

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Adam Štěpánek

**Reprezentace protivníků v počítačových
hrách žánru first-person shooter**

Diplomová práce

Praha 2015

Autor práce: **Bc. Adam Štěpánek**

Vedoucí práce: **Mgr. Jaroslav Švelch, Ph.D.**

Rok obhajoby: 2015

Bibliografický záznam

ŠTĚPÁNEK, Adam. *Reprezentace protivníků v počítačových hrách žánru first-person shooter*. Praha, 2015. 83s. Diplomová práce (Mgr.) Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra mediálních studií. Vedoucí diplomové práce Mgr. Jaroslav Švelch, Ph.D.

Abstrakt

Práce se zaměřuje na reprezentaci protivníků v počítačových hrách žánru first-person shooter. Dává si za cíl vyzkoumat nástroje, podle kterých tvůrci počítačových her vybírají do svých titulů nepřátele a v jakém stylu je prezentují. Využívá při tom žánr first-person shooter, ve kterém má hráč s nepřítelem nejbližší vizuální kontakt. Cílem práce je popsání typických protivníků v počítačových hrách a zjištění, proč právě tito protivníci jsou často nejvíce zastupováni. Zvláštní pozornost je pak věnována hrám, které při zobrazování protivníků použily originální přístup. Práce se dále soustředí na popsání nejčastějších stereotypů, které tvůrci her využívají a jaké funkce při prezentování nepřátel plní. Konkrétně se jedná o stereotypy převážně rasové či národnostní. Kromě toho se snaží předložit i kritiku zmíněných stereotypů, včetně možných dopadů na hráče, a pokouší se odhadnout, zda v budoucnosti na jejím základě dojde k nějakým změnám. Dalším zkoumaným tématem jsou počítačové hry, které výběrem protivníků vyvolaly kontroverzi, nejčastěji se projevující morálními dilematy, které hry před hráče stavějí. Na základě poznatků z odborné literatury a samotné analýzy her pak práce zjišťuje, jaké jsou hlavní důvody reprezentace určitých nepřátel a jaké emocionální dopady na hráče z toho mohou plynout.

Abstract

Work focuses on representation of opponents in first-person shooter video games. It aims to discover tools, which developers of video games use to choose specific enemies for their games and in which way they present them. First-person shooters are used for this purposes because players have closest visual contact with opponents in this genre. The aim of this work is to describe most typical opponents in video games and to find out why this exact enemies are usually the most portrayed. Special attention is paid to video games which used original attitude for creating enemies. Work than focuses on most frequent stereotypes in opponents presentation, mostly racial and national, which are used by developers and what function they have. Than it gives room for critics of such stereotypes and tries to estimate if these critics can result in some changes in the future. Video games which created controversy by representation of specific enemies are subject of next topic. These games often put players in position of moral dilemma. On the base of research from literature and analysis of video games this work focuses on main reasons of representation of concrete enemies and what emotional impact it can have on players.

Klíčová slova

Počítačové hry, nová média, reprezentace, protivníci, stereotypy, kontroverze

Keywords

Video games, new media, representation, opponents, stereotypes, controversy

Rozsah práce: 128 175 znaků

Prohlášení

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

V Praze dne 2.1. 2015

Adam Štěpánek

Poděkování

Na tomto místě bych rád poděkoval vedoucímu své diplomové práce Mgr. Jaroslavu Švelchovi, Ph.D. za cenné připomínky a rady. Dále bych chtěl poděkovat svým nejbližším za podporu a trpělivost.

Institut komunikačních studií a žurnalistiky FSV UK
Teze MAGISTERSKÉ diplomové práce

TUTO ČÁST VYPLŇUJE STUDENT/KA:

Příjmení a jméno diplomantky/diplomanta:

Adam Štěpánek

Razítko podatelny:

Imatrikulační ročník

diplomantky/diplomanta:

2012/2013

E-mail diplomantky/diplomanta:

stepanek.adam10@gmail.com

Studijní obor/forma studia:

Mediální a komunikační
studia/prezenční

Předpokládaný název práce v češtině:

Reprezentace protivníků v počítačových hrách žánru first-person shooter

Předpokládaný název práce v angličtině:

Representation of opponents in first-person shooter video games

Předpokládaný termín dokončení (semestr, akademický rok – vzor: ZS 2012/2013)

(diplomovou práci je možné odevzdat nejdříve po dvou semestrech od schválení tezí)

LS 2013/2014

Charakteristika tématu a jeho dosavadní zpracování (max. 1800 znaků):

Počítačové hry si vydobily své pevné místo mezi tzv. novými médii. Tato diplomová práce se zaměřuje na reprezentaci a vyobrazení protivníků v počítačových hrách žánru first-person shooter. Dává si za cíl vyzkoumat postup vývojářů při utváření základních fyzických i psychických rysů a charakterových vlastností antagonistů. Zvláštní pozornost je věnována reprezentaci protivníků z národnostního a kulturního hlediska a také hrám, které svým zobrazením protivníků vyvolaly kontroverzi.

Předpokládaný cíl práce, případně formulace problému, výzkumné otázky nebo hypotézy (max. 1800 znaků):

Cílem diplomové práce je popsání protivníků v počítačových hrách jakožto novému médiu. Důraz je kladen na vyobrazení protivníků v rámci stereotypů. Nastolení otázky, zda většina her žánru first-person shooter z armádního prostředí představuje jako protivníky nejčastěji vojáky z východní Evropy či teroristy z arabských zemí. Analýza nejčastěji zobrazovaných protivníků a zjišťování důvodů, proč se vývojáři zaměřují na určité typy soupeřů a jak tím chtějí na hráče emocionálně zapůsobit.

Předpokládaná struktura práce (rozdělení do jednotlivých kapitol a podkapitol se stručnou charakteristikou jejich obsahu):

- I. Úvod – základní vymezení tématu, nastolení otázek a hypotéz
- II. Počítačové hry – Analýza počítačových her jako nového média na základě odborné literatury
- III. Charakteristika first-person shooter žánru – Vymezení a základní charakteristika žánru first-person shooter pomocí teorií a definic z odborných publikací

- IV. Funkce protivníků v počítačových hrách – Kapitola o úloze a funkcích protivníků v počítačových hrách
- Popis funkce protivníků ve hrách na základě definic z odborné literatury
 - Vlastní analýza na příkladu konkrétních počítačových her
- V. Nejčastěji reprezentovaní protivníci v počítačových hrách – Charakteristika a popis nejčastěji zastoupených protivníků v počítačových hrách
- Teorie o nejčastějším zastoupení protivníků v počítačových hrách za použití poznatků z odborné literatury
 - Analýza zkoumaných her za účelem srovnání teorií s realitou v počítačových hrách
- VI. Role stereotypu při zobrazení protivníků – Popis a analýza nejčastějších stereotypů při zobrazování protivníků v počítačových hrách žánru first-person shooter
- Pojmenování stereotypů při tvorbě protivníků v počítačových hrách za pomoci rešerší v odborných publikacích
 - Vlastní analýza vypořádaných stereotypů při zobrazení protivníků v rámci zkoumaných her
- VII. Kontroverzní hry – Představení first-person shooter her, ve kterých je zobrazení protivníků kontroverzní
- VIII. Závěr – Analýza rešerší, odpovědi na nastolené otázky, potvrzení či vyvrácení hypotéz

Vymezení podkladového materiálu (např. titul periodika a analyzované období):

Online magazíny:

Game Studies (2001-2012), Eludamos (2007-2012)

Počítačové hry:

Wolfenstein 3D (1992), Série Doom (1993-2012), Série Resident Evil (1996-2012), Redneck Rampage (1997), Counter-Strike (2000), Série Battlefield (2002-2013), Postal 2 (2003), Special Force (2003), Vietcong (2003), Série Call of Duty (2003-2012), Série Killzone – (2004-2011), Série Kuma\War (2004-2013), Dead Space 2 (2011)

Výběr počítačových her není konečný

Metody (techniky) zpracování materiálu:

Rešerše v odborné literatuře a odborných člancích s tematikou počítačových her, se zaměřením na konkrétní teorie a názory odborníků na reprezentaci a funkci protivníků v počítačových hrách žánru first-person shooter. Kvalitativní analýza jednotlivých počítačových her tohoto žánru: porovnání a aplikace jednotlivých teorií a přístupů na konkrétních příkladech ve zkoumaných hrách.

Základní literatura (nejméně 5 nejdůležitějších titulů k tématu a metodě jeho zpracování; u všech titulů je nutné uvést stručnou anotaci na 2-5 řádků):

JUUL, Jesper. *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. 1. vyd.

2011. ISBN 978-0262516518 – Kniha zkoumající zákonitosti a rozdíly mezi hrou a reálným životem. Hraní her podle reálných pravidel, ale ve fiktivním světě.

GALLOWAY, Alexander R. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. 1. vyd. 2006. ISBN 978-0816648511 – Kniha popisující systém akce ve hrách na standardních herních mechanismech, ale také na chybách. Zkoumá přístup hráče k hrám jako novému médiu.

DONOVAN, Tristan. *Replay: The History of Video Games*. 1. vyd. 2010. ISBN 978-0956507204 – Kniha dávající si za cíl popsání celé historie počítačových her. Kromě popisu vývoje jednotlivých důležitých titulů obsahuje také rozhovory s neznámějšími vývojáři.

HUNTEMANN, Nina B. *Gaming Globally: Production, Play, and Place*. 1. vyd. 2012. ISBN 978-1137006325 – Soubor esejí zasazující počítačové hry do globálního kontextu. Tato kolekce se zaměřuje na velké i malé trhy a nabízí proměnlivý a hybridní pohled na současné počítačové hry.

HUNTEMANN, Nina B. *Joystick Soldiers: The Politics of Play in Military Video Games*. 1. vyd.

2009. ISBN 978-0415996600 – Knižní antologie zkoumající vztah mezi vojenstvím a počítačovými hrami. Zaměřuje se mimo jiné na vzrůstající zájem armád o počítačové hry jako možný verbovací prostředek. Kromě toho popisuje zobrazení vojáků a celých armád v počítačových hrách.

MÄYRÄ, Frans. *Introduction to Game Studies: Games and Culture*. 1. vyd. 2008. ISBN 978-1412934466 – Základní příručka pro studenty herních studií. Nabízí přehled kulturních, sociálních a ekonomických aspektů počítačových her, kromě toho se zaměřuje na samotnou historii počítačových her.

KUSHNER, David. *Masters of Doom*. 1. vyd. 2004. ISBN 978-0749924898 – Kniha popisuje vývoj hry Doom, jedné z nejzásadnějších her žánru first-person shooter v dějinách her, která radikálně ovlivnila další nástupce. Největší pozornost je věnována práci dvou hlavních vývojářů hry: Johna Cormacka a Johna Romera.

VORDERER, Peter. BRYANT Jennings. *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*. 1. vyd. 2006. ISBN 978-0805853223 – Publikace zkoumající psychologické aspekty hraní počítačových her za použití komunikace, technologie a psychologie.

Diplomové a disertační práce k tématu (seznam bakalářských, magisterských a doktorských prací, které byly k tématu obhájeny na UK, případně dalších oborově blízkých fakultách či vysokých školách za posledních pět let)

Datum / Podpis studenta/ky

3.6.2013

.....

TUTO ČÁST VYPLŇUJE PEDAGOG/PEDAGOŽKA:

Doporučení k tématu, struktuře a technice zpracování materiálu:

Případné doporučení dalších titulů literatury předepsané ke zpracování tématu:

Potvrzuji, že výše uvedené teze jsem s jejich autorem/kou konzultoval(a) a že téma odpovídá mému oborovému zaměření a oblasti odborné práce, kterou na FSV UK vykonávám.

Souhlasím s tím, že budu vedoucí(m) této práce.

Příjmení a jméno pedagožky/pedagoga

.....
Datum / Podpis pedagožky/pedagoga

Obsah

ÚVOD	3
1. POČÍTAČOVÉ HRY JAKO NOVÉ MÉDIUM	6
1.1 POČÍTAČOVÉ HRY A JEJICH DEFINICE	6
1.2 POČÍTAČOVÉ HRY JAKO NOVÉ MÉDIUM	7
2. CHARAKTERISTIKA ŽÁNRU FIRST-PERSON SHOOTER	11
2.1 DEFINICE ŽÁNRU FIRST-PERSON SHOOTER	11
2.2 INSPIRACE A PARALELY ŽÁNRU FIRST-PERSON SHOOTER	11
2.2.1 <i>Pohled z první osoby</i>	12
2.3 POČÁTKY ŽÁNRU FIRST-PERSON SHOOTER.....	14
2.4 BUDOUCNOST ŽÁNRU FIRST-PERSON SHOOTER	15
3. TYPIČTÍ PROTIVNÍCI V POČÍTAČOVÝCH HRÁCH ŽÁNRU FIRST-PERSON SHOOTER A JEJICH FUNKCE	17
3.1 TYPIČTÍ PROTIVNÍCI V POČÍTAČOVÝCH HRÁCH ŽÁNRU FIRST-PERSON SHOOTER	17
3.1.1 <i>Nacisté</i>	18
3.1.1.1 Série Wolfenstein	18
3.1.1.2 Série Killzone.....	19
3.1.2 <i>Rusové</i>	20
3.1.2.1 Série Battlefield a Call of Duty	20
3.1.3 <i>Muslimové</i>	22
3.1.4 <i>Monstra</i>	24
3.1.4.1 Doom.....	24
3.1.4.2 Dead Space	26
3.1.5 <i>Zombie</i>	26
3.1.5.1 Série Resident Evil	27
3.1.5.2 Left 4 Dead	29
3.1.5.3 Dead Island	31
3.2 ZVLÁŠTNÍ PŘÍSTUPY V REPREZENTACI PROTIVNÍKŮ VE HRÁCH ŽÁNRU FIRST-PERSON SHOOTER	32
3.2.1 <i>Zombie nacisté</i>	32
3.2.1.1 Call of Duty	32
3.2.1.2 Wolfenstein.....	33
3.2.2 <i>Slavný herec jako hlavní antagonista</i>	34
3.2.3 <i>Důraz na umělou inteligenci</i>	35
3.2.4 <i>Variabilní nepřátelé v rámci jedné hry</i>	36
3.2.5 <i>Bossové – ultimátní nepřátelé</i>	38
3.2.5.1 Rage	39
3.2.5.2 Doom II	40
3.2.5.3 Destiny	41
4. ROLE STEREOTYPU PŘI ZOBRAZENÍ PROTIVNÍKŮ	43
4.1 STEREOTYPY PŘI ZOBRAZOVÁNÍ PROTIVNÍKŮ V POČÍTAČOVÝCH HRÁCH	45
4.2 VLIV VÁLEČNÉ PROPAGANDY	53
5. KONTROVERZNÍ HRY	55
5.1 POSTAL 2.....	56
5.2 ETHNIC CLEANSING	57
5.3 BIOSHOCK.....	58
5.4 JFK: RELOADED	59
5.5 POPULARITA KONTROVERZNÍCH HER NA ZÁKLADĚ REPREZENTACE PROTIVNÍKŮ.....	61
ZÁVĚR	62
SUMMARY	67
POUŽITÁ LITERATURA	71

SEZNAM PŘÍLOH	79
PŘÍLOHY	80

Úvod

Počítačové hry jsou v dnešní době obecně přijímány jako plnohodnotné médium. Jejich specifikum tkví v interaktivnosti a okamžité zpětné vazbě od svého příjemce. I proto se staly vlivným a silným médiem, schopným nejen přenášet informace, ale také výrazně působit na příjemce.

Vzhledem k tomu, že v počítačových hrách je hráč postaven do určitého herního prostředí, které může svým jednáním a reakcemi do značné míry ovlivňovat, je podnětné sledovat, jakým způsobem mu to tvůrci počítačových her umožňují. Jedním z nejviditelnějších aspektů je reprezentace protivníků jakožto nejvýraznějších hráčových překážek v cestě za úspěšným dokončením hry a naplněním jejího cíle – výhrou.

Pro účely této diplomové práce jsem se zaměřil na protivníky v počítačových hrách žánru first-person shooter. Jedná se o takové hry, které jsou snímány pohledem postavy, kterou ovládá sám hráč. Druhou složkou naplnění jejich názvu je střelení, což je vlastně základní interakce tohoto žánru.

Pohled z první osoby dodává těmto hrám velice přímý kontakt hráče s bezprostředním okolím. V takovém případě lze tvrdit, že protivníci a jejich reprezentace působí nejsilnějším dojmem, ať už z funkčního či emocionálního hlediska. Vzhledem k tomuto tvrzení se dá předpokládat, že by vývojáři počítačových her z tohoto žánru měli klást na vyobrazení nepřátel velký důraz.

Tato diplomová práce se soustředí zejména na typické protivníky tohoto žánru. Zkoumá, co vede tvůrce právě k jejich reprezentaci, jaké nástroje využívají při jejich tvorbě, na jaké rysy se zaměřují a jakých reakcí a zpětné vazby tím chtějí u hráčů docílit.

Při výběru konkrétních protivníků tato diplomová práce míří na takové hry, které byly ve své době něčím významné, průlomové či marketingově úspěšné, zároveň zohledňuje současné trendy a kritikou přijímané hry.

Vzhledem k těmto atributům bylo do kategorie typických protivníků v počítačových hrách žánru first-person shooter zařazeno pět typů nepřátel. Ti by se dali rozřadit ještě do dvou subkategorií.

První subkategorii tvoří protivníci z reálného světa, založeni na historické či současné válečné situaci. Patří sem němečtí nacisté z období druhé světové války, dále pak Rusové a Arabové a muslimové. Lze vypožorovat, že jejich reprezentace se v žánru objevuje po desítky let, ačkoliv je na základě trendů někdy méně, někdy více častá. V posledních letech, zejména po teroristickém útoku v New Yorku z 11. září 2001, se ve válečných počítačových hrách jako protivníci začínají stále více objevovat Arabové.

Do druhé kategorie spadají nepřátelé, jejichž existenci nelze podle současné vědy dokázat a nemají tedy základy v reálném světě. Jedná se o monstra a zombie. Takoví protivníci mají v hráčích vyvolat především strach a touhu po vlastním přežití.

Kromě typických protivníků se ale diplomová práce soustředila na takové hry, které nepřátele vykreslovaly v netradičním či originálním stylu. I v tomto případě posloužily především populární hry, jejichž aspektem však musel být originální přístup, který se zračil například v netradičním vyobrazení hlavního antagonisty, zařazení různorodých protivníků v rámci jedné hry či specifickým herním mechanismům, které použili vývojáři.

Na několika příkladech je pak ilustrována role zvláštního typu nepřítele, kterým jsou takzvaní bossové, většinou silní a velcí nepřátelé, které vývojáři často umisťují na konec samotných her a zpravidla představují poslední překážku hráče před splněním cílů hry. Jejich reprezentace, funkce a samotné fungování v rámci hry jsou totiž často jiné než u běžných nepřátel, stejně jako taktiky boje, které na ně musí hráči aplikovat.

Pozornost diplomové práce se poté soustředí na roli stereotypů při zobrazení protivníků. Jedná se převážně o stereotypy národnostní a rasové. Tyto stereotypy úzce souvisí s těmi zobrazovanými v ostatních médiích, ať již v tisku, filmu a dalších. Z pohledu vývoje posledních let jsou častým terčem stereotypů Arabové a muslimové. Právě oni jsou i jedním z nejčastěji reprezentovaných protivníků, jak je předkládá tato diplomová práce. Proto je zvláštní pozornost věnována právě jim. Úmyslem diplomové

práce bylo vyhledat a předložit reakce samotných Arabů a muslimů, kterých se zmíněné stereotypy týkají.

Posledním zkoumaným tématem jsou takové hry, které jsou v rámci reprezentace nepřátel kontroverzní. Do této kapitoly je vybráno několik her, které svým výběrem a zobrazením protivníků vyvolaly kontroverzi. Zřetel je brán na fakt, aby zmíněné kontroverze byly různorodé. Spadají sem například témata násilí na civilistech či dětech, stejně jako podněcování k rasové nenávisti. Ve výčtu těchto her se objevuje i titul, který hráči jako protivníka zvolil jednoho z nejoblíbenějších politiků dvacátého století.

S kontroverzním zobrazováním protivníků souvisí otázka etiky a morálky. Je to jeden z hlavních principů, podle kterých jsou nepřátelé do počítačových her vybíráni. Jedním ze základních předpokladů her je to, že by měly hráče bavit a přitáhnout si je. Z tohoto hlediska je důležité, aby hráči při konfrontaci s nepřítelem cítili co nejmenší morální konflikt a souboje s ním podstupovali bez zpochybňování svých pomyslných rozhodnutí. Zatímco u kontroverzních her je právě tento předpoklad problematicky naplnitelný, u jiných her by tomu tak být nemělo. V úvodu této diplomové práce je proto vyslovena hypotéza, zda jsou nepřátelé skutečně zobrazováni podle těchto kritérií a zda tímto směrem na hráče skutečně působí. V tomto směru je zajímavé sledovat i roli vojenské propagandy v moderních válečných hrách.

Oproti schváleným tezím došlo v osnově diplomové práce k několika změnám. Do kapitoly *Typičtí protivníci v počítačových hrách žánru first-person shooter a jejich funkce* byly sloučeny následující původně plánované kapitoly: *Funkce protivníků v počítačových hrách* a *Nejčastěji reprezentovaní protivníci v počítačových hrách*. Důvodem tohoto sloučení je aplikace funkcí na konkrétní protivníky analyzované v kapitole o typických nepřátelích. Stejně tak byly vlastní analýzy ze zkoumaných her přímo porovnávány s teoriemi z odborných publikací a článků.

1. Počítačové hry jako nové médium

1.1 Počítačové hry a jejich definice

Výraz hra má mnoho definic. Například podle Katie Selenové a Erica Zimmermana se jedná o „systém, ve kterém se hráči utkávají v uměle vytvořeném střetu, je definován pravidly a vede k měřitelnému výsledku.“¹ Jesper Juul pak vytvořil novou definici, podle níž má hra šest prvků:

1. pravidla – Hry jsou založeny na pravidlech.
2. proměnné, měřitelné výsledky
3. valorizace výsledku – Odlišné potenciální výsledky hry mají odlišné hodnoty, některé pozitivní, jiné negativní.
4. hráčova snaha – Hráč vyvíjí snahu za účelem ovlivnění výsledku.
5. hráčovo napojení na výsledek – Hráč je emocionálně napojený na výsledek hry v tom smyslu, že pokud je vítězem, je “šťastný“, pokud poraženým, je “nešťastným“.
6. dohodnutelné následky – Jedna a ta samá hra může být hrána s nebo bez následků na reálný život.²

Podle Franse Mäyrä je důležitým rysem u her obecně gameplay (nejpřesnější český překlad je hratelnost).³ Jedná se o to, co se nezmění, když změníte zevnějšek: pravidla. Například u deskových her je definice jednoduchá. Jedná se o pravidla, která se nemění ani při jiné změně v rámci hry. Pokud například ve hře Dostihy a sázky změním jméno nějakého koně, samotná hratelnost se nijak nemění. V počítačových hrách je toto definování složité, protože prakticky cokoliv se dá považovat za hratelnost a i malá změna jediného parametru může radikálně změnit strategie, které vyplývají ze hry.⁴

¹ JUUL, Jesper. *Half-Real*. London: The MIT Press, 2011, s. 30. ISBN 9780262516518.

² JUUL, Jesper. *Half-Real*. London: The MIT Press, 2011, s. 36. ISBN 9780262516518.

³ MÄYRÄ, Frans. *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. London: SAGE Publications, 2008, s. 16. ISBN 9781412934466.

⁴ MÄYRÄ, Frans. *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. London: SAGE Publications, 2008, s. 16. ISBN 9781412934466.

Aplikace pravidel je u počítačových her tedy často odlišná. Ovládá je počítač, což umožňuje větší flexibilitu a zmíněná pravidla mohou být komplexnější. Počítač zároveň slouží jako určitý arbitr, který rozhoduje o výsledku hry na základě událostí, které by hráč okmažitě nemohl rozpoznat.⁵

1.2 Počítačové hry jako nové médium

Výzkumem a analyzováním počítačových her se zabývají herní studia, která jsou víceoborovým polem studií a učení o hrách a souvisejících fenoménech jako svým hlavním předmětem.⁶

Existuje mnoho důvodů, proč se rozšiřuje popularita herních studií. Jeden z nich je zřejmý: popularita her samotných. S vzestupem digitálních médií a informačních technologií shledávají miliony lidí hry jako nejvíce fascinující užití těchto nových interaktivních nástrojů. S produkováním nového hardwaru a softwaru platí hry stále za nejpobulárnější aplikace s největší výzvou mezi těmito pokročilými rysy nové technologie.⁷

V současné době mají hry své pevné místo v rámci médií. Jelikož se jedná především o audiovizuální médium, mají blízko k filmům. Není náhodné, že se v posledních letech tato dvě média navzájem ovlivňují a prolínají se. Na základě filmových licencí vzniká mnoho her. Jako příklad se dá uvést *The Godfather: The Game* (EA Redwood Shores, 2006) podle slavného filmu *Kmotr*, *Blade Runner* (Westwood Studios, 1997) podle stejnojmenného filmu či několik desítek her z univerza *Star Wars*, tedy *Hvězdných válek*. Tato symbióza však funguje i opačným směrem a tak vzniká stále více filmů na motivy her. Filmového zpracování se dočkaly slavné herní série jako *Doom*, *Resident Evil* nebo *Tomb Raider*. Že se jedná o pokračující trend dokládá připravovaný snímek *The Last of Us*⁸, vznikající podle předlohy oceňované⁹ stejnojmenné hry.

⁵ JUUL, Jesper. *Half-Real*. London: The MIT Press, 2011, s. 53-54. ISBN 9780262516518.

⁶ MÄYRÄ, Frans. *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. London: SAGE Publications, 2008, s. 6. ISBN 9781412934466.

⁷ MÄYRÄ, Frans. *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. London: SAGE Publications, 2008, s. 4. ISBN 9781412934466.

⁸ *Last of Us, The* (2016). In: ČSFD.cz [online]. 2014 [cit. 2014-12-17]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/film/381392-last-of-us-the/zajimavosti/?type=film>

Denis McQuail definoval pět společenských funkcí médií¹⁰ a počítačové hry všechny tyto funkce naplňují:

1. Informování (poskytování informací o událostech a podmínkách ve společnosti a ve světě) – Je běžnou praxí, že počítačové hry jsou založeny na skutečných událostech a hráči mohou nahrazovat jiné informační zdroje, případně je doplňovat. Jako příklad lze uvést hry z prostředí druhé světové války, sportovní hry obsahující detailní statistiky a mnoho dalších.
2. Korelace (vysvětlování, vykládání a komentování významů událostí a informací, poskytování podpory ustaveným autoritám a normám) – Počítačové hry mohou interpretovat různé události rozdílně, přičemž je možné zapojení zájmových skupin, vytváření tlaku na hráče, vnucování určitých informací, apod.
3. Kontinuita (přenášení dominující kultury a objevování subkultur a nových trendů v kulturním vývoji) – Existuje řada počítačových her zaměřujících se na konkrétní subkultury, což se dá pozorovat například u některých sportovních her. Některé počítačové hry zároveň pomáhají prosazovat a udržovat všeobecné přijatelnosti hodnot, například ve válečných hrách.
4. Zábava (zdroj pobavení, obveselení a rozptýlení, prostředek uvolnění) – Počítačové hry jsou pro naplnění této funkce téměř ideálním médiem, u většiny z nich se jedná o prvotní ambici.
5. Získávání (agitování pro společenské cíle ve sféře politiky, války, ekonomického vývoje, práce a někdy i náboženství) – Zřejmé atributy této funkce lze nalézt u současných válečných her, na které se tato diplomová práce také zaměřuje. I počítačové hry mohou být nástrojem propagandy.

⁹ HAYWALD, Justin. The Last of Us wins GDC game of the year award. GameSpot [online]. 2014 [cit. 2014-12-17]. Dostupné z: <http://www.gamespot.com/articles/the-last-of-us-wins-gdc-game-of-the-year-award/1100-6418420/>

¹⁰ MCQUAIL, Denis. Úvod do teorie masové komunikace. Praha: Portál, 2009, s. 103. ISBN 978-80-7367-574-5.

Největší rozdíl oproti jiným médiím představují počítačové hry ve své interaktivitě. Jedná se o médium, u kterého má jeho příjemce největší možnosti okamžité zpětné vazby. Obsah hry do velké míry dokonce závisí na akcích a rozhodnutích samotného hráče v reálném čase.

Termínem interaktivity v počítačových hrách se zabývá Michael Sellers, který však tvrdí, že i hry mohou mít lineární atributy. Podle něj je v mnoha hrách základním druhem interaktivity téměř lineární zážitek. Stejně jako v knihách a filmech, hra prochází z bodu A přes B do bodu C a hráč to nemůže nijak ovlivnit. Herní vývojáři mluví o tom, že hry jsou “na kolejích“ v tom smyslu, že herní mechaniky neumožňují hráči vybočit z předem určené cesty. Příliš linearity ale vylučuje interaktivitu. Takže pokud je zážitek ze hry lineární, je hráč ochuzen o schopnost činit rozhodnutí a zároveň odkázán na určité herní mechaniky (například různé atributy zbraní).¹¹

Sellers v tom však vidí i základní rozdíl mezi hrami a knihami s filmy. Knihy a filmy jsou ve svém obsahu neinteraktivní. Nezáleží tedy na tom, co čtenář nebo divák udělá, příběh skončí vždy stejně. Hry představují nutně interaktivní zážitky. V těch, ve kterých nemají hráčova rozhodnutí žádný efekt, ztrácí svou přitažlivost.¹²

Vít Šisler, odborník na internetové právo a islám a islámské právo na internetu, vysvětluje, že počítačové hry, na rozdíl od jiných audiovizuálních médií, umožňují hráči zapojit a ponořit se do nich. Když hraje hru, máte tendenci se identifikovat nejen s hlavním hrdinou, ale i s celým systémem – s jeho pravidly a hlavní logikou. Počítačové hry nejenom reprezentují realitu, ale také ji rekonstruují počítačem umožněnou simulací.¹³

Výrazný vzestup důležitosti počítačových her jako nového média lze spatřovat i na trhu. Dříve byly počítačové hry často stereotypně brány jako zábava pro podivíny a lidi bez většího sociálního vyžití. Dnes se jedná o výnosný byznys, ve kterém mají

¹¹ SELLERS, Michael. *Designing the Experience of Interactive Play. Playing Video Games*. New York: Routledge, 2006, s. 14. ISBN 9780805853223.

¹² SELLERS, Michael. *Designing the Experience of Interactive Play. Playing Video Games*. New York: Routledge, 2006, s. 14. ISBN 9780805853223.

¹³ HAENNI, Patrick. *Relioscope: Religion and technology: video games in Arab world and beyond - Interview with Vit Sisler*. *Relioscope* [online]. 2009 [cit. 2014-12-17]. Dostupné z: http://religion.info/english/interviews/article_413.shtml#.VJGU7nuJaxp

některé hry srovnatelné nebo dokonce vyšší rozpočty a marketingový potenciál než velké hollywoodské filmy.

Už v roce 2003 dosáhly tržby z počítačových her ve Spojených státech amerických 7 bilionů dolarů, což znamenalo 239 milionů jednotek, v přepočtu tedy téměř dvě hry na jednu domácnost.¹⁴ Podle studie NDP Group z roku 2006 hrálo až 92% dětí mezi dvěma až sedmnácti lety věku počítačové hry.¹⁵

Tvrzení o rozpočtu a marketingovém potenciálu se dá doložit na příkladu hry Grand Theft Auto V (Rockstar North, 2013). Na vývoj a marketing měla vyhrazeno 265 milionů dolarů a stala se tak nejdražší počítačovou hrou všech dob. Pro srovnání: Avatar, jeden z nejdražších filmů všech dob, operoval s rozpočtem 237 milionů dolarů.¹⁶

Po jednom roce však došlo k dalšímu přepsání rekordních tabulek. Nejdražší hrou všech dob se stala Destiny (Bungie, 2014), jejíž rozpočet se vyšplhal až na 500 milionů dolarů.¹⁷ Titul má přitom solidní potenciál vydělat na sebe. Stal se totiž hrou s největším počtem předobjednávek v historii a podle prohlášení vydavatele z Activision má hráčům s různými rozšířeními vydržet až deset let.¹⁸

O výrazném rozvoji počítačových her jako nového média může svědčit například fakt, že zmíněná Destiny měla během srpna a září obrovskou reklamu na mrakodrapech na Times Square v New Yorku. (viz. příloha č. 1)

¹⁴ Playing Video Games as Entertainment. VORDERER, Peter, Jennings BRYANT, Katherine M. PIEPER a René WEBER. Playing Video Games. New York: Routledge, 2006, s. 1. ISBN 9780805853223.

¹⁵ MOU, Yi a Wei PENG. Gender and Racial Stereotypes in Popular Video Games. Gender and Racial Stereotypes in Popular Video Games [online]. 2006 [cit. 2014-12-17]. Dostupné z: <https://www.msu.edu/~pengwei/Mou%20Peng.pdf>

¹⁶ VILLAPAZ, Luke. 'GTA 5' Costs \$265 Million To Develop And Market, Making It The Most Expensive Video Game Ever Produced: Report. International Business Time [online]. 2013 [cit. 2014-12-17]. Dostupné z: <http://www.ibtimes.com/gta-5-costs-265-million-develop-market-making-it-most-expensive-video-game-ever-produced-report>

¹⁷ COWEN, Nick. Activision on Destiny launch: '\$500m budget shows the confidence we have'. CVG [online]. 2014 [cit. 2014-12-17]. Dostupné z: <http://www.computerandvideogames.com/476131/interviews/activision-on-destiny-launch-500m-budget-shows-the-confidence-we-have/>

¹⁸ COWEN, Nick. Activision on Destiny launch: '\$500m budget shows the confidence we have'. CVG [online]. 2014 [cit. 2014-12-17]. Dostupné z: <http://www.computerandvideogames.com/476131/interviews/activision-on-destiny-launch-500m-budget-shows-the-confidence-we-have/>

2. Charakteristika žánru first-person shooter

2.1 Definice žánru first-person shooter

Žánr first-person shooter (dále FPS) se dá popsat jako typ počítačové hry, ve které se hráč ocitá v pozici hlavního hrdiny, dění před sebou vidí jeho očima a cílem je se hrou prostřílet zabíjením protivníků.

Počátky tohoto žánru někteří datují do sedmdesátých let dvacátého století, konkrétně na příkladu hry *Maze War* (Steve Coley, 1974), zdokonalen byl v raných devadesátých letech díky společnosti id Software a jejím hrám *Wolfenstein 3D* a *Doom*. FPS hry jsou hrány právě tzv. pohledu první osoby.¹⁹ Ale zřejmě stejně důležitá je přítomnost zbraně, která je převážně zobrazována v pravém dolním rohu záběru. Tyto dva elementy tvoří jádro tohoto žánru.²⁰

2.2 Inspirace a paralely žánru first-person shooter

Přesný vizuální idiom FPS počítačové hry se objevil poprvé ve filmu. Stalo se tak ve westernu režiséra a herce Bustera Keatona *Go West* z roku 1925. V něm je použit záběr za hlavou býka, který útočí na jednu z postav. Jedná se o pohled z první osoby a býk v něm představuje pomyslnou zbraň.

O dvacet let později byl zase typický FPS záběr použit ve filmu Alfreda Hitchcocka *Rozdvojená duše*. V jeho závěru se kamera přesune do pohledu typického pro FPS žánr. Přítomná zbraň je nejprve namířena na postavu Constance Petersenové a posléze zpátky do kamery, kam také vypálí. Film tak končí sugestivním zobrazením sebevraždy, které ještě podtrhuje záblesk červené barvy přes celou obrazovku, v jinak kompletně černobílém snímku.²¹

¹⁹ GALLOWAY, Alexander R. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture* [online]. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006, s. 40 [cit. 2014-06-24]. ISBN 9780816648504.

²⁰ GALLOWAY, Alexander R. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture* [online]. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006, s. 57 [cit. 2014-06-24]. ISBN 9780816648504.

²¹ GALLOWAY, Alexander R. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture* [online]. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006, s. 58-59 [cit. 2014-06-24]. ISBN 9780816648504.

2.2.1 Pohled z první osoby

Ve výše uvedených filmech bylo užito zmíněného pohledu z první osoby. Tato vizuální technika se dá využít pro porovnání, jak jsou filmy a hry konstruovány jako podobné a odlišné mediální formáty. Ve filmu je pohled z první osoby marginalizován a slouží hlavně pro efekt odcizení, strachu a násilí. Zato ve hrách je pohled z první osoby docela běžný a užívaný k intuitivnímu vnímání pohybu a akce v rámci hratelnosti.²²

Pohled z první osoby nastává ve chvíli, kdy pohled kamery a pohled jedné osoby střetnou a splynou v jeden. Pohled z první osoby je ale více extrémní v jeho psychologickém napodobování skutečného pohledu, protože předstírá zrak přímo z očí charakteru, na rozdíl od jednoduchého přibližného úhlu pohledu. Tyto záběry se polohují a kymácejí, jsou oslňovány světlem, či se rozmazávají a jsou tak nestálé.²³

Noir experiment režiséra a herce Roberta Montgomeryho, *Lady in the Lake*, je prvním opravdovým typem osobního pohledu ve filmu. V tomto filmu kamera splývá do hlavního charakteru, Marlowea a téměř každý záběr v tomto snímku působí, jako by byl z jeho očí.²⁴

Jedno z nejběžnějších použití osobního pohledu je při zobrazování perspektivy zdrogované, mátožné, opilé nebo jinak intoxikované postavy. Samuel Fuller použil tento typ osobního pohledu v úvodu filmu *Nahý polibek*.²⁵

Největší počet osobních pohledů ale reprezentují pohledy kriminálků, monster nebo postav, které se dají považovat za nelidské z pohledu filmového vyprávění.

Film *Mlčení jehňátek* je dobrým příkladem pohledu predátora. Sériový vrah Buffalo Bill (alias Jame Gumb) si ve filmovém finále nasazuje brýle pro noční vidění a následující záběry jsou použity jako pohled syrové kriminality. Podobné záběry lze

²² GALLOWAY, Alexander R. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture* [online]. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006, s. 40 [cit. 2014-06-24]. ISBN 9780816648504.

²³ GALLOWAY, Alexander R. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture* [online]. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006, s. 43 [cit. 2014-06-24]. ISBN 9780816648504.

²⁴ GALLOWAY, Alexander R. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture* [online]. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006, s. 43-44 [cit. 2014-06-24]. ISBN 9780816648504.

vysledovat například ve filmech *Vetřelec* či *Čelisti*.²⁶ Zřejmě nejúspěšnější použití osobních pohledů nastává v případě, kdy reprezentuje počítačový, kybernetický či mechanický pohled, což se dá doložit na filmech jako *Robocop* či *Predátor*.²⁷ Ostatně do role *Vetřelce* nebo *Predátora* se hráči počítačových her mohli vší v sérii her *Alien vs. Predator*.

Pohled z první osoby je ve filmovém odvětví stále marginální záležitostí a je používán primárně jako efekt odcizení, dezorientace nebo pohledu predátora. Ale s rozvojem počítačových her se otevřely nové možnosti pro zobrazení pohledu z první osoby. V počítačových hrách není pohled z první osoby marginalizován, ale naopak je užíván k získání intuitivního pocitu pohybu. Počítačové hry jsou prvním masovým médiem, které tento druh pohledu efektivně užívají, zatímco film tak činí jen při zvláštních příležitostech.²⁸

Určitá herní díla potvrzují nastolený trend filmů a například hry jako *Quake*, *America's Army*, *Half-Life* a další, obsahují velké množství zabíjení. Zároveň však existují další žánrové hry, jako *Metal Gear Solid* nebo *Thief*, které po hráči vysloveně vyžadují vyhýbání se násilí. Násilí je navíc stejně běžné u her, které nejsou zobrazovány z pohledu první osoby. Na rozdíl od filmu ve hrách není přímá souvislost mezi pohledem první osoby a násilím. Co byl ve filmech pohled predátora, je ve hrách jednoduše "aktivní" pohled. Zatímco filmy používají pohled z první osoby jako reprezentaci problému s identifikací, hry naopak používají pohled z první osoby k vytvoření identifikace.²⁹

²⁵ GALLOWAY, Alexander R. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture* [online]. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006, s. 46 [cit. 2014-06-24]. ISBN 9780816648504.

²⁶ GALLOWAY, Alexander R. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture* [online]. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006, s. 50 [cit. 2014-06-24]. ISBN 9780816648504.

²⁷ GALLOWAY, Alexander R. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture* [online]. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006, s. 53 [cit. 2014-06-24]. ISBN 9780816648504.

²⁸ GALLOWAY, Alexander R. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture* [online]. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006, s. 68-69 [cit. 2014-06-24]. ISBN 9780816648504.

²⁹ GALLOWAY, Alexander R. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture* [online]. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006, s. 68-69 [cit. 2014-06-24]. ISBN 9780816648504.

2.3 Počátky žánru first-person shooter

Za předchůdce žánru first-person shooter se dá považovat hra Space Invaders od japonské firmy Taito, která vyšla v roce 1978 na herních automatech. Neobsahuje pohled z první osoby, ale hra funguje na principu pouťové střelnice. Co však přilákalo hráče, bylo podle Mäyräy zasazení tohoto jednoduchého konceptu do schématu laserového boje proti mimozemským vetřelcům. Hráč v ní ovládá laserovou věž, se kterou může hýbat zleva doprava a uhýbat tak nepřátelským lodím, které se na obrazovce pohybují v přesně daném rytmu odshora dolů. Na mimozemské lodě přitom musí sám střílet. K dispozici má tři životy a hra končí ve chvíli, kdy nepřátelské lodě přistanou na dno obrazovky. Zmíněná hra se prezentovala jako ‘mix mezi pinballem z padesátých let a komiksem od Marvelu’.³⁰

Samotné datování vzniku žánru FPS je složité. Za první hru tohoto typu bývá nejčastěji považována akce Catacomb 3-D z roku 1991 od vývojářské společnosti id Software. Stejná společnost je pak podepsána pod hru Wolfenstein 3D, skutečný mezník žánru. Hra vyšla v roce 1992 a hlavní roli v ní hrál americký agenta Williama “B.J.” Blazkowicz. Hra mu do cesty stavěla nacistické vojáky a na konci hry také mechanizovaného Adolfa Hitlera vybaveného čtyřmi kulomety. (viz. příloha č. 2)

Za nejvýznamnější při vývoji žánru však bývá označována hra Doom z roku 1993, také od id Software. Hlavní hrdina je tentokrát bezejmenný voják na základně na Marsu, kde čelí přívalu pekelných démonů, kteří se liší vzhledem, velikostí, typy útoků a odolností. Typickým rysem této přelomové hry se také stala rezignace na vyprávění jakéhokoliv příběhu. John Carmack, jeden z tvůrců hry, použil pro tento přístup studia id Software přirovnání. Podle něj je příběh ve hrách stejně důležitý jako v pornografických filmech – očekávaný, ale nepotřebný.³¹

Navzdory nenávisti od neherních médií a veřejnosti je vydání této hry považováno za milník mezi hráči a herními historiky. Unikátnímu charakteru hry přispěly dva hratelnostní rysy: volný pohyb v 3D prostředí a rychlá střílečí akce

³⁰ MÄYRÄ, Frans. *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. London: SAGE Publications, 2008, s. 63. ISBN 9781412934466.

prezentovaná z pohledu první osoby. Doom a žánr first person shooter byly v té době přijímány jako technologicky pokročilé a revoluční formy digitálních her.³²

Doom je dnes považován za klasiku nejen samotného žánru FPS, ale počítačových her obecně. Podle Franse Mäyrä se za klasické dají označit takové hry, které jsou reprezentativní, vlivné a populární ve své nebo budoucí době.³³

Doom se stal tak významným, že další podobné hry byly v průběhu několika příštích let označovány jako Doom clones, ještě předtím, než se začal používat název first-person shooters. Také další úspěšná FPS hra pocházela z dílny id Software. Jednalo se o Quake z roku 1996, který byl průkopníkem na poli zápolení hráčů po síti.

Poté se začaly prosazovat také hry od jiných vývojářů. Ukázalo se, že i příběh může mít v počítačových hrách důležitou roli, o což se zasloužily například oba díly série Half-Life (Valve Corporation, 2002 a 2004) či série BioShock (2K Boston, později Irrational Games, 2007, 2010 a 2013).

2.4 Budoucnost žánru first-person shooter

Zatímco v letech minulých byl žánr first-person shooter na poli počítačových her jedním z dominantních, v dnešní době musí o svou popularitu tvrdě bojovat. Vývojáři přicházejí s novými trendy, navzdory dřívějším prohlášením Johna Carmacka vědí, že se musí více zaměřovat na příběhovou složku svých her.

Na příkladu úspěšných FPS her z poslední doby se dá dokumentovat, že velkou roli může hrát zaměření na hru více hráčů. Hry ze série Call of Duty vycházejí každý

³¹ DONOVAN, Tristan. *Replay: The History of Video Games*. East Sussex: Yellow Ant, 2010, s. 260. ISBN 9780956507204.

³² MÄYRÄ, Frans. *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. London: SAGE Publications, 2008, s. 101. ISBN 9781412934466.

³³ MÄYRÄ, Frans. *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. London: SAGE Publications, 2008, s. 101. ISBN 9781412934466.

rok a vždy se drží na předních místech žebříčků prodejnosti.³⁴ Zaměřují se přitom na soupeření hráčů po internetu.

Podobný, a přesto jiný přístup volí Destiny, zmiňovaná nejnákladnější hra všech dob. Také v ní má významnou roli soupeření hráčů, ještě větší důraz však klade na jejich spolupráci a socializaci.

Odhadovat budoucí trendy žánru FPS je složité, na příkladu série Call of Duty se však dá předpokládat, že i v následujících letech budou populární válečné hry, které kromě příběhových misí obsahují propracovanou složku player vs. player, tedy hráč proti hráči.

³⁴ Call of Duty(R) Franchise Surpasses \$3 Billion in Retail Sales Worldwide. PR Newswire [online]. 2009 [cit. 2014-12-17]. Dostupné z: <http://www.prnewswire.com/news-releases/call-of-duty-franchise-surpasses-3-billion-in-retail-sales-worldwide-75962477.html>

3. Typičtí protivníci v počítačových hrách žánru first-person shooter a jejich funkce

Protivníci ve hrách žánru first-person shooter jsou veskrze neprobádaným tématem. Jejich přítomnost ve hrách se předpokládá vlastně automaticky a jejich role není také přesně definována.

Jen při letmém zkoumání žánru lze přitom dojít k závěru, že reprezentace protivníku je velice pestrá. V celé historii first-person shooter her se objevují nepřátelé různých národností, ras, velikostí či tvarů, zároveň se prezentují jinými audiovizuálními projevy a disponují variabilními modely chování.

Obecně by se dalo říci, že roli protivníků by měly tvořit postavy či bytosti, které v hráči nevyvolávají morální konflikt. Hráč by neměl přemýšlet před tím, než zmáčkne pomyslnou spoušť. Proto se dají vystopovat jednoznačné šablony při vytváření protivníků. Postupem času a během vývoje žánru se tyto šablony v některých případech dostaly až do takové fáze, kdy by se daly označit za stereotypy či klišé. Těmito atributy se bude diplomová práce zabývat v další kapitole.

3.1 Typičtí protivníci v počítačových hrách žánru first-person shooter

Termín reprezentace referuje o konstrukci významu skrze symboly a obrazy. V digitálním věku se počítačové hry etablovaly jako forma mainstreamového média, které tvaruje naše chápání světa konstrukcí, vyjádřením a opakováním různých reprezentací.³⁵

Při výběru pro analyzování protivníků v počítačových hrách byla využita kritéria uvedená v úvodu. Zkoumány byly převážně hry významné, průlomové, marketingově úspěšné, zohledňující současné trendy a kritikou kladně přijímané. Při tomto výběru je zajímavé zaměřit se na rasové a národnostní hledisko. Z tohoto pohledu se dá říci, že

³⁵ Šisler, Vít. Digital Arabs: Representation in Video Games. European Journal of Cultural Studies. Vol. 11, No. 2, SAGE Publications, 2008, pp. 203-220. ISSN: 1367-5494. J. Dostupné z: <http://www.digitalislam.eu/article.do?articleId=1704>

mezi typické a často reprezentované protivníky žánru FPS patří němečtí nacisté z druhé světové války a ruští a arabští protivníci z moderních válečných her. Žádné morální dilema nemusejí hráči řešit ani při reprezentaci monster a zombie jako hlavních protivníků v FPS hrách.

Právě na tyto zmíněné kategorie protivníků se soustřeďuje tato diplomová práce. Zároveň se zabývá ostatními protivníky, kteří jsou zajímaví některými svými rysy a snaží se vyzorovat hlavní nástroje vývojářů při jejich tvorbě. Zvláštní pozornost si pak zaslouží stereotypy, které prostupují všemi současnými médii a výrazně se dotýkají také počítačových her. Jedná se hlavně o stereotypy národnostní a rasové. Tato diplomová práce pak zkoumá i vliv reprezentace protivníků na myšlení hráčů a snaží se zjistit, jestli i v tomto médiu může hrát určitou roli propaganda.

3.1.1 Nacisté

Zobrazení nacistů jako hlavních nepřátel je ve hrách žánru first-person shooter úspěšné již od počátku, což spočívá jednak v tom, že hráč se s nacistickou ideologií jen těžko dokáže identifikovat a jednak v popularitě počítačových her z prostředí druhé světové války, které hráči umožní prožít skutečné bitvy a víc je emocionálně zainteresují.

3.1.1.1 Série Wolfenstein

Obsazování nacistů jako hlavních antagonistů hodně zpopularizovala firma id Software, která je pak podepsána pod již zmíněnou hru Wolfenstein 3D. V této hře z roku 1992 se hráč dostal do role amerického agenta Williama "B.J." Blazkowicze, který se musel prostřílet nacistickým vězením. Jeho protivníkem byli němečtí vojáci, vlčáci a v excesivním finále také mechanizovaný Adolf Hitler, jehož hlava byla nasazena na obrovské robotické tělo se čtyřmi těžkými kulomety.

Hra se stala velkým hitem. Velký vliv na to mělo samozřejmě přelomové herní mechanismy a na tu dobu výtečná grafika. Roli ale hrál také fakt, že se hráč mohl vžít do role amerického vojáka a bojovat za správnou věc proti klasickým záporným

hrdinům a na samém konci se pomstít i samotnému Hitlerovi. Dostavil se u něj tak pocit zadostiučinění. Bylo jasné, že výběr protivníků bude pro následující hry žánru klíčový.

Nacisté se v počítačových hrách začali objevovat jako antagonisté už dříve, ale až úspěch Wolfenstein 3D z nich udělal archetyp protivníků, který se s úspěchem uplatňuje dosud. Samotný Wolfenstein 3D se kromě pokračování Spear of Destiny dočkal v dalších letech dvou remakeů. Prvním z nich byl v roce 2001 Return to Castle Wolfenstein. Hráč se kromě tradičních nacistických vojáků tentokrát potýkal s okultistickými silami a v samotném závěru musel zabít Jindřicha I. Ptáčníka, reinkarnovaného německého krále z desátého století našeho letopočtu. Jindřich I. se před ním objevil v nadlidské velikosti s brněním a velkým mečem a na hráče posílal duchy.

Nadpřirozené síly hrály roli i v dalším díle, jednoduše nazvaném Wolfenstein, který byl pokračováním předchozí hry. Tato FPS z roku 2009 představila jako hlavního antagonistu Wilhelma "Deathsheada" Strasse, německého vědce, který se představil už v Return to Castle Wolfenstein. Ten chtěl využít svou vzducholod' a energii z jiné dimenze Black Sun. Vykonavatelem jeho vůle pak byl svalnatý árijský voják Hans Grösse, který byl jedním z bossů v původní hře Wolfenstein 3D. Zde plní roli závěrečného nepřítele, po jehož poražení hra úspěšně končí.

Zatím poslední hrou z univerza Wolfenstein je Wolfenstein: The New Order, která vyšla v květnu roku 2014. Zajímavostí je, že před hráče přestřela alternativní historii, v níž nacisté vyhráli druhou světovou válku. Na samotném hráči je pak režim svrhnout.

Děj hry se odehrává převážně v alternativních šedesátých letech dvacátého století. Vývojáři v ní zvýrazňují technologický pokrok vítězné nacistické strany a kromě klasických vojáků predestirají před hráče i roboticky vylepšené nepřátele.

3.1.1.2 Série Killzone

Velký důraz na vymyšlení a zobrazení protivníka klade série Killzone od společnosti Guerilla Games, vyvíjená exkluzivně pro herní konzoli PlayStation.

Vývojáři vymysleli pro hru národ Helghast, mající vlastní planetu i impérium. Inspirací pro jejich vyobrazení bylo evidentně nacistické Německo. Impérium Helghanu funguje na fašistických principech, které zdůrazňují svrchovanost národa nad ostatními, silné armádě a naprosté oddanosti místní vládě. V prvních dílech série je ekvivalentem Adolfa Hitlera postava Scolara Visariho, zakladatele impéria.

Fašistický předobraz umocňuje symbol Triáda Helghastu, která nápadně připomíná svastiku. Tento symbol kombinuje červenou, černou a bílou barvu a jeho základem jsou tři šípy představující povinnost, poslušnost a loajalitu.

Celá série se točí kolem intergalaktické války mezi Helghastem a Strategic Alliance (ISA) odehrávající se na koloniích planety Země i na samotném Helghanu. Hráč dostane během série příležitost ovládat čtyři postavy patřící pod ISA. Mění se také hlavní antagonisté. Během prvních dvou dílů série jej představuje již zmíněný Scolar Visari, po jeho smrti v druhém díle se jimi stávají jeho následovníci Jorhan Stahl a admirál Orlock. V tomto případě poskytl inspiraci zřejmě Sovětský svaz těsně po druhé světové válce, neboť právě postava admirála Orlocka má zřejmý předobraz v Josifu Stalinovi. (viz. příloha č. 2)

3.1.2 Rusové

Jedním z nejčastějších protivníků v moderních válečných hrách žánru FPS jsou vojáci ruské armády. Světový tisk představuje Rusko stále jako hrozbu a největší soupeřící velmoc USA. Z tohoto pohledu je jejich vyobrazení v některých počítačových hrách pochopitelné.

3.1.2.1 Série Battlefield a Call of Duty

Vyobrazení Rusů se dá dobře ilustrovat na dvou nejpopulárnějších válečných sériích současnosti: Call of Duty a Battlefield.

Hlavním antagonistou hry Battlefield: Bad Company 2 je ruský plukovník Arkadij Kirilenko, vědec, jehož cílem je zničit Spojené státy americké. K ruce k tomu má elitní divizi ruské armády a místní milice. Jeho účinkování ve hře končí volným

pádem z letadla a zastřelením z rukou amerického vojína Prestona Marlowea, hlavního hrdiny hry.

Kirilenko představuje typického megalomanského záporného hrdinu v typickém příběhu. Jeho cílem je najít tzv. "Black Weapon", japonskou zbraň hromadného ničení z druhé světové války a tu pak svrhnout na Spojené státy. Jeho konec je pak také výsledkem klasického stereotypního příběhu: největší hrozba padne rukou obyčejného vojína.

Specifickým průběhem způsobu zobrazování Rusů prošla série Call of Duty. V prvním díle, který se odehrává v průběhu druhé světové války, existuje ruská část kampaně. Hráč se v ní vžije do kůže desátníka Alexeje Ivanoviče Voronina a začíná v bitvě o Stalingrad.

Také v dalších dílech této série (Call of Duty 2 a Call of Duty: World at War) se hráč alespoň na chvíli stane ruským vojákem bojujícím na té "správné" straně. Když se však série přesunula do pozdějších let, stali se Rusové z hrdinů zločinci. Příkladem je postava Imrana Zakaeva v Call of Duty 4: Modern Warfare. Vůdce ultranacionalistického hnutí financuje revoluční hnutí na středním Východě a sám přitom osnuje plán proti USA. Podaří se mu dokonce vypálit jadernou hlavici, ta je však včas zneškodněna a on sám je pak zabit elitní jednotkou SAS.

Ve stopách Zakaeva pak v pokračování Call of Duty: Modern Warfare 2 pokračuje Vladimir Makarov, jeho dřívější pravá ruka. Ten zosnuje masakr civilistů na moskevském letišti, ze kterého pak obviní agenta CIA a jde do otevřeného konfliktu proti Spojeným státům americkým.

Právě mise "No Russian" z této hry se kvůli své kontroverzi v podobě zabíjení civilistů stala tématem diskuzí o škodlivosti her. Protivníkem totiž nebyli ozbrojení vojáci, ale bezbranní civilisté a hráč ze svého pohledu přispěl svým střílením k masakru.³⁶

³⁶ Lens of Truth: Modern Warfare 2 - "No Russian" Airport Mission (Activision, 2009)
<https://www.youtube.com/watch?v=8NMnnMRWJ-0>

Zajímavostí však je, že hráč měl možnost volby. Mise by totiž dopadla stejně, i kdyby do davu nevystřelil ani jednou. Hráči bylo dokonce nabídnuto, že může tuto misi kvůli její drastické povaze přeskočit. V Rusku pak byla z celé hry vyřazena.

Tvůrcům her byla vyčítána snaha vyvolat kontroverzi a prodat více kopií hry. Mohammad Alavi, designér této mise, však kritiku odmítá: „Chtěl jsem ukázat, proč by Rusko chtělo napadnout USA. Navíc jsem chtěl navázat emoční spojení s hlavním záporným hrdinou Makarovem takovým způsobem, aby to bylo nezapomenutelné a podmanivé.“³⁷

3.1.3 Muslimové

Současná válka s terorem se odráží i na vývoji nových válečných her v žánru FPS. Čím dal tím častěji se tak v roli hlavních protivníků objevují Arabové či muslimové.

Vít Šisler vyzoroval z výzkumů o zobrazování muslimů v amerických a evropských médiích čtyři zásadní poznatky:

- Vyznavači islámu jsou obecně považováni za hrozbu.
- Islám je běžně spojován s terorismem.
- Reprezentace “běžných“ muslimů v médiích je jen okrajová.
- Převládá konfliktní vyobrazení.³⁸

Stejná reprezentace muslimů se pak pochopitelně odráží i v počítačových hrách jakožto novému médiu. V nových válečných hrách jsou muslimové v drtivé většině vyobrazováni jako hrozba se všemi výše uvedenými znaky.

Stereotypní je i samotné vizuální zobrazení muslimů: pokrývka hlavy, volné šaty a tmavá pleť. Většinou se navíc ani nejedná o vojáky, což má za cíl snížit legitimitu jejich akcí.³⁹

³⁷ The Designer of Call of Duty's 'No Russian' Massacre Wanted You to Feel Something. In: *Kotaku* [online]. 2012 [cit. 2013-06-08]. Dostupné z: <http://kotaku.com/5931235/the-designer-of-call-of-dutys-no-russian-massacre-wanted-you-to-feel-something>

Počítačové hry představující současný i historický Střední východ ale stávají zvláštní kategorie, převážně používají jinou obraznost, vyprávění a hratelnost. Zároveň mohou být používány jako nástroj public relations, který podporuje americkou armádu a nábor, nebo také jako prostředek vysvětlování a obhajování „Války proti teroru“.

„Většina počítačových her na trhu jsou protiarabské a protiislámské,“ říká Radwan Kasmiya, výkonný manažer syrské společnosti Afkar Media. „Arabští hráči hrají hry, které útočí na jejich kulturu, jejich přesvědčení a jejich způsob života. Mladí, kteří hrají zahraniční hry, cítí vinu.“⁴⁰

Hráči se do role bojovníků proti terorismu mohli postavit například v bezplatné FPS Kuma\War a jejímu pokračování (Kuma Reality Games, 2004), která dává hráči příležitost vžít se do reálných konfliktů a bitev. Jedná se o hru kombinující pohled z první i třetí osoby. Specifikum této hry je fakt, že se dá stáhnout a hrát úplně zadarmo. Pravidelně pro ni vycházejí nové epizody, které mají reflektovat aktuální vojenské mise. Kromě toho se vývojáři zaměřují i na co nejlepší informování hráče. Dosahují toho textovým popisem pozadí reálné mise či rozhovory s jejími přímými účastníky nebo vojenskými experty.

Jednou z epizod druhého dílu bylo například dopadení a zabití Usámy bin Ládina.⁴¹ Vývojáři hry vytvořili misi Osama 2011, ve které se hráči rozdělili do dvou týmů. Jeden z nich se vžil do role amerických vojáků z U.S. Navy Seals a měl za úkol dopadnout Usámu bin Ládina, zabít jej a zajistit jeho tělo. Hlavním antagonistou se tak stal ve své době nejhledanější terorista světa, navíc podle odpovídajících reálií a bojové taktice, kterou aplikovali skuteční vojáci. (viz. příloha č. 3)

³⁸ Šisler, Vít. Digital Arabs: Representation in Video Games. *European Journal of Cultural Studies*. Vol. 11, No. 2, SAGE Publications, 2008, pp. 203-220. ISSN: 1367-5494. J. Dostupné z: <http://www.digitalislam.eu/article.do?articleId=1704>

³⁹ Šisler, Vít. Digital Arabs: Representation in Video Games. *European Journal of Cultural Studies*. Vol. 11, No. 2, SAGE Publications, 2008, pp. 203-220. ISSN: 1367-5494. J. Dostupné z: <http://www.digitalislam.eu/article.do?articleId=1704>

⁴⁰ Šisler, Vít. Digital Arabs: Representation in Video Games. *European Journal of Cultural Studies*. Vol. 11, No. 2, SAGE Publications, 2008, pp. 203-220. ISSN: 1367-5494. J. Dostupné z: <http://www.digitalislam.eu/article.do?articleId=1704>

⁴¹ Kill Osama Bin Laden in Kuma War II (Kuma Reality Games, 2011)
<https://www.youtube.com/watch?v=TriSrlBe1Dg>

Mise však měla ještě druhou rovinu. Druhý tým byl totiž postaven do role obránců bin Ládina a jeho cílem bylo zabránit nepřítelům v jeho zabití. Hráči tak měli možnost v rámci jedné mise okusit role obou stran konfliktu.

3.1.4 Monstra

Zobrazování monster jako hlavních protivníků ve hrách je oblíbeným nástrojem vývojářů. Hráči totiž s monstry nijak nesympatizují, často vnímají hru jako boj o vlastní přežití a do nepřátel střílejí ze strachu před nimi a v zásadě v sebeobraně. Případný strach či zhnusení nad protivníkem pak ještě přispívá k silnějšímu zážitku z hraní.

Americký filozof Noël Carroll definuje monstrum jako „jakoukoliv bytost, která podle současné vědy neexistuje.“⁴² Vývojáři počítačových her by si však s takovou definicí nevystačili. Jimi vytvořená monstra musí vyvolávat odpor a zhnusení, v ideálním případě i strach, aby byla jejich role protivníků v počítačových hrách výraznější a pro hráče zajímavější.

Podle Jaroslava Švelcha způsobuje použití monster jako nepřátel zmírnění obav o morálce z hráčových akcí, protože zabíjení jiných postav než lidí je morálně méně diskutabilní než zabíjení lidí.⁴³

3.1.4.1 Doom

Prominentní postavení monster jako hlavních protivníků ve hrách žánru first-person shooter přinesla přelomová hra Doom (id Software, 1992). Konkrétně se zaměřila na démony.

Herní teoretik Frans Mäyrä k tomu píše: „Démon je historicky figurou znázorňující odcizení a rozporuplnost v konstrukci identity: démon je často aktivní jako výraz rozporu na hranici mezi ‘já’ a ‘jinakostí’. Kulturní interpretace hry Doom by se tak měla zaměřovat nejen na hratelnost, ale i na význam její obrazutvornosti. Digitální

⁴² ŠVELCH, Jaroslav. Monsters by the numbers: Controlling monstrosity in video games.

⁴³ ŠVELCH, Jaroslav. Monsters by the numbers: Controlling monstrosity in video games.

démony, kteří obývají herní svět, představují například Cyberdemon nebo Spider Mastermind, kteří jsou mixem mezi technologií a tělesnou hmotou v hybridním těle.⁴⁴

Nejtěžším protivníkem v Doomu byl Cyberdemon, obrovitý démon s rohy, který měl místo levé ruky zabudovaný raketomet. Hlavním antagonistou pak byl Spider Mastermind, velký mozek na čtyřech mechanických nohách, s rotačním kulometem uprostřed těla. Po jeho zabití se hráč dočkal celkového vítězství. Signifikantním protivníkem této přelomové hry byl však Imp, hnědý démon s rudě žhnoucíma očima, který kombinoval útoky na blízko (škrábání drápy se signifikantním zvukem) a na dálku (metání velkých ohnivých koulí, takzvaných fireballs).

Dalším výrazným nepřítelem v této hře se stal protivník nazvaný jednoduše Demon, který si kvůli své růžové kůži vysloužil u herní komunity přezdívku Pinky Demon. Jeho poznávacími atributy byl kromě výrazných žlutých očí, rohů a vystrčených tesáků také zvukový projev, který v mnoha hráčích evokoval prasečí chrochtání.

Imp a Demon patřili do ranku slabších nepřátel. To znamená, že jejich útoky způsobovaly relativně menší zranění a menší byl také počet potřebných zásahů na jejich zabití. Společně s nimi by se do něj dali zařadit ještě zombie vojáci a seržanti. Ti představovali původní lidské vojáky na výzkumné stanici na Marsu, kteří se vlivem působení pekelných sil stali protivníkem.

Na silnější nepřátele hráč zpravidla narazil v pozdějších fázích hry. Jednalo se například o Revenanty, velké kostlivce, kteří na hráče vysílali naváděné rakety a v soubojích na blízko disponovali silným útokem pěstí. Dalším protivníkem, který vyžadoval taktičtější přístup a využití úkrytu, byl Arch-vile, vzhledem připomínající Revenanta, s tím rozdílem, že jeho vyzáblá postava byla obalena kůží. Poprvé se vyskytl ve druhém dílu série (id Software, 1994). Kromě silného útoku na dálku, který hráče odhodil několik metrů dozadu, byla jeho hlavní dovedností schopnost oživovat již mrtvé demony a monstra. Z tohoto důvodu bylo takticky nutné, aby se hráč nejprve vypořádal s ním, pokud nechtěl čelit neustálému přílivu znovu oživovaných nepřátel.

⁴⁴ MÄYRÄ, Frans. *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. London: SAGE Publications, 2008, s. 114. ISBN 9781412934466.

3.1.4.2 *Dead Space*

Nejnovějším příkladem her, které sázejí na boj s monstry, může být série *Dead Space*. Reklama na její druhý díl byla kritizována za manipulaci pomocí stereotypního genderového a generačního přístupu. Šlo v ní o to, že několika ženám (matkám) byly promítány scény s monstry přímo ze hry. V rámci projektu pak byly zkoumány jejich zhnusené reakce a výsledkem bylo reklamní video s názvem “Your Mom Hates *Dead Space 2*“⁴⁵. Herní teoretik Jaroslav Švelch si však všimá jiné věci: „Kritici přehlédli ještě důležitější způsob manipulace. Ženy hru nehrály, pouze jí přihlížely. Bez zkušenosti se samotným hraním bylo jejich zhnusení a nepochopení ještě výraznější.“⁴⁶

Samotné zobrazování nepřátel jako strach vzbuzujících monster pak přispívá k tomu, že se hráč spíše než na to, na koho střílí, soustředí na samotné strategie boje. Například oddělování končetin monster za pomoci určitých zbraní, je ve hrách série *Dead Space* považováno za ‘Strategic Dismemberment’, tedy strategické oddělování.⁴⁷

3.1.5 *Zombie*

Dalším tradičním reprezentantem protivníků jsou zombie, tedy nemrtví. I v tomto případě jde hráči hlavně o to přežít. Proti němu totiž stojí většinou nemyslní vychrlé postavy, které lační po mozku postavy, kterou ovládá.

Proč jsou zombie tak populárním nepřítelem v počítačových hrách? Herní server *IGN.com* ve svém žebříčku sto nejlepších protivníků nabízí toto vysvětlení: „Zombie jsou víceméně ideálním protivníkem v počítačových hrách. Dají se zobrazit od úplně stupidních až po prohaně chytré. A protože jsou už mrtví, snadněji se ospravedlní velké násilí.“⁴⁸

⁴⁵ Your Mom Hates *Dead Space 2* (Electronic Arts, 2011)

<https://www.youtube.com/watch?v=nKkPFDEiC6Q>

⁴⁶ ŠVELCH, Jaroslav. Monsters by the numbers: Controlling monstrosity in video games.

⁴⁷ ŠVELCH, Jaroslav. Monsters by the numbers: Controlling monstrosity in video games.

⁴⁸ Zombies is number 56. In: *Top 100 Videogame Villains* [online]. 2010 [cit. 2013-06-08]. Dostupné z: <http://www.ign.com/videogame-villains/56.html>

Podobný pohled nabízí Jeff Marchiafava ze serveru GameInformer.com. Podle něj jsou zombie ideálním protivníkem proto, že je pro hráče zábavné je zabít. “Vraždění zombie neznámá žádný pocit viny. V době, kdy je násilí ve hrách trvalým a důležitým tématem, nikdo dlouho nepřemýšlí o tom znovu zabít mrtvého.”⁴⁹

3.1.5.1 *Série Resident Evil*

Významnou herní sérií FPS žánru reprezentující zombie je Resident Evil, jejíž první díl vyšel v roce 1996. Jedná se o klasické survival horrory. Ve zkratce by se dalo říct, že jediným cílem je přežít. Hráč toho docílí tak, že se prostřílí nekonečným zástupem zombie. Úspěšná série se dočkala šesti regulérních dílů a velkého množství datadisků.

Herní série Resident Evil se postupem let stala jednou z nejsilnějších mediálních značek na světě. Kromě her začaly vycházet komiksy či knižní novely a vzniklo i několik filmových zpracování, většinou v hlavní roli s Millou Jovovich.

Technicky vzato patří hry ze série Resident Evil převážně do žánru third-person shooter, kdy je hra prezentována z pohledu třetí osoby a hráč se na děj dívá za zády hlavního hrdiny. Přesto jsou zařazeny do této diplomové práce. Jedné se totiž o příbuzné žánry shooter her, v níž je reprezentace protivníků velice podobná, několik dílů navíc spadá do žánru FPS, který je předmětem diplomové práce. Série Resident Evil je navíc zcela zásadní a patrně nejznámější z hlediska zobrazování zombie jako hlavních antagonistů.

První díl série Resident Evil (Capcom, 1996) je mezi kritiky i hráči velice uznávanou hrou.⁵⁰ Jedná se o survival horror, ve kterém má hráč na začátku na výběr ze dvou postav elitní bojové jednotky S.T.A.R.S. – muže (Chris Redfield) a ženy (Jill Valentine). Výběr postavy má dopad i na samotné hraní, protože oba charaktery mají různé schopnosti a dovednosti. Úkolem hráče je vyšetřit zmizení dalších členů jednotky

⁴⁹ MARCHIAFAVA, Jeff. Why Are Zombies Still So Popular In Video Games?. In: *GameInformer* [online]. 2011 [cit. 2013-06-08]. Dostupné z: <http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2011/09/05/why-are-zombies-still-so-popular-in-video-games.aspx>

⁵⁰ Resident Evil for PlayStation Reviews. In: Metacritic [online]. 2014 [cit. 2014-12-17]. Dostupné z: <http://www.metacritic.com/game/playstation/resident-evil>

S.T.A.R.S. a pokud možno je zachránit. Ocítá se při tom na starém panství, které je zamořené zombie.

Hráč poté musí prozkoumat celé panství, vyluštit hádanky a sesbírat stopy vedoucí k vyřešení vyšetřování a pokusit se zachránit až tři postavy. Hlavní náplní je ale boj proti nepřátelům.

Během průchodu hrou vychází najevo, že protivníky jsou lidé a zvířata, na kterých byly prováděny pokusy a nyní jsou pod vlivem mutagenního viru T-virus, který z nich dělá žijící mrtvé postavy, tedy zombie.

Protivníci v prvním dílu Resident Evil představují zombie v té nejzákladnější podobě. Mají prakticky nulovou umělou inteligenci a jejich útok na hráče spočívá v tom, že natáhnou ruce a pomalou chůzí se k němu blíží. Hráčem ovládaná postava pak musí co nejrychleji vystřelit určitý počet kulek, aby svého protivníka zabil, než se k němu dostane a z bezprostřední blízkosti na něj zaútočí, nejčastěji v podobě kousnutí. Někdy se ještě zdánlivě mrtvý protivník zvedne ze země a znovu se vrhá za hlavní postavou. Tato schopnost nutila hráče k větší pozornosti a opatrnosti.

Jak si všímá Tristan Donovan v knize Replay, Resident Evil byla jednou z děl, která vedla k "dospívání" počítačových her od záležitosti pro děti k zábavě pro dospělé publikum.⁵¹

Ke zvýraznění hororových prvků a pocitu napětí sloužily ve hře například překvapivé útoky nepřítel, klaustrofobické úhly kamery, ale také neustálý nedostatek munice a omezené možnosti ukládání hry. Bez samotných nepřátel by ale možnosti vyvolat v hráčích neustálý strach byly prakticky nemožné. Nebezpečí by mělo být reprezentováno něčím reálným a reprezentace zombie ve hře Resident Evil položila základy hororovým hrám.

„Velkou inspirací pro vytvoření atmosféry teroru byly filmy. Naučili jsme se mnoho z dovedností a technik, které vypěstovali filmaři,“ popisuje proces vývoje hry Jun Takeuchi, jeden z animátorů.⁵²

⁵¹ We take pride in ripping them to shreds. DONOVAN, Tristan. Replay: The History of Video Games. East Sussex: Yellow Ant, 2010, s. 274. ISBN 9780956507204.

Zatímco první díly série Resident Evil kladly velký důraz na řešení hádanek a průzkum okolí, od čtvrtého dílu (Capcom, 2005) se začala série více zaměřovat na samotné střelení. Tento větší příklon k akci se projevil i na reprezentaci protivníků.

Děj Resident Evil 4 se odehrává převážně ve španělské vesnici, kde má hráčem ovládaný hlavní hrdina zachránit dceru amerického prezidenta, která byla unesena záhadným kultem. Zobrazení nepřátel ve čtvrtém pokračování série se stalo variabilnější, stejně jako jejich vzorce chování a taktiky boje.

Nejběžnějšími protivníky ve hře jsou Los Ganados, původní obyvatelé vesnice, kteří jsou nakaženi parazitem Las Plagas, který dokáže ovládat jejich myšlenky a dělá z nich de facto zombie. (viz. příloha č. 5)

Na rozdíl od předchozích dílů mají nepřátelé větší bojový arzenál, někteří z nich ovládají například motorové pily, vojáci pak dokonce střelné zbraně. Zpravidla také dokáží vzdorovat déle, na jejich skolení je potřeba více ran.

Zatím posledním dílem série je Resident Evil 6 (Capcom, 2012). V něm je patrnější příklon k hororovému pojetí. Jako tradičně se v něm objevují klasické zombie, velkou část nepřátel ale tvoří postavy, jejichž humanoidní složka je zřetelně vzdálenější. Jedná se spíše o mutanty, kteří by se dali zařadit do kategorie monster.

3.1.5.2 *Left 4 Dead*

Jednou z nejlépe hodnocených⁵³ FPS her se zombie v roli hlavních protivníků je Left 4 Dead (Turtle Rock Studios, 2008). Jedná se o titul zaměřený především na kooperaci mezi hráči. Jeho zvláštností je variabilní obtížnost. Čím se týmu tvořeného z hráčů daří více, tím začíná být hra obtížnější. A naopak – pokud tým tápe, je na něj hra vlídnější.

Zombie nejsou v této hře nemrtví, jak tomu obvykle bývá, ale The Infected, což jsou žijící lidé, nakaženi virem Green Flu (Zelená chřipka). Tento virus způsobuje, že

⁵² We take pride in ripping them to shreds. DONOVAN, Tristan. Replay: The History of Video Games. East Sussex: Yellow Ant, 2010, s. 275. ISBN 9780956507204.

jím nakažení jedinci začínají být agresivní, přicházejí o řeč, pud sebezáchovy a další mozkové funkce. V zásadě tedy splňují kritéria obvykle popisující zombie, včetně tělesného vzhledu.

Kromě kooperačního módu mohou hráči soupeřit i proti sobě. V takovém případě proti sobě stojí dva týmy, přičemž jeden ovládá přeživší (Survivors) vyzbrojené střelnými zbraněmi a druhý je na straně původních protivníků, tedy zombie.

Samotných typů The Infected je ve hře několik, přičemž jsou rozděleni do tří základních podkategorií. První z nich jsou Common Infected, tedy běžní nakažení. Ti jsou ze všech nejsnáze porazitelnější a jejich nebezpečí pro hráče tkví především v tom, že obvykle útočí ve velkém počtu.

Druhým typem protivníků jsou Uncommon Infected (neobvyklí nakažení). Jedná se o nepřátele, kteří mají nějaké speciální schopnosti, nebo jsou imunní vůči některým hráčovým útokům. Objevují se specificky v určitých kampaních hry.

Posledním typem protivníků jsou Special Infected, kteří byli viru Green Flu vystaveni nejdéle a díky tomu získali speciální schopnosti. Jedná se například o obrovskou sílu, rychlost či zvláštní útoky na dálku. Většinou nejdou porazit sami a hráč tak potřebuje pomoc ostatních.

Právě zombie z podkategorie Special Infected ovládá hráč v případě, že proti sobě stojí dva týmy sestavené ze hráčů. Získává tak možnost ovládat ty, na které původně střílel a bránil se jejich útokům. Po zadání speciálního kódu dokonce může určité zombie ovládat i při hře jednoho hráče.

Pokud jde o vzorce chování, spadají první dvě podkategorie do ranku klasických zombie, které nemají příliš vysokou umělou inteligenci, nevyužívají krytů a platí na ně obvyklé strategie a taktiky útoku. Pokud není poblíž neinfikovaná postava, tedy ta ovládaná hráčem, dokonce útočí sami na sebe.

⁵³ Left 4 Dead PC Reviews. In: Metacritic [online]. 2014 [cit. 2014-12-17]. Dostupné z: <http://www.metacritic.com/game/pc/left-4-dead>

U druhu Special Infected je naprogramována vyšší umělá inteligence. Protivníci patřící do této podkategorie dokáží lépe reagovat na nebezpečí a útoky hráčů a v případě nebezpečí jsou schopni vyhledat úkryt či utéct a plánovat přepadení.

Úspěšná hra se dočkala dalšího pokračování, které vyšlo o rok později. Oproti prvnímu dílu nabídlo nové hlavní postavy, více protivníků a lepší umělou inteligenci. K oběma hrám pak vyšly dohromady další čtyři přídavky v podobě stahovatelného obsahu.

3.1.5.3 Dead Island

Hrou, spadající do klasického schématu FPS se zombie v roli hlavních protivníků, je Dead Island (Techland, 2011). Děj hry se odehrává na fiktivním ostrově Banoi, kde se ráno po večírku probouzí skupina čtyř lidí, kteří zjistí, že zbytek obyvatel ostrova byl napaden epidemií, která dělá z lidí psychopatické bytosti, které lačnají po lidském mase. Prakticky se tak jedná o obvyklý příběh, podobný těm z ostatních zmiňovaných zombie her.

Také protivníci naplňují prototyp klasicky zobrazovaných zombie. Většina z nich se prezentuje takřka nulovou umělou inteligencí a zná jen pohyb dopředu ke svému cíli. Variabilní je však jejich rychlost pohybu. Na druhu protivníka závisí, jestli se k hráči jen pomalu blíží s nataženými rukama, nebo k němu dokáží sprintovat.

Dalším aspektem, kterým hra vyčnívá od ostatních podobných, je samotná interakce hráče s protivníkem. Stále jde o bojování a zabíjení, specifikem je však větší důraz na boj zblízka. Ve spojení s pohledem z první osoby to znamená, že hráč má s nepřítelem mnohem užší kontakt, jeho útoky jsou pro něj bezprostřední a snadněji se tak navozuje pocit bezprostředního nebezpečí. Vývojářům se tím daří vtáhnout hráče více do děje a do herního světa, který vytvořili.

Nástrojem, který v tomto případě ztraktivňuje pojetí boje nablízko, je v rukou vývojářů větší variabilita ručních zbraní, kterých hra obsahuje téměř na tři desítky. Mimo tradičních zbraní jako jsou sekera, nůž nebo mačeta, jsou hráči k dispozici

i hodně neobvyklé zbraně jako pánev na smažení, řeznický hák na maso, zahradnické nůžky a jiné.

3.2 Zvláštní přístupy v reprezentaci protivníků ve hrách žánru first-person shooter

3.2.1 Zombie nacisté

Vzhledem k tomu, že výše uvedené příklady patří mezi typické protivníky ve hrách žánru FPS, není divu, že existují hry, které dané druhy nepřátel kombinují. To může být chápáno jako snaha vývojářů ještě zvýraznit celkový dojem z působení nepřátel na hráče z hlediska funkčního i emocionálního.

Poměrně populárním subžánrem vzniklým na základě promíchání dvou nepřátel, jsou zombie nacisté. V počítačových hrách se objevují po desítky let a jejich zobrazování je populární i v současné době. Podložit toto tvrzení lze na několika hrách.

3.2.1.1 *Call of Duty*

Popularita zombie jako protivníků v počítačových hrách se promítla i do her, které v základu reprezentují jiné protivníky. Série Call of Duty zařadila do třech svých her speciální mód Zombies. Jedná se o hry Call of Duty: World at War (Treyarch, 2008), Call of Duty: Black Ops (Treyarch, 2010) a Call of Duty: Black Ops II (Treyarch, 2012). Kromě toho vyšla ještě speciální hra Call of Duty: Zombies (Ideaworks Game Studio, 2009), vyvíjená speciálně pro operační systém iOS, tedy pro mobilní produkty firmy Apple.

Mód Zombies spočívá v tom, že se na tým, vytvořený z až čtyř spolupracujících hráčů, valí jedna vlna tvořená ze zombie za druhou. Hráči dostávají body za zabití nebo zranění nepřátel. Za tyto body si pak hráči mohou odemknout nové zbraně či nová prostředí, kde s protivníky bojují.

První hrou, ve které se mód Zombie objevil, byla Call of Duty: World at War. Z hlediska této diplomové práce je významné, že v rámci jednoho protivníka byli vyobrazeni dva z kategorie nejčastěji reprezentovaných protivníků. Jako zombie jsou v ní totiž prezentováni nacističtí vojáci z období druhé světové války.

3.2.1.2 Wolfenstein

Ovšem Call of Duty: World at War není vůbec první hrou, ve které se v roli protivníků objevují nacisté jako zombie. Opravdovým průkopníkem je v tomto směru Wolfenstein 3D (id Software, 1992). V ní se objevoval protivník Mutant, nemrtvý bojovník na straně nacistů. Jednalo se o postavu v zelené uniformě, s šedivou barvou kůže a červeně svítícíma očima. Jeho zvláštností je zbraň zabudovaná přímo v hrudi a s tím spojený specifický styl útoku. Stejně jako drtivá většina protivníků v této hře zná prakticky jen pohyb dopředu a nevyužívá žádných krytů nebo taktického chování. Toto tvrzení se však dá použít na prakticky všechny protivníky v tehdejších hrách žánru FPS.

I v dalších hrách série Wolfenstein se objevovali zombie na straně nacistů. Return to Castle Wolfenstein (Gray Matter Interactive, 2001) zobrazuje tohoto protivníka jako chodící mrtvé tělo v rozkladu se zelenohnědou barvou kůže. Disponují jednak útokem na blízko, tak i na dálku. Rozdíl ve vzorci jejich chování je ve hbitějším pohybu, který hráči ztěžuje zasažení protivníka.

Zásadnější rozdíl v umělé inteligenci lze však zaznamenat až v pokračování Wolfenstein (Raven Software, 2009). V něm se objevuje protivník Despoiled, který je za pomoci speciální nadpřirozené síly Veil vytvořen z již mrtvého nacistického důstojníka SS. Má klasickou černou uniformu, jinak je ale detailně vidět mrtvé tělo, ze kterého září energie Veil. Despoiled může mít dvě formy. Jedna svítí zeleně, druhá červeně, přičemž druhá je nebezpečnější.

Despoiled praktikuje klasický útok na blízko, běžněji však používá svůj speciální útok, kterým je metání energie ze síly Veil za běhu na hráče. Na rozdíl od svých předchůdců se vyznačuje vyšší umělou inteligencí, kterou lze pozorovat například na systému krytí, úhybů či taktickém způsobu boje.

Největší rozdíl mezi třemi zmíněnými druhy zombie nacistů v sérii Wolfenstein je evidentně v grafice, přesněji řečeno animacím. Zatímco protivník ve hře z roku 1992 je vyobrazen s jednoduchou animací, sestávající ze stále se opakujících pohybů, Despoiled z poslední hry se pohybuje plynule a v rámci možností grafiky přirozeně.

3.2.2 Slavný herec jako hlavní antagonista

Novátorský přístup zvolili tvůrci hry Call of Duty: Advanced Warfare (Sledgehammer Games, High Moon Studios, Raven Software, 2014), válečné FPS, které se odehrává v budoucnosti několika desítek let. Do úlohy hlavního antagonisty obsadili Kevina Spaceyho, populárního hollywoodského herce. Spacey hraje roli Jonathana Ironse, který je původně pomocníkem a zaměstnavatelem hlavního hrdiny, po dějovém zvratu se z něj však stává jeho největším nepřítelem.

Irons je ředitelem soukromé vojenské organizace Atlas Corporation, která se stará o udržování pořádku ve světě a nepodléhá při tom žádné vládě ani parlamentu. Poté, co je Ironsův syn, sloužící v americké armádě, zabit při válce mezi Severní a Jižní Koreou, zaměstná ve své korporaci jeho blízkého přítele, Jacka Mitchella. Právě on je hlavním hrdinou hry a ovládá jej sám hráč.

Atlas Corporation vede válku proti teroristické organizaci KVA, které velí Joseph "Hades" Chkheidze pocházející z Čečenska. Chkheidze je po dlouhou dobu příběhové kampaně považován za hlavního antagonistu hry, až později vyjde najevo, že je až sekundárním nepřítelem.

V rámci jedné mise hlavního hrdina zabije Chkheidzeho, který však ještě před svou smrtí podá důkaz, že Irons věděl o jednom z teroristických útoků dopředu a přesto mu nezabránil, protože z toho měl zisk a zvýšení renomé.

Od té doby je hlavním nepřítelem Irons, který chce poté, co vyjde najevo jeho plán, odstranit všechny politiky, kteří jsou podle něj původem veškerého zla. Zároveň vyhláší válku celému světu.

Poslední scéna hry nabízí hráči zdánlivou volbu. Irons visí z hořícího mrakodrapu na umělé ruce hlavního hrdiny, kterou však v současné chvíli nemůže ovládat, a žádá jej o záchranu. Hra však neskončí do chvíle, kdy si hráč svou umělou ruku neodřeže a nepošle tím Ironse vstříc smrti.⁵⁴

Hra Call of Duty: Modern Warfare tedy nabídla takřka přelomovou reprezentaci hlavního protivníka. Už dříve jej znázorňovali herci, povětšinou však jen prostřednictvím dabingu. Role Kevina Spaceyho však byla mnohem větší. Objevoval se ve velkém množství filmových předělů, navíc byl zobrazen až fotorealisticky přesně se svou tváří a hlasem a pro hráče byl tak velice snadno rozpoznatelný. (viz. příloha č. 6)

Úplně nový přístup však rozbila reprezentace druhého protivníka. Již zmíněný Joseph Chkheidze totiž naopak představuje klasický stereotyp. Jedná se o vůdce protizápadní teroristické organizace. Anglicky mluví se silným ruským přízvukem, má sklony k fanatismu a nenávidí veškeré technologie. Jejich zničením chce vrátit svět do původního, přirozeného stavu.

3.2.3 Důraz na umělou inteligenci

Další hrou, která aplikovala určitá specifika při reprezentaci protivníků, je F.E.A.R. (Monolith Productions, 2005). Nejde přitom ani tak o audiovizuální prezentaci nepřátel, jako o jejich umělou inteligenci. Vývojáři byli za její vytvoření oceněni kritikou, obsadili například druhé místo v žebříčku nejvlivnějších umělých inteligencí podle AIGameDev.⁵⁵

F.E.A.R. je hororovou hrou s nadpřirozenými prvky. V roli nepřátel se mísí vojáci a monstra. Jak již ale bylo řečeno, tato hra se stala centrem pozornosti kvůli herním mechanikám znázorňujícím jejich chování.

Nástrojem, který vývojáři použili při vytváření umělé inteligence pro hru F.E.A.R., byl real-time planning, tedy plánování v reálném čase. Běžné nástroje

⁵⁴ Call of duty advanced warfare ending (Sledgehammer Games, High Moon Studios, Raven Software, 2014) https://www.youtube.com/watch?v=1W_VpQN-5JU

připravují umělou inteligenci přesně na konkrétní situace a nastavují, jak se při nich má chovat. Plánování v reálném čase nastaví umělé inteligenci určitý cíl a nechá ji samotnou rozhodnout, jak se v konkrétním případě zachová.⁵⁶

V praxi by to mělo znamenat reálnější chování nepřátel. Zatímco u některých her nepřátelé reagují až na bezprostřední přítomnost hráče a útočí na něj do té doby, dokud nepadnou buď hráč nebo oni, při aplikování plánování v reálném čase by měly být reakce protivníků variabilnější.

Konkrétně u hry F.E.A.R. to znamená například reakci protivníků na odraz světla baterky, kterou používá hráč, nebo strategický ústup jednoho či dvou protivníků poté, co hráč pozabíjí větší množství ze skupinky nepřátel.

„Chtěli jsme, aby F.E.A.R. působil dojmem přehnaného akčního filmu. Umělá inteligence se schovává do krytů, střílí naslepo, vrhá se do oken, vyhání hráče z úkrytu granáty, komunikuje se spolubojovníky a tak dále,“ popisuje herní vývojář Jeff Orkin, který se podílel na vytváření umělé inteligence pro tuto hru.⁵⁷

3.2.4 Variabilní nepřátelé v rámci jedné hry

Destiny (Bungie, 2014), již zmiňovaná nejdražší počítačová hra všech dob, je specifickou FPS, která klade velký důraz na kooperaci hráčů. Obsahuje mise, které se dají plnit ve tříčlenných týmech a velice těžké mise, které je možné procházet až v šesti lidech. Specifickou je i z hlediska reprezentace protivníků. Hráč v ní narazí na čtyři typy protivníků v podobě čtyř mimozemských národů a ras (Fallen, Hive, Cabal a Vex), rozvrstvených na třech planetách – Země, Venuše a Mars – a Měsíci. (viz. příloha č. 7)

Každý ze zmíněných typů protivníků je přitom designérsky odlišný, má jiné taktiky boje, jiná slabá místa a vyžaduje po hráčích odlišné strategie boje.

⁵⁵ CHAMPANDARD. Top 10 Most Influential AI Games. AiGameDev.com [online]. 2007 [cit. 2014-12-18]. Dostupné z: <http://aigamedev.com/open/highlights/top-ai-games/>

⁵⁶ ORKIN, Jeff. Three States and a Plan: The A.I. of F.E.A.R. In: Game Developers Conference [online]. 2006 [cit. 2014-12-18]. Dostupné z: http://alumni.media.mit.edu/~jorkin/gdc2006_orkin_jeff_fear.pdf

Rasa Fallen by se dala popsat jako mix lidí a hmyzu. Většina bojovníků má čtyři ruce a dvě nohy a hráče přepadává převážně ve větších skupinkách. Oproti ostatním protivníkům ve hře jsou více pohybliví, úskoční a využívají zbraně, které jsou schopné zraňovat i hráče ukrytého za rohem.

„Dobrym způsobem, jak popsat Fallen, je nazvat je ‚vesmírnými piráty‘. Jejich návrh je ovlivněn hmyzem a pavouky. Jsou to mrchožrouti snažící se ukrást, co máte,“ tvrdí Tom Sanocki, vedoucí technického oddělení charakterů u vývojáře Bungie.⁵⁸

Druhým představeným typem protivníka je rasa Hive, která má nejbližší prototypu monster. Jedná se o velice agresivní druh nepřítele, jehož taktikou je co největší nátlak na hráče. Používají k tomu jak ozbrojené jednotky, tak i ty, jejichž jediným úkolem je co nejrychleji naběhnout na hráče a pokusit se jej zabít útokem zblízka.

„Rasa Hive je nejvíce inspirována fantasy. Jsou navrženi tak, aby byli strašidelní. Jsou to bytosti zrozené ze stínu, takže vlastně pocházejí přímo ze zla. Jsou to nepřátelé, kteří vás nejvíce ruší. Vrhají se na vás jich hordy a vy máte dvě možnosti. Buď se vypořádáte s hrozbou přímo před vámi, nebo se musíte zaměřit na cíle ze střední vzdálenosti, které po vás střílejí. Rasa Hive vás nutí dělat nejvíce okamžitých rozhodnutí,“ popisuje další druh protivníka Sanocki.⁵⁹

Zatímco dva výše zmíněné druhy protivníků by se daly zařadit do ranku monster, ostatní dvě tam nespádají. Dalším antagonistou v Destiny je rasa Cabal, inspirovaná římskými legionáři, avšak v obrovských tělech s nesmírnou silou. Její bojovníci působí těžkotonážním dojmem, jsou nejlépe obrněni a pro hráče je velice složité s nimi bojovat na blízko. Ze všech ostatních ras mají nejbližše lidem, přesto se jejich humanoidní podstata nemůže doložit, protože jsou od hlavy k patě pokryti brněním.

⁵⁷ ORKIN, Jeff. Three States and a Plan: The A.I. of F.E.A.R. In: Game Developers Conference [online]. 2006 [cit. 2014-12-18]. Dostupné z: http://alumni.media.mit.edu/~jorkin/gdc2006_orkin_jeff_fear.pdf

⁵⁸ Newsweek Special Issue - Destiny. Newsweek, 2014.

⁵⁹ Newsweek Special Issue - Destiny. Newsweek, 2014.

„Návrh animace je u rasy Cabal určitě nejvíce ovlivněn gorilami a nosorožci. Působí dojmem jako hodně válečných kultur v naší historii: Spartané nebo Římané. Jsou hodně pragmatickou vojenskou rasou. Některé jejich jednotky používají štíty, které tvoří obrannou bariéru. Nutí vás tak k různým stylům útoku,“ říká Sanocki.⁶⁰

Poslední představovanou rasou je Vex. Jedná se o napůl robotickou, napůl organickou rasu. Jejich specifikem je teleportace a cestování časem. Disponují silným zbraňovým arzenálem na dálku a zmíněnou schopností teleportace jsou hrozbou i na krátkou vzdálenost. Oproti ostatním protivníkům ale mají nejnižší umělou inteligenci, v podstatě znají jen pohyb vpřed a příliš nevyužívají krytů. Jejich zvláštností je také to, že na rozdíl od ostatních třech nepřátelských ras mají jiné slabé místo – nejvíce poškození jim působí rány do břicha, zatímco u ostatních to je hlava.

„Vex jsou rasou, která je určitě nejvíce inspirována sci-fi. Jsou tvořeni z materiálu připomínajícího naleštěný bronz. Neustále po vás jdou, ale bojovat s nimi je velice uspokojující,“ představuje posledního antagonistu Sanocki.⁶¹

Navzdory rozporuplným novinářským recenzím i reakcím samotných hráčů⁶² je *Destiny* jednou z nejhranějších her současnosti. Je tedy pravděpodobné, že její příklad s větším počtem různorodých nepřátel budou následovat i další hry.

3.2.5 Bossové – ultimátní nepřátelé

Podobnost počítačových her a filmů se odráží i v potřebě vyvrcholení děje. V obou případech většinou platí, že příběh směřuje k určitému bodu, který by měl mít úlohu vygradování. V řadě počítačových her je tímto vygradováním představení hlavního nepřítele, takzvaného “bosse“, přesněji řečeno konflikt a následný souboj mezi ním a hráčem. Právě boss brání hráči v úspěšném dohrání hry, velmi často je dokonce poslední překážkou. Prakticky je tak vyvrcholením jednoho z šesti prvků, kterými hru definoval Jesper Juul (viz. kapitola 1): hráčovo napojení na výsledek. Po odstranění bosse se hráč stává vítězem a má ze hry pocit štěstí. Toto samozřejmě platí jen u bossů

⁶⁰ Newsweek Special Issue - *Destiny*. Newsweek, 2014.

⁶¹ Newsweek Special Issue - *Destiny*. Newsweek, 2014.

na konci hry, existuje řada her, které souboje s nimi nabízejí již v průběhu hraní, například uprostřed děje.

Podle Jaroslava Švelcha se dá většina bossů zařadit do určitého prototypu. Má speciální útoky, speciální dovednosti a slabinu. Pokud se hráč tyto přednosti a slabiny naučí, může aplikovat racionální pravidla na zdánlivě náhodné vzorce chování a vymyslet si strategii na porážení nepřítele.⁶³

Bossové jsou specifičtí z pohledu herního designu. Obvykle jsou větší než běžní protivníci, někdy dokonce velice výrazně. Jejich příchod na scénu je navíc většinou speciálně "ohlášen". Buď za pomoci cutscene (tedy filmového předělu), hlasitým zvukem, nebo dlouho budované atmosféry. Vývojáři her si s nimi zkrátka dávají velkou práci. Mají být totiž vyvrcholením určitého úseku, nebo dokonce celé hry.

Navzdory tomu podléhají rutinám počítačových her. Jejich slabá místa jsou většinou vizuálně viditelná, jejich útoky jsou snadno odhadnutelné a chovají se podle určité šablony a algoritmu. Aby je hráč porazil, musí se většinou také chovat podle algoritmu.⁶⁴

Uvedené herní principy, aplikované při soubojích s bossy, se dají doložit na několika příkladech. Pro účely této diplomové práce jsem se snažil zaměřit na co nejvariabilnější souboje. Od těch nejjednodušších až po ty, které vyžadují spolupráci perfektně koordinovaných týmů složených z několika hráčů.

3.2.5.1 Rage

V průběhu postapokalyptické FPS Rage (id Software, 2011) se hráč dostane v polorozpadlém mrakodrapu na uzavřenou plošinu, když na něj začne útočit obrovský mutant, který by se dal zařadit do kategorie monster. Jedná se o klasický prototyp bitvy s bossem.

⁶² Destiny for PlayStation4 Reviews. In: Metacritic [online]. 2014 [cit. 2014-12-17]. Dostupné z: <http://www.metacritic.com/game/playstation-4/destiny>

⁶³ ŠVELCH, Jaroslav. Monsters by the numbers: Controlling monstrosity in video games.

Jeho útok je značen dopředu velkým červeným laserem, který mu vychází z hlavy a označuje místo, kam zaútočí. Jeho speciálními útoky jsou hod ulomeným kusem mrakodrapu a rána pěstí do platformy, na které stojí hráč. Pokud však hráč sleduje zmíněný červený laser, může se těmto útokům snadno vyhnout.

Obyčejné střely na tohoto protivníka neplatí, hráč musí raketometem, příhodně nalezeným na plošině, trefit modře svítící slabá místa na hlavě a pod srdcem nepřítele, která se ale objevují jen v určitých intervalech. Tento způsob boje se opakuje do té doby, dokud hráč neudělá chybu a nechá se protivníkem zabít, nebo dokud mu neuštedří potřebný počet ran na jeho skolení.

3.2.5.2 Doom II

Druhý díl průlomové FPS série Doom má třicet úrovní. Na konci té poslední je mu přehrán podivný vzkaz, který dává smysl až při přehrání pozpátku: „To win this game, you must kill me, John Romero.“⁶⁵ V překladu: „Abys vyhrál tuto hru, musíš zabít mě, Johna Romera.“ Jednalo se o skrytý vtip tvůrců hry. John Romero byl totiž jedním z jejích vývojářů.

Po sebrání zbraní a munice je hráč teleportován do velké arény, jehož dominantou je vyobrazení obrovské hlavy démona na stěně před ním. Hráč musí nastoupit na protější plošinu a v pravý čas vypálit několik raket do pomyslného mozku démona a tím jej zabít a dokončit celou hru. Čím déle se mu to nedaří, tím je poslední úroveň těžší, protože z mozku démona vylétávají krychle, které se po dopadu na zem mění v další monstra.

Pokud však hráč použije speciální kód, který mu umožňuje procházení zdmi, může se dostat až do mozku samotného démona, kde je na kůlu naražena digitálně vytvořená hlava zmiňovaného Johna Romera. Do něj může vystřelit jakoukoliv zbraní, na což hlava reaguje bolestným výrazem a výkřikem. Technicky vzato se tak hlavním protivníkem hry stal jeden z jejích tvůrců, což je dodnes naprosto unikátní přístup.

⁶⁴ ŠVELCH, Jaroslav. Monsters by the numbers: Controlling monstrosity in video games.

⁶⁵ The real boss of Doom 2 (id Software, 1992) <https://www.youtube.com/watch?v=he6ADh-za2Y>

3.2.5.3 *Destiny*

Nesmírně obtížný souboj s bossem nabídla hra *Destiny*. Kromě příběhových misí a několika speciálních úkolů pro tři hráče obsahuje herní mód *Raid*, který hraje až šest lidí v jednom týmu. Jedná se o velice náročnou misi, jejíž dokončení může trvat až několik hodin. Úplně první *Raid* ve hře se jmenuje *Vault of Glass* a první tým, který jej zvládl dokončit, k tomu potřeboval čtrnáct hodin.⁶⁶

Skladba protivníků ve *Vault of Glass* je složena z rasy *Vex*, která je popisována v páté kapitole. Hráči se v průběhu *Raidu* musí prostřílet nespočtým přílivem těchto nepřátel, přitom vyřešit i několik hádanek, aby se dostali do velké arény k závěrečnému protivníkovi. Bossem této mise je obrovský nepřítel *Atheon*, jenž působí dojmem, že je ze skla.

Samotný závěrečný souboj se skládá z několika fází. Tři náhodní hráči jsou posláni do jednoho ze dvou teleportů. Dva hráči mají za úkol postřílet nepřítele jménem *Oracles*. Pokud se jim to rychle nepovede, jsou těmito protivníky "označeni" a všem členům týmu hrozí rychlá smrt. Třetí hráč se zmocní relikvie, za jejíž pomoci může označené hráče "očistit". Sám přitom musí bojovat s ostatními nepřáteli. Úkolem tohoto tříčlenného týmu je dostat se zpět do úvodní arény, kde mezitím tři ostatní hráči odolávají protivníkům (*Supplicants*), které na ně sesílá *Atheon*.

Po vyběhnutí z portálu se spustí schopnost *Time's Vengeance*, která trvá několik vteřin. Po dobu jejího trvání udělují zbraně více bodů zranění a je to tedy vhodná doba útočit na *Atheona*, který má nejzranitelnější místo na hlavě.

Po uplynutí *Time's Vengeance* se situace znovu opakuje. Opět jsou náhodně vybráni tři hráči, kteří se teleportují a tři ostatní se mezitím brání. Jedná se tedy znovu o klasické schéma souboje s bossem, který probíhá podle předem daných algoritmů. Hráči ani nemají jinou možnost, jak *Atheona* porazit.

⁶⁶ *Destiny's Vault of Glass Raid Has Been Beaten*. IGN [online]. 2014 [cit. 2014-12-17]. Dostupné z: <http://www.ign.com/articles/2014/09/16/destinys-vault-of-glass-raid-has-been-beaten>

Tento souboj však vyčnívá svou obtížností. K jeho splnění je potřeba perfektně fungující tým šesti hráčů, kteří musí spolupracovat a ideálně i komunikovat. Několika lidem se už sice povedlo tento Raid splnit i v týmech s menším počtem členů, jedná se však o ojedinělé výjimky.

4. Role stereotypu při zobrazení protivníků

Význam slova stereotyp se dá vyložit několika způsoby. Jedná se například o “zafixovaný názor, který mají lidé o něčem nebo o někom, většinou mylně.”⁶⁷

Stereotyp je dále mentální zkratka, která pomáhá vyjádřit myšlenky a obrazy rychle a jasně. Odkazuje na generalizované a široce akceptované vnímání osobních vlastností členů jedné skupiny druhou skupinou. V tradičních médiích jsou genderové a rasové stereotypy nejvíce převažující.⁶⁸

Několik výzkumů prokázalo, že se v masových médiích projevují rasové stereotypy. Muži černé pleti jsou častěji zobrazováni jako kriminálníci, Asiaté jako kulturní ignoranti a Asiatky jako submisivní ženy.⁶⁹

Podle studie *Gender and Racial Stereotypes in Popular Video Games* (Yi Mou, Wei Peng, 2009) existuje jen málo výzkumů a studií, které by zkoumaly rasové stereotypy v počítačových hrách.⁷⁰ Autoři studie tvrdí, že jedním z důvodů, proč tomu tak je, může spočívat v tom, že herní vývojáři vytváří herní charaktery bez výraznějších etnických charakteristik a rasa příslušných postav se dá jen těžko odhadovat. Přesto se podle nich dají vytvořit určité závěry. Minoritní etnické skupiny se v počítačových hrách objevují méně často.

Zmíněná studie pak analyzuje ostatní výzkumy. Jeden z nich (Brand, Knight, Majewski, 2003) se zaměřil na 130 počítačových her z různých platforem a zkoumal přebal hry, manuál, její úvodní sekvenci a prvních deset minut hraní. Z výsledných statistik pak vyšlo najevo, že rasové (i genderové) stereotypy se herního průmyslu

⁶⁷ Stereotype definition, meaning. Cambridge Dictionaries Online [online]. 2014 [cit. 2014-12-18]. Dostupné z: <http://dictionary.cambridge.org/dictionary/british/stereotype>

⁶⁸ Gender and Racial Stereotypes in Popular Video Games. In: *Gender and Racial Stereotypes in Popular Video Games* [online]. 2009 [cit. 2014-12-18]. Dostupné z: <https://www.msu.edu/~pengwei/Mou%20Peng.pdf>

⁶⁹ Gender and Racial Stereotypes in Popular Video Games. In: *Gender and Racial Stereotypes in Popular Video Games* [online]. 2009 [cit. 2014-12-18]. Dostupné z: <https://www.msu.edu/~pengwei/Mou%20Peng.pdf>

⁷⁰ Gender and Racial Stereotypes in Popular Video Games. In: *Gender and Racial Stereotypes in Popular Video Games* [online]. 2009 [cit. 2014-12-18]. Dostupné z: <https://www.msu.edu/~pengwei/Mou%20Peng.pdf>

skutečně dotýkají. Většinu postav tvořili běloši nebo bez rozpoznatelných rasových znaků a 71% hlavních postav byla mužského pohlaví.

Z dalšího citovaného výzkumu (Dill, Gentile, Richter, Dill, 2005) vyplynuly podobné závěry. Tento výzkum použil ke svému zkoumání analýzu deseti až třiceti minut herního času z dvaceti nejprodávanějších počítačových her z roku 1999. Na nich zjistil, že 68% hlavních a 72% vedlejších postav tvořili běloši.

Z hlediska této diplomové práce je zajímavý následný citovaný výzkum (Lachlan, Smith, Tamborini, 2005), který se zaměřoval na negativní postavy v počítačových hrách. Podle něj je 40,5% pachatelů násilí bílé pleti, až s velkým odstupem následují Asiaté a domorodci z Oceánie (8%). Ani jeden z výzkumů se však nicméně nezaměřoval konkrétně na protivníky ve hrách. Tato kategorie není do dnešního dne příliš dobře probádaná.

Samotná studie pak provedla vlastní výzkum. Kromě dvou otázek na genderové stereotypy položila i dvě otázky ohledně rasových stereotypů. 1. Jsou postavy z menšin v populárních počítačových hrách málo reprezentované? 2. Jsou postavy z menšin v populárních počítačových hrách vyobrazeny stereotypně? Na tyto otázky se snaží odpovědět pomocí tří nástrojů. Jedná se o herní ukázky (trailery), dále úvodní sekvence a herní přebaly. Do zkoumaných her vybrala studie takové hry, kterých se ve Spojených státech amerických prodalo alespoň jeden milion kusů a zároveň se umístily mezi dvaceti nejpopulárnějšími hrami na základě doporučení expertů a ohlasu samotných hráčů. Celkem se jednalo o devatenáct her.

U trailerů zkoumaných her pak vyšly najevo tyto závěry: 14 hlavních postav, 16 oponentů a 25 podpůrných charakterů tvořili běloši, u menšin byl poměr 5, 4, a 1. Podobné výsledky potvrdily i úvodní sekvence zkoumaných her: 10 hlavních postav, 4 oponenty a 12 podpůrných charakterů napočítali autoři studie mezi bělochy, mezi menšinami pak 4, 0 a 0.

Z výzkumu tedy vyplývá, že mezi hlavními postavami najdeme jen velice málo členů menšin. Výjimku tvořily sportovní hry, jejichž hlavními protagonisty byli často černošští sportovci.

4.1 Stereotypy při zobrazování protivníků v počítačových hrách

Při opakující se reprezentaci určitých protivníků v počítačových hrách dochází nutně k opakování určitých znaků. To může vést až ke stereotypnímu zobrazování a zjednodušování. V posledních letech, zejména po událostech z 11. září 2001, je velkým tématem ve válečných počítačových hrách válka proti teroru. V těchto hrách jsou v drtivé většině jako nepřátelé zobrazováni muslimové či Arabové.

Zjednodušování zobrazování Arabů kritizují ve své studii *Arab Stereotypes and American Educators* autoři Marvin Wingfield a Bushra Karaman: „Arabský svět – dvaadvacet století, centrum několika světových náboženství, spousta etnických a lingvistických skupin a staletí historie – je redukováno na pár zjednodušených obrazů. Je to jako kdyby americká společnost byla vyobrazována výhradně na výrazech jako kovbojové, gangsteři a Britney Spearsová.“⁷¹

Podle autorů studie jsou předsudky a diskriminace vůči Američanům s arabským původem zakořeněna v negativních stereotypech o Arabech a Muslimech. Jednotlivci jsou buď spojováni s činy malých extremistických skupin, se kterými sdílí stejné etnikum a náboženství, nebo jsou z nich dokonce obviňováni. Za zdroje těchto ataků považují jednak zpravodajství o násilí spojeném s politikou a dále komerční kulturu, která zobrazuje Araby v negativním světle. Muži jsou představováni jako násilní teroristé, ropní šejkové nebo drancovníci, kteří unášejí blondaté ženy ze západních zemí. Arabské ženy jsou pak představovány jako břišní tanečnice nebo členky harému.⁷²

Největší problém podle autorů studie představuje zobrazování Arabů a Muslimů jako teroristů. Citují při tom výzkum Jacka Shaheena z roku 2001, který objevil přes 900 hollywoodských filmů, ve kterých jsou Arabové prezentováni v negativním světle,

⁷¹ WINGFIELD, Marvin a Bushra KARAMAN. *Arab Stereotypes and American Educators*. In: ADC [online]. 2014 [cit. 2014-12-18]. Dostupné z: http://www.adc.org/fileadmin/ADC/Educational_Resources/ArabStereotypesandAmericanEducators.pdf

⁷² WINGFIELD, Marvin a Bushra KARAMAN. *Arab Stereotypes and American Educators*. In: ADC [online]. 2014 [cit. 2014-12-18]. Dostupné z: http://www.adc.org/fileadmin/ADC/Educational_Resources/ArabStereotypesandAmericanEducators.pdf

jen ve 12 mají kladnou úlohu a v 53 nestrannou.⁷³ Je jasné, že tato čísla se promítají i do herního průmyslu, který má ostatně k tomu filmovému velice blízko, jak již bylo zmíněno dříve.

V počítačových hrách hráči většinou ovládají Američany nebo spojenecké národy, zatímco jednotky protivníka jsou ovládány počítačem. Hrát za druhou stranu většinou není možné. Protivník je většinou vyobrazen sadou schematických atributů, které jsou obvykle přiřazovány Arabům nebo muslimům – pokrývky hlavy, volné šaty, tmavá barva kůže. V mnoha hrách jsou další znaky vázány k mezinárodnímu terorismu a/nebo islámskému extremismu.

Vít Šisler tvrdí, že při zkoumání vizuálních významů použitých počítačovými hrami k popsání Středního východu, lze nalézt převážně stejné šablony. Jedná se například o motivy šátků na hlavách, turbany, šavle, dlaždice a velbloudy. Dále charaktery jako kalif, beduín, džin či břišní tanečnice. A nakonec orientální prostředí – například pouště, minarety, bazary a harémy.⁷⁴

Ve hře Delta Force: Land Warrior (NovaLogic, 2000) se Arabové z několika zemí spojili v teroristickou organizaci, která má za cíl hatit aktivity Spojených států amerických.

Zatímco koaliční vojáci a ti ze Spojených států amerických jsou zlidšťováni a zobrazováni jako individuality pomocí přezdivek nebo zvláštních vizuálních charakteristik, nepřítel je kolektivizován do skupiny teroristů či povstalců.

Protivníci jsou představováni ve smyslu, že nejsou pravými vojáky a tím se odnímá legitimita jejich akcí. Toto je potvrzováno i umělou inteligencí, která ovládá nepřítel skrze naskriptované situace jako křičení či zvedání zbraní nad hlavu a výsměch po zabití.

⁷³ WINGFIELD, Marvin a Bushra KARAMAN. Arab Stereotypes and American Educators. In: ADC [online]. 2014 [cit. 2014-12-18]. Dostupné z: http://www.adc.org/fileadmin/ADC/Educational_Resources/ArabStereotypesandAmericanEducators.pdf

Organizace Hizballáh tvrdí, že problém s počítačovými hrami je ten, že většina z nich je vyrobena v cizině, hlavně v Americe. Tím jsou podle této organizace nositeli falešnosti a vzněcují v teenagerech násilí, nenávist a zášť. Mrtví ve hrách jsou Arabové, ale ten hrdina, který je zabije – hráč sám – je Američan.⁷⁵

Dalším kritikem, který se zaměřuje na stereotypní zobrazování muslimů v počítačových hrách, je Zain Ul Abedin Qasmani. Podle něj je v posledních letech Pákistán ve hrách zobrazován jako zloduch. To negativně ovlivní mnoho lidí, kteří jasně uvěří tomu, že Pákistán je nepřátelský a teroristický stát, který si nezaslouží nic jiného než nenávist.⁷⁶

Příklad dokládá na hře Call of Duty: Black Ops II. V ní je podle kritiků Pákistán zobrazen jako ráj pro teroristy. V Pákistánu byla také společně s hrou Medal of Honour: Warfighter (Danger Close Games, 2012) zakázána na popud společnosti All Pakistan CD, DVD, Audio Cassette Traders and Manufacturers Association (APCDACTM).

„Problém je ten, že v nich jsou obsaženy věci proti Pákistánu a kritizují naši armádu. Naši zemi pak vyobrazují ve špatném světle“ vysvětloval Saleem Memon, prezident APCDACTM.⁷⁷

Podle nejmenovaného zdroje z pákistánských bezpečnostních složek jsou tyto hry součástí psychologické války. Obvinil je z toho, že se snaží ovlivnit mysl mladých lidí proti Pákistánu.⁷⁸

⁷⁴ Šisler, Vít. Digital Arabs: Representation in Video Games. European Journal of Cultural Studies. Vol. 11, No. 2, SAGE Publications, 2008, pp. 203-220. ISSN: 1367-5494.]. Dostupné z: <http://www.digitalislam.eu/article.do?articleId=1704>

⁷⁵ Šisler, Vít. Digital Arabs: Representation in Video Games. European Journal of Cultural Studies. Vol. 11, No. 2, SAGE Publications, 2008, pp. 203-220. ISSN: 1367-5494.]. Dostupné z: <http://www.digitalislam.eu/article.do?articleId=1704>

⁷⁶ QASMANI. When even videogames target Muslims, you know you live in an age of hate. The Express Tribune Blog [online]. 2013 [cit. 2014-12-18]. Dostupné z: <http://blogs.tribune.com.pk/story/17007/when-even-videogames-target-muslims-you-know-you-live-in-an-age-of-hate/>

⁷⁷ Psychological warfare?: Games banned for showing Pakistan as terrorist haven. The Express Tribune [online]. 2013 [cit. 2014-12-18]. Dostupné z: <http://tribune.com.pk/story/498317/psychological-warfare-games-banned-for-showing-pakistan-as-terrorist-haven/>

⁷⁸ Psychological warfare?: Games banned for showing Pakistan as terrorist haven. The Express Tribune [online]. 2013 [cit. 2014-12-18]. Dostupné z: <http://tribune.com.pk/story/498317/psychological-warfare-games-banned-for-showing-pakistan-as-terrorist-haven/>

Tento bezmyšlenkovitý předsudek může mít velice škodlivé následky na budoucí generace. Navíc je už tak hluboko vžitý a prezentovaný tak záludnými způsoby, že to podle Zaina Ul Abedin Qasmaniho není už konspirace, ale agenda.⁷⁹

Trend bude podle Qasmaniho pokračovat a dále jen prohlubovat propast mezi cílenými zeměmi a zbytkem světa. Pokládá si hypotetickou otázku: Kdo se bude chtít přátelit se spolužákem z Pákistánu, když je tato země tak jasně prezentována jako “ten špatný“?

Na počítačové hry má sám jasný názor: „Hry by měly být určeny čistě pro pobavení dětí a mladých lidí a prakticky tak cílí na snadno ovlivnitelné publikum. Tím pádem by se měly zaměřit na příběh, který je fiktivní, protože mají velkou sílu manipulovat s myslí mladého hráče.“⁸⁰

Mezi kritizované tituly patří Heavy Fire: Special Operations (Teyon, 2010). Jedná se o hru na platformy Wii a Nintendo 3DS, ve které hráč neovládá pohyb hlavní postavy, ale pouze míří a střílí na objevující se nepřátele, kteří mají reprezentovat arabské a muslimské teroristy.

Hráči jsou v ní odměňováni za zabíjení a mrzačení můžu ze Středního východu. Tato hra, stejně jako jí podobné, pak má mít ideologické účely. Tím, že z Arabů a muslimů dělá záporné postavy a oslavuje jejich smrt, údajně úplně odlidšťuje všechny lidi z Blízkého východu.

Při diskuzi o stereotypch je využíván také termín Ostatní (The Other).⁸¹ Pod něj spadá všechno, co je v opozici k normálu. V tomto případě k americkým vojákům a

⁷⁹ QASMANI. When even videogames target Muslims, you know you live in an age of hate. The Express Tribune Blog [online]. 2013 [cit. 2014-12-18]. Dostupné z: <http://blogs.tribune.com.pk/story/17007/when-even-videogames-target-muslims-you-know-you-live-in-an-age-of-hate/>

⁸⁰ QASMANI. When even videogames target Muslims, you know you live in an age of hate. The Express Tribune Blog [online]. 2013 [cit. 2014-12-18]. Dostupné z: <http://blogs.tribune.com.pk/story/17007/when-even-videogames-target-muslims-you-know-you-live-in-an-age-of-hate/>

⁸¹ Media Power: Video Games and Otherization. UM.SiteMaker [online]. 2014 [cit. 2014-12-10]. Dostupné z: http://sitemaker.umich.edu/mediapower/video_games_and_otherization

armádě. Zatímco západ je prezentován jako pokročilý, civilizovaný a svobodný svět, Ostatní jsou pozadu, v mnoha ohledech barbarští se sklony k otroctví a tyranii.

Pokud jsou Arabové a muslimové zobrazováni v počítačových hrách takto jako nepřátelé, snadněji se dá ospravedlnit jejich zraňování, zabíjení a dokonce i mučení rukou amerických hrdinů a to i v reálném světě.⁸²

Svůj pohled na stereotypní zobrazování Arabů v počítačových hrách nabízí i dvaadvacetiletý Hussein M. Ibrahim, který se narodil v Detroitu, v osmi letech se přestěhoval do Bejrútu v Libanonu, kde nyní vykonává funkci ředitele pro eSports v At7addak.com, herní komunitě na Středním východě.⁸³

Ibrahim tvrdí, že Arabové jsou v novinách, televizi a filmech spojováni s termínem terorista. Kvůli počítačovým hrám se pak stali doslova terčem, společně s Rusy, Číňany, Vietnamci a Němci. Na rozdíl od nich jsou však více ve středu pozornosti. Tvůrci her polidšťují hlavní hrdiny z americké armády chytlavými přezdívkami a Američané se s nimi mohou identifikovat jako s hrdiny bránícími svou zemi před teroristy. Arabové se mohou identifikovat s někým, kdo chce zničit vaše město.

Nepřátelé ve válečných FPS hrách nebývají pořádně představeni a tak jejich charakteristika a zobrazení podléhá stereotypním náhražkám. Jako příklad může posloužit hra Medal of Honour: Warfighter. V ní jsou nepřátelé prezentováni dlouhými róbami, tmavou pletí, hustým plnovousem, samopalem AK-47 a někdy jsou i naboso.

Spousta moderních her se snaží o co nejreálnější zobrazení. Na hře Medal of Honour: Warfighter například spolupracovali členové speciálních jednotek. Autenticita se však obvykle dotýká jen jedné strany – té, kterou ovládá sám hráč. Protivníci v těchto hrách často zůstávají stát uprostřed bojové zóny, neutíkají před granáty, nekryjí se a pálí naslepo.

⁸² Media Power: Video Games and Otherization. UM.SiteMaker [online]. 2014 [cit. 2014-12-10]. Dostupné z: http://sitemaker.umich.edu/mediapower/video_games_and_otherization

Ibrahim pak následně přidává tvrzení, které je důležité z hlediska toho, jakou vývojáři používají strategii pro reprezentaci protivníků v počítačových hrách: „Samozřejmě, nikdy neslyšíme příběhy Arabů v těchto hrách. Nic o jejich rodinách nebo jejich původu. Kdyby to tak tvůrci udělali, tím by je vlastně polidštili. A tím by to nebyla taková zábava. Čím méně můžete přilnout k postavě na druhé straně vaší pušky, tím snazší je ustřelit mu hlavu.“

Podle této teorie už spousta Arabů a muslimů vůči stereotypnímu zobrazování v počítačových hrách otupěla. Dokládá to na faktu, že se zmíněné hry na Středním východě dobře prodávají.⁸⁴

Tento fakt by mohl podporovat teorii skryté propagandy, která ovlivňuje mysl mladých lidí a upravuje jejich názory podle potřeby určité mocenské skupiny.

Způsob, jak pochopit myšlení Arabů a muslimů, hledá Vít Šisler, který připomíná, že Čechoslováci byli v období komunismu v podobné roli jako dnes Arabové. Dokládá to na příkladu strategické hry NATO Commander (MicroProse, 1983), ve které má hráč v roli velitele NATO bojovat proti silám Varšavské smlouvy. Úkolem první mise hry bylo vybombardovat a zničit Prahu. Šisler přiznává, že měl zvláštní a znepokojivý pocit, když měl tento úkol splnit.⁸⁵

Počítačové hry popisují prakticky stejná kulturní schémata jako jiná média. Na rozdíl od nich se jim ale prakticky nevěnují žádné akademické studie a tak jsou stereotypy a klišé v nich zobrazované více běžné a neskrývané.

V typické počítačové hře vydávají vývojáři hodně času a energie na vytvoření hlavního hrdiny. Postavy, které hráč neovládá, jsou ale často vytvářeny použitím omezeným počtem šablon.

⁸³ IBRAHIM, Hussein M. Shooters Need To Get Better At Depicting Arabs. Kotaku [online]. 2013 [cit. 2014-12-18]. Dostupné z: <http://kotaku.com/5981801/shooters-need-to-get-better-at-depicting-arabs>

⁸⁴ IBRAHIM, Hussein M. Shooters Need To Get Better At Depicting Arabs. Kotaku [online]. 2013 [cit. 2014-12-18]. Dostupné z: <http://kotaku.com/5981801/shooters-need-to-get-better-at-depicting-arabs>

⁸⁵ HAENNI, Patrick. Religion and technology: video games in the Arab world and beyond - Interview with Vít Šisler. Religioscope [online]. 2009 [cit. 2014-12-18]. Dostupné z: http://religion.info/english/interviews/article_413.shtml#.VJMG-_8FAGC

V počítačových hrách žánru FPS může hráč pracovat se svým okolím, například řídit vozidla či manipulovat s objekty. Ale jediná možná interakce s postavami znázorňujícími muslimy či Araby je boj. Jejich chování je navíc naskriptované umělou inteligencí vytvořenou vývojáři. Takže je v mnoha hrách můžeme vidět bojovat nedisciplinovaným stylem, vysmívat se své oběti po zabití nebo mávat jejich samopaly nad hlavami. Představují “nezákonné bojovníky“, jejichž aktivity jsou považovány za kriminální činy.⁸⁶

Rané počítačové hry byly používány jako vojenské simulace. A naopak mnoho simulací původně určených pro americkou armádu se dostalo na herní trh, jako například hra *Close Combat: First to Fight* (Destineer, 2005).

Velký důraz u moderních válečných her je kladen na technologii, detailní informace o zbraních, vozidlech a válečných taktikách. Zároveň lákají na dobrou grafiku, fyzické modely a inteligentní nepřátele. Na druhou stranu ale nezmiňují pozadí konfliktu. Města zobrazující Střední východ bývají neosobní, nepřátelské zóny neustálého konfliktu, jež obývají pouze nepřátelé a teroristé. Hry se většinou zcela vyhýbají civilním obětem a důvodům válečného konfliktu.

Arabské hry, které používají stejná témata, jenom otáčejí role. Na straně těch dobrých se představují Arabové a muslimové, jako zloduší vystupují Američané nebo Izraelci. Jedná se například o hry *Special Force* (Hezbollah, 2003) nebo *Jenin: Battle of Heroes*. U těchto her se jedná o protireakci na západní hry. Podobnost neleží jen u herních mechanik, ale i u stylu příběhu. Zatímco v západních válečných hrách se ničí zbraně hromadného ničení, kterými disponují v Íránu, ve válečných hrách vyvíjených arabskými vývojáři jde o to zničit zbraně Izraele.⁸⁷

Některé arabské hry se snaží o opačné zpracování. Hra *Al-Quwwat al-Khasa* se stala propagačním materiálem hnutí Hizballáh. Zaměřuje se na izraelskou okupaci jižního Libanonu a oslavování role Hizballáhu v následném ústupu izraelské armády.

⁸⁶ HAENNI, Patrick. Religion and technology: video games in the Arab world and beyond - Interview with Vit Sisler. Religioscope [online]. 2009 [cit. 2014-12-18]. Dostupné z: http://religion.info/english/interviews/article_413.shtml#.VJMG-_8FAGC

Hra se soustředí na dva druhy hrdinů. Prvním je hráčem ovládaný voják, který vyhrává navzdory přesile sionistických sil. Druhým je jeho padlý spolubojovník. Během hry jsou tyto vojáci běžně nazýváni martyry a hráč nachází během průběhu misí jejich fotografie. Koncept hry se vlastně příliš neliší od západních her žánru FPS. Jen je všechno obráceně. Od příběhu po stereotypní zpracování nepřátel. Hlavním rozdílem je fakt, že místo zvýrazňování bratrství mezi jednotlivými vojáky je kladen důraz na muslimskou identitu a větší závazek vůči Hizballáhu.

Jiný přístup zvolila syrská hra Tahta al-Ramad, která se zabývá první intifádou. V první příběhové misi je hlavní hrdina hry, Ahmad, součástí palestinské demonstrace v Jeruzalémě. Dav hází na izraelské vojáky kamení a ti do něj poté střílí. Úkolem hráče je dostat se z demonstrace živý. Postava se pak přidává k hnutí odporu a pokračuje podle klasického schématu akčních her.

Stereotypní zobrazování protivníků v počítačových hrách se samozřejmě netýká jen Arabů. Ve válečných hrách jsou podle určitých zjednodušených šablon zobrazováni například Rusové, další z nejčastěji reprezentovaných nepřátel. Jak ovšem tvrdí Danny Kim z University of South Carolina, Rusko je méně citlivé na to, jak je v počítačových hrách vyobrazeno.⁸⁸ Jedním z faktorů, který to ovlivňuje, může být fakt, že Rusové nejsou prezentováni jen jako antagonisté, ale v řadě her plní i roli hlavního hrdiny či spojence.

Jak bylo napsáno v předchozí kapitole, úplnou proměnou prošla reprezentace Rusů v sérii Call of Duty. V jejím prvním díle byl Rus hlavním hrdinou, v dalších dílech pak mají hráči možnost vžít se do role ruských vojáků alespoň při určitých úsecích. Bylo tomu tak z toho důvodu, že první díly Call of Duty se odehrávaly převážně v době druhé světové války.

Ve hrách ze současnosti či budoucnosti už Rusové stojí většinou na straně nepřátel. A zvýrazňují se i jejich stereotypní rysy. S nadsázkou se dá říci, že během

⁸⁷ HAENNI, Patrick. Religion and technology: video games in the Arab world and beyond - Interview with Vit Sisler. Religioscope [online]. 2009 [cit. 2014-12-18]. Dostupné z: http://religion.info/english/interviews/article_413.shtml#.VJMG-_8FAGC

jedné herní série se z Rusů stali z patriotických hrdinů radikální ultranacionalisté a terorističtí maniaci.

Ať už jsou Rusové v počítačových hrách zobrazováni jakkoliv, jedno téma je společné – neustálá válka proti západu. Kim tvrdí, že s ústupem her z doby druhé světové války hledá herní průmysl zápornou postavu a vývojáři ji nacházejí právě v Rusech. Podle něj je trendem posledních let konflikt mezi Ruskem a Spojenými státy americkými, zatímco v devadesátých letech bojovali Rusové hlavně proti zbytku Evropy.

Současný trend reflektuje nejen potřebu “nakrmit“ hladový americký trh, ale také rostoucí napětí mezi současným ruským režimem a Spojenými státy americkými.⁸⁹

Zvýrazňování stereotypů však v určitém smyslu obhajuje David Stone, profesor vojenské historie na Kansas State University, se specializací na Sovětský svaz. „Designéři a vývojáři musí hledat cesty k tomu, aby jejich dílo vybočovalo z davu. To znamená, že hra z prostředí východní fronty bude zaměřena na elementy, které jsou stereotypní částí východní fronty. Tím se odliší od ostatních bojových her, i když to může znamenat znásilnění historie.“⁹⁰

4.2 Vliv válečné propagandy

Snaha o co nejvěrnější zobrazení válečných konfliktů je přičítána také zvětšující se roli válečné propagandy. Herní teoretik Hartmut Gieselmann tvrdí: „Počítačové hry se stávají stejně důležitými, jako byli před několika lety filmy. Mladí muži totiž tráví před monitory spoustu hodin. Ale tím, že se jim zamaskuje právě násilí vyčištěnou

⁸⁸ KIM, Danny. On the Portrayal of Russia and its People in Video Games. See. Play. Live. [online]. 2012 [cit. 2014-12-18]. Dostupné z: <http://seeplaylive.wordpress.com/2012/04/27/the-portrayal-of-russia-and-its-people-in-video-games/>

⁸⁹ KIM, Danny. On the Portrayal of Russia and its People in Video Games. See. Play. Live. [online]. 2012 [cit. 2014-12-18]. Dostupné z: <http://seeplaylive.wordpress.com/2012/04/27/the-portrayal-of-russia-and-its-people-in-video-games/>

⁹⁰ CAMPBELL, Colin. Why gaming's latest take on war is so offensive to Russians. Polygon [online]. 2013 [cit. 2014-12-18]. Dostupné z: <http://www.polygon.com/2013/7/25/4553536/is-company-of-heroes-2-anti-russian>

simulací na obrazovce, nebudou se moci poučit z chyb minulosti. Budou odsouzeni k tomu je opakovat.“⁹¹

Úlohu propagandy řeší také kniha *Joystick Soldiers*. Mimo jiné uveřejnila výzkum, který byl prováděn na hráčích, kteří hráli dva různé druhy FPS. Jedním z nich byly FPS z prostředí druhé světové války, konkrétně se jednalo o tituly *Call of Duty* a *Medal of Honor*. Ty hrálo 49 hráčů. Druhým byly hry z kategorie sci-fi: *Halo* a *Gears of War*, u nichž byl zkoumaný vzorek 46 hráčů.

Výsledné statistiky byly zajímavé z pohledu propagandy a podpory válečných aktivit Spojených států amerických. Autoři výzkumu se zaměřili na čtyři témata. Zajímalo je, zda hráči podporují válku v Iráku, popisují sebe jako konzervativce, nebo by se zařadili mezi liberály a zda nemají výraznější názor na politiku.

Pro podporu činnosti amerických vojsk v Iráku se vyjádřilo 27 ze 49 hráčů *Call of Duty* a *Medal of Honor*, zatímco jen 20 z 46 hráčů *Halo* a *Gears of War*, tedy sci-fi her. Za konzervativce se označilo 31 hráčů z první zkoumané skupiny a znovu jen 20 z té druhé. Liberálem se poté nazvalo 24 hráčů FPS z druhé světové války a 22 u druhé skupiny. Výraznější názor na politiku nemělo 31 respondentů z první a hned 41 z druhé skupiny.⁹²

I vzhledem k tomu, že autor citované kapitoly Joel Penney tvrdí, že v současné politice druhá světová válka symbolizuje potřebu tvrdého militantního postupu vůči “zlu“, dají se výsledky výzkumu interpretovat tak, že propaganda může mít úlohu i v počítačových hrách a záleží tedy na tom, koho mají hráči za protivníka. Na tom může záviset fakt, zda podporují válečné aktivity své země.

⁹¹ GIESELMANN, Hartmut. Ordinary Gamers - The Vanishing Violence in War Games and Its Influence on Male Gamers. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture* [online]. 2007, č. 1 [cit. 2013-06-08]. Dostupné z: <http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol1no1-2/4>

⁹² PENNEY, Joel. "No Better Way to 'Experience' World War II". *Joystick Soldiers*. New York: Routledge, 2010, s. 195. ISBN 9780415996600.

5. Kontroverzní hry

S rostoucí oblibou hry Doom a všeobecně zvýšené popularity žánru se FPS staly společenským tématem z hlediska své kontroverze.

Frans Mäyrä, herní teoretik, píše: „Hraní hry jako je Doom je schopno dostat hráče dočasně z logiky všedního světa práce a učení a přenést je do karnevalového světa, plného divokého smíchu, násilí a porušování pravidel normativní společenské reality.“⁹³

Jak říká David Grossman, bývalý americký voják a autor specializující se na psychologii zabíjení: „Když by měly děti, které nikdy nehrály násilné hry, někoho zabít, tak o tom budou přemýšlet. Naproti tomu děti, které tyto hry hrají a jsou v nich dobré, takto přemýšlet nebudou. Neuvědomují si to. Počítačové hry dělají ze zabíjení podmíněný reflex.“⁹⁴ Počítačové hry pak označuje jako “simulátory vraždy“.

Jednou věcí je samotné násilí ve hrách, tou další pak výzkum toho, na kom je prováděno. V této kapitole se diplomová práce zaměřuje právě na několik takových her, ve kterých je zobrazení protivníků, jejich samotná role a násilí na nich kontroverzní. Dává si za cíl vyzkoumat, zda má kontroverzní reprezentace protivníků vliv na úspěšnost jednotlivých her. Tedy zda může hra některé hráče odradit, nebo si je naopak dokonce takovým přístupem získat.

Pro účely této diplomové práce byly vybrány hry, ve kterých kontroverze představuje morální dilemata, kterými hráči mohou procházet, když je před ně postaven určitý typ protivníka. Vybrána byla hra, která staví hráče do role vraha civilistů, další je nepokrytě rasistická, jiná mu umožňuje zabít malé děti a v poslední se může vžít do role atentátníka, který má za cíl zastřelit jednu z nejpopulárnějších osobností dvacátého století.

⁹³ MÄYRÄ, Frans. *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. London: SAGE Publications, 2008, s. 114-115. ISBN 9781412934466.

⁹⁴ Violent Video Games Reward Children for Killing People. *Executive Intelligence Review* [online]. 2002, roč. 29, č. 20 [cit. 2013-06-08]. Dostupné z: http://www.larouchepub.com/other/interviews/2002/2920hzi_grossman.html

5.1 Postal 2

Značnou kontroverzi vyvolala ve své době hra Postal 2 (2003, Running with Scissors), která se na rozdíl od prvního dílu hrála kompletně z pohledu první osoby. Její kontroverznost tkví ve vysoké míře násilí a zaměřením na stereotypy. Kvůli tomu byla například na Novém Zélandu dokonce dočasně zakázána.⁹⁵

Hráč ovládá postavu jménem Postal Dude a úkolem hry je během pěti dní v týdnu splnit jednoduché úkoly, jako například vyzvednout šek z banky či dojít do obchodu pro mléko. Překáží mu v tom však několik okolností a postav, jako například demonstranti, teroristé nebo lidé předbíhající ve frontě. Hráč pak má příležitost tyto postavy nejen zabít, ale ještě je u toho ponížit, případně i pomočit. Kromě toho se ve hře vyskutekuje i homofobie, rasové stereotypy, znázornění zvracení či násilí na zvířatech.

Hru je však možné projít mírovou cestou a nikoho při tom nezranit. Ostatně samotné heslo „Pamatuje, je to jen tak násilné, jako vy!“ je vypovídající. Nutno ovšem dodat, že to dělá hru mnohem těžší. Okolí je na hlavního hrdinu nevlídné a násilné, samo od sebe jej například napadá, a hra mu do cesty nabízí nejrůznější zbraně. Mírovou cestou se natahuje i samotná délka hry. Například fronty v bance či obchodech jsou pak velice dlouhé. Přesto se o úspěšné projití hry bez jediného zabití lidí pokoušeli, někteří pak video ze svého hraní zveřejňují na Youtube.⁹⁶

Protivníkem ve hře Postal 2 je vlastně kdokoliv a cokoliv, od lidí až po zvířata. Hráč si však může sám zvolit, že jím nebude nikdo. Ačkoliv tato definice nemusí být úplně přesná, záleží, zda budeme za nepřitele považovat toho, kdo na hráče sám útočí, nebo jen toho, na koho naopak útočí hráč.

Po úspěšném zvládnutí hry se před hráčem zobrazí statistika. Je v ní například uvedeno množství zabitých lidí, policistů, psů, koček, slonů, dále pak vybuchnutých hlav po zásahu brokovnicí nebo množství vyloučených galonů moči. I tento fakt ukazuje na to, že hra je ve své podstatě velice násilná a sama nabádá hráče

⁹⁵ FELDMAN, Curt. Postal 2 banned in New Zealand. *GameSpot* [online]. 2004 [cit. 2014-12-08]. Dostupné z: <http://www.gamespot.com/articles/postal-2-banned-in-new-zealand/1100-6114067/>

k agresivnímu přístupu. Přirozeností pro hráče je mít po hře co nejvyšší skóre a v případě pacifistického přístupu dosahoval jen na samé nuly. Navíc se mu zobrazila zpráva se zjevným ironickým podtextem: „Děkujeme za hraní, JEŽÍŠI.“ (viz. příloha č. 8)

Navzdory zmíněné kontroverzi a zákazu prodeje v několika zemích se hra stala velice úspěšnou, což dokazuje vydání přídavků, z nichž jeden je teprve dokonce ve výrobě, když byl v roce 2014 oznámen na herní výstavě E3 v Los Angeles.⁹⁷ Podle hry dokonce vznikl celovečerní film (2007, režie Uwe Boll).⁹⁸

„Musíte pochopit, že násilí v Postal 2 je tak přehnané, tak absurdní, tak směšné, že kdo ho bere vážně, patří do ústavu,“ reagoval na kritiku Vince Desi, výkonný ředitel Running With Scissors.⁹⁹ Zároveň dodal, že by rodiče měli vědět, co jejich děti dělají ve svých pokojích.

Podle studie stanfordské univerzity je extrémní násilí z Postal 2 pro dospělé fanoušky humorné, protože bourají společenské hranice přijatelnosti. Tento specifický styl černého humoru má nahradit skutečnou agresi a ne ji podporovat.¹⁰⁰

5.2 Ethnic Cleansing

Už název hry Ethnic Cleansing (National Alliance, 2002) napovídá o kontroverzním tématu. Cílem je vystřílet Afroameričany, Hispánce a židy. Hlavním nepřítelem na samotném konci hry je pak tehdejší izraelský premiér Ariel Šaron.

Hráč má na výběr ze dvou postav. Buď může ovládat neonacistu nebo člena Ku Klux Klanu. S ním nejprve prochází stylizovaným ghettem, kde zabíjí Afroameričany a

⁹⁶ Postal 2 Pacifist Playthrough part 1 (Running With Scissors, 2003)

<https://www.youtube.com/watch?v=JRCsbKQOoNU>

⁹⁷ PARADISE LOST. *Running With Scissors* [online]. 2014 [cit. 2014-12-08]. Dostupné z: <http://runningwithscissors.com/main/index.php?topic=1934.0>

⁹⁸ Postal (2007). *IMDb* [online]. 2007 [cit. 2014-12-08]. Dostupné z: <http://www.imdb.com/title/tt0486640/>

⁹⁹ GOLDMAN, Jim. 'Postal 2': Equal Opportunity Offender. *The Free Radical* [online]. 2003 [cit. 2014-12-08]. Dostupné z: <http://www.thefreeradical.ca/videoGames/postal2.html>

¹⁰⁰ News - hmayer_2003_1.pdf. *News - hmayer_2003_1.pdf* [online]. 2003 [cit. 2014-12-08]. Dostupné z: http://web.stanford.edu/group/htgg/sts145papers/hmayer_2003_1.pdf

Hispance. Následně se dostává do metra, kde jsou jeho protivníky židé. V poslední místnosti hry “Yiddish Control Center“ pak musí zabít Ariela Šarona vybaveného raketometem, který osnuje plány na ovládnutí světa.

Hra vyvolala velkou vlnu nevole, stěžovala si na ni například protirasistická organizace Anti-Defamation League.¹⁰¹ Bylo to hlavně kvůli jejímu nepokrytému rasismu, který ještě zvýrazňovaly doplňkové efekty. Afroameričané například po zastřelení vydávali opičí zvuky, což dokreslovalo jejich zobrazování připomínající primáty. Hispanci měli na hlavách sombréra, židé pak vykřikovali “oj vej“.

5.3 BioShock

Kontroverzi se nevyhnula ani kritikou velice kladně přijímaná¹⁰² hra BioShock (2K Boston, 2007). Hráč v ní ovládá postavu Jacka, který se po letecké havárii dostává do společnosti zruinovaného utopistického města pod mořem. Během svého putování je několikrát postaven před morální dilema. Po zabití určitého typu je mu na milost vystavena postava Little Sister. Tu může buď “vysát“ a získat tak surovinu ADAM, kterou lze posléze využít na posílení schopností, ale tím ji i zabít. Druhou možností je pomocí speciální schopnosti Little Sister “očistit“ a zachránit ji, ale získat menší množství suroviny ADAM. Nutno dodat, že hra disponuje alternativními konci na základě těchto rozhodnutí.

Fakt, že hráč měl možnost zabíjet postavy malých dívek, ihned zkritizoval bostonský večerník *The Patriot Ledger*. BioShock podle něj „zkoušel limity ultranásilného žánru počítačových her strategií, která umožňuje hráčům zabít postavy připomínající malé dívky.“¹⁰³

¹⁰¹ Racist Groups Use Computer Gaming to Promote Hate. *ADL* [online]. 2014 [cit. 2014-12-08]. Dostupné z: <http://www.adl.org/combating-hate/domestic-extremism-terrorism/c/racist-groups-use-computer.html>

¹⁰² BioShock for PC Reviews. *Metacritic* [online]. 2014 [cit. 2014-12-08]. Dostupné z: <http://www.metacritic.com/game/pc/bioshock>

¹⁰³ CARON, Frank. Mass media having field day with Bioshock's Little Sisters. *Ars Technica* [online]. 2007 [cit. 2014-12-08]. Dostupné z: <http://arstechnica.com/gaming/2007/08/mass-media-having-field-day-with-bioshocks-little-sisters/>

Tehdejší prezident 2K Boston svou hru pochopitelně hájil. „Chceme se zabývat morálními tématy, a pokud to chceme udělat, musíme se dostat na určitá temná místa.“¹⁰⁴ Zároveň připomněl, že hra je nevhodná pro děti a je i tak oficiálně označena.

Podle ohlasů hráčů ale řada z nich neřešila ani tak morální dilema, jako spíše ziskné výhody. Na různých internetových fórech lze nalézt několik diskuzních vláken, které se zabývají tím, zda je výhodné Little Sisters zabít nebo zachraňovat.^{105 106 107} Mezi odpověďmi lze nalézt ty, které podle matematických výpočtů přesně vyčíslují výhody a nevýhody obou jednání. Zároveň ale i reakce, které zdůrazňují morální hodnoty.

5.4 JFK: Reloaded

JFK: Reloaded (Traffic Software, 2004) je jednoduchá hra s jednoduchým úkolem. Hráč se v ní vžívá do role Lee Harveyho Oswalda a má za cíl rekonstruovat atentát na Johna Fitzgeralda Kennedyho, bývalého prezidenta Spojených států amerických. Po jeho splnění je hrou obodován na základě toho, jak jeho provedení odpovídalo tomu reálnému. Nejvyššího skóre dosáhne ve chvíli, kdy první střelou mine, druhou trefí krk svého terče a třetí hlavu.

Specifikem této FPS je už to, že hráč má vlastně jen jednoho protivníka. Tím je navíc prezident USA. Mohla by se naskytnout otázka, zda je Kennedy skutečně protivníkem, když plní jen pasivní roli a hráče nijak neohrožuje. Platí však to, že se jedná o herní postavu, která je hráči předložena jako cíl a její zabití jej dělí od úspěšného dokončení hry. Na herní mechanismy, kterým je v tomto případě střelba, navíc reaguje jako klasičtí protivníci ve hrách. Hráč je pak situován do role negativní

¹⁰⁴ CARON, Frank. Mass media having field day with Bioshock's Little Sisters. *Ars Technica* [online]. 2007 [cit. 2014-12-08]. Dostupné z: <http://arstechnica.com/gaming/2007/08/mass-media-having-field-day-with-bioshocks-little-sisters/>

¹⁰⁵ Should I harvest or rescue Little Sisters – BioShock Answers for PlayStation3. *GameFAQs* [online]. 2009 [cit. 2014-12-08]. Dostupné z: <http://www.gamefaqs.com/ps3/931330-bioshock/answers/108290-should-i-harvest-or-rescue-little-sisters>

¹⁰⁶ Little Sisters – Save or Kill? *BioShock Forum – Neoseeker Forums* [online]. 2007 [cit. 2014-12-08]. Dostupné z: <http://www.neoseeker.com/forums/31136/t1001633-little-sisters-save-kill/>

¹⁰⁷ Bioshock: Harvest or rescue? *IGN Boards* [online]. 2011 [cit. 2014-12-08]. Dostupné z: <http://www.ign.com/boards/threads/bioshock-harvest-or-rescue.204928862/>

postavy, atentátníka a vraha. Po dokončení hry ještě mohl své skóre zveřejnit na internetu a zapojit se do soutěže o finanční odměnu.¹⁰⁸

Ke hře se v té době vyjadřovali i přední američtí politici. Edward Kennedy, bratr Johna Fitzgeralda Kennedyho a tehdejší americký senátor, označil hru za “odpornou“, další senátor Joseph Lieberman jí byl “zhnusen“.¹⁰⁹

Jaká však byla samotná hra z pohledu hráče? V době jejího vydání o ní v rámci online magazínu Slate.com psal Clive Thompson. Vývojáře ocenil za reálnou balistiku a zajímavý koncept. Ze samotného hlediska hrátelnosti tak převážila pozitiva. Zážitek z hraní ale označil za nechutný.¹¹⁰

„Když hraji krví nasáklé střilečky, násilí mi opravdu nevádí. Čím více je akce komiksová, tím méně důsledků ze hry vyplývá,“ tvrdí Thompson. „Dokonce ani válečné hry, ve kterých teoreticky bojujete proti skutečnému nepříteli – německým, americkým nebo japonským armádám – nepůsobí osobním dojmem. Ale JFK Reloaded je jiná. Když se díváte skrze hledí pušky, jsou tváře Kennedyho a Jacqueline Kennedyové úplně rozeznatelné. Jsou to skuteční lidé, jejichž přímí příbuzní jsou stále naživu.“¹¹¹

Thompsonova slova potvrzují hypotézu, že hráči skutečně vnímají a řeší, koho jim hra postaví za protivníka a do koho tedy mají střílet a zabít jej. Když před sebou budou mít celou armádu bezejmenných vojáků, většinou nebudou cítit větší výčitky a střílet do nich vlastně bez rozmyslu. Pokud ale za cíl dostanou jedinou konkrétní postavu, historicky navíc velice kladně vnímanou, mají velký problém jen jedinkrát zmáčknout pomyslnou spoušť.

Z technického hlediska se nic nemění, jde jen o to zabít virtuální postavu. Rozdíl je v psychické stránce. Hráč nemá žádné vyšší poslání, zabitím amerického prezidenta

¹⁰⁸ Competition High Scores. *JFK Reloaded* [online]. 2005 [cit. 2014-12-08]. Dostupné z: <http://web.archive.org/web/20050403044544/http://www.jfkreloaded.com/competition/highscores.asp>

¹⁰⁹ JFK Reloaded Game Causes Controversy. *PCWorld* [online]. 2004 [cit. 2014-12-08]. Dostupné z: <http://www.pcworld.com/article/118717/article.html>

¹¹⁰ THOMPSON, Clive. A View to a Kill. *Slate* [online]. 2004 [cit. 2014-12-08]. Dostupné z: http://www.slate.com/articles/technology/gaming/2004/11/a_view_to_a_kill.html

¹¹¹ THOMPSON, Clive. A View to a Kill. *Slate* [online]. 2004 [cit. 2014-12-08]. Dostupné z: http://www.slate.com/articles/technology/gaming/2004/11/a_view_to_a_kill.html

nezmění svět k lepšímu, ale ani k horšímu. Hra po poslední ráně končí a jen svému uživateli nabídne výsledné skóre.

Po vydání dalších a dalších dílů dnes nepopulárnějších válečných FPS her jako Call of Duty nebo Battlefield se málokdy objeví kritika o nechutných a odporných zážitcích, ačkoliv hráč v nich virtuálně zabije, často dokonce velice brutálně, nespočet nepřátel s konkrétním zobrazením a graficky detailně vymodelovanou tváří. Nemají za sebou totiž žádnou reálnou historii a slouží prakticky jen jako vývojářský nástroj pro zlepšení hratelnosti. Vývojáři tím chtějí patrně docílit toho, aby hráči v drtivé většině necítili žádný pocit viny.

5.5 Popularita kontroverzních her na základě reprezentace protivníků

Na základě těchto čtyř her se neprokázalo, že by měla kontroverzní reprezentace protivníků výraznější vliv na jejich samotnou popularitu. O úspěchu mezi kritiky a hráči rozhodují především kvality samotné hry a její herní mechanismy, což se dá doložit na příkladu hry BioShock. Hra Postal 2 je signifikantní svým explicitním násilím a její popularita z velké části právě z toho vychází. Svým kontroverzním zpracováním na sebe strhla větší pozornost, popularita mezi hráči však vychází spíše z herních mechanismů.

Hra Ethnic Cleansing se do centra pozornosti dostala právě kvůli reprezentaci protivníků, větší popularitu a vyšší hodnocení jí to však nepřineslo. Herní databáze tento výtvar dokonce často úplně ignorují. Nedá se vyhledat například na Metacritic.com ani na TheGamesDB.net. Také o hře JFK: Reloaded se v dnešní době už příliš nemluví, zájem o tuto hru byl prakticky jen v době jejího vydání. Například na Metacritic.com nemá reprezentativní vzorek kritiky.¹¹²

¹¹² JFK Reloaded for PC Reviews. *Metacritic* [online]. 2014 [cit. 2014-12-16]. Dostupné z: <http://www.metacritic.com/game/pc/jfk-reloaded>

Závěr

Předmětem diplomové práce bylo popsání protivníků v počítačových hrách jakožto novému médiu, se zaměřením na hry žánru first-person shooter. K tomuto účelu byla použita odborná literatura a články a samotné počítačové hry, na kterých byla prováděna analýza.

Z rešerší v odborné literatuře lze dojít k závěru, že protivníci a jejich reprezentace jsou málo probádaným tématem. Zkoumání jejich funkcí se dá aplikovat na konkrétních příkladech, stejně jako motivace tvůrců her pro vybírání konkrétního typu protivníka.

Pro účely diplomové práce byly vybrány takové herní tituly, které jsou v historii počítačových her něčím významné či dokonce průlomové, měly nebo mají vysoká čísla prodeje, jsou pozitivně přijímána kritikou a hráči a na takové, které odpovídají současným trendům. Z těchto hledisek vznikl reprezentativní vzorek zkoumaných her.

Na základě výše zmíněných atributů diplomová práce vyhodnotila pět typických, většinou nejčastěji zobrazovaných protivníků v počítačových hrách žánru first-person shooter. Z pohledu postav majících reálné základy a předobrazy do této kategorie spadají němečtí nacisté z období druhé světové války, dále Rusové a nakonec Arabové a muslimové. Do kategorie postav bez základu v reálném světě byli vybráni monstra a zombie.

Při analyzování zkoumaných typů protivníků se dají vyzorovat určité šablony, podle kterých vývojáři počítačových her oponenty vytvářejí.

Zobrazení nacistů jako hlavních nepřátel je ve hrách žánru first-person shooter úspěšné již od počátku, což spočívá jednak v tom, že hráč se s nacistickou ideologií jen těžko dokáže identifikovat a také v popularitě počítačových her z prostředí druhé světové války, které hráči umožní prožít skutečné bitvy a víc jej emocionálně zajímají.

Stejně hledisko uplatňují vývojáři u moderních válečných her, kde plní roli hlavních antagonistů převážně Rusové a Arabové a muslimové. Ze série *Call of Duty* lze navíc vyčíst prototyp hlavního záporného hrdiny. Je jím megalomanský vůdce, který chce využít zbraň hromadného ničení proti svobodným zemím, nejčastěji Spojeným státům americkým.

U monster a zombie pak vývojáři sázejí na to, že hráči nebudou mít s jejich zabíjením žádný morální problém. Vzhledem k tomu, že v hráčích dokáží navíc vyvolat pocit strachu a donutit jej obrazně bojovat o své přežití, se svým způsobem jedná o ideální protivníky.

Kromě typických protivníků byly pro účely diplomové práce analyzovány také hry, v nichž byl výběr určitých protivníků nějakým způsobem originální, a to nejen z hlediska audiovizuálního, ale také z pohledu herních mechanismů a umělé inteligence. Z pohledu současných trendů a budoucího vývoje je zajímavé, že se do výběru dostaly dvě hry z roku 2014. Konkrétně se jednalo o tituly *Call of Duty: Advanced Warfare* a *Destiny*.

U prvního titulu je zajímavé prezentování hlavního antagonisty z toho pohledu, že jej kompletně představuje Kevin Spacey, známý hollywoodský herec. Vzhledem k pokročilé úrovni grafiky je navíc velice snadno rozpoznatelný. *Destiny* zase nabídlo více protivníků z různých ras v rámci jedné hry, včetně jejich specifického zobrazení, stylu boje a válečných taktik.

Zvláštní pozornost věnovala diplomová práce speciálním typům protivníků, takzvaným bossům. Bylo doloženo, že u nich platí jiné atributy než u ostatních, běžných nepřátel. Souboje s bossy většinou probíhají podle algoritmů, jak na straně umělé inteligence, tak na straně hráče. Tato tvrzení byla potvrzena na třech příkladech z konkrétních her. Vybrány přitom byly hry, v nichž byly tyto souboje rozdílně obtížné a které dohromady dělilo dvacet let – *Doom II*, *Rage* a *Destiny*.

Navzdory často velkým rozdílům v audiovizuální reprezentaci jednotlivých protivníků lze vysledovat časté společné znaky i u naprosto odlišných typů nepřátel. Konkrétně se jedná o umělou inteligenci, která často nereflakuje zjevné rozdíly mezi

některými nepřáteli. Na většině her můžeme vyzorovat stejné vzorce chování, bez závislosti na tom, koho se snaží hráč zastřelit a kdo se snaží zabít jeho.

Samotní protivníci jsou pak v počítačových hrách zobrazováni z hlediska stereotypů tak, jako v případě jiných amerických a evropských médiích. Lze to vyzorovat například na vyobrazení Arabů po událostech z 11. září 2001. Ti jsou představováni v konfrontačním duchu a obecně jako hrozba. Stereotypní je i jejich vzhled. Jedná se často o dlouhé róby, husté plnovousy a často bosé nohy.

Mezi nástroje, které používají vývojáři při zvýrazňování stereotypů, patří například úplně odlidštění arabských měst, které z velké části ovládají pouze teroristé. Také prezentování válečného konfliktu je pouze jednosměrné a úplně postrádá pozadí motivů druhé strany, případně příběh konkrétních nepřátel. Ti jsou navíc prezentováni tak, že jejich vojenské akce nejsou legitimní a tudíž nezákonné. Lze předpokládat, že to je z důvodu neuvádět hráče do morálních dilemat.

Proti stereotypnímu zobrazování některých národů a ras se nicméně začíná ozývat stále více hlasů, které kritizují vývojáře západních her a upozorňují na to, že v mladých lidech mohou vyvolávat předsudky a potažmo i nenávist vůči zemím ze Středního východu. Diplomová práce toto tvrzení opírá o několik citovaných zdrojů, především samotných muslimů.

Na několika zkoumaných hrách, například Special Force, které byly vyvíjeny arabskými společnostmi, ale lze vyzorovat podobné stereotypy, jen úplně otočené. Arabové jsou v nich vykresleni jako patriotičtí hrdinové, zatímco Američané, případně Izraelci, jako agresori.

Navzdory stále častějším protestům se nedá předpokládat, že by stereotypní zobrazování určitých nepřátel, konkrétně pak Arabů a Rusů, mělo v nejbližší době přestat. Dokládají to jednak současné trendy a poté i současná politická situace. Konkrétně u příkladu Ruska se dá naopak předpokládat, že počítačových her, kde budou zobrazováni jako nepřátelé, bude spíše přibývat. Vyplývá to ze současné politické situace ve světě, konkrétně kvůli stále napjaté atmosféře na Ukrajině.

Určitou roli v moderních válečných hrách hraje i vojenská propaganda, i když vyzkoumat její přesné účinky na samotné hráče je těžké. Přesto se podařilo vyhledat jeden výzkum, který se o to pokusil. V knize *Joystick Soldiers* jej citoval Joel Penney. Jednalo se v něm o názory hráčů na vojenské aktivity Spojených států amerických v Iráku. Bylo zjištěno, že u lidí, kteří hráli válečné hry, převládá větší souhlas s válečnou politikou USA než u těch, kteří se věnovali sci-fi hrám.

Také herní teoretik Hartmut Gieselmann tvrdí, že účinky propagandy jsou výrazné. Ten moderní válečné hry viní z toho, že zakrývají realitu vyčištěnou simulací, což bude mít do budoucna za následek to, že se mladí muži (potenciální vojáci) nepoučí z chyb minulosti, ale budou je opakovat.

Posledním zkoumaným tématem diplomové práce byly kontroverzní hry, respektive takové, ve kterých byla reprezentace protivníků z nějakého důvodu komplikovaná a eticky problematická.

Pro účely závěrečné kapitoly byly vybrány čtyři hry s odlišným předmětem kontroverze. Jednou z nich byl *Postal 2*, ve kterém hraje hlavní roli explicitní násilí, které hráč provádí nejen na agresorech, ale i na civilistech. Vývojáři hry se přitom proti nevyhnutelné kritice bránili tvrzením, že hra je jenom tak agresivní, jako hráč sám, protože ji lze úspěšně dohrát i bez jediného zabití. V dalších analyzovaných hrách této kategorie už se však násilí vyhnout nešlo. Jedna z her ještě kladla důraz na morální dilema, konkrétně *BioShock*. *Ethnic Cleansing* však hráče naváděl k rasové nenávisti projevované zabíjením černochů, Hispánců a židů. Hra *JFK: Reloaded* pak postavila hráče do role atentátníka, který má zabít Johna Fitzgeralda Kennedyho. U kontroverzních her se však nepotvrdilo, že by problematická reprezentace protivníků měla mít nějaký vliv na úspěšnost titulu.

V úvodu diplomové práce byla vyslovena hypotéza, zda jsou reprezentování nepřátel vybírání proto, že v hráčích vzbuzují minimální morální dilemata. I bez přímého důkazu v podobě reakcí samotných hráčů se dá tato hypotéza potvrdit, především na příkladu nejčastěji reprezentovaných protivníků. Hráči se totiž jen těžko mohou ztotožnit například s nacistickou ideologií a při střetu s německým vojákem z druhé světové války na ně není vyvíjen tlak z pohledu morálky a etiky. To samé se dá

aplikovat i u monster a zombie. V těchto případech se jedná pouze o agresivní, většinou nemyslicí tvory, u kterých může hráč nabýt dojmu, že smrt je pro ně vlastně vysvobozením. U Arabů a Rusů si pak tvůrci her vypomáhají takovými nástroji, které podporují obecně přijímaný stereotyp. Například absence původu nepřátel či zjevné teroristické úmysly.

Summary

The subject of this work was to describe opponents in video games, specifically in first-person shooter genre. Specialized literature and articles were used for this purpose as well as particular video games.

Research from specialized literature implies that opponents and their representation is not very well examined topic. Examination of their function can be applied on specific examples, as well as motivation of video games developers for choosing concrete sort of opponent.

Choosing video games for this work was based on such titles, which are significant in the history of video games, best-selling, acclaimed by the critic and players and suit modern trends. These games formed representative sample.

These attributes resulted in five typical, usually most common enemies in first-person shooter video games, which can be sorted to two categories. Firstly, enemies that have real life background – Nazis from World War II, Russians and Arabs. And secondly, enemies without real background – monsters and zombies.

Analysis of these opponents implies that video game developers use certain patterns for creating specific type of enemies.

Depiction of Nazis as main antagonists in video games is popular since the beginning. Players cannot identify themselves with Nazi ideology and they are emotionally interested in games from World War II, which allow them to recreate real historic battles.

Same tool is used in modern war video games, where Russians and Arabs are most common enemies. Games from Call of Duty series identify the prototype of main antagonist – megalomaniac leader who wants to use weapon of mass destruction against free countries, usually against USA.

Monsters and zombies are ideal enemies because players do not have moral dilemmas when facing them. Players also sense fear and they struggle for their lives.

Apart from typical opponents, this work also examined such games, which contained original type of enemies, not only from audiovisual viewpoint, but also for their game mechanics and artificial intelligence. From the view of current trends, it is interesting that two games from 2014 were chosen for this selection – Call of Duty: Advanced Warfare and Destiny.

In Call of Duty: Advanced Warfare, main antagonist is completely portrayed by Hollywood actor Kevin Spacey who can be easily recognized thanks to modern graphics. Second title, Destiny, offered four different types of opponents with diverse representation and battle tactics.

Attention is then focused on specific kind of enemies – bosses. Their attributes are different than those of common enemies. Battles with bosses are defined by algorithms by artificial intelligence and player as well. This was confirmed on three examples from various type of games – Doom II, Rage and Destiny.

Frequent common signs can be discovered despite big differences in audiovisual representation of particular enemies, mostly in the form of artificial intelligence, which does not correspond to obvious diversity of some opponents. Similar patterns of behavior can be found in most games.

Some opponents are portrayed in stereotypical way in video games same way as in other American and European medias. It can be illustrated on portrayal of Arabs after 11th September 2001. They are presented as threat and in confrontational way. Even their appearance is stereotypical – for example long robes, thick beards and bare feet.

Portrayal of anonymous cities which are controlled by terrorists is one of traditional tools of developers to emphasize stereotypes. Even presentation of war conflicts reflects only one side of the conflict and does not contain motives and background of the other. War actions of the opponents are described as illegal. This can be done with emphasis to does not put player to situation of moral dilemma.

More and more critics emerges against these trends. They claim that developers of such games can lead young people towards hate against Middle East countries.

However, these stereotypes can be reversed. For example Special Force was game developed by Arabian developers and it contains similar stereotypes, but Arabs in this game are patriotic heroes and soldiers of USA are portrayed as aggressors.

Change in stereotype representation of Arabs and Russians is not expected, despite more frequent protests against it. It can be illustrated on current trends and even political situation in the world. Crisis in Ukraine can lead to even more video games with Russians as enemies.

Modern war video games can have role in war propaganda. One research discovered that players who play war games have more supportive attitude on US military politics than players who play sci-fi games.

Even video game theorist Harmut Gieselmann insists that effects of war propaganda in video games are significant. He blames modern war games for covering reality with simulation. This can lead young men (potential soldiers) to do not learn from mistakes from past but to repeat them.

Last subject of this work were controversial games, namely games in which enemies were portrayed with ethic consequences.

Four games were selected for this work. One of them was Postal 2. This game contains explicit violence performed not only on aggressors, but on civilians as well. Developers of this game defended themselves by saying that this game is only as aggressive as player because it can be beaten without killing anybody. This strategy cannot be used in other three games. BioShock emphasized moral dilemma. Ethnic Cleansing is game which clearly supports racism in form of killing Afro-Americans, latinos and jews. Last selected game, JFK:Reloaded, puts player in the role of killer of John Fitzgerald Kennedy. It was not proven that controversial representation of enemies had any effect on popularity of such games.

Hypotesis was named in the beginning of this work. The question was whether developers choose enemies to present minimal moral problems for players. This hypotesis can be confirmed even without direct proof, specially on example of most common enemies. Players cannot identify themselves with Nazi ideology. This can be said even on examples of monsters and zombies. They are often presented as non-intelligent aggressive creatures and dead can be salvage for them. Arabs and Russians are presented in stereotypical way which does not describe their origin and motives and portrays them as enemies with obvious terrorist intentions.

Použitá literatura

JUUL, Jesper. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. London: MIT Press, 2011. ISBN 9780262516518.

MÄYRÄ, Frans. *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. London: SAGE Publications, 2008. ISBN 9781412934466.

MCQUAIL, Denis. *Úvod do teorie masové komunikace*. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-574-5.

VORDERER, Peter a Jennings BRYANT. *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*. New York: Routledge, 2006. ISBN 9780805853223.

DONOVAN, Tristan. *Replay: The History of Video Games*. East Sussex: Yellow Ant, 2010. ISBN 9780956507204.

HUNTEMANN, Nina B. a Matthew Thomas PAYNE. *Joystick Soldiers*. New York: Routledge, 2010. ISBN 9780415996600.

ŠVELCH, Jaroslav. Monsters by the numbers: Controlling monstrosity in video games.

Newsweek Special Issue - Destiny. Newsweek, 2014.

HAYWALD, Justin. The Last of Us wins GDC game of the year award. GameSpot [online]. 2014 [cit. 2014-12-17]. Dostupné z: <http://www.gamespot.com/articles/the-last-of-us-wins-gdc-game-of-the-year-award/1100-6418420/>

Last of Us, The (2016). In: ČSFD.cz [online]. 2014 [cit. 2014-12-17]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/film/381392-last-of-us-the/zajimavosti/?type=film>

HAENNI, Patrick. Religioscope: Religion and technology: video games in Arab world and beyond - Interview with Vit Sisler. Religioscope [online]. 2009 [cit. 2014-12-17]. Dostupné z: http://religion.info/english/interviews/article_413.shtml#.VJGU7nuJaxp

MOU, Yi a Wei PENG. Gender and Racial Stereotypes in Popular Video Games. Gender and Racial Stereotypes in Popular Video Games [online]. 2006 [cit. 2014-12-17]. Dostupné z: <https://www.msu.edu/~pengwei/Mou%20Peng.pdf>

VILLAPAZ, Luke. 'GTA 5' Costs \$265 Million To Develop And Market, Making It The Most Expensive Video Game Ever Produced: Report. International Business Time [online]. 2013 [cit. 2014-12-17]. Dostupné z: <http://www.ibtimes.com/gta-5-costs-265-million-develop-market-making-it-most-expensive-video-game-ever-produced-report>

COWEN, Nick. Activision on Destiny launch: '\$500m budget shows the confidence we have'. CVG [online]. 2014 [cit. 2014-12-17]. Dostupné z: <http://www.computerandvideogames.com/476131/interviews/activision-on-destiny-launch-500m-budget-shows-the-confidence-we-have/>

GALLOWAY, Alexander R. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture* [online]. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006 [cit. 2014-06-24]. ISBN 9780816648504.

Call of Duty(R) Franchise Surpasses \$3 Billion in Retail Sales Worldwide. PR Newswire [online]. 2009 [cit. 2014-12-17]. Dostupné z: <http://www.prnewswire.com/news-releases/call-of-dutyr-franchise-surpasses-3-billion-in-retail-sales-worldwide-75962477.html>

Šisler, Vít. Digital Arabs: Representation in Video Games. European Journal of Cultural Studies. Vol. 11, No. 2, SAGE Publications, 2008, pp. 203-220. ISSN: 1367-5494.]. Dostupné z: <http://www.digitalislam.eu/article.do?articleId=1704>

Lens of Truth: Modern Warfare 2 - "No Russian" Airport Mission (Activision, 2009) <https://www.youtube.com/watch?v=8NMnnMRWJ-0>

The Designer of Call of Duty's 'No Russian' Massacre Wanted You to Feel Something. In: *Kotaku* [online]. 2012 [cit. 2013-06-08]. Dostupné z: <http://kotaku.com/5931235/the-designer-of-call-of-dutys-no-russian-massacre-wanted-you-to-feel-something>

Kill Osama Bin Laden in Kuma War II (Kuma Reality Games, 2011)

<https://www.youtube.com/watch?v=TriSrIBe1Dg>

GIESELMANN, Hartmut. Ordinary Gamers - The Vanishing Violence in War Games and Its Influence on Male Gamers. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture* [online]. 2007, č. 1 [cit. 2013-06-08]. Dostupné z:

<http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol1no1-2/4>

Your Mom Hates Dead Space 2 (Electronic Arts, 2011)

<https://www.youtube.com/watch?v=nKkPFDEiC6Q>

Zombies is number 56. In: *Top 10 Videogame Villains* [online]. 2010 [cit. 2013-06-08]. Dostupné z: <http://www.ign.com/videogame-villains/56.html>

MARCHIAFAVA, Jeff. Why Are Zombies Still So Popular In Video Games?. In: *GameInformer* [online]. 2011 [cit. 2013-06-08]. Dostupné z:

<http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2011/09/05/why-are-zombies-still-so-popular-in-video-games.aspx>

Resident Evil for PlayStation Reviews. In: Metacritic [online]. 2014 [cit. 2014-12-17]. Dostupné z: <http://www.metacritic.com/game/playstation/resident-evil>

Left 4 Dead PC Reviews. In: Metacritic [online]. 2014 [cit. 2014-12-17]. Dostupné z: <http://www.metacritic.com/game/pc/left-4-dead>

Call of duty advanced warfare ending (Sledgehammer Games, High Moon Studios, Raven Software, 2014) https://www.youtube.com/watch?v=IW_VpQN-5JU

CHAMPANDARD. Top 10 Most Influential AI Games. AiGameDev.com [online]. 2007 [cit. 2014-12-18]. Dostupné z: <http://aigamedev.com/open/highlights/top-ai-games/>

ORKIN, Jeff. Three States and a Plan: The A.I. of F.E.A.R. In: Game Developers Conference [online]. 2006 [cit. 2014-12-18]. Dostupné z:

http://alumni.media.mit.edu/~jorkin/gdc2006_orkin_jeff_fear.pdf

Destiny for PlayStation4 Reviews. In: Metacritic [online]. 2014 [cit. 2014-12-17].

Dostupné z: *<http://www.metacritic.com/game/playstation-4/destiny>*

The real boss of Doom 2 (id Software, 1992)

<https://www.youtube.com/watch?v=he6ADh-za2Y>

Destiny's Vault of Glass Raid Has Been Beaten. IGN [online]. 2014 [cit. 2014-12-17].

Dostupné z: *<http://www.ign.com/articles/2014/09/16/destinys-vault-of-glass-raid-has-been-beaten>*

Stereotype definition, meaning. Cambridge Dictionaries Online [online]. 2014 [cit.

2014-12-18]. Dostupné z: *<http://dictionary.cambridge.org/dictionary/british/stereotype>*

WINGFIELD, Marvin a Bushra KARAMAN. Arab Stereotypes and American

Educators. In: ADC [online]. 2014 [cit. 2014-12-18]. Dostupné z:

http://www.adc.org/fileadmin/ADC/Educational_Resources/ArabStereotypesandAmericanEducators.pdf

QASMANI. When even videogames target Muslims, you know you live in an age of hate. The Express Tribune Blog [online]. 2013 [cit. 2014-12-18]. Dostupné z:

<http://blogs.tribune.com.pk/story/17007/when-even-videogames-target-muslims-you-know-you-live-in-an-age-of-hate/>

Psychological warfare?: Games banned for showing Pakistan as terrorist haven. The Express Tribune [online]. 2013 [cit. 2014-12-18]. Dostupné z:

<http://tribune.com.pk/story/498317/psychological-warfare-games-banned-for-showing-pakistan-as-terrorist-haven/>

Media Power: Video Games and Otherization. UM.SiteMaker [online]. 2014 [cit. 2014-12-10]. Dostupné z:

http://sitemaker.umich.edu/mediapower/video_games_and_otherization

IBRAHIM, Hussein M. Shooters Need To Get Better At Depicting Arabs. Kotaku [online]. 2013 [cit. 2014-12-18]. Dostupné z: <http://kotaku.com/5981801/shooters-need-to-get-better-at-depicting-arabs>

KIM, Danny. On the Portrayal of Russia and its People in Video Games. See. Play. Live. [online]. 2012 [cit. 2014-12-18]. Dostupné z:

<http://seeplaylive.wordpress.com/2012/04/27/the-portrayal-of-russia-and-its-people-in-video-games/>

CAMPBELL, Colin. Why gaming's latest take on war is so offensive to Russians. Polygon [online]. 2013 [cit. 2014-12-18]. Dostupné z:

<http://www.polygon.com/2013/7/25/4553536/is-company-of-heroes-2-anti-russian>

Violent Video Games Reward Children for Killing People. *Executive Intelligence Review* [online]. 2002, roč. 29, č. 20 [cit. 2013-06-08]. Dostupné z:

http://www.larouchepub.com/other/interviews/2002/2920hzl_grossman.html

FELDMAN, Curt. Postal 2 banned in New Zealand. *GameSpot* [online]. 2004 [cit. 2014-12-08]. Dostupné z: <http://www.gamespot.com/articles/postal-2-banned-in-new-zealand/1100-6114067/>

Postal 2 Pacifist Playthrough part 1 (Running With Scissors, 2003)

<https://www.youtube.com/watch?v=JRCsbKQOoNU>

PARADISE LOST. *Running With Scissors* [online]. 2014 [cit. 2014-12-08]. Dostupné z: <http://runningwithscissors.com/main/index.php?topic=1934.0>

Postal (2007). *IMDb* [online]. 2007 [cit. 2014-12-08]. Dostupné z:

<http://www.imdb.com/title/tt0486640/>

GOLDMAN, Jim. 'Postal 2': Equal Opportunity Offender. *The Free Radical* [online]. 2003 [cit. 2014-12-08]. Dostupné z:

<http://www.thefreeradical.ca/videoGames/postal2.html>

News - hmayer_2003_1.pdf. *News - hmayer_2003_1.pdf* [online]. 2003 [cit. 2014-12-08]. Dostupné z: http://web.stanford.edu/group/htgg/sts145papers/hmayer_2003_1.pdf

Racist Groups Use Computer Gaming to Promote Hate. *ADL* [online]. 2014 [cit. 2014-12-08]. Dostupné z: <http://www.adl.org/combating-hate/domestic-extremism-terrorism/c/racist-groups-use-computer.html>

BioShock for PC Reviews. *Metacritic* [online]. 2014 [cit. 2014-12-08]. Dostupné z: <http://www.metacritic.com/game/pc/bioshock>

CARON, Frank. Mass media having field day with Bioshock's Little Sisters. *Ars Technica* [online]. 2007 [cit. 2014-12-08]. Dostupné z: <http://arstechnica.com/gaming/2007/08/mass-media-having-field-day-with-bioshocks-little-sisters/>

Should I harvest or rescue Little Sisters – BioShock Answers for PlayStation3. *GameFAQs* [online]. 2009 [cit. 2014-12-08]. Dostupné z: <http://www.gamefaqs.com/ps3/931330-bioshock/answers/108290-should-i-harvest-or-rescue-little-sisters>

Little Sisters – Save or Kill? *BioShock Forum – Neoseeker Forums* [online]. 2007 [cit. 2014-12-08]. Dostupné z: <http://www.neoseeker.com/forums/31136/t1001633-little-sisters-save-kill/>

Bioshock: Harvest or rescue? *IGN Boards* [online]. 2011 [cit. 2014-12-08]. Dostupné z: <http://www.ign.com/boards/threads/bioshock-harvest-or-rescue.204928862/>

Competition High Scores. *JFK Reloaded* [online]. 2005 [cit. 2014-12-08]. Dostupné z: <http://web.archive.org/web/20050403044544/http://www.jfkreloaded.com/competition/highscores.asp>

JFK Reloaded Game Causes Controversy. *PCWorld* [online]. 2004 [cit. 2014-12-08].

Dostupné z: <http://www.pcworld.com/article/118717/article.html>

THOMPSON, Clive. A View to a Kill. *Slate* [online]. 2004 [cit. 2014-12-08]. Dostupné

z: http://www.slate.com/articles/technology/gaming/2004/11/a_view_to_a_kill.html

JFK Reloaded for PC Reviews. *Metacritic* [online]. 2014 [cit. 2014-12-16]. Dostupné z:

<http://www.metacritic.com/game/pc/jfk-reloaded>

Počítačové hry

Apogee Software (1992) *Wolfenstein 3D* (MS-DOS)

FormGen Corporation (1992) *Spear of Destiny* (MS-DOS)

id Software (1993) *Doom* (MS-DOS)

Activision (2001) *Return to Castle Wolfenstein* (Microsoft Windows)

Activision (2009) *Wolfenstein* (PlayStation 3)

Capcom (1996) *Resident Evil* (PlayStation)

Kuma Reality Games (2006) *Kuma\War 2* (Microsoft Windows)

Electronic Arts (2011) *Dead Space 2* (PlayStation 3)

Electronic Arts (2010) *Battlefield: Bad Company 2* (PlayStation 3)

Activision (2003) *Call of Duty* (Microsoft Windows)

Activision (2005) *Call of Duty 2* (Microsoft Windows)

Activision Blizzard (2008) *Call of Duty: World at War* (PlayStation 3)

Activision (2007) *Call of Duty 4: Modern Warfare* (PlayStation 3)

Activision (2009) *Call of Duty: Modern Warfare 2* (PlayStation 3)

Electronic Arts (2006) *The Godfather: The Game* (Microsoft Windows)

Virgin Interactive Entertainment (1997) *Blade Runner* (Microsoft Windows)

Rockstar Games (2013) *Grand Theft Auto V* (PlayStation 3)

Activision (2014) *Destiny* (PlayStation 4)

Steve Coley (1974) *Maze War* (Macintosh)

Softdisk (1991) *Catacomb 3-D* (MS-DOS)

Valve Corporation (2002) *Half-Life* (Microsoft Windows)

Valve Corporation (2004) *Half-Life 2* (Microsoft Windows)

2K Games (2007) BioShock (Microsoft Windows)
2K Games (2010) BioShock 2 (Playstation 3)
2K Games (2013) BioShock Infinite (Playstation 3)
Sony Computer Entertainment (2004) Killzone (PlayStation 2)
Sony Computer Entertainment (2009) Killzone 2 (PlayStation 3)
Sony Computer Entertainment (2011) Killzone 3 (PlayStation 2)
Sony Computer Entertainment (2013) Killzone (PlayStation 4)
Capcom (2005) Resident Evil 4 (PlayStation 2)
Capcom (2012) Resident Evil 6 (PlayStation 3)
Valve Corporation (2008) Left 4 Dead (Microsoft Windows)
Deep Silver (2011) Dead Island (PlayStation 3)
Activision (2010) Call of Duty: Black Ops (PlayStation 3)
Activision (2012) Call of Duty: Black Ops II (PlayStation 3)
Activision (2009) Call of Duty: Zombies (iOS)
Activision (2014) Call of Duty: Advanced Warfare (PlayStation 4)
Vivendi Universal (2005) F.E.A.R. (Microsoft Windows)
Bethesda Softworks (2011) Rage (PlayStation 3)
NovaLogic (2000) Delta Force: Land Warrior (Microsoft Windows)
Electronic Arts (2012) Medal of Honour: Warfighter (PlayStation 3)
Teyon (2010) Heavy Fire: Special Operations (Wii)
MicroProse (1983) NATO Commander (Commodore 64)
2K Games (2005) Close Combat: First to Fight (Microsoft Windows)
Hezbollah (2003) Special Force (Microsoft Windows)
Whiptail Interactive (2003) Postal 2 (Microsoft Windows)
Resistance Records (2002) Ethnic Cleansing (Microsoft Windows)
Traffic Software (2004) JFK: Reloaded (Microsoft Windows)

Seznam příloh

Příloha č. 1: Reklamní billboard na hru Destiny na Times Square v New Yorku (obrázek)

Příloha č. 2: Vyobrazení Adolfa Hitlera ve hře Wolfenstein 3D (obrázek)

Příloha č. 3: Admirál Orlock ze hry Killzone 3 (obrázek)

Příloha č. 4: Vyobrazení Usámy bin Ládina ve hře Kuma\War (obrázek)

Příloha č. 5: Zombie ze hry Resident Evil 4 (obrázek)

Příloha č. 6: Kevin Spacey jako Jonathan Irons ve hře Call od Duty: Modern Warfare (obrázek)

Příloha č. 7: Protivníci ve hře Destiny (obrázek)

Příloha č. 8: Statistika po dohrání hry Postal 2 (obrázek)

Přílohy

Příloha č. 1: Reklamní billboard na hru Destiny na Times Square v New Yorku (obrázek)



Zdroj: <http://i.imgur.com/f7rEajw.jpg>

Příloha č. 2: Vyobrazení Adolfa Hitlera ve hře Wolfenstein 3D (obrázek)



Zdroj: <http://www.iwatchstuff.com/2012/11/01/wolfenstein-3d.jpg>

Příloha č. 3: Admirál Orlock ze hry Killzone 3 (obrázek)

Zdroj:

http://img4.wikia.nocookie.net/__cb20110315025444/killzone/images/0/06/Admiral_Orlock.jpg

Příloha č. 4: Vyobrazení Usámy bin Ládina ve hře KumaWar (obrázek)

Zdroj: http://company.kumagames.com/client_v2/img/kw/eps/kw_ep_107.jpg

Příloha č. 5: Zombie ze hry Resident Evil 4 (obrázek)

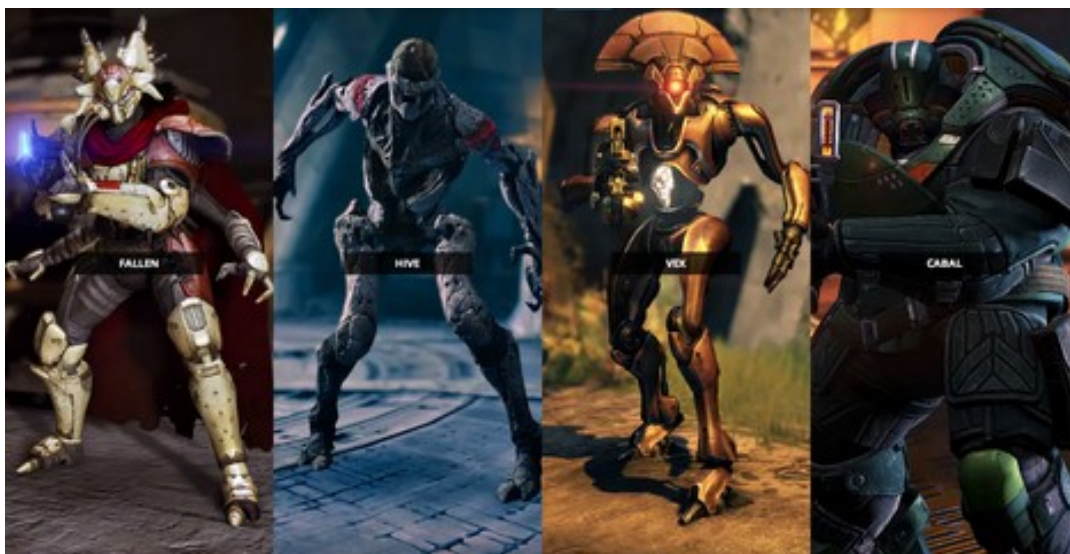
Zdroj:

http://vignette2.wikia.nocookie.net/residentevil/images/f/fb/Zombie_remake.jpg/revision/20080815061629

Příloha č. 6: Kevin Spacey jako Jonathan Irons ve hře Call of Duty: Modern Warfare (obrázek)

Zdroj: http://e.fastcompany.net/multisite_files/fastcompany/poster/2014/10/3037296-poster-p-1-kevin-spacey-enters-the-uncanny-valley-in-the-trailer-for-call-of-duty-advanced-warfare.jpg

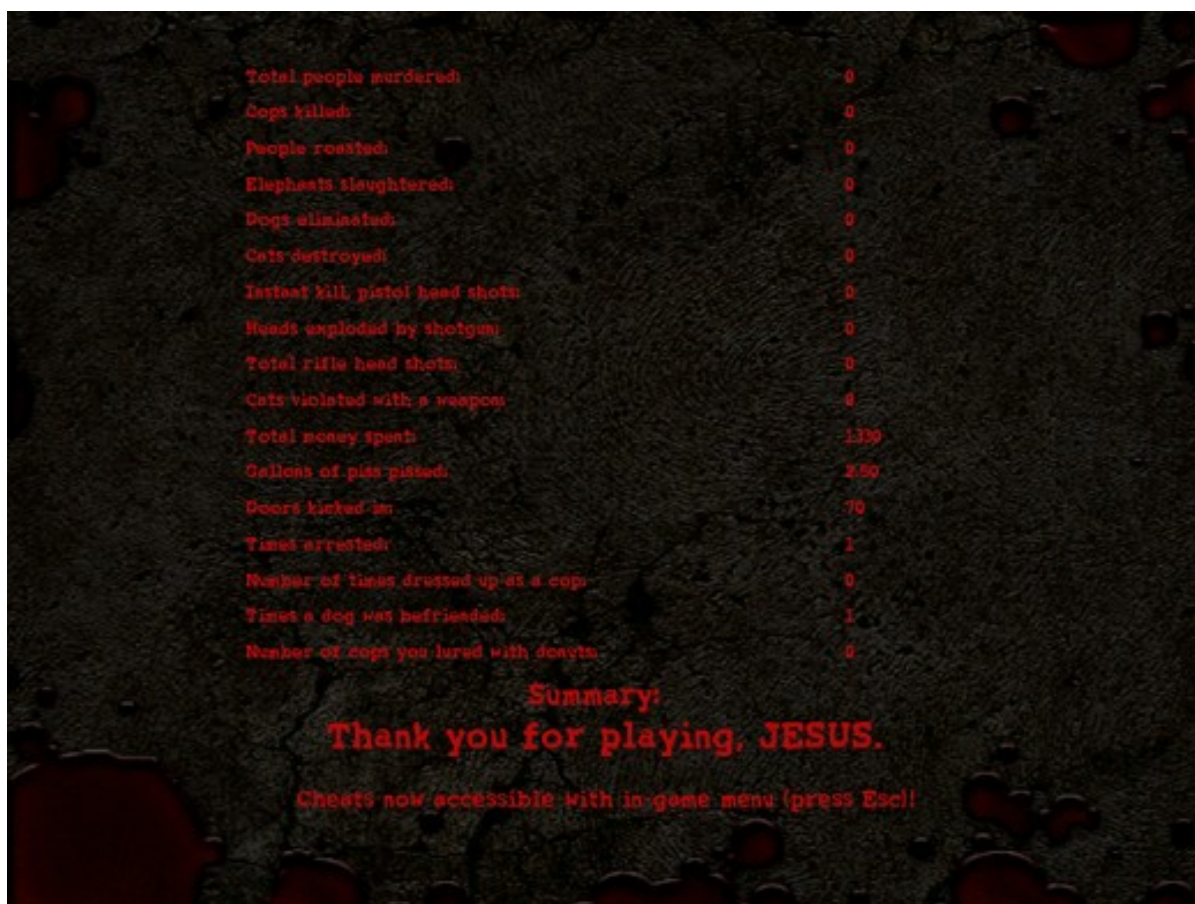
Příloha č. 7: Protivníci ve hře Destiny (obrázek)



Zdroj:

<http://oyster.ignimgs.com/mediawiki/apis.ign.com/destiny/thumb/c/cf/Enemies.png/468px-Enemies.png>

Příloha č. 8: Statistika po dohrání hry Postal 2 (obrázek)



Zdroj: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/5/5b/Postal2-Jesus-Rank.png>