkou studia Warhorse Joannou Nowak . In: Youtube [online]. 6. 12. 2018 [cit.2020-06-10]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=0haSpyrnSew>. Kanál uživatele Historický ústav Masarykovy univerzity.

4. Metodologie výzkumu

Cílem bylo formou dotazníkového šetření zodpovědět výzkumnou otázku jak, vnímají hráči a jak moc je pro ně důležité věrné zobrazení historie ve hře *Kingdom Come: Deliverance*. Dotazník byl cílen na hráče *Kingdom Come: Deliverance* z České a Slovenské republiky, kteří hraním strávili alespoň 20 hodin.

4.1 Pilotní výzkum

Dotazník pro tuto práci vzniknul na základě důkladného studia největších českých a mezinárodních diskusních fór⁵¹ hry *Kingdom Come: Deliverance* a fanouškovských skupin na sociálních sítích⁵². Po prvotním zmapování problematiky vnímání historie hráči bylo nutné sestavit otázky tak aby, co nejpodrobněji a zároveň nejsrozumitelněji zodpověděli naši výzkumnou otázku. Tyto otázky bylo potřeba otestovat na několika subjektech, zkoumala se zejména délka vyplňování dotazníku a míra porozumění jednotlivým otázkám. Podle komentářů od pilotních respondentů se poté znění otázek upravilo do konečné podoby. Po mnoha hodinách práce získal dotazník finální podobu, obsahuje 5 otevřených a 12 uzavřených otázek, které tvoří 4 sekce.

4.2 Finální dotazník a diseminace

První sekce je velmi obecná, jsou v ní otázky na věk, pohlaví, vzdělání a podobné, s jejich pomocí bylo možné z výzkumu vyřadit respondenty, kteří nevyhovovali námi stanoveným parametrům a zároveň pak v kombinaci s dalšími otázkami z jiných sekcí jsem byla schopna porovnávat mezi sebou odpovědi respondentů podle námi stanovených parametrů.

Druhá sekce se v otázce číslo sedm a osm táže respondenta přímo na jednu hypotéz a zjišťuje, zdali hráči považují hru *Kingdom Come: Deliverance* za věrné zobrazení historie. Dále porovnáním jednotlivých aspektů hry můžeme zjistit, do jaké míry je pro hráče důležité, aby

⁵¹ *Kingdom Come: Deliverance Forum* [online]. [cit. 2020-07-29]. Dostupné z:

<https://forum.kingdomcomerpg.com/>

Kingdom Come: Deliverance. Databáze her [online]. Tým Databáze-her.cz, 2008–2020 [cit. 2020-07-29].

Dostupné z: [https://www.databaze-her.cz/hry/kingdom-come-](https://www.databaze-her.cz/hry/kingdom-come-deliverance/diskuze/https://steamcommunity.com/app/379430/discussions/)

[deliverance/diskuze/https://steamcommunity.com/app/379430/discussions/](https://steamcommunity.com/app/379430/discussions/)

⁵² *Kingdom Come: Deliverance CZ/SK - RADY, TIPY A POKEC* [online]. 2018 [cit. 2020-07-29]. Dostupné z:

<https://www.facebook.com/groups/1762576997381599/>

Kingdom Come: Deliverance CZ/SK [online]. [cit. 2020-07-29]. Dostupné z:

https://www.facebook.com/kingdomcomedeliveranceczsk/?ref=page_internal

Kingdom Come: Deliverance CZ/SK komunita [online]. [cit. 2020-07-29]. Dostupné z:

<https://www.facebook.com/KomunitaKingdomComeDeliveranceCZSK>

hra byla historicky přesná. Konkrétně pak v otázce číslo devět respondenti uvádějí míru důležitosti zachování historické přesnosti u jednotlivých aspektů, jako je architektura, zbraně a podobné.

Třetí sekce se pomocí otázek zaměřených na informační zdroje respondentů snaží zodpovědět jednu z hypotéz, tedy do jaké míry a okrajově také z jakých zdrojů si respondenti autenticitu historických informací ověřují. Zároveň byla v této sekci položena otázka, zda by si hráči dokázali představit, že by fragmenty hry byly využity jako výuková pomůcka v hodinách dějepisu. Poslední otázkou této sekce, to jest otevřenou otázkou číslo 15, jsem se ještě vrátila k hypotéze, zdali považují hráči *Kingdom Come: Deliverance* za věrné zobrazení historie. Respondenti byly požádáni, aby uvedli nějakou skutečnost, která podle jejich názoru není v souladu s doloženou historií.

Čtvrtá sekce se již jen okrajově zabývala otázkami, zdali hra *Kingdom Come: Deliverance* probudila v hráčích zájem o historii. Tyto otázky byly zařazeny až jako poslední, právě z toho důvodu, že jsou pouze doplňkem celého výzkumu, ale nejsou pro něj stěžejní.

Dotazník byl poprvé zveřejněn 1. 5. 2019 v 16. hodin a 23 minut v největší české fanouškovské facebookové skupině *Kingdom Come: Deliverance CZ/SK - RADY, TIPY A POKEC*, přibližně o hodinu později byl formulář zveřejněn na soukromém účtu na Twitteru autorky, odkud se pomocí retweetu za několik hodin dostal i k tvůrcům hry, kteří příspěvek zveřejnili na svých osobních profilech a zároveň na oficiálním twitterovém účtu, což mělo za následek masivní přírůstek respondentů. 96 hodin po prvním zveřejnění formuláře činil počet respondentů 573. Dne 7. 5. 2019 se v ranních hodinách rapidně zvýšil počet respondentů oproti předchozím dnům, kdy bylo znát, že síla sdílení na sociálních sítích již ochabuje. V 11 hodin a 44 minut byl naplněn limit použitého softwaru Microsoft Forms, který činí 1000 odpovědí na jeden zadaný formulář. Za bezmála dvanáct hodin se tedy dne 7. 5. 2019 podařilo nasbírat 427 vyplněných dotazníků, což v první řadě vyvolalo obavy z případné snahy zkompromitovat průběh výzkumu, po důkladném prozkoumání právě posledních stovek odpovědí jsem ale došla k závěru, že se jedná o unikátní odpovědi, které se nepodobají v žádném z možných aspektů, ať už se jednalo o obsáhlost otevřených odpovědí či lingvistickou obratnost respondentů. S největší pravděpodobností byl tedy dotazník sdílen ještě jinými kanály mimo kontrolu autorky.

Prvotní obavy byly z poměrně úzkého vymezení respondentů – pro naše potřeby jsme chtěli získat data od hráčů, kteří mají odehráno alespoň 20 hodin, tuto hranici jsme stanovili na základě vlastních zkušeností s hrou a znalostí příběhu, chtěli jsme do výzkumu zařadit pouze hráče, kteří se již naučili hru ovládat a zvládli se více soustředit na zobrazení doby. Zaměřili

jsme se na respondenty z České, případně Slovenské republiky, neboť ti se s největší pravděpodobností během své školní docházky s obdobím zobrazovaným ve hře již setkali. V neposlední řadě nás omezovala dostupnost hry, v současné době ji v základní verzi lze pořídit přibližně za 900 Kč (údaj k červnu 2019) a hráč pro spuštění hry potřebuje výkonný počítač nebo konzoli. Skupina zájmu byla tedy relativně malá, nicméně jsme zjistili, že jádro českých a slovenských fanoušků hry je pro naše potřeby dostačující a velmi sdílné a ochotné pomoci. Několik hráčů se výzkum zajímalo tak aktivně, že značně napomohli šíření dotazníku mezi další hráče.

5. Vyhodnocení dotazníků - výsledky

Celkový počet respondentů vyřazených z výzkumu je 176. 166 nedosáhla na hranici 20 odehraných hodin, 7 respondentů bylo vyřazeno pro nedůvěryhodnou povahu odpovědí, jednalo se o respondenty, kteří například na každou otázku odpověděli první nabízenou odpovědí a veškeré otevřené otázky ignorovali. Jeden dotazník byl vyřazen, kvůli chybě v základním údaji u otázky č. 2 a dva dotazníky byly vyplněny cizinci, proto museli být též vyřazeny. Do výzkumu bylo tedy celkově zařazeno 824 jedinců. Průměrná doba vyplňování dotazníku byla 9:06 minut.

Otázky dotazníku:

1. Pohlaví
2. Věk
3. Nejvyšší dosažené vzdělání
4. Počet odehraných hodin KC:D
5. Kdy jste hrál/a KC:D naposledy?
6. Následujícím herním aspektům přiřaďte důležitost.
7. Do jaké míry považujete hru KC:D za historicky přesnou hru?
8. Můžete zdůvodnit svou předchozí odpověď?
9. Do jaké míry je pro Vás důležité, aby se hra držela níže uvedených historických skutečností? Přiřaďte důležitost.
10. Pokud by tvůrci hry upravili některé historické prvky zmíněné v otázce 9., za účelem zvýšení hrátelnosti, jak byste tuto situaci hodnotili?
11. Ověřovali jste si fakta zobrazená ve hře?
12. Můžete prosím svou předchozí odpověď zdůvodnit?
13. Jaké prameny jste pro ověřování informací případně využili?
14. Dokázali byste si představit, že by fragmenty hry byly v hodinách dějepisu využity jako doplněk výuky daného historického období?
15. Dokážete na základě svých herních zkušeností z KC:D uvést nějakou skutečnost, která podle Vás není v souladu s doloženou historií?
16. Zvýšil se po hraní KC:D váš zájem o historii?
17. Navštívili jste na základě hry nějaká místa spojená s dějem?

5.1 Sekce první - demografie

V první sekci našeho dotazníku jsou takzvaně obecné otázky zjišťující nezbytné informace o respondentovi. Na základě těchto otázek můžeme dotazník vyhodnocovat podle několika zvolených parametrů, jako jsou například věk nebo pohlaví. Zároveň tyto prvotní otázky slouží k vyřazení těch kandidátů, kteří pro potřeby našeho výzkumu nemají odehraný dostatečný počet hodin viz výše.

5.1.1 Otázka první: Pohlaví

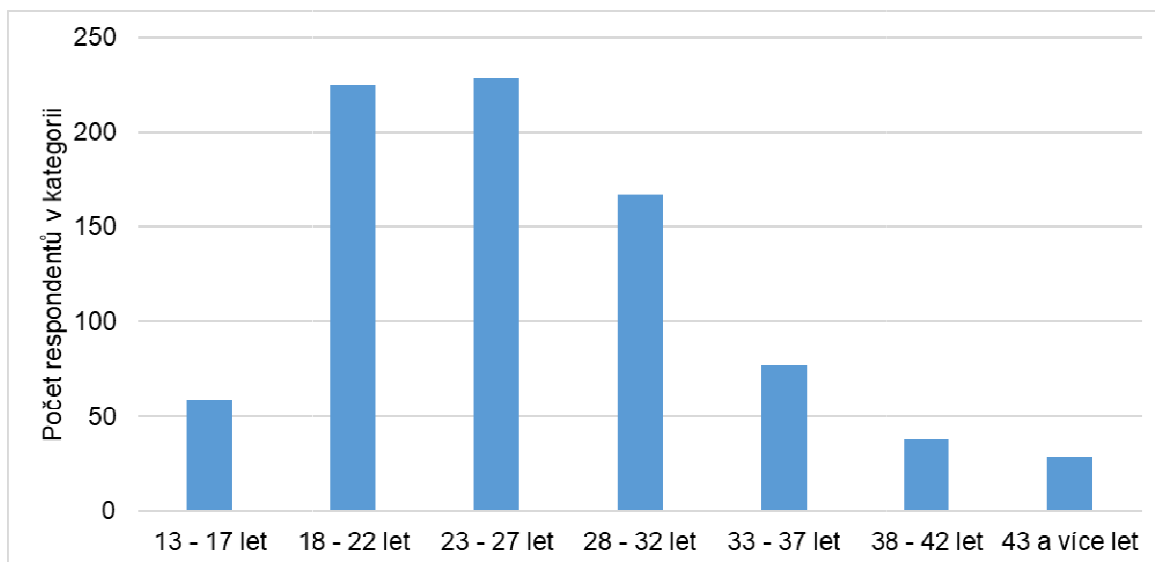
Jak je již zmíněno výše, pomocí této otázky můžeme data v dotazníku porovnávat parametrem pohlaví. Otázka byla uzavřená a z odpovědí bylo na výběr: žena, muž, nechci uvádět. Podle rozhovoru pro Českou Televizi z počátku roku 2018, tedy z doby vydání hry, měli tvůrci o genderovém zařazení svých hráčů poměrně jasnou představu. Dle slov Daniela Vávry se dá poměrně přesně určit, že přibližně 95% hráčů jsou muži⁵³, zdroj dat k tomuto tvrzení Vávra bohužel neuvádí. Z našeho průzkumu v průměru vyplývá, že 93% respondentů byli muži, 7% dotázaných hráčů tvořily ženy, pouze jeden respondent nechtěl své pohlaví uvádět.

5.1.2 Otázka druhá: Věk

Druhá otázka dotazníku byla otevřená a naším cílem bylo určit věkové rozpětí hráčů. Díky tomu, že jsme ponechali tuto otázku otevřenou, můžeme pracovat s různými věkovými skupinami. Například si můžeme vyselektovat neploleté hráče, kteří by podle věkového doporučení neměli mít ke hře přístup. Nebo můžeme věk hráčů třídit podle určitých životních milníků, jako je školní věk oproti pracujícím respondentům. Tato otázka je zásadní při dalším zkoumání vnímání historie respondenty, neboť mladší studenti mohou informace zprostředkované skrze médium hry vnímat jinak než respondenti školou nepovinní. Průměrný věk respondentů je 26 let, toto číslo je ovlivněno malým množstvím výrazně starších hráčů, v tomto případě je tedy spíše vypovídající medián, který je 25 let. Nejstaršímu z dotazovaných bylo v době vyplňování dotazníku 64 let, nejmladšímu 13 let. Výpočtem jsem zjistila, že směrodatná odchylka vychází na 7.3, můžeme tedy říct, že přibližně 75 % z respondentů bylo v době vyplňování dotazníku ve věku 18-32 let.

Tabulka 01: Věkové složení respondentů dle věkových kategorií

⁵³Ve hře KingdomCome jsme vysázeli přes milion a půl stromů, říká její tvůrce Vávra. ČT 24 [online]. 2019, 13. 2. 2018 [cit. 2019-07-23].



Zdroj: Výzkum KC:D, vlastní výpočty

5.1.3 Otázka třetí: Nejvyšší dosažené vzdělání

Pro potřeby našeho dotazníku považujeme za nejvyšší dosažené vzdělání takové, které je řádně ukončené. Nejvyšší podíl našeho výzkumného vzorku označil odpověď "Střední s maturitou", jedná se o 46.6 %. Dále je zastoupeno 29 % absolventů vysokých škol, 1.7 % respondentů nechtělo své vzdělání uvádět a 10.8 % respondentů jako své nejvyšší dosažené vzdělání označilo základní školu.

Tabulka 02: Nejvyšší dosažené vzdělání respondentů dle kategorií

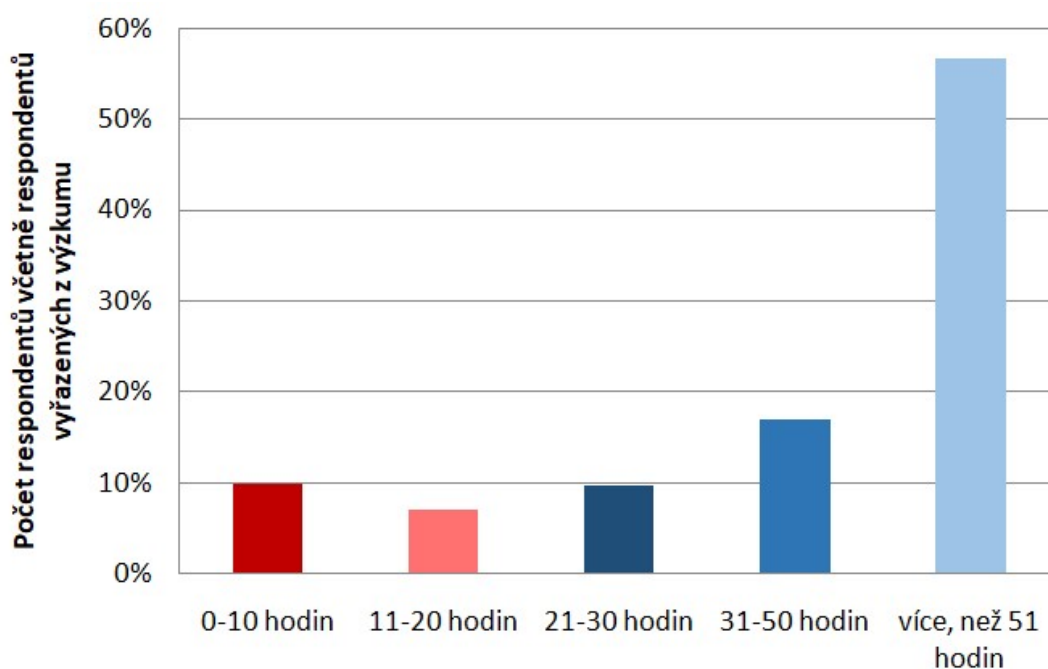
Kategorie	Počet respondentů	Počet respondentů v %
Bez vzdělání	2	0.2 %
Základní	89	10.8 %
Střední bez maturity	73	8.9 %
Střední s maturitou	384	46.6 %
Vyšší odborné	23	2.8 %
Vysokoškolské bakalářské	106	12.9 %
Vysokoškolské magisterské vzdělání	117	14.2 %
Vysokoškolské doktorské	16	1.9 %
Nechci uvádět	14	1.7 %

Zdroj: Výzkum KC:D, vlastní výpočty

5.1.4 Otázka čtvrtá: Počet odehraných hodin KC:D

Tato otázka slouží zejména pro vyřazení kandidátů nevhodných pro tento výzkum. Pro zařazení do výzkumu jsme si stanovili minimální počet odehraných hodin na 20. Vycházeli jsme z výroků například Pavla Baráka,⁵⁴ předsedy asociace České hry, který například 3 hodiny hraní KD:C považuje za velmi málo. Herní novinář Jaromír Mōwald v rozhovoru pro DVTV⁵⁵ uvedl, že průměrnému hráči by hra měla trvat přibližně 70-100 hodin, na základě toho a vlastních zkušeností s hrou bylo potřeba stanovit hranici tak, aby měl hráč čas zorientovat se ve hře, pochopit její principy a ovládání a zároveň vnímat i hru samotnou, její příběh a kulisy. Z celkového počtu 176 vyřazených kandidátů jich 166 bylo vyřazeno právě kvůli nedostatečnému počtu odehraných hodin, tj. 20 hodin a méně.

Tabulka 03: Počet odehraných hodin hry Kingdom Come: Deliverance včetně respondentů vyřazených z výzkumu



Zdroj: Výzkum KC:D, vlastní výpočty

⁵⁴Česko: velmoc počítačových her? In: Česká televize [online]. česká televize 1996 – 2019, 14.2.2018 [cit. 2020-06-20]. Dostupné z: <https://www.ceskatelevize.cz/porady/11412378947-90-ct24/218411058130214/video/600716>

⁵⁵VESELOVSKÝ, Martin. Hra Kingdom Come: Deliverance je hardcore věc, člověk jí musí věnovat hodně času, říká Mōwald [online]. Economia, 1999 – 2020, 14. 2. 2018 [cit. 2020-07-29]. Dostupné z: <https://video.aktualne.cz/dvtv/hra-kingdome-come-deliverance-je-hardcore-vec-clovek-ji-musi-r-2657402a11a911e89efbac1f6b220ee8/>

5.1.5 Otázka pátá: Kdy jste hrál/a KC:D naposledy?

Pro další eliminaci respondentů slouží otázka číslo 5. Jejím zařazením do výzkumu můžeme selektovat ty hráče, kteří hru stále aktivně hrají, tudíž mají děj a prostředí hry stále živě v paměti. Tato otázka, která se zprvu nezdála natolik důležitá, se nakonec ukázala jako velmi příhodná, neboť u některých otevřených otázek, u kterých jsme se respondentů ptali na příklad skutečnosti, která podle nich není v souladu s doloženou historií (otázka č. 15) či prameny pro ověřování informací nabytých ve hře (otázka č. 13), několik respondentů odpovědělo, že už si přesně nepamatují, neboť hru hráli již před dlouhou dobou. Toto je pro nás vodítkem k závěru, že i předchozí odpovědi těchto respondentů mohou být ovlivněny dobou, po kterou hru nehráli, tudíž je možné, v případě další práce s dotazníkem i na základě tohoto parametru vyřadit respondenty z výzkumu.

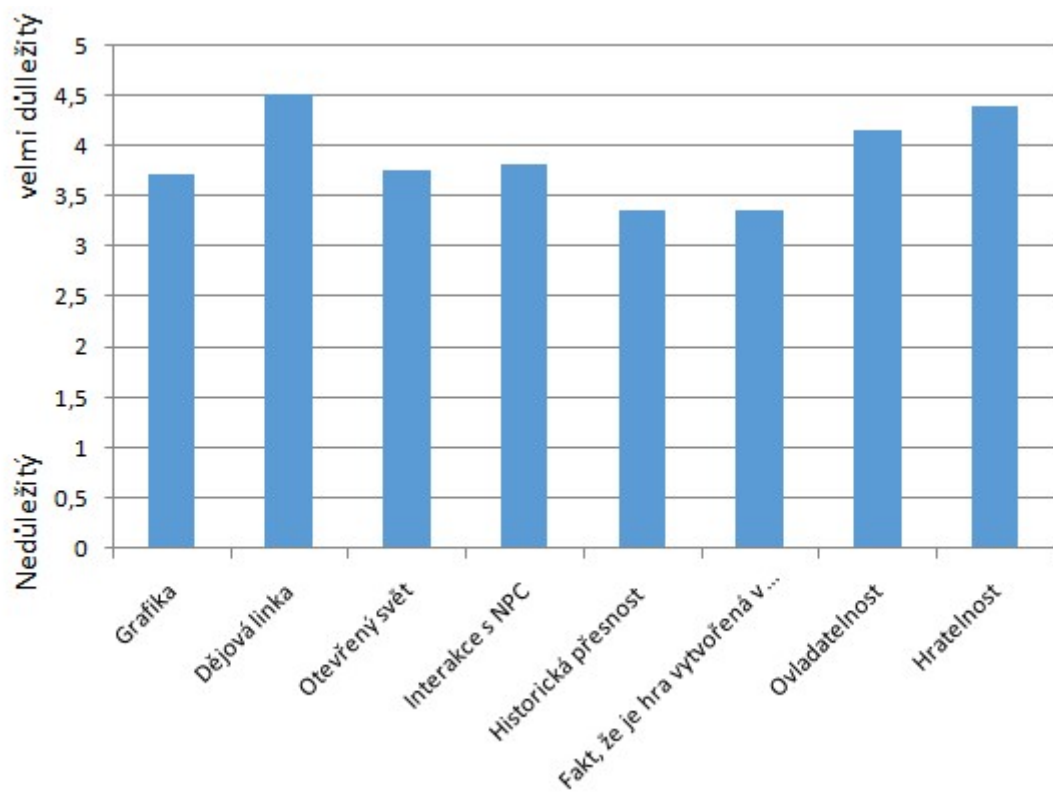
Tento dotazník byl mezi hráči šířen víc než rok po vydání hry (13. 2. 2018), bylo tedy více než pravděpodobné, že velká část hráčů již hru dohrála před delší dobou, nicméně z internetových fór a diskusí bylo patrné, že hráči často hrají hru několikrát a zároveň hra nemusela zaujmout každého hráče natolik, aby ji chtěl dohrát.

5.2 Sekce druhá - Považují hru Kingdom Come: Deliverance za věrné zobrazení historie? Je pro hráče důležité, aby byla hra Kingdom Come: Deliverance historicky přesná

5.2.1 Otázka šestá: Následujícím herním aspektům přiřadte důležitost.

Pomocí této otázky jsem se snažila utvořit profil respondenta, touto otázkou zjistíme, jaké má hráč od her očekávání, jaké aspekty jsou pro něj stěžejní a jaké naopak ne, porovnáním s dalšími otázkami je tak možné zjistit, do jaké míry toleruje hráč ústupky v některé z těchto kategorií. Aspekty byly vybrány z řady diskusních fór a recenzí, jedná se o takové, které hráči nejvíce vyzdvihují či naopak kritizují. Škála byla nastavena od jedné do pěti tak, že aspekt, který pro hráče není důležitý, má 1 a aspekt, který pro hráče je velmi důležitý, má 5.

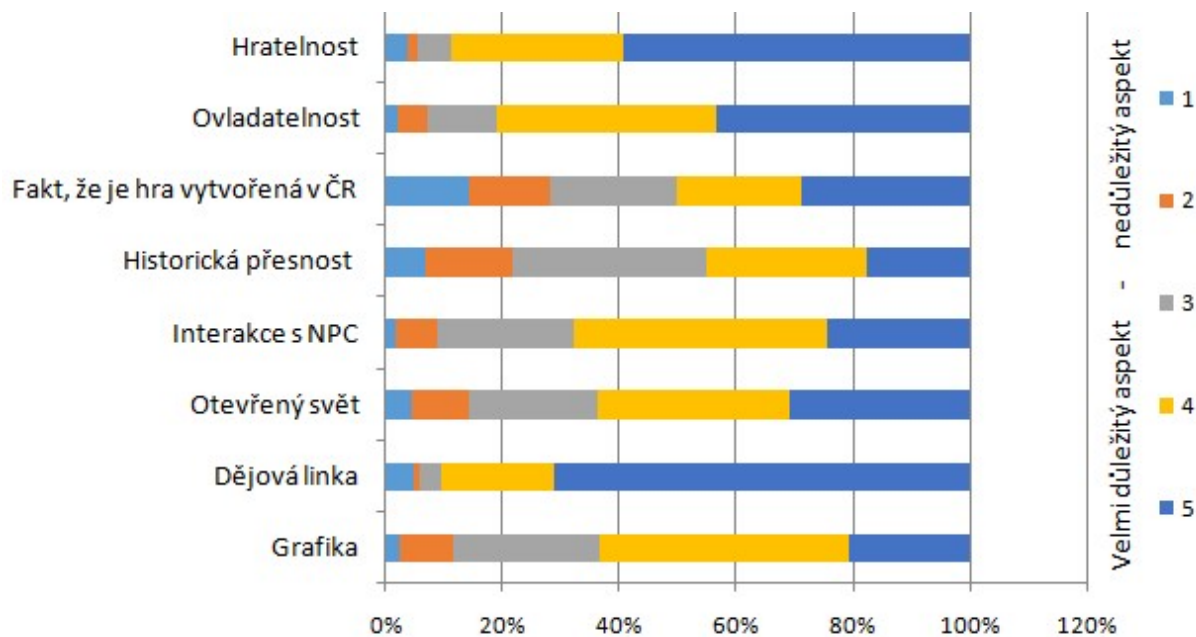
Tabulka 04: Průměrná důležitost jednotlivých aspektů hry pro hráče



Zdroj: Výzkum KC:D, vlastní výpočty

Jak je vidět na následujícím grafu, nejkontroverznější kategorie byla kategorie původu hry, naopak nejjednomyslněji hlasovali respondenti u aspektu dějové linky, kterou téměř dvě třetiny respondentů považují za velmi důležitý aspekt hry. A pro náš výzkum nejdůležitějšího aspektu, historické přesnosti, hlasovali hráči velmi různorodě. Jako nedůležitý aspekt ho označilo 7 % respondentů, jako velmi důležitý aspekt hry 18 % respondentů, největší podíl měla s 33 % střední důležitost, hodnota číslo 3.

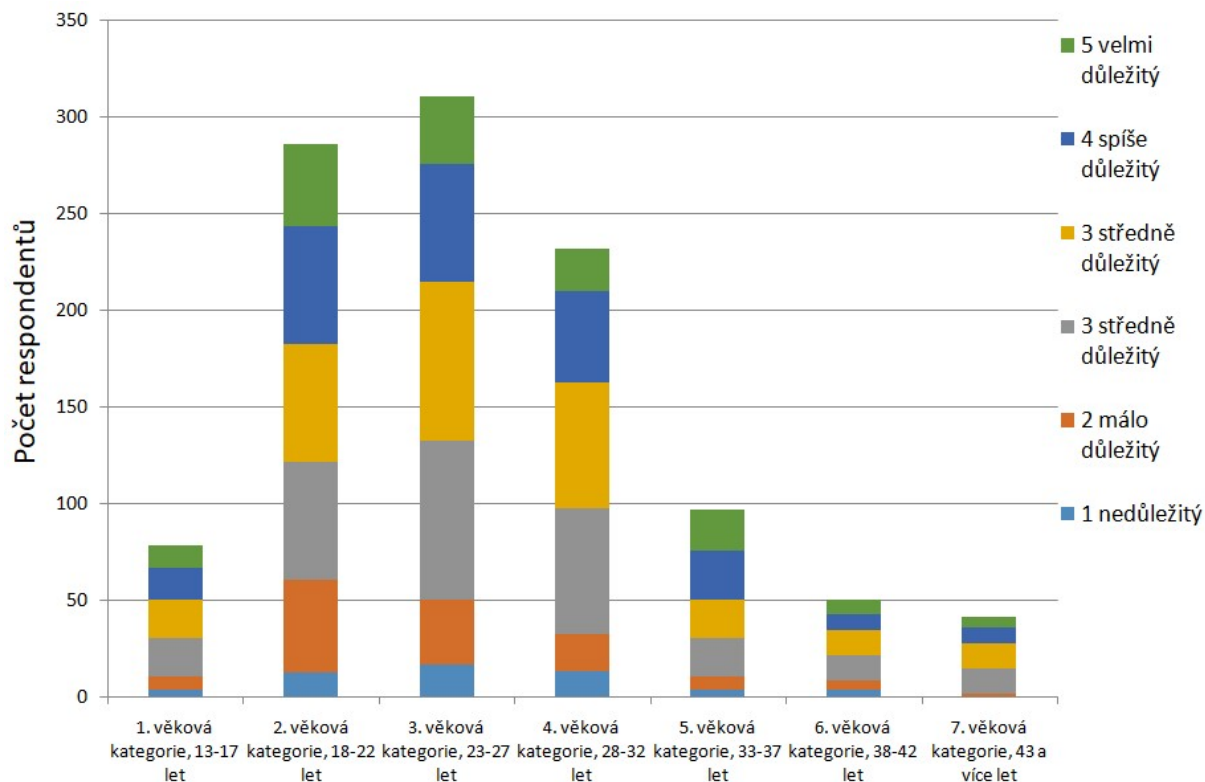
Tabulka 05: Důležitost jednotlivých aspektů hry Kingdom Come: Deliverance pro hráče vyobrazená množstvím respondentů u jednotlivých odpovědí na škále 1-5



Zdroj: Výzkum KC:D, vlastní výpočty

V posledním grafu týkajícího se této otázky jsem se zaměřila na důležitost aspektu historické přesnosti u rozdílných věkových skupin. V tomto porovnání jsem nenarazila na žádné výrazné odchylky, pouze 7% účastníků výzkumu považuje historickou přesnost za nedůležitý aspekt hry.

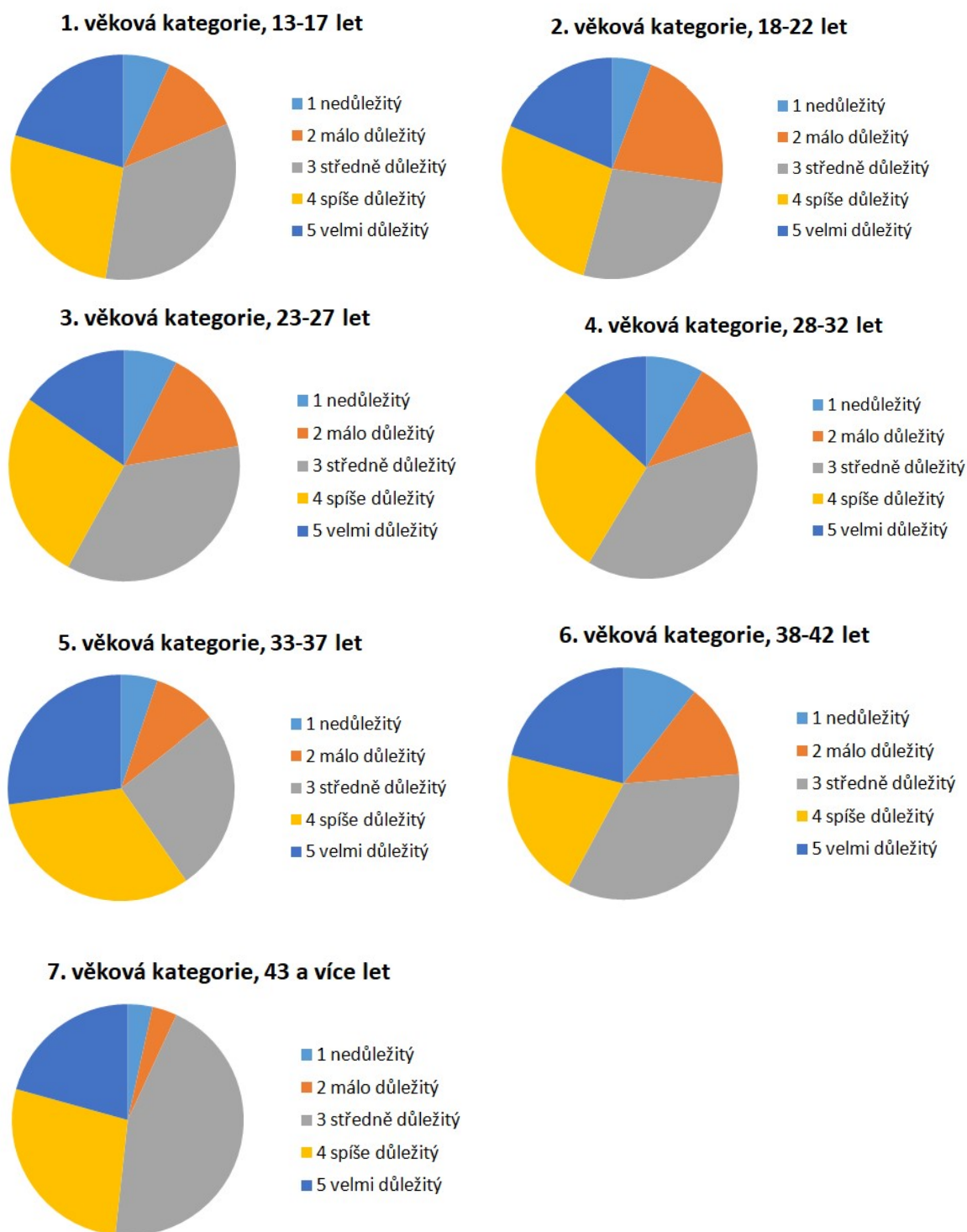
Tabulka 06: Důležitost aspektu historické přesnosti hry Kingdom Come: Deliverance u rozdílných věkových skupin



Zdroj: Výzkum KC:D, vlastní výpočty

Grafy pro jednotlivé věkové skupiny, pro lepší představu o procentuálním zastoupení, jsou rozepsány níže.

Tabulka 07: Důležitost aspektu historické přesnosti hry Kingdom Come: Deliverance u rozdílných věkových skupin, rozdělena na jednotlivé skupiny.



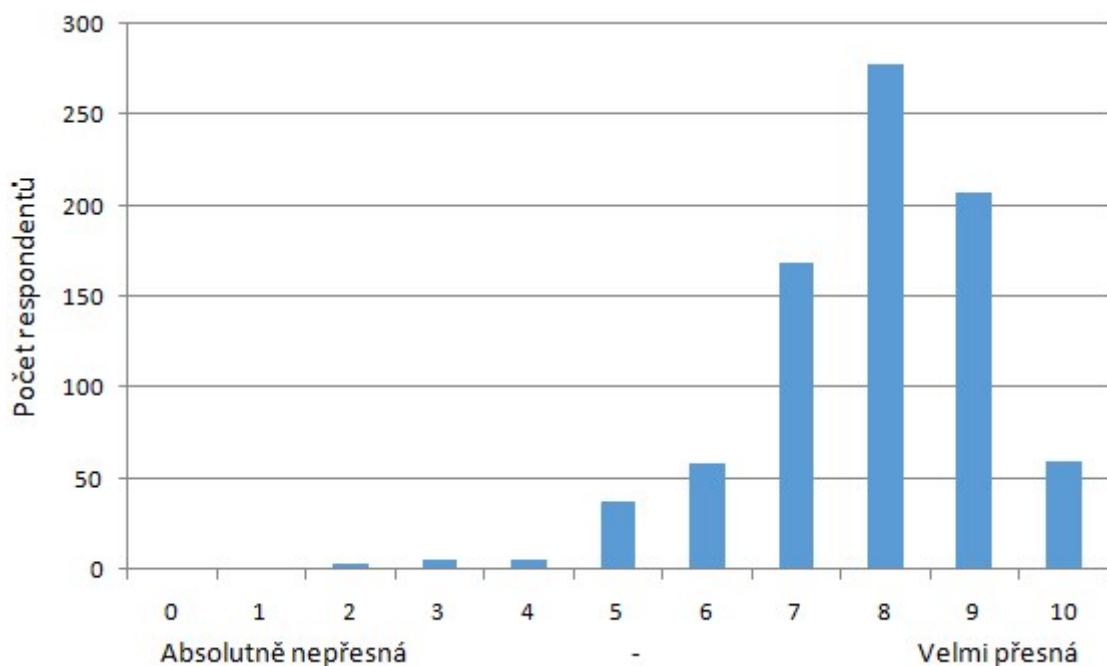
Zdroj: Výzkum KC:D, vlastní výpočty

5.2.2 Otázka sedmá a osmá: Do jaké míry považujete hru KC:D za historicky přesnou hru?

Můžete zdůvodnit svou předchozí odpověď?

Otázka číslo sedm a doplňující otázka číslo osm měly za úkol nechat respondenta kriticky zvážit, do jaké míry je podle něj hra *Kingdom Come: Deliverance* historicky přesná. Otázka se do značné míry překrývá s otázkou číslo 15: „Dokážete na základě svých herních zkušeností z KC:D uvést nějakou skutečnost, která podle Vás není v souladu s doloženou historií?“. Většina respondentů již v otázce osm argumentovala svou volbu v předchozí otázce některými historickými nedostatky či nepřesnostmi hry, z toho důvodu jsou i kategorie odpovědí velmi podobné a rozřazují odpovědi respondentů podle podobných parametrů. Kategorii v otázce osm je méně, než v otázce číslo 15, nicméně kategorie otázky číslo 15. lze bez větších zaváhání zařadit pod kategorie otázky č. 8. Škála pro otázku 7 byla nastavena od 0 do 10, s tím, že odpověď 0 znamenala, že hráč hru vůbec nepovažuje za historicky přesnou a 10, že hráč považuje hru za zcela historicky přesnou.

Tabulka 08: Míra důvěry hráčů v historickou přesnost hry *Kingdom Come: Deliverance*



Zdroj: Výzkum KC:D, vlastní výpočty

V průměru hráči volili hodnotu 7,83 se směrodatnou odchylkou 1,35. Z tabulky 08 je vyplývá, že žádný z hráčů nepovažuje hru za zcela historicky nepřesnou a jen 2 % hráčů se pohybuje ve spodní polovině tabulky – tj. v nedůvěře v historickou přesnost hry. Zajímalo mě, jestli nějak souvisí důvěra hráčů v historickou přesnost hry s tím, kdy hru naposledy hráli, nicméně se ukázalo, že porovnáním kategorií z otázky č. 5: „Kdy jste hrál/a

KC:D naposledy?“ S otázkou sedmou „Do jaké míry považujete hru KC:D za historicky přesnou hru?“ nezískáme žádné podstatné rozdíly u jednotlivých kategorií. Průměrná důvěra hráčů v historickou přesnost hry zůstává v rozmezí od 7,7 do 8,1, rozdíl je tedy opravdu zanedbatelný.

Podobné výsledky jsem zaznamenala porovnáním otázky č. 7 s otázkou č. 3, tj. otázkou na nejvyšší dosažené vzdělání respondentů. Průměrná důvěra hráčů v historickou přesnost hry je zde v rozmezí od 7 do 8,3 bodů.

S následující otázkou jsem se snažila zjistit konkrétní důvody pro míru důvěry u jednotlivých hráčů. Bohužel až během vyhodnocování dotazníků vyšlo najevo, že celá otázka nebyla vhodně položena a tím pádem z odpovědí nemůžeme vytěžit tolik dat, kolik by při správné formulaci bylo možné. Mé očekávání bylo, že odpovědi na otázku číslo osm budou méně konkrétní a respondenti se spíše než na konkrétní nedostatky hry budou odkazovat na vlastní znalosti problematiky či autority, z jejichž názoru si vzali příklad.

Pro lepší přehlednost můžeme tuto otázku rozdělit následovně:

- I. nevypovídající odpovědi a respondenti, kteří uvedli více, než jeden důvod
 - a. Nevypovídající odpověď
 - b. Více důvodů
- II. odpovědi odkazující na konkrétné situace aspekty a objekty hry, které jsou či nejsou v souladu s historií
 - a. Autentičnost přírodních a biologických aspektů
 - b. Autentičnost reálných postav a událostí
 - c. Lingvistická autentičnost
 - d. Autentičnost kulturních aspektů společnosti
- III. Důvěra ve své znalosti, či ve znalosti třetí osoby
 - a. Důvěra ve vlastní znalosti
 - b. Důvěra ve znalosti druhých
 - c. Hodnotí na základě srovnání s dalšími hrami

Kategorie tedy podrobně můžeme předně rozřadit do tří nadřazených kategorií: I. jsou nevypovídající odpovědi, takové, na něž respondenti nejčastěji odpovídali „ne“, „nevím“, „nejsem historik“, „nezajímá mě to“. Dále sem můžeme zařadit odpovědi, ve kterých hráč vyčetl hned několik kategorií, více k tomuto typu odpovědi uvedu později.

Do kategorie II. můžeme zařadit ty odpovědi, které se odkazují na konkrétní situace, aspekty a objekty ve hře, které, podle jejich názoru, byly či nebyly v souladu s doloženou historií. Tato kategorie také v samotném vyhodnocování dotazníků způsobila problémy, neboť často nebylo patrné, zda hráč bere tento aspekt jako takový, který hře na důvěryhodnosti přidává, či ubírá. Například když respondent na otázku číslo 7 odpověděl hodnocením 7 na škále a v otázce číslo 8 odpověděl „budovy a chování NPC“ nebylo jasné, jestli tyto dva aspekty byly podle hráče v nesouladu s doloženou historií a nebo naopak, zda tyto dva aspekty zvyšovaly hráčovo přesvědčení o tom, že hra se věrohodně drží historie.

II. kategorie se skládá ze čtyř podkategorií a to:

a) Autentičnost přírodních a biologických aspektů; do této kategorie jsem zařadila všechny odpovědi odkazující se na jakýkoli přírodní, biologický, geografický a podobný aspekt hry. Do této kategorie tedy spadly odpovědi, které zmiňovaly absenci dětí ve hře, špatné umístění vesnic na mapě a podobné.

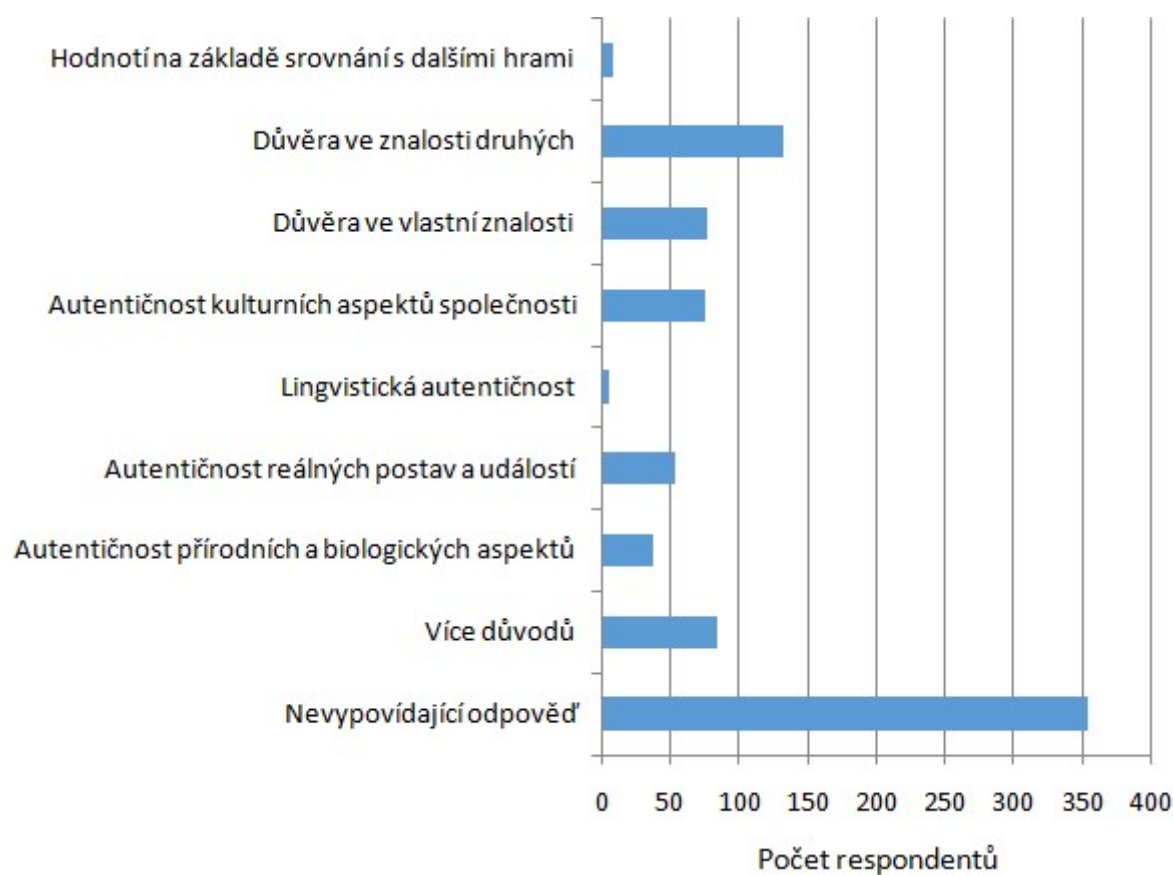
b) Autentičnost reálných postav a událostí; sem jsem zařadila všechny respondenty, kteří ve svých odpovědích zmiňovali obecně autentičnost postav, či zmínili nějakou postavu konkrétně, také respondenty uvádějící události. Příklad odpovědí v této kategorii je třeba "Hra se drží historie co se týče reálných postav, ale vzhledem k tomu, že je do minulosti uměle přihozen náš Jindra, nelze samozřejmě vše brát vážně." nebo "Tváří se to velmi realisticiky, ale je to pořád "jen hra", navíc, ne vše uváděné je přesné (třeba jen vypálení Skalice není přesně známo, zda to byl rok 1403, nebo třeba podzim 1402)..."

c) Lingvistická autentičnost; do kategorie patří všechny odpovědi zmiňující jazyk, větší část respondentů patřící do této kategorie byla rozhořčena z faktu, že hra vytvořená v České Republice, odehrávající se na území dnešní České Republiky je v angličtině.

d) Autentičnost kulturních aspektů společnosti; v této kategorii najdeme odpovědi, které zmiňují například autentičnost odívání, zbraní, chování obyvatel nebo architekturu.

Kategorii III. tvoří odpovědi, které se odkazují na znalosti své, či třetí osoby. Jako třetí osobu nejčastěji uváděli tvůrce hry, autoritu v oblasti historie, či rodinu a známé, se kterými historií zobrazenou ve hře *Kingdom Come: Deliverance* diskutovali.

Tabulka 09: Důvody důvěry v hru Kingdom Come: Deliverance u hráčů



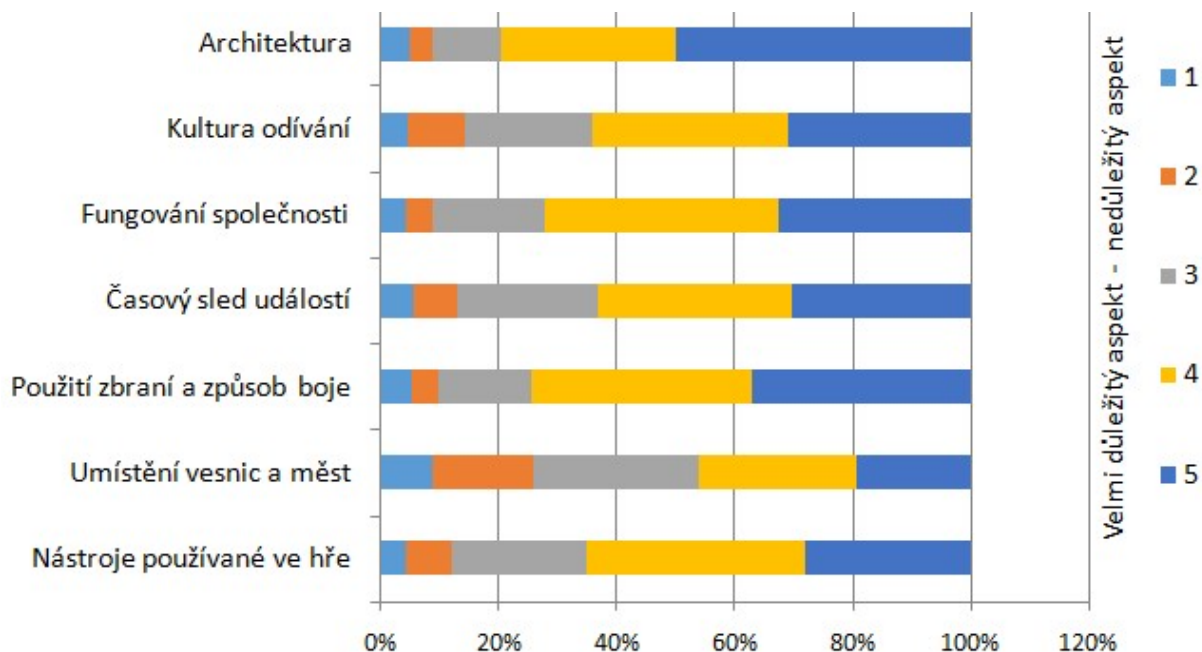
Zdroj: Výzkum KC:D, vlastní výpočty

5.2.3 Otázka devátá: Do jaké míry je pro Vás důležité, aby se hra držela níže uvedených historických skutečností? Přiřadte důležitost.

Pomocí hodnocení v této otázce jsem se snažila konkrétně a podrobněji zjistit, které z historických skutečností jsou pro hráče nejdůležitější, opět jsem vycházela z reakcí hráčů na fórech a na sociálních sítích a také z herních recenzí. Některé prvky se opět překrývaly s otázkou 8 a otázkou 15.

Z následujícího grafu lze snadno vyčíst, že dodržení historické přesnosti v oblasti architektury je pro hráče nejdůležitější, nejméně důležité je pak podle mých dat přesné umístění vesnic a měst na mapě hry.

Tabulka 10: Důležitost jednotlivých historických aspektů hry Kingdom Come: Deliverance pro hráče vyobrazená množstvím respondentů u jednotlivých odpovědí na škále 1-5

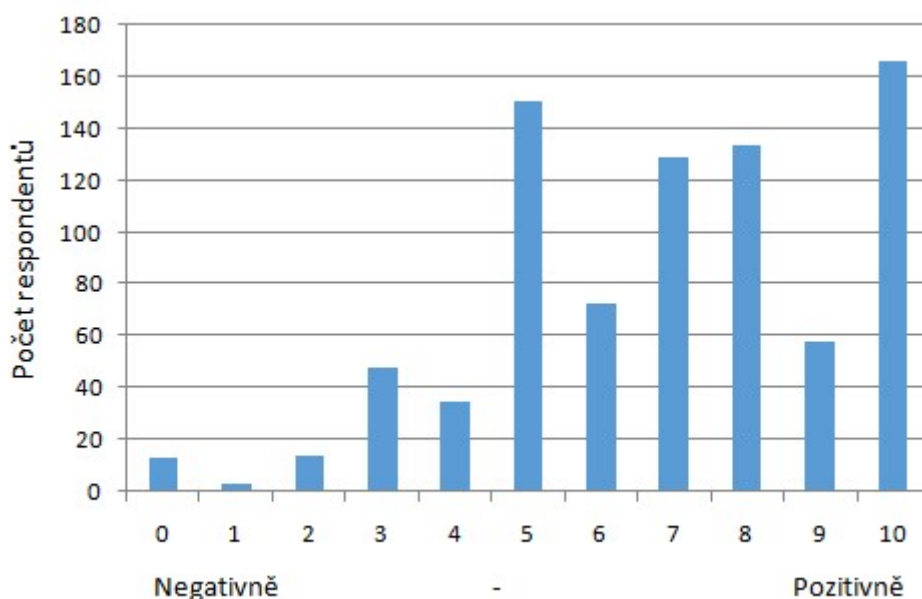


Zdroj: Výzkum KC:D, vlastní výpočty

5.2.4 Otázka desátá: Pokud by tvůrci hry upravili některé historické prvky zmíněné v otázce 9., za účelem zvýšení hrátelnosti, jak byste tuto situaci hodnotili?

Touto otázkou jsem se snažila zjistit míru benevolentnosti respondentů ke změnám v historii za účelem vyšší hrátelnosti, hráči byli odkázáni na předchozí otázku, resp. na kategorie a oblasti historie na které se dle předchozí rešerše diskusních fór nejčastěji odkazovali v souvislosti s nepřesným zobrazením ve hře.

Tabulka 11: Zobrazení přístupu a vnímání respondentů případných změn historických prvků za účelem zvýšení hrátelnosti



Zdroj: Výzkum KC:D, vlastní výpočty

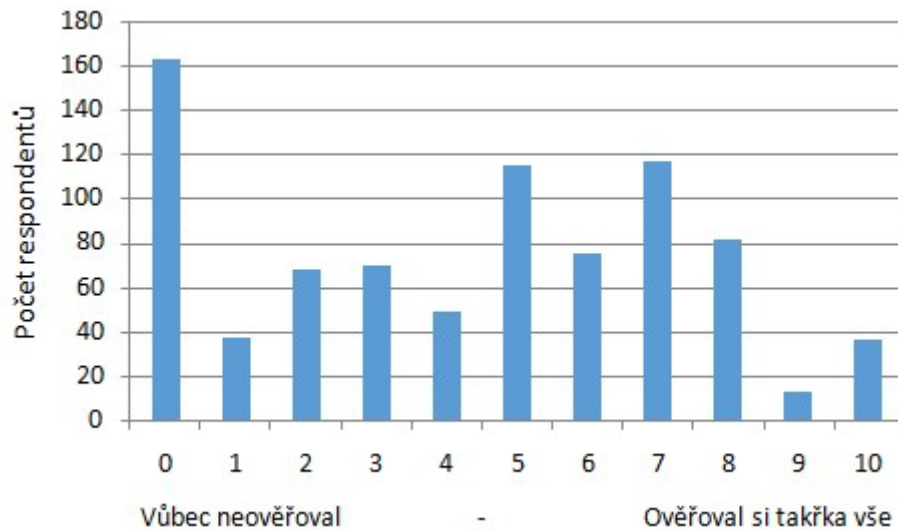
5.3 Sekce třetí - do jaké míry a s pomocí jakých pramenů si hráči ověřují autenticitu informací zobrazených ve hře?

5.3.1 Otázka jedenáctá a dvanáctá: **Ověřovali jste si fakta zobrazená ve hře? Můžete prosím svou předchozí odpověď zdůvodnit?**

Otázkami 11 a 12 jsem chtěla zjistit nejen míru ověřování faktů ve hře samotnými hráči, ale i jejich motivaci k vyhledávání těchto informací. Zajímalo mě, jestli jde u hráčů o zájem, nedůvěru v autory hry, případně o jiné pohnutky. Samozřejmě pro náš výzkum je důležitý i počet respondentů, kteří si data neověřovali vůbec a jaké je k tomu vedly důvody. Škála hodnocení byla opět nastavena od nuly do desíti. Nula pro „Žádná fakta jsem si neověřoval/a“ a deset pro „Ověřoval/a jsem si takřka všechna fakta“. Z nasbíraných dat jednoznačně vyplývá, že 19,8 % hráčů si informace zprostředkované hrou neověřili vůbec, jako nejčastější důvod tito hráči uvedli osobní nezájem, to nám také prozrazuje, jak důležité je médium her v utváření povědomí o historii. Oproti tomu hráči, kteří uvedli, že si ověřovali takřka všechna data, těch bylo z celkového počtu respondentů 4,4 %, jako nejčastější důvod udávají osobní

zájem. V průměru se tedy dá říci, že hráči si fakta spíše neověřují, z dat plyne, že 54% uchazečů se nachází ve spodní polovině grafu, tedy na úrovni 0-4.5.

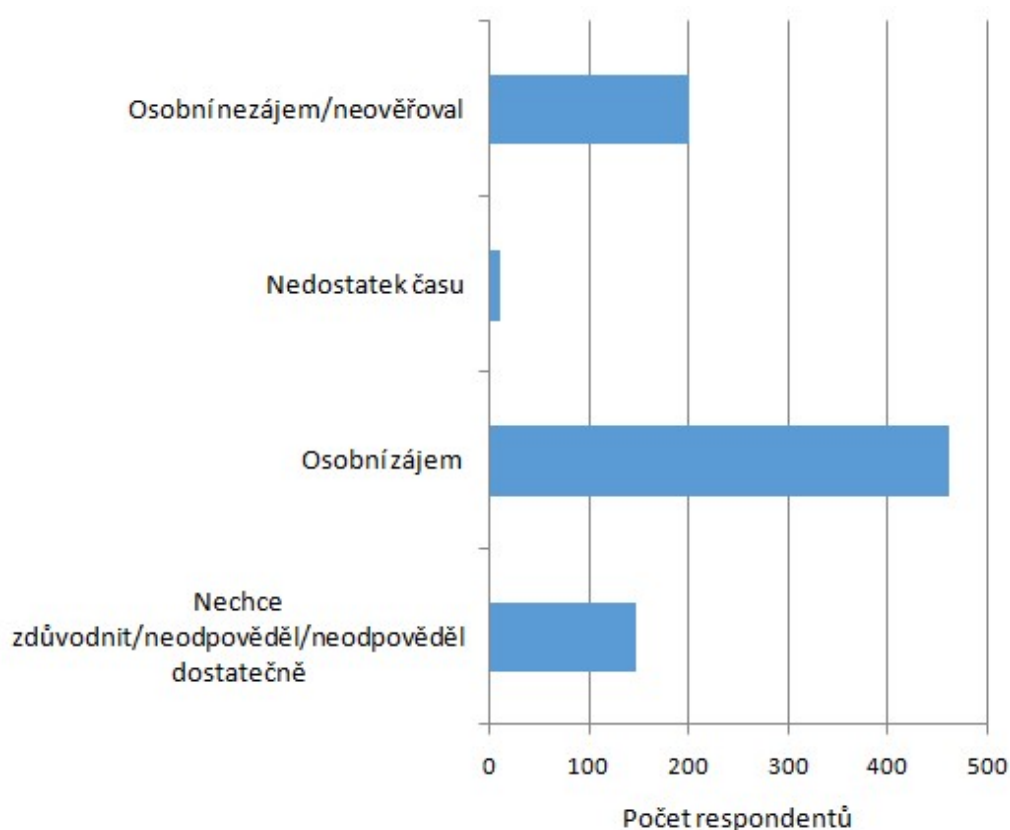
Tabulka 12: Míra ověřování faktů zobrazených ve hře Kingdom Come: Deliverance hráči



Zdroj: Výzkum KC:D, vlastní výpočty

Z celkového počtu 824 respondentů největší část, 56 %, uvedla jako motivaci pro ověřování faktů osobní zájem. Část respondentů opět neodpověděla vůbec, ta je zařazena do kategorie Nechce zdůvodnit/neodpověděl/neodpověděl dostatečně.

Tabulka 13: Důvody ověřování faktů zobrazených ve hře Kingdom Come: Deliverance hráči

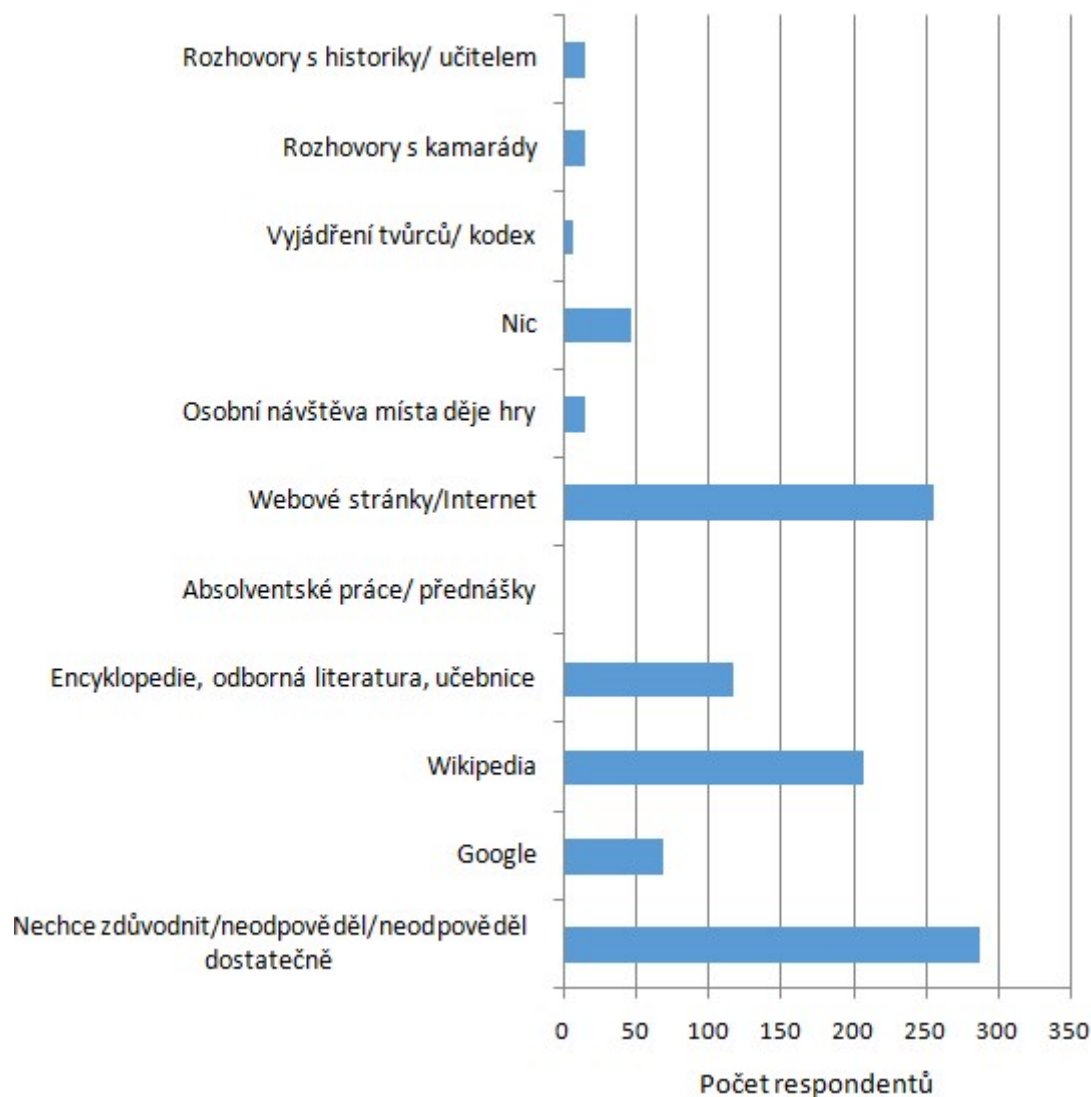


Zdroj: Výzkum KC:D, vlastní výpočty

5.3.2 Otázka třináctá: Jaké prameny jste pro ověřování informací případně využili?

Následující otázkou jsem se chtěla dozvědět, jaké konkrétní prameny hráči pro své vlastní zkoumání autenticity historických informací ve hře využili. Část respondentů opět neodpověděla vůbec, případně si už nevzpomněli na konkrétní prameny, ti byli zařazeni do první kategorie, někteří respondenti uvedli, že nepoužívali žádné prameny, což je logický výsledek vzhledem k předchozím dvěma otázkám. Dále tu byly zdroje jako Google či Wikipedia, které, jak hráči občas uváděli, používali pro rychlé ověření informací. Část respondentů hledala odpovědi v odborné literatuře a učebnicích, malý zlomek dokonce v absolventských pracích anebo z přednášek. Někteří uváděli pouze obecně internet. V několika případech se hráči odkazovali na osobní návštěvu místa děje hry. Několikrát byli jako zdroj informací uvedeni tvůrci hry případně Kodex, což je jakási encyklopedie implementovaná přímo do hry, ve které se hráč může dočíst další detaily o daném období. V neposlední řadě hráči také uváděli rozhovory s kamarády či s historiky nebo učiteli.

Tabulka 14: *Prameny pro vyhledávání a ověřování faktů zobrazených ve hře Kingdom Come: Deliverance*



Zdroj: Výzkum KC:D, vlastní výpočty

5.3.3 Otázka čtrnáctá:

Dokázali byste si představit, že by fragmenty hry byly v hodinách dějepisu využity jako doplněk výuky daného historického období?

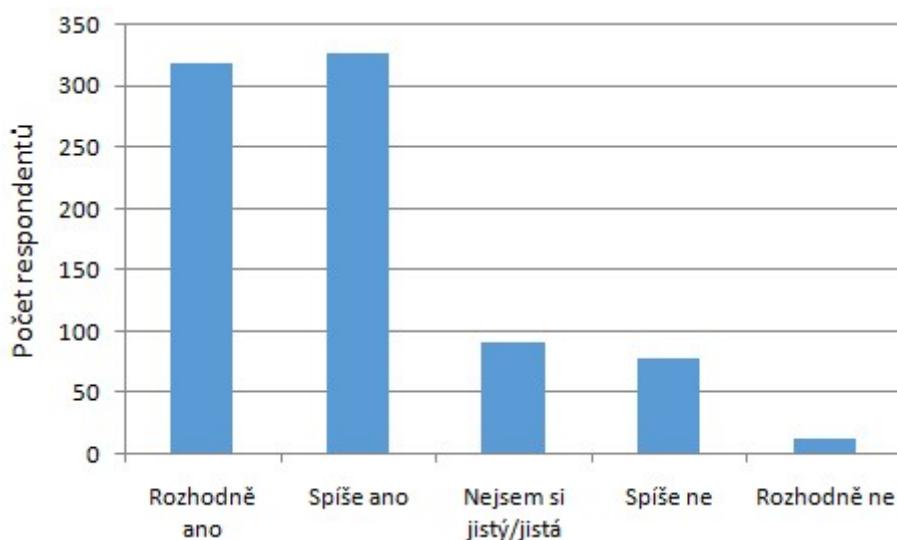
Na tuto otázku mě přivedl fakt, že hra byla využita pro výuku předmětu na brněnské univerzitě, jak již bylo zmíněno výše. Zároveň se mi po zveřejnění dotazníku ozval učitel, který sám hru využil hru v hodinách dějepisu. S tímto učitelem také Warhorse Studios s.r.o. realizují projekt, který si klade za cíl zjistit, jestli a jak by bylo možné hru využít v edukaci. S touto myšlenkou Warhorse Studios s.r.o. nabídlo zdarma kód ke stažení těm učitelům, kteří si v rámci prázdninové dovolené hru zahrají, ohodnotí z pohledu učitele a zkusí navrhnout případné způsoby implementace hry do výuky svého předmětu.

Výstupy by měly být publikované na metodickém portále RVP.cz a dále sloužit učitelům, kteří by hru do výuky rádi zařadili.

Z výše uvedených důvodů jsem se rozhodla otázku zařadit do dotazníku. Důležité v této otázce je zdůraznění, že se může jednat pouze o fragmenty hry a pouze doplněk výuky, s ohledem na časovou náročnost hry, náročnost na hardware a věkovému omezení hry.

V následujícím grafickém znázornění můžeme vidět, že i valná většina hráčů (78,3 %) považuje hru za vhodnou pomůcku pro výuku dějepisu. Zčásti to může být ovlivněno faktem, že hra již byla použita brněnskou univerzitou, jak je již zmíněno výše, na tuto skutečnost několik respondentů odkazovalo v otevřených otázkách.

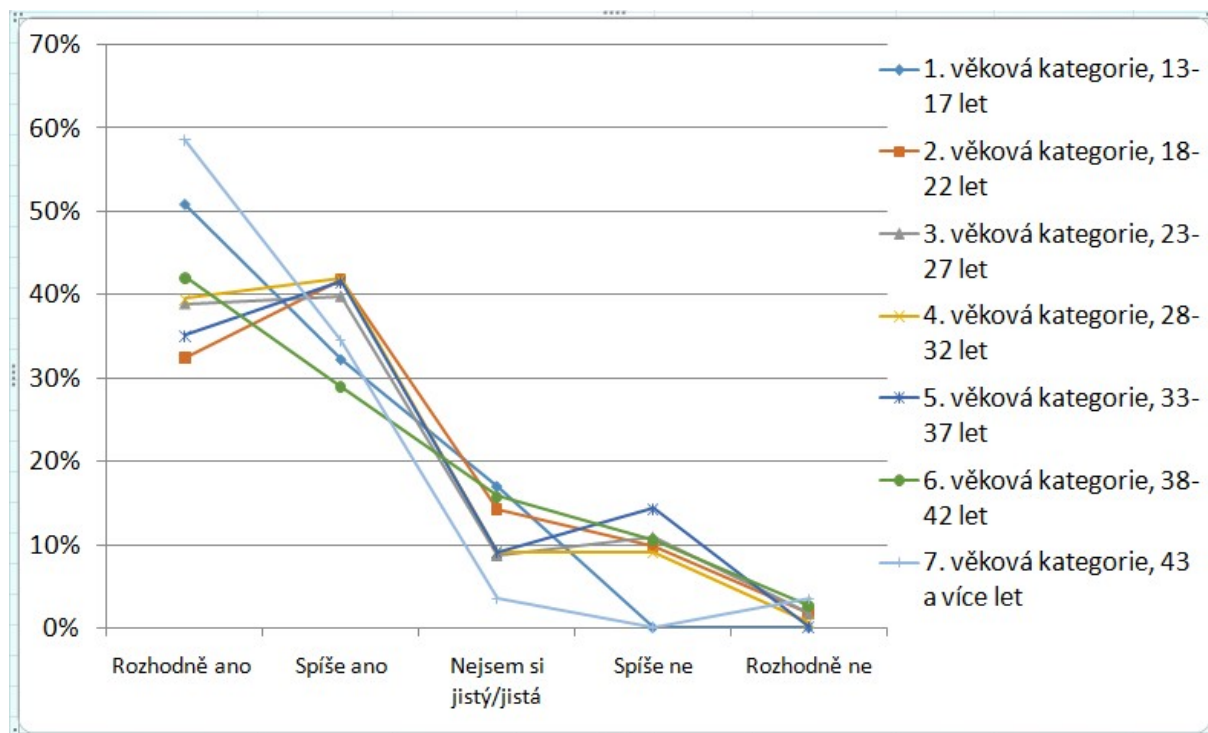
Tabulka 15: Názor respondentů na případné využití hry Kingdom Come: Deliverance ve výuce dějepisu



Zdroj: Výzkum KC:D, vlastní výpočty

Tuto otázku jsem následně též porovnávala s věkem, zajímalo mě, zda je některá věková skupina implementaci spíše nakloněna, než jiná. Očekávání bylo takové, že mladší generace hráčů bude výrazně více nakloněna implementaci hry do výuky a starší generace bude silněji zastoupena v negativním názoru na implementaci hry do výuky dějepisu. Nicméně jak je vidět z grafu, odpovědi jsou více méně vyrovnané napříč věkovými kategoriemi. Šestá věková kategorie, tedy účastníci výzkumu ve věku 38-42 let je implementaci celkově nakloněna nejméně, 71% účastníků zaškrtnulo jako odpověď na otázku číslo 14, že jsou rozhodně pro a nebo spíše pro implementaci hry do výuky. Naopak jak se ukázalo, je sedmá věková kategorie, tedy respondenti ve věku 43 a více let, implementaci nakloněna nejvíce.

Tabulka 16: Názor respondentů na případné využití hry Kingdom Come: Deliverance ve výuce dějepisu v porovnání s věkem respondentů



Zdroj: Výzkum KC:D, vlastní výpočty

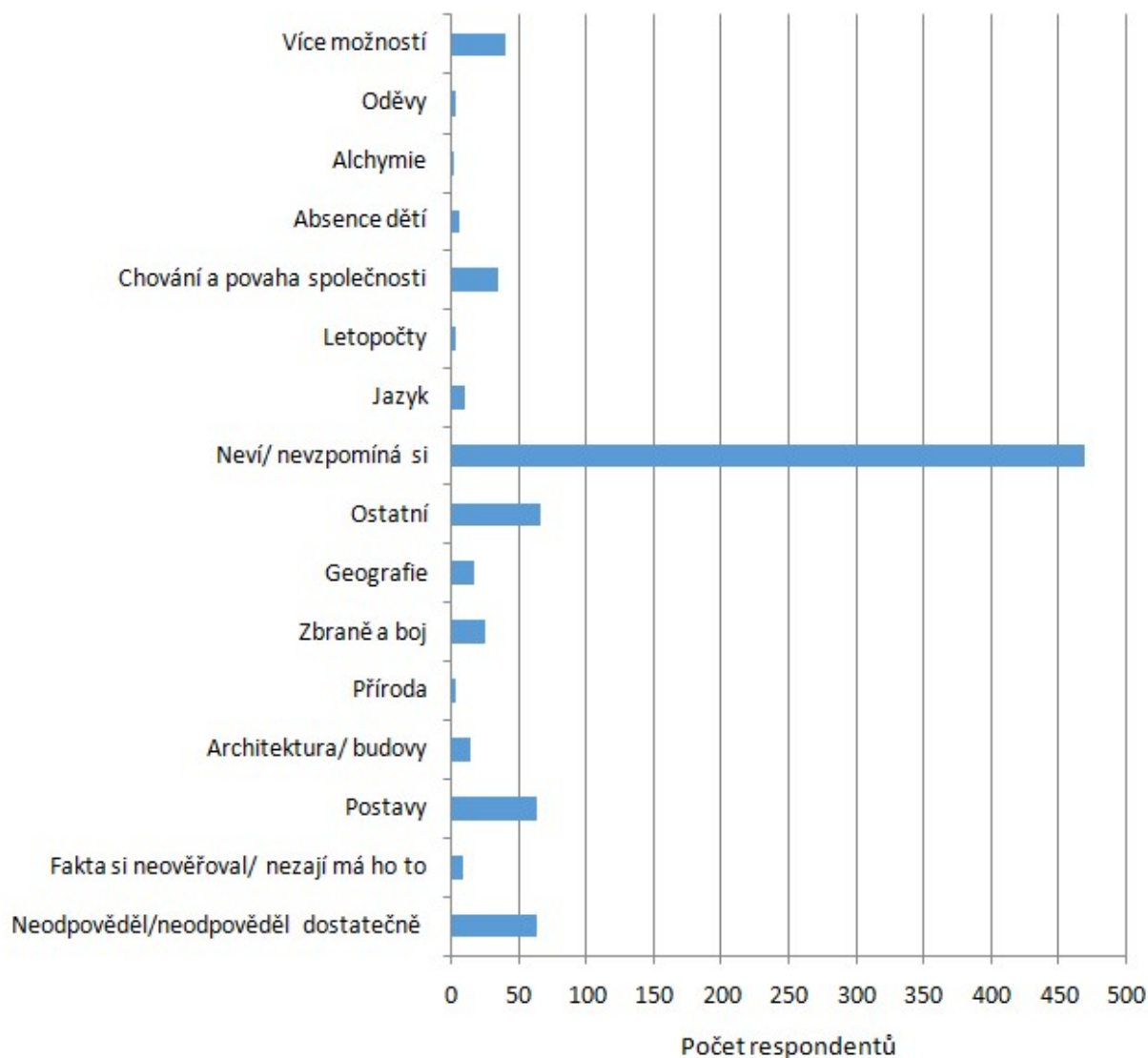
5.3.4 Otázka patnáctá: Dokážete na základě svých herních zkušeností z KC:D uvést nějakou skutečnost, která podle Vás není v souladu s doloženou historií?

Jak již bylo zmíněno výše, tato otázka se do značné míry překrývá s otázkou číslo 8. Její pomocí jsem chtěla zjistit, jestli jsou hráči schopni uvést konkrétní skutečnosti, které podle jejich mínění nebyly v souladu s doloženou historií. Zajímalo mě zejména porovnání odpovědí s již zmíněnou otázkou zdůvodnění toho, do jaké míry považují hráči hru za historicky přesnou. Vzhledem k ne příliš jasným odpovědím u otázky č. 8 bylo díky otázce 15 možné zjistit, zda hráči jednotlivé aspekty, které uvádějí v jedné nebo druhé otázce, vnímají jako aspekt, který hře přidává, co se týče historické přesnosti, na důvěryhodnosti, či nikoli. Nicméně porovnáním otázek jsem zjistila, že hráči spíše rozšířili svůj seznam výtek ke hře. Celkově 291 respondentů bylo možné zařadit do skupiny stejných nebo podobných odpovědí obou otázek, 256 z nich bylo ovšem v kategorii nevypovídajících odpovědí, tedy respondentů, kteří na obě otázky neodpověděli vůbec, či neodpověděli dostatečně.

Zároveň otázka poskytuje mnoho prostoru pro další zkoumání, například v porovnání s využitými zdroji pro získávání informací o zobrazené historii. Z celkového počtu 871 odpovědí 53.9 % respondentů uvedlo, že nemohou uvést žádnou skutečnost, myslím si,

že do značné míry může být toto číslo ovlivněno tím, že respondenti již byli unaveni vypisováním odpovědí na předchozí otevřené otázky. V kategorii „ostatní“ jsou zařazeny ojedinělé výtky typu kovová držadla džberu či fakt, že ve skutečném světě lze zabít koně.

Tabulka 17: Skutečnosti, které podle respondentů nebyly ve hře *Kingdom Come: Deliverance* v souladu s doloženou historií, rozřazeno do kategorií



Zdroj: Výzkum KC:D, vlastní výpočty

5.4 Sekce čtvrtá - Zvýšil se zájem hráčů o historii?

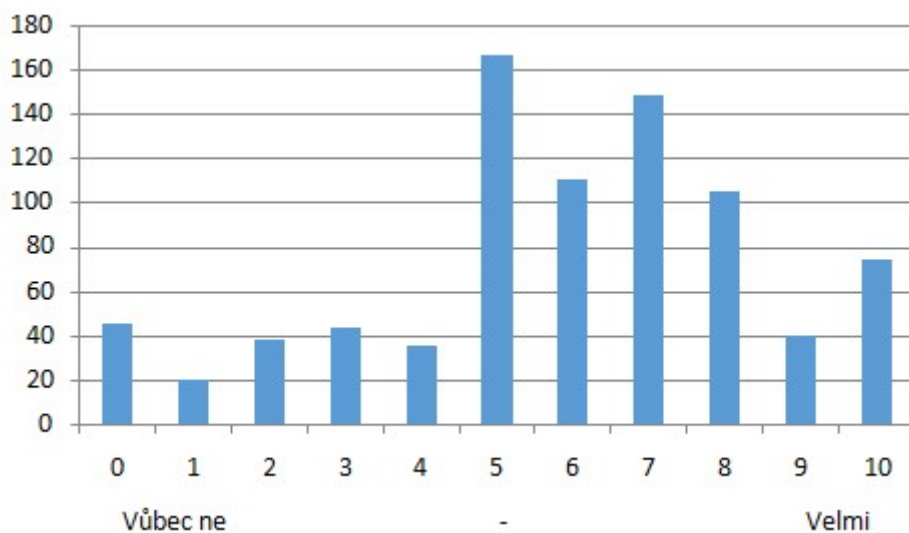
Čtvrtá sekce se týká okrajové části výzkumu a to otázkou, zda hra *Kingdom Come: Deliverance* probudila v hráčích zájem o historii. Tato sekce se skládá jen ze dvou otázek, které částečně ponechávají prostor na další zkoumání této problematiky. Tato kategorie je zařazena do výzkumu zejména proto, že hráči na diskusních fórech i sociálních sítích často diskutují s ostatními o podobnosti reálné předlohy a vyobrazení ve hře, plánují

společné výlety do míst děje hry⁵⁶ a sdílejí fotky z oněch míst. Měla jsem pocit, že takové často diskutované téma si zaslouží vlastní kategorii v dotazníku, později se analýzou předchozích otázek ukázalo, že se hráči sami často odkazují na návštěvu reálných míst děje a mimo jiné i na takto nabytých informacích zakládají svá stanoviska ohledně důvěryhodnosti historických faktů ve hře zobrazených.

5.4.1 Otázka šestnáctá: Zvýšil se po hraní KC:D váš zájem o historii?

Otázku číslo šestnáct jsem považovala za jednu z nejpřímějších a nejjasněji položených v celém dotazníku, nicméně i v tomto případě se našlo několik jedinců, jejichž zájem o historii byl už před hraním hry velký, tudíž se hraním nijak nezvýšil, hráči se ale zdráhali zaškrtnout ve škále nulu, protože nechtěli, aby výsledek působil tak, že o historii zájem nemají a neměli. Tito jedinci pak zaškrtnli číslo 10, tedy možnost „Hra ve mně probudila vášnivý zájem o historii“, podle mých informací se ale jedná pouze o dva případy, který by celkový výsledek neměly zásadně ovlivnit. Z následujícího grafu je patrné, že 20,1 % respondentů se pohybuje na bodu číslo 5, tudíž střední míry zájmu vyvolané hrou. Na škále 0-4 je 22 % respondentů a naopak 6-10 je to 57,9 %.

Tabulka 18: Nakolik se hraním Kingdom Come: Deliverance zvýšil zájem hráčů o historii



Zdroj: Výzkum KC:D, vlastní výpočty

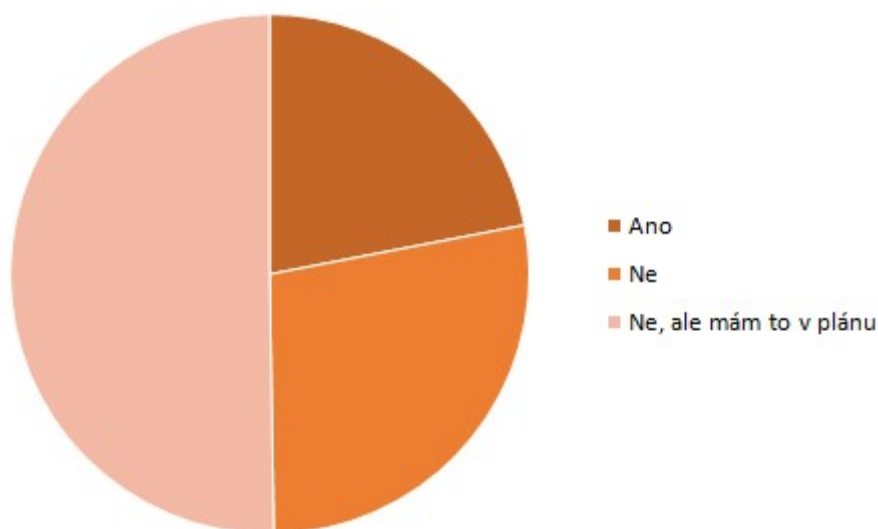
5.4.2 Otázka sedmnáctá: Navštívili jste na základě hry nějaká místa spojená s dějem?

Finální otázka dotazníku mi vnuknul výše zmíněný zájem hráčů a zároveň vyjádření kastelánky Sázavského kláštera, která tvrdí, že v roce 2018 se díky hře KC:D zvýšila

⁵⁶ Obrázek 12, příloha

návštěvnost kláštera o čtvrtinu.⁵⁷ Výroční správa národního památkového ústavu sice zaznamenává nárůst návštěvnosti, nicméně ne tak zásadní, jak tvrdí paní Matoušková, v roce 2016⁵⁸ je roční návštěvnost 14 321 osob, v roce 2017⁵⁹ 13 921 osob a v roce 2018⁶⁰ se vyšplhala na 16 659 osob. Nicméně takto malý nárůst návštěvnosti mohl být též zapříčiněn náhodou, případně bohatým kulturním programem pořádaným klášteřem.⁶¹ Z analyzovaných dat se můžeme dozvědět, že 22 % respondentů navštívilo nějaké místo spojené s dějem hry, 27.8 % nikoli a 50.2 % respondentů zatím žádné nenavštívili, ale mají to v plánu.

Tabulka 19: Nakolik se hraním Kingdom Come: Deliverance zvýšil zájem hráčů o historii



Zdroj: Výzkum KC:D, vlastní výpočty

⁵⁷KAŠ. Památky se ukládají k „zimnímu spánku“. Největší zájem budil zřejmě i letos Český Krumlov [online]. 2019, 3. 11. 2018 [cit. 2019-06-30]. Dostupné z: <https://ct24.ceskatelevize.cz/domaci/2641754-pamatky-se-ukladaji-k-zimnimu-spanku-nejvetsi-zajem-budil-zrejme-i-letos-cesky>

⁵⁸Výroční zpráva za rok 2016 [online]. Praha: Národní památkový ústav, 2017 [cit. 2019-06-30]. ISBN 978-80-7480-079-5. Dostupné z: <https://www.npu.cz/portal/npu-a-pamatkova-pece/npu-jako-instituce/povinne-zverejnovane-informace/vyrocní-zpravy/vyrocní-zprava-2016.pdf>

⁵⁹Výroční zpráva za rok 2017 [online]. Praha: Národní památkový ústav, 2018 [cit. 2019-06-30]. ISBN 978-80-7480-105-1. Dostupné z: <https://www.npu.cz/portal/npu-a-pamatkova-pece/npu-jako-instituce/povinne-zverejnovane-informace/vyrocní-zpravy/VZ-NPU-2017-web.pdf>

⁶⁰Výroční zpráva za rok 2018 [online]. Praha: Národní památkový ústav, 2019 [cit. 2019-06-30]. ISBN 978-80-7480-130-3. Dostupné z: <https://www.npu.cz/portal/npu-a-pamatkova-pece/npu-jako-instituce/povinne-zverejnovane-informace/vyrocní-zpravy/VZ-NPU-2018-web.pdf>

⁶¹Akce. Sázava: Oficiální webová prezentace kláštera [online]. Dostupné z: <https://www.klaster-sazava.cz/cs/akce#query=&day=&month=8&year=2018&fullMonth=&sort=&formId=eventsfilter&page=1>

6. Omezení výzkumu a doporučení pro další výzkum

Součástí této studie je i množství omezení a limitů. V případě, že by práce byla použita pro další, podrobnější zkoumání je třeba mít na paměti následující omezení.

6.1 Výběr výzkumného vzorku a úprava otázek

Výzkumný vzorek pro tuto práci nebyl předem nijak selektován. Z toho důvodu bylo poté nutno tolik účastníků z výzkumu vyřadit, při návratnosti dotazníků, to ale nebyl velké problém. Šíření dotazníku probíhalo zejména pomocí sociálních sítí Twitter a Facebook a také skrze oficiální fórum hry *Kingdom Come: Deliverance*. Předpoklad ohledně cílové skupiny hry pocházel pouze z rešerše těchto pramenů a vzhledem k předpokládanému průměrnému věku hráčů, který jak Daniel Vávra uvedl,⁶² je něco přes třicet let (ČT24⁶³ v rozhovoru s Danielem Vávrou v titulcích zmiňuje, že průměrný věk hráčů ve světě je 35 let), dávalo šíření dotazníků pomocí těchto kanálů smysl.

Zároveň v případě anonymního online dotazníku musím jako výzkumník počítat s jistou mírou nesoustředěnosti respondentů, kteří mohou dotazník vyplňovat například po dlouhém dni v práci a jejich frustrace a vyčerpání mohou být do odpovědí promítnuty například ignorováním otevřených otázek. Proto bych pro další výzkum navrhovala dotazníky formou osobního rozhovoru v kontrolovaných podmínkách, tím lze také předejít nepřesnému porozumění otázkám ze strany respondenta, či odpovědím ze strany výzkumného pracovníka.

6.2 Další výzkumné perspektivy

6.2.1 Kooperace s tvůrci

Propojením pohledů tvůrců a hráčů by se jistě dalo docílit nejen zajímavých dat, ale značně by to usnadnilo práci výzkumníka například ve snaze dohledávání pramenů, ze kterých tvůrci čerpali. Nicméně v tomto případě si bude muset dát výzkumný pracovník pozor na udržení profesionálního odstupů, aby byl schopen i nadále kriticky hodnotit získaná data.

⁶² KAR. *Ve hře Kingdom Come jsme vysázeli přes milion a půl stromů, říká její tvůrce Vávra* [online]. Česká televize, 1996 – 2020, 13. 2. 2018 [cit. 2020-07-29]. Dostupné z: <https://ct24.ceskatelevize.cz/veda/2389033-ve-hre-kingdom-come-jsme-vysazeli-pres-milion-a-pul-stromu-rika-jeji-tvurce-vavra>

⁶³ Daniel Vávra / Česká hra roku 2016 - ČT24. In: Youtube [online]. 11.02.2017 [cit. 2020-07-01]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=dhTRI4FDgKo>. Kanál uživatele GameMemories

6.2.2 Samotná implementace hry ve školách

Dalším zajímavým krokem by mohlo být mapování implementace hry, která původně nebyla zamýšlena jako seriózní, do výuky na školách. Warhorse Studios s.r.o. o implementaci hry či jejích fragmentů do výuky zájem projevili (obrázek č. 4). Tato práce může zároveň posloužit jako základ pro výzkum vhodnosti této hry pro edukační účely.

7. Závěr

Tato práce se zaměřuje na výzkum vlivu historického RPG *Kingdom Come: Deliverance* na hráče. Cílem bylo zjistit, jak vnímají hráči zobrazení historie ve hře. Aby bylo možné odpovědět na výzkumnou otázku, byly zformovány tyto hypotézy.

1. Hráči považují hru *Kingdom Come: Deliverance* za věrné zobrazení historie.
2. Pro hráče je důležité, aby byla hra *Kingdom Come: Deliverance* historicky přesná.
3. Hráči si autenticitu informací zobrazených ve hře *Kingdom Come: Deliverance* ověřují.

Výzkum byl veden formou dotazníkového šetření a mezi respondenty byl šířen výhradně online pomocí sociálních sítí a diskusních fór.

Úvodem je nastíněn spor mezi hráči, historiky a tvůrci ohledně historické přesnosti hry. Dále se v teoretické části práce nachází obecná definice her a jejich zasazení do společnosti s důrazem na hry zobrazující historii. Následuje otázka historické přesnosti ve videohrách a krátké shrnutí použití historických her ve výuce. Následuje samotná případová studie. Nejprve je zde stručný popis hry *Kingdom Come: Deliverance* a historického podtextu hry. Následuje metodologie výzkumu a proces sestavování dotazníku. Dále pak v kapitolách rozřazené otázky do sekcí tak, jak byly v dotazníku. Nakonec jsem ještě zmínila omezení a případná doporučení pro další výzkum.

Výsledky ukazují, že naprostá většina hráčů hru *Kingdom Come: Deliverance* za věrné zobrazení historie spíše považuje, hypotéza 1. se tedy potvrdila. Otázka, jestli si hráči autenticitu informací získaných prostřednictvím hry ověřovali, byla trochu složitější. Největší podíl respondentů uvedl, že si informace neověřuje vůbec, ve výsledku 54% uživatelů si informace neověřuje a nebo si ověřuje jen jejich malou část, hypotéza 3. se nepotvrdila. Díky těmto datům je jasně vidět, jak moc můžou tvůrci počítačových her ovlivnit povědomí společnosti (mimo jiné) o historii, především s ohledem na to, že hráči historii zobrazené ve hře věří, ale příliš si tyto informace neověřují. Jako motivaci pro vyhledávání či nevyhledávání informací respondenti nejčastěji uváděli vlastní zájem či nezájem. Na otázku, zda je pro hráče historická přesnost vedle dalších aspektů hry důležitá, musíme odpovědět, že spíše není, hypotéza 2. se také nepotvrdila. Více je pro hráče stěžejní dobrá dějová linka či dobrá hratelnost.

Seznam použité literatury

1. CHAPMAN, Adam. Privileging Form Over Content: Analysing Historical Video Games. *Journal of Digital Humanities* [online]. 2012, January 19, 2012, 1(2), 42 [cit. 2019-06-30]. ISSN 2165-6673. Dostupné z: <https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/43382928/>
2. Daniel Vávra: Rozhovor Marka Ebena s českým scenáristou a designérem počítačových her. [online]. In: . 2019, 6.2.2018 [cit. 2019-06-30]. Dostupné z: <https://www.ceskatelevize.cz/porady/1093836883-na-ploverne/218544160100031-na-ploverne-s-danielem-vavrou/>
3. MAGRO, Michael. *Video Games as Information Systems: Exploratory Research on What Gamers Want* [online]. Denton, Texas, 2009 [cit. 2019-06-30]. Dostupné z: https://pdfs.semanticscholar.org/ed32/0a5b1b7691d8a9c67fbf58e8154659bc2842.pdf?_ga=2.17433786.2089726721.1561305768-1320970868.1561305768. University of North Texas.
4. Brown, strana 193
5. CHAPMAN, Adam. Is Sid Meier's Civilization history?. *Rethinking History* [online]. 2013, 17(3), 312-332 [cit. 2019-06-30]. DOI: 10.1080/13642529.2013.774719. ISSN 1364-2529. Dostupné z: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13642529.2013.774719>
6. Chapman, A. (2016). *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. New York: Routledge.
7. SCHMIDT, Ondřej. Středověk v Kingdom Come. Co je skutečnost a co fikce?: Nová česká počítačová hra sází na realismus. Historik rozebírá, co stojí na faktech a kde zafungovala autorská licence. *Magazín M* [online]. Masarykova univerzita, 2019, 14. března 2018 [cit. 2019-06-30]. ISSN 2571-4198. Dostupné z: <https://www.em.muni.cz/vite/10352-stredovek-v-kingdom-come-co-je-skutecnost-a-co-fikce>
8. BOGOST, Ian. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2007. ISBN 978-0-262-02614-7.
9. KAŠ. Památky se ukládají k „zimnímu spánku“. Největší zájem budil zřejmě i letos Český Krumlov [online]. 2019, 3. 11. 2018 [cit. 2019-06-30]. Dostupné z: <https://ct24.ceskatelevize.cz/domaci/2641754-pamatky-se-ukladaji-k-zimnimu-spanku-nejvetsi-zajem-budil-zrejme-i-letos-cesky>

10. *Výroční zpráva za rok 2016* [online]. Praha: Národní památkový ústav, 2017 [cit. 2019-06-30]. ISBN 978-80-7480-079-5. Dostupné z: <https://www.npu.cz/portal/npu-a-pamatkova-pece/npu-jako-instituce/povinne-zverejnovane-informace/vyrocnizpravy/vyrocnizprava-2016.pdf>
11. *Výroční zpráva za rok 2017* [online]. Praha: Národní památkový ústav, 2018 [cit. 2019-06-30]. ISBN 978-80-7480-105-1. Dostupné z: <https://www.npu.cz/portal/npu-a-pamatkova-pece/npu-jako-instituce/povinne-zverejnovane-informace/vyrocnizpravy/VZ-NPU-2017-web.pdf>
12. *Výroční zpráva za rok 2018* [online]. Praha: Národní památkový ústav, 2019 [cit. 2019-06-30]. ISBN 978-80-7480-130-3. Dostupné z: <https://www.npu.cz/portal/npu-a-pamatkova-pece/npu-jako-instituce/povinne-zverejnovane-informace/vyrocnizpravy/VZ-NPU-2018-web.pdf>
13. ŠISLER, Vít. Contested Memories of War in Czechoslovakia 38-89: Assassination: Designing a Serious Game on Contemporary History. *Game Studies: the international journal of computer game research* [online]. c2001-2016, 2016, **16**(2) [cit. 2019-06-30]. ISSN 1604-7982. Dostupné z: <http://gamestudies.org/1602/articles/sisler>
14. Kurt Squire – Game-Based Learning. In: Youtube [online]. 24. 10. 2015 [cit. 2019-05-07]. <https://www.youtube.com/watch?v=dpzb1gG9R18>. Kanál uživatele TheBrainwaves Video Anthology.
15. ROSENZWEIG, R. a THELEN, D. (2000). Popular Uses of History in American Life. V HUGHES-WARRINGTON, Marnie. *History Goes to the Movies: Studying History on Film* [online]. London: Routledge, 2006 [cit. 2019-07-05]. ISBN 9780203390948.
16. CHEN, Cheng a Louis LEUNG. Are you addicted to Candy Crush Saga? An exploratory study linking psychological factors to mobile social game addiction. *Telematics and Informatics* [online]. 2019, 2015, **4**(33), 1155-1166 [cit. 2019-07-05]. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.tele.2015.11.005>. ISSN 0736-5853.
17. More on Games As Art. In: *Henry Jenkins* [online]. July 13, 2006 [cit. 2019-07-05]. Dostupné z: http://henryjenkins.org/2006/07/more_on_games_as_art.html
18. Adam Chapman, „Privileging Form Over Content: Analysing Historical Videogames,“ *Journal of Digital Humanities* 1, č. 2 (2012): nestránkováno, <http://journalofdigitalhumanities.org/1-2/privileging-form-over-content-by-adam-chapman/>. (zkontrolováno k 13.7. 2019). Citováno v: ŠINDELÁŘ, Jakub. *Využití historie první světové války v médiu počítačových her*. Praha, 2018. Diplomová práce.

Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut mezinárodních studií, Katedra evropských studií. Vedoucí práce PhDr. Ondřej Matějka, Ph.D.

19. Prof. PhDr. Petr Čornej, DrSc. In: *Historická dílna* [online]. Plzeň, c2014-2019 [cit. 2019-07-13]. Dostupné z: <https://historickadilna.fpe.zcu.cz/Cornej.htm>
20. JANEŠ, Jiří 'Aky' a POKORNÝ, Vítekve skupině KingdomCome: Deliverance CZ/SK - RADY, TIPY A POKEC [Něco z úterního výletu...] In: Facebook [online]. 19. července 2018 [cit. 2019-07-13]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/groups/1762576997381599>
21. redbull.cz/hry. Stane se česká hra KingdomeCome světovou senzací?: Od Kickstarteru po alfa testování, beta... a ještě dál. O osudu nové hry s vývojářem Danem Vávrou. *Red Bull*[online]. 2019, 12 května 2016 [cit. 2019-07-13]. Dostupné z: <https://www.redbull.com/cz-cs/kingdom-come-deliverance-dan-vavra-rozhovor-rpg-stredovek-cechy>
22. Daniel Vávra na ČT24 v pořadu 90' po vydání hry KingdomeCome (14.2.2018). In: Youtube [online]. 15. 2. 2018 [cit. 2019-23-07]. https://www.youtube.com/watch?v=zHdeRU8Zu_E. Kanál uživatele Martin Krejza.
23. Ve hře KingdomCome jsme vysázeli přes milion a půl stromů, říká její tvůrce Vávra. *ČT 24* [online]. 2019, 13. 2. 2018 [cit. 2019-07-23]. Dostupné z: <https://ct24.ceskatelevize.cz/veda/2389033-ve-hre-kingdom-come-jsme-vysazeli-pres-milion-a-pul-stromu-rika-jeji-tvurce-vavra>
24. Hra KingdomCome: Deliverance je hardcore věc, člověk jí musí věnovat hodně času, říká Möwald. *ČT 24* [online]. 2019, 14. 2. 2018 [cit. 2019-07-23]. Dostupné z: <https://video.aktualne.cz/dvtv/hra-kingdome-come-deliverance-je-hardcore-vec-clovek-ji-musi/r~2657402a11a911e89efbac1f6b220ee8/>
25. VÍTEK, Jan. KingdomCome: Deliverance se prodal už milion kopií. *Svět Hardware* [online]. c1998-2019, 22.2.2018 [cit. 2019-07-25]. ISSN 1213-0818. Dostupné z: <https://www.svethardware.cz/kingdom-come-deliverance-se-prodal-uz-milion-kopii/46121>
26. MACHÁČEK, Jan. PĚT DŮVODŮ, PROČ V ČESKU BOHUŽEL NEBEREME POČÍTAČOVÉ HRY VÁŽNĚ. *Česká televize* [online]. 2018, 9. července 2019 [cit. 2019-07-25]. Dostupné z: https://www.ceskatelevize.cz/specialy/artzona/inside/pet-duvodu-proc-v-cesku-bohuzel-nebereme-pocitacove-hry-vazne-a4eUv?fbclid=IwAR3J_q2H8soejF94BOTrrzXr99TNh784j8azUkftSyfEvj90g1EtjgsY30

27. PRAŽÁK, Daniel ve skupině Učitelé+ [Štědrý večer, možná jste už slyšeli...] In: Facebook [online]. 26. června 2019 [cit. 2019-07-13]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10217048813646650&set=gm.2246813695402224&type=3&theater&ifg=1>
28. Akce. *Sázava: Oficiální webová prezentace kláštera* [online]. [cit. 2019-07-28]. Dostupné z: <https://www.klaster-sazava.cz/cs/akce#query=&day=&month=8&year=2018&fullMonth=&sort=&formId=eventsfilter&page=1>
29. FARŠÝ, Vojtěch. Historické otázky. *KingdomCome: Forum* [online]. 2015, Březen 2017 [cit. 2019-07-28]. Dostupné z: <https://forum.kingdomcomerpg.com/t/historicke-otazky/32195>
30. MIHIM. Theaccuracyofhistory in KingdomCome. *KingdomCome: Forum* [online]. 2015, Únor 2018 [cit. 2019-07-28]. Dostupné z: <https://forum.kingdomcomerpg.com/t/the-accuracy-of-history-in-kingdom-come/45553>
31. MUNDHALAI-KHAN. Historysources. *KingdomCome: Forum* [online]. 2015, Červen 2017 [cit. 2019-07-28]. Dostupné z: <https://forum.kingdomcomerpg.com/t/history-sources/33174>
32. CROWNEDEAGLE. Any bookrecommendationsforhistorybehindthe game?. *KingdomCome: Forum* [online]. 2015, Únor 2018 [cit. 2019-07-28]. Dostupné z: <https://forum.kingdomcomerpg.com/t/any-book-recommendations-for-history-behind-the-game/36866>
33. ZAWISZA_CZARNY. TheBattleofTannenberg / Grunwald / Žalgiris 1410. *KingdomCome: Forum* [online]. 2015, Březen 2014 [cit. 2019-07-28]. Dostupné z: <https://forum.kingdomcomerpg.com/t/the-battle-of-tannenberg-grunwald-zalgiris-1410/16144>
34. PORTOS123. Knižní podklady pro vývoj hry. *KingdomCome: Forum* [online]. 2015, Únor 2018 [cit. 2019-07-28]. Dostupné z: <https://forum.kingdomcomerpg.com/t/knizni-podklady-pro-vyvoj-hry/44558>
35. SNOWBLADE. Story: Historical Background & Story suggestion. *KingdomCome: Forum* [online]. 2015, Únor 2014 [cit. 2019-07-28]. Dostupné z: <https://forum.kingdomcomerpg.com/t/story-historical-background-story-suggestion/5753>

36. DESTIL. Výprava do okolí Rataje (real-lifequest!). *KingdomCome: Forum* [online]. 2015, Únor 2014 [cit. 2019-07-28]. Dostupné z: <https://forum.kingdomcomerpg.com/t/vyprava-do-okoli-rataje-real-life-quest/6513>
37. ZIMMERMAN, Eric a Heather CHAPLIN. Manifesto: The 21st Century Will Be Defined By Games. In: *Kotaku: Gaming Reviews, News, Tips and More*. [online]. 9/09/13 [cit. 2019-07-28]. Dostupné z: <https://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204>
38. EMERGING TECHNOLOGY FROM THE ARXIV. Video games could be serious tools for historical research. *MIT Technology Review* [online]. 2019, May 11, 2018 [cit. 2019-07-28]. Dostupné z: <https://www.technologyreview.com/s/611099/video-games-could-be-serious-tools-for-historical-research/>
39. REDAKCE. Hořkosladká pycha KingdomCome: Deliverance. In: *Fullmoonzine* [online]. 27.02.2018 [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: <https://www.fullmoonzine.cz/horkosladka-pycha-kingdom-come-deliverance>
40. KRUPKA, Jaroslav. Česká hra Kingdom míří na světový trh, ten jí ale dál vyčítá chybějící černochoy. *Dotyk* [online]. 2019, 24. leden 2018 [cit. 2019-07-29]. ISSN 1805-9465. Dostupné z: <https://www.dotyk.cz/publicistika/ceska-hra-kingdom-miri-na-svetovy-trh-ten-ji-ale-vycita-chybejici-cernochoy.html>
41. SILLMEN, David. Němci vyzývají k bojkotu KingdomCome: Deliverance. Jeho tvůrce Dan Vávra je prý rasista a sexista. In: *Gamebro: Magazín pro dospělé hráče* [online]. 18.1.2018 [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: <https://www.gamebro.cz/>
42. GAMECENTRAL. Games Inbox: KingdomCome: Deliverance racism, Sonic All-Stars Racing 3, and Fire Emblem on Switch. *METRO* [online]. 2019 [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: <https://metro.co.uk/2018/02/12/games-inbox-kingdom-come-deliverance-racism-sonic-all-stars-racing-3-and-fire-emblem-on-switch-7305167/>
43. Computer game. In: *Cambridge Dictionary: Make your words meaningful* [online]. Cambridge University Press, 2019 [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/computer-game>
44. ŠINDELÁŘ, Jakub. Zobrazení historie v počítačových hrách: případová studie na hře „ValiantHearts: The Great War.“ Praha, 2016. 60 s. Bakalářská práce (Bc.) Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut mezinárodních studií. Katedra západoevropských studií. Vedoucí diplomové práce PhDr. Ondřej Matějka.

45. FRASCA, Gonzalo. *LUDOLOGY MEETS NARRATOLOGY:: Similitude and differences between (video)games and narrative*. [online]. [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm> , Finská verze byla originálně publikována v Parnasso#3, Helsinky, 1999
46. MACH, Martin. *Herní mechaniky jako nástroj procedurální rétoriky*. Brno, 2015. Bakalářská diplomová práce. MASARYKOVA UNIVERZITA V BRNĚ, FILOZOFICKÁ FAKULTA, Ústav hudební vědy Teorie interaktivních médií. Vedoucí práce Mgr. Tomáš Bártek.
47. EGENFELDT-NIELSEN, Simon, Jonas Heide SMITH a Susana Pajares TOSCA. *Understanding video games: the essential introduction* [online]. New York: Routledge, 2008 [cit. 2019-07-29]. ISBN 978-0-203-93074-8.
48. KIDD, Terry T. a Holim SONG, ed. *Handbook of Research on Instructional Systems and Technology*. Hershey, New York: Information Science Reference (an imprint of IGI Global), c2008. ISBN 978-1-59904-866-6.

Přílohy

Obrázek 1



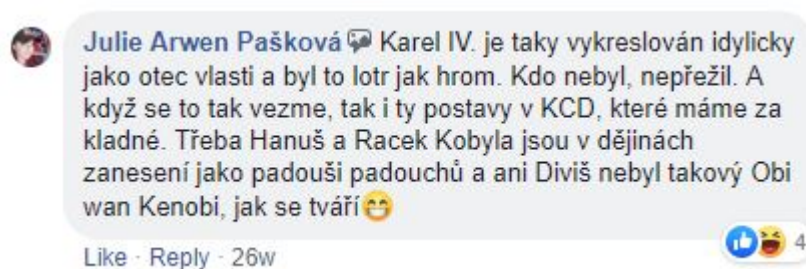
Zdroj: Facebook

Obrázek 2



Zdroj: Facebook

Obrázek 3



Zdroj: Facebook



Daniel Pražák

26 June

Štědrý večer,

možná jste už slyšeli o české počítačové hře Kingdom Come: Deliverance. Ne? No prostě velmi dobrá hra, zasazená do roku 1403 a oblasti Posázaví. Člověk tam navštíví středověkou Sázavu, včetně kláštera, dozví se toho docela dost o životě ve středověku a podobně.

Proč to probíhá píšu sem? Občas se někde objeví propojení světa her a světa výuky. Tahle hra k tomu přímo svádí (a nejenom v případě dějepisu!) a dokonce to zaznělo na nedávném kulatém stole o výuce historie. Oslovili mě autoři hry a vymysleli jsme následující speciální akci pro studijní volno učitelů - studio Warhorse poskytne zdarma kódy pro stažení hry a učitel na oplátku navrhne aplikaci hry do výuky libovolného předmětu (ne nutně hrát v hodině...) a v ideálním případě to i v následujícím školním roce použije. Warhorse z toho "nebude mít nic", kromě dobrého pocitu, že napomohli kreativnější výuce a well-beingu českých učitelek a učitelů.

Zájemci? 😊

Zdroj: Facebook

Obrázek 5

The screenshot shows a vertical thread of tweets on a mobile device. The participants are Daniel Vávra (@DanielVavra) and Arthur Gies (@aegies). The tweets are as follows:

- Daniel Vávra** (@DanielVavra) · 14. 5. 2015: I just read your Witcher3 @aegies review and wanted to ask - do you think that Europeans dont have right for our own history and heritage?
50 replies, 296 retweets, 585 likes.
- Daniel Vávra** (@DanielVavra) · 14. 5. 2015: @aegies Do you think, that everytime we want to tell the story about us, we need to inject some other cultures into it not to be racist?
13 replies, 213 retweets, 455 likes.
- Arthur Gies** (@aegies) · 14. 5. 2015: @DanielVavra given that the witcher 3 appears to reference both viking and medieval german culture as well, i'd say it already does that.
9 replies, 1 retweet, 11 likes.
- Daniel Vávra** (@DanielVavra) · 14. 5. 2015: @aegies Poland has borders with Germany and shares Baltic Sea with Scandinavian countries. Large portions of Poland were originally German.
4 replies, 36 retweets, 155 likes.
- Arthur Gies** (@aegies) · 14. 5. 2015: @DanielVavra so now you're saying there weren't any non-white people in a gigantic landmass in northern/western europe.
55 replies, 8 retweets, 18 likes.
- Daniel Vávra** (@DanielVavra) · 14. 5. 2015: @aegies Yes I am, because they weren't.
2 replies, 33 retweets, 228 likes.
- Arthur Gies** (@aegies) · 14. 5. 2015: @DanielVavra and i am saying, uncategorically, that the historical record says you're wrong.
44 replies, 5 retweets, 21 likes.
- Daniel Vávra** (@DanielVavra) · 14. 5. 2015: @aegies Oh please Mr. American teach me about our history! I was only born on the borders of Bohemia, Germany and Poland so I dont know shit.
27 replies, 224 retweets, 613 likes.

At the bottom of the thread, Daniel Vávra has a tweet that is partially visible: "@aegies Now I expect you to refer to that Medieval POC Tumblr as a proof." Below this tweet is a "Přeložit Tweet" button. To the right of the profile information for Daniel Vávra is a "Sleduji" button.

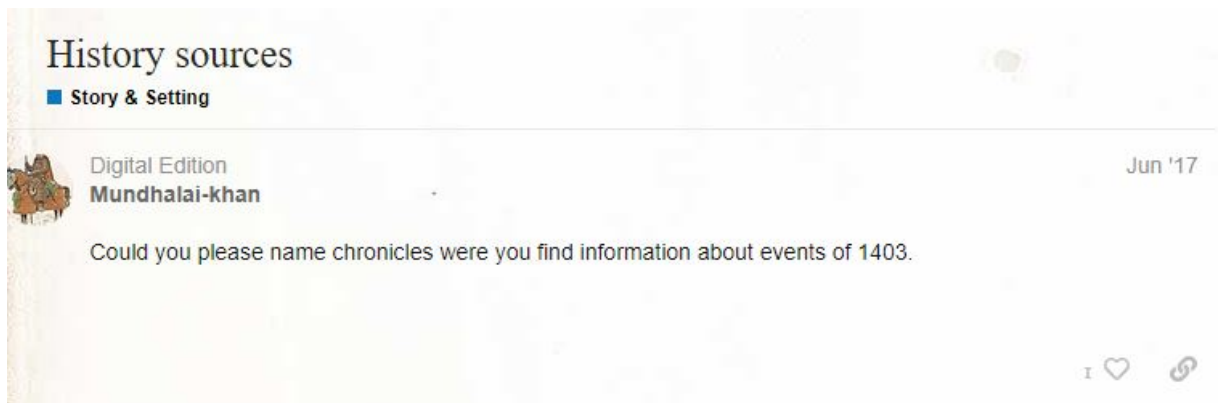
Zdroj: Twitterový účet Daniela Vávry

Obrázek 6



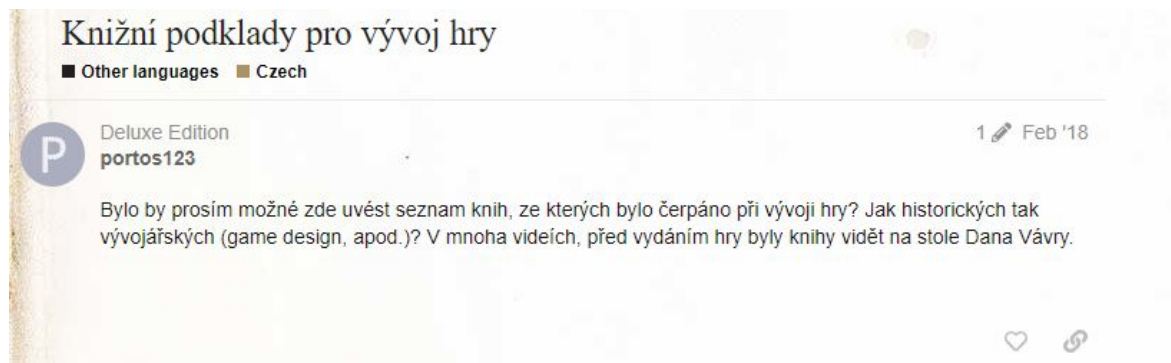
Zdroj: <https://forum.kingdomcomerpg.com/>

Obrázek 7



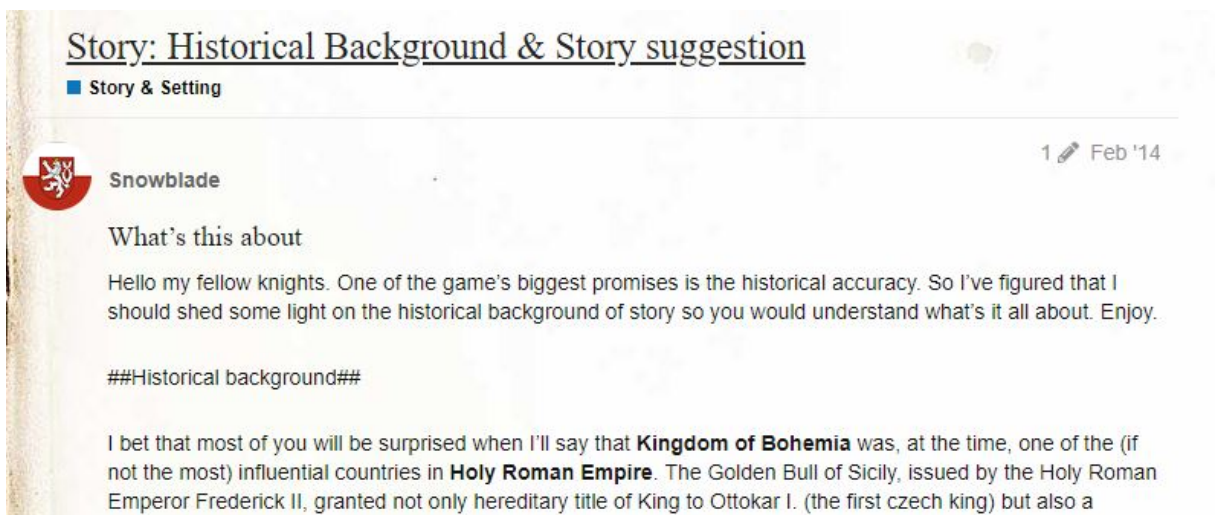
Zdroj: <https://forum.kingdomcomerpg.com/>

Obrázek 8



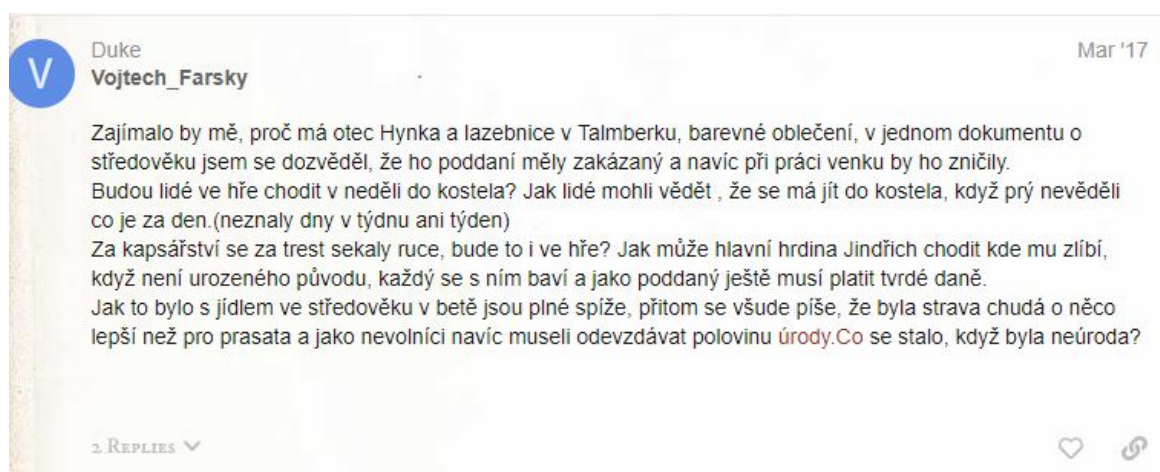
Zdroj: <https://forum.kingdomcomerpg.com/>

Obrázek 9



Zdroj: <https://forum.kingdomcomerpg.com/>

Obrázek 10



Zdroj: <https://forum.kingdomcomerpg.com/>

Obrázek 11



Zdroj: <https://forum.kingdomcomerpg.com/>

Obrázek 12



Zdroj: <https://forum.kingdomcomerpg.com/>