

Hanba tvůrců a chvála hráče? O genderových stereotypích a subverzivním hraní digitálních her

Michal Čuřín

Katedra českého jazyka a literatury, Univerzita Hradec Králové

Shame on the Creators, Praise for the Players? On Gender Stereotypes and Subversive Gaming in Digital Games

Abstract: The article attempts to capture the current value shifts taking place in the game industry by looking at the debate on the contemporary digital game *Kingdom Come: Deliverance* by the Czech development studio Warhorse. For the purposes of contextualisation, the article also reflects on a case known as Gamergate, which served to highlight certain issues in the conception of games and questions about representation and diversity in games. Digital games are no longer the domain of young men alone as gamers now come from all genders and many age groups. Through a gender analysis of this digital game and a discussion/analysis of the controversy surrounding the historical authenticity of representation that has arisen around it, the article highlights the difficulties associated with trying to achieve historical accuracy. A digital game is considered a work of fiction that has its own rules of truthfulness within its own fictional universe. Increasingly, open-world games allow for the suppression of the leading role of the narrator that the game designers created. This tendency is only expected to grow stronger. The role of education and critical engagement with the game medium also need to be considered in the study of this issue.

Keywords: digital games; authenticity; fictional world; gender; Kingdom Come: Deliverance

Čuřín, Michal. 2022. Hanba tvůrců a chvála hráče? O genderových stereotypích a subverzivním hraní digitálních her. *Gender a výzkum / Gender and Research* 23 (1): 32–56, <https://doi.org/10.13060/gav.2022.004>

Na příkladu digitální hry se středověkou tematikou českého vývojářského studia *Warhorse* s názvem *Kingdom Come: Deliverance* (dále též zkráceně *KCD*) z roku 2018 je možné demonstrovat probíhající svár o podobu herního průmyslu a digitálních her, který do značné míry koresponduje s analogickými projevy známými již z dřívější doby v audiovizuálním odvětví. Nejen analýza hry samotné, ale ještě spíše odlišné, často protichůdné společenské diskurzy o hrách jsou dokladem aktuálního hodnotového rozporu, jenž ovšem není výlučnou doménou digitálních her.

Daniel Vávra, jeden ze spoluzakladatelů herního vývojářského studia *Warhorse* (vznik v r. 2011) a jeho současný kreativní ředitel, se stal tvář hry, jíž je věnována v tomto textu pozornost. Vávra vystupuje v médiích, hru propaguje, obhájí atp. Je pochopitelné, že hra rozsahu *KCD* není produktem jednoho člověka. Na její podobě, byť i její scénářistické části se podílí rozsáhlý tým tvůrců a tvůrkyň. Je však jen stěží představitelné, že by výsledný tvar hry byl v zásadním rozporu s představami, názory atp. jejího hlavního designéra. Budeme-li tedy nadále hovořit o Vávrovi jako o autorovi hry, pak je to vždy označení vědomě synekdochické. Vávra je ostatně také tím, kdo koncept vymyslel, kdo stojí za základní dějovou linkou a za jeho ideovým směřováním. Jak Vávra uvádí, „Chtěl jsem si to [historické období] zrekonstruovat, abych se přesvědčil, jak se tehdy žilo. V té době se dělo dost zajímavých věcí, takže nám to dává velký prostor pro příběhy a úkoly.“ (Campbell 2015) V případě *KCD* se jedná o jednu z neúspěšnějších českých her, která zaznamenala úspěch i na světovém trhu. Doposud byly prodány více než čtyři miliony kopií této hry (Anon. n.d.-a).¹ Vývojářský tým hry se v počátcích tvůrčího procesu ucházel o přízeň publika na crowdfundingové platformě Kickstarter, kde zaznamenal se svým konceptem značný úspěch (Anon. n.d.-b).²

Od oznámení hry, resp. od uvolnění prvních ilustrací, vyobrazení ze samotné hry, krátkých videí a první částečně veřejné zkušební verze (alfa verze) se začaly na internetu objevovat výtky od některých uživatelů i uživatelek poukazující na nedostatečnou diverzitu reprezentací osob v *KCD*. Mezi prvními byl příspěvek z blogu zabývající se mj. nebělošským obyvatelstvem v historii Evropy (medievalpoc 2014), který byl následně medializován populárními herními online médii.³ Studio *Warhorse* na tuto kritiku reagovalo tvrzením, že se na našem území v době děje hry jiné rasy než europoidní vyskytovaly jen velmi zřídka, tudíž šance je potkat byla jen velmi malá (mev, lin 2014). Dalším dějstvím kauzy byly četné twitterové příspěvky z května

¹ Avšak podle nástroje GitHyp (2018), analyzujícího chování hráčů a hráček na herní platformě *Steam* a streamovacím nástroji *Twitch*, je počet těch, kteří hrají titul dlouhodobě nebo jej dohrají v porovnání s podobnými tituly, velmi nízký, což lze připsat na vrub relativní náročnosti použitých herních mechanik.

² Cílová suma 300 000 liber byla překonána téměř čtyřikrát.

³ Viz např. Plunkett (2014).

2015⁴ věnované tématu ne/existence nebělošského obyvatelstva na českém území mezi Danielem Vávrou a herním novinářem Arthurem Giesem (tehdy píšícím pro herní magazín *Polygon*).⁵ Široká diskuse k tématu proběhla i v německojazyčném prostředí. Jejím původcem byl německý historik Jan Heinemann (2018), který rovněž věnoval pozornost osobě hlavního designéra hry Danielu Vávrovi, jeho politickým postojům a obecněji problematice autenticity v historických hrách. Shrneme-li kauzu, pak její aktéři zastávali konstantní pozice: na jedné straně se objevila snaha dokladovat existenci nebělošského obyvatelstva na území Čech na základě ojedinělých výtvarných a písemných artefaktů a vidět tvůrce *KCD* jako odpůrce diverzity v kulturních produktech a ve společnosti či přímo jako rasisty. Na straně druhé argumentovali tvůrci hry neexistencí dostatečného množství pramenů svědčících o přítomnosti nebělošského obyvatelstva a celou kauzu považovali za snahu některých jedinců, novinářů a novinářek prepisovat dějiny a předepisovat údajně jediný správný způsob myšlení.

Otázka týkající se reprezentace černochoů ve hře, která vedla Daniela Vávru k vyhrcoené reakci (a jejím dozvukům do dnešní doby) a studio *Warhorse* následně ke smířlivému tónu, se ovšem neobjevila náhodou, ale byla součástí rozvášněné debaty ve videoherním prostředí zejména v Severní Americe, která do našeho prostředí přímo nezasáhla, ale s jejímiž důsledky máme stále co do činění.

Kauza *Gamergate*⁶ má počátek v roce 2014 a v běžném mediálním diskurzu se o ní hovoří jako o jedné z bitev tzv. kulturní války, jež je dnes (minimálně v USA) spojována s konsolidací názorových skupin spjatých s ultrakonzervativně a pravicově orientovanými myšlenkovými proudy, tzv. alt-right. Příčiny vzniku *Gamergate* jsou

⁴ Vágní a nekonkrétní argumentace se omezuje na písemné doklady existence nebělošského obyvatelstva na území historických Čech bez ohledu na fikční podstatu sporného média, viz: Gies (@aegies) „so now you’re saying there weren’t any non-white people in a giantic landmass in northern/western europe“; Vávra (@DanielVavra) „Yes, I am, because, they weren’t“; Gies „and i am saying, uncategoryally, that the historical record says you’re wrong“; Vávra „Oh please Mr. American teach me about my history! I was only born on the borders of Bohemia, Germany and Poland so I don’t know shit“; Gies „i’m saying that people who were non-white have historically wandered through your country at various points“; Vávra „Yeah. I actually checked that for our game. There are exactly three documented slaves during the period between 1300–1500.“ (Gies 2015; Vávra 2015)

⁵ Srov. např. Brezina (2021).

⁶ Pokud jde o hru *KCD*, stala se ještě před svým vydáním a neméně po něm předmětem chvály řady zastánců hnutí *GamerGate*, kteří oceňovali její zaměření na tzv. výlučně mužské aktivity, totiž boj, lov, vzájemné poměřování a soutěžení atp. Srov. např.: „Je to rozhodně hra pro muže, o mužích, zasazená do doby, kdy muži byli muži a ženy si jich vážily. Kdyby tato hra vznikla na Západě, pravděpodobně by se setkala s rozsáhlým odporem davů SJW a feministek, ale našťástí se zdá, že tato zákeřná parta má na tým herních vývojářů, kteří se snaží o historickou přesnost a skutečný pohlcující zážitek, omezený nebo žádný vliv.“ (Quatermain 2014)

spletité, omezíme se zde proto jen na základní obrysy. Spoluautorka inovativní textové hry tematizující problematiku deprese *Depression Quest* (2013) Zoë Quinn byla prostřednictvím veřejných internetových příspěvků obviněna svým bývalým přítelem Eronem Gjonim, že udržovala vztah s herním novinářem serveru *Kotaku* Nathanem Graysonem, a tím měla získat prospěch v oblasti publicity vlastního titulu i jeho hodnocení. Následující akty této kauzy se pojí k prvotnímu impulsu už velmi volně. Zoë Quinn a feministická herní kritička Anita Sarkeesian, která se dlouhodobě věnuje problematice reprezentace žen v hrách a ve videoherním průmyslu, se staly obětí masivní kyberšikany, bylo jim vyhrožováno fyzickým násilím, znásilněním, zmrzačením i vraždou, což u nich vedlo k odůvodněným obavám o život. Stejně tak byly tyto projevy namířeny proti ženám a dalším menšinám v hráčské komunitě, které se jevily být s to ohrozit postavení beneficentů dosavadního společensko-kulturního uspořádání. Prostřednictvím jejich odlidštění, popření jejich přináležitosti k subjektům, jejichž názor či pozice je relevantní, byl oživen známý model chování sloužící pro udržení moci (Schwalbe 1992).

Hnutí *Gamergate* nevyprofilovalo výrazného názorového vůdce, jednalo se spíše o roztříštěnou, i když velmi rozsáhlou akci jednotlivých internetových uživatelů, hráčů, kteří byli nespokojeni s tzv. progresivismem v hrách, feministickou, marxistickou či LGBT+ agendou,⁷ jež měla být protežována některými herními žurnalistkami a žurnalisty. Část podporovatelů *Gamergate* měla za to, že existuje v tomto ohledu spiknutí novinářů – je ovšem třeba poznamenat, že takovýto popis je dosti reduktivní a motivace a projevy jednotlivých protagonistů kauzy mohly být značně různorodé. Jak dokladuje Salter (2016: 34n.), argumenty zastánců *Gamergate* ohledně spiknutí herních novinářů s tzv. progresivisty a progresivistkami byly zpochybněny či vyvráceny. Hnutí lze naopak považovat za pokus uchovat stávající pořádky, neposkytnout prostor pro nová pojetí her, nové narativy i mechaniky a o úsilí vyčlenit ženy a menšiny z rozhodování o podobě herního průmyslu. Byl-li v počátcích hnutí *Gamergate* přítomen upřímný hlas o pozvednutí profesionality a etiky herní žurnalistiky, pak byl přehlušen množstvím urážek a osobních útoků. Kauzu lze nahlížet mj. jako konkrétní demonstraci hegemonní maskulinity, projevované i v mnoha dalších oblastech společnosti. Jedná se o určitý způsob normativního prosazování a vynucování očekávaného chování s cílem ovládat (mj. i další recentní maskulinity) (Connell, Messerschmidt 2005). Je však docela možné, že zastávání těchto postojů není ani v mužské hráčské

⁷ Obě protichůdné ale vnitřně heterogenní skupiny se navzájem označují nutně zjednodušujícími a dehonestujícími nálepkami. Jako *Social Justice Warriors* (ve zkratce často SJW) jsou často označováni tzv. progresivisté a revizionisté, kteří se pokoušejí zvrátit údajně neutrální stav herního průmyslu na svou aktivistickou pozici; z druhé strany pak bývají zastánci *Gamergate* označováni za nacisty, kryptofašisty, příslušníky *alt-right* (alternativní pravice, tj. jedince zejm. v USA prosazující konzervativní bělošskou rasistickou agendu) atp.

populaci dominantní nebo může být vyhledávanou strategií jen v určitých oblastech či životních obdobích (Wetherell, Edley 1999).

Jako reakci na dosud největší případ kyberšikany doprovázející uvedené hnutí přijali mnozí tvůrci a profesní organizace závazek učinit herní prostředí rozmanitější, zajistit přístup ženám a menšinám do tvorby her a herních médií, zvýšit jejich reprezentaci v hrách. Od kulminace kauzy uplynulo více než šest let a její dopady jsou více než patrné. Řada velkých vydavatelství i nezávislých vývojářských společností se ve svých titulech pokouší experimentovat, snaží se hledat nové způsoby vyprávění, volí dosud nezvyklé protagonisty a protagonistky. Příkladem z poslední doby jsou populární herní tituly *The Last of Us 2* (Sony Interactive Entertainment 2020) nebo *Tell Me Why* (Xbox Game Studios 2020) s větším zastoupením žen – hlavních hrdinek příběhu a tematizací a reprezentací LGBT+ osob. Úsilí o zmapování situace a o případnou nápravu poměrů ve videoherním průmyslu je v posledních letech stále patrnější i ze strany regulatorních orgánů. Po řadě menších kauz dotýkajících se vývojářských studií je možno považovat za dosavadní vyvrcholení snahy o popsání a potření sexistických praktik a genderové nerovnosti v herním průmyslu případ jednoho z největších herních tvůrců *Activision Blizzard*, na nějž podal stát Kalifornie prostřednictvím své agentury pro rovné zacházení se zaměstnanci žalobu k Nejvyššímu soudu státu Kalifornie (Department of Fair Employment and Housing 2021a). Jak konstatují žalobci: „Se sexismem se potýká herní průmysl, v němž dominují muži, už desítky let a v posledních letech jeho projevy narůstají. Ženy a dívky dnes tvoří téměř polovinu [hráčské komunity] v Americe, ale herní průmysl stále vychází vstříc mužům.“ (Department of Fair Employment and Housing 2021b) Dlouhodobé vyšetřování ve společnosti *Activision Blizzard* mělo doložit rozdílné mzdové ohodnocení mezi muži a ženami na stejných pozicích, upřednostňování mužů při povyšování a nedostatečnou genderovou a rasovou či etnickou diverzitu ve vedení společnosti, tedy celkovou firemní kulturu, která stavěla ženy do pozic sexuálních objektů a která vylučovala spravedlivé prošetření stížností žen na nevhodné chování na pracovišti. A ačkoli je samotný proces na samotném začátku a vznesená obvinění budou muset být prokázána, je nepochybné, že jeho závěry budou zlomové pro celé herní odvětví a jeho další směřování. Ukazuje se nicméně již nyní, že herní průmysl je systémově postižen sexismem a genderovou nerovností podobným způsobem, jako tomu bylo po dlouhou dobu v průmyslu filmovém. Je ovšem zatím nezodpovězenou otázkou, zda kauza *Activisionu* bude podobným počátkem čistého procesu, jako bylo odhalení praktik filmového producenta Harveyho Weinsteina.⁸

Ačkoli *Gamergate* nebyl českými médii (mainstreamovými obzvláště) nijak zásadně recipován, přece jen se však jeho ozvuky v české hráčské komunitě projeví v podo-

⁸ Blíže viz Farrow (2017).

bě poněkud bizarního sporu o autenticitu a stereotypy v *KCD*, jehož základní obrysy v krátkosti nastíníme. Na jaře roku 2020 publikoval na sociální síti *YouTube* designér hry *KCD* Daniel Vávra (2020) video, které bylo pobouřenou reakcí na přednášku historičky Kláry Hübnerové (2018), již pronesla o více než rok dříve na půdě Masarykovy univerzity v Brně v rámci bloku vystoupení akademiků a akademiček rámovaných hrou *KCD*.

Hübnerová se ve svém vystoupení zaměřuje na problematiku stereotypů a pokouší se dokázat, že hra je jimi prosycena, přičemž poukazuje na vybraná veřejná prohlášení Vávry a na konečné podobě hry dokladuje mj. jeho politické názory. Badatelka se nicméně koncentruje na problematický pojem autenticity. Vychází z toho, že historická věda se opírá jednak o samotné prameny a jejich vědeckou interpretaci, dále o historiografickou tradici a jako poslední a v zásadě určující aspekt vidí sociokulturní diskurz doby vzniku příslušného artefaktu. A právě pro absenci zřetele posledního bodu kritizuje Hübnerová Vávru a jeho hru. Tvrdí, že tvůrčí tým přijal nacionalistický diskurz opírající se o dobově podmíněný pohled Jiráskův, resp. tedy dovozeno pohled Palackého, jenž produkoval mýty a stereotypy o jednotlivých historických postavách, uskupeních či dějích. Autoři hry tedy údajně setrvávají na pozicích prostého popisu, kdy jsou sice schopni historicky věrně modelovat stavební objekty, dobovou zbroj, způsob boje atp., ale zcela si již neuvědomují proměnlivost narativu dějin. Hübnerová se pokouší tuto záležitost dokladovat na postavě Václava IV., když se staví proti jeho vylíčení hrou coby alkoholika a zahaleče. Vymezuje se také proti stereotypním konstruktům agresora (Zikmund), cizince (kumánští bojovníci), zrádce (Němec) či bezbranné oběti (ženské figury). Nutno poznamenat, že přednáška Hübnerové na mnoha místech odhaluje její neochotu osobně a podrobně se zabývat předmětem své analýzy, když sama prozradila, že hru nehrála a odkazuje se pouze na videozáznam z jednotlivého průchodu hrou, čímž zcela pomíjí interaktivní podstatu herního média, nebere v potaz herní mechaniky atp. To nakonec v některých případech vede k nepřesným nebo i nesmyslným vyjádřením znehodnocujícím celkovou ideu jejího vystoupení,⁹ a stalo se to rovněž jednou z příčin následné reakce jednoho z tvůrců hry a masivní kritiky včetně mnohdy nevybíravých útoků internetového publika.¹⁰

Překvapivě se Vávra ve svém apologetickém videu rovněž situuje do role bojovníka proti stereotypům a klišé. Vidí je ovšem zásadně jinde než Hübnerová. Jsou to tradiční filmy či novější hry, jež činí středověk neautentický svým důrazem na ponuřnost zobrazení, nepřesnost kostýmů, neplnokrevnost jednání postav atd., přičemž

⁹ Příkladně uváděné datum vydání hry, mylné představy o způsobu vývoje her atd.

¹⁰ Tato aktivita vedla Historický ústav Masarykovy univerzity ke stažení oficiálního záznamu přednášky (jejíž záznam je aktuálně dostupný na sociální síti *YouTube* pouze mimo oficiální kanál instituce), srov. vyjádření (Historický ústav Masarykovy univerzity 2020). K publicistické reflexi sporu více Wagner (2020), Trhoň (2020).

pro Vávru je metou maximální přiblížení se tomu, *jak to skutečně bylo*. Tímto rankeovským úvodním myšlenkovým rozvrhem eliminujícím zcela ze svého zorného pole onen zmíněný společenský diskurz doby vzniku díla však v konečném důsledku dává za pravdu Hübnerové. Vzhledem k tomu, že nepřistoupí na tuto premisu, je veškerá další obhajoba kritizovaných zobrazení či dějů opřena o subjektivní výběr pramenů, které Vávra považuje za nezpochybnitelné.

A do třetice vzpomeňme veřejnou přednášku osvětlující pozici tvůrců *KCD* vymykající se do značné míry uvedeným polaritám, která zůstala mimo větší zájem publika. Historička studia *Warhorse* Joanna Nowak (2018) v rámci již zmíněného cyklu vystoupení prezentovala záměry i skutečný průběh tvorby hry *KCD*. Vztah tvůrčího týmu k historické autenticitě byl podle ní ovlivněn hned několika aspekty. Šlo o to vytvořit hru historicky věrohodnou, s logickým příběhem, konzistentní, založenou na skutečném příběhu z minulosti. Zároveň ale připouští, že se tvůrci uchýlili k záměrné manipulaci s časem a prostorem, aby mohly herní mechaniky fungovat a hra byla zábavná. Architektura se musela přizpůsobovat možnostem fungování postav ve hře a konečně byly i některé objekty pozměněny v souladu se vkusem tvůrců. Historička svůj exkurz uzavřela triviálním výrokem, který však považujeme v celém „případu“ za stěžejní: „Je to hra, není to skanzen, není to simulátor středověku!“ (Nowak 2018: 43:43)

Přestože Hübnerová i Vávra se shodují ve svých vyjádřeních dotýkajících se fikční povahy hry, tedy prvotnosti příběhu před ostatními složkami opusu, oba se opakovaně uchylují k preferenci oné faktografické roviny a hledají odpověď na dvě otázky: jak to bylo doopravdy a jak by to bylo správně? V určitých aspektech svých argumentů budou oba aktéři zastávat pravdivá i chybná stanoviska a není naší ambicí se do tohoto sporu zapojovat, a to zejména proto, že jej považujeme od samotného počátku za nesmyslný, pro což nabídneme argumentaci níže.

Proč právě nyní?

Už jen skutečnost, že popsané kauzy pronikly i do mainstreamových médií (ne však výrazněji v českém prostředí), že nezůstaly součástí diskusí ohraničené zájmové skupiny, že byly využity pro podporu argumentace v rámci širšího společenského narativu o (ne)svobodě vyjadřování a tvorby – to vše svědčí o tom, že digitální hry jsou fenoménem, jenž aspiruje zasahovat značnou část společnosti. Hry se u určitého výseku populace stávají médiem preferovaným, skrze něž a mikrokosmos s nimi propojených mediálních produktů se mnozí jedinci vztahují k reálnému světu (srov. např. Hussain, Griffiths 2009).

Digitální hry se vyvinuly v masovou zábavu, minulostí jsou představy o typickém hráči jako teenagerovi mužského pohlaví s limitovanými sociálními vztahy. Například ve Spojených státech amerických se hraní digitálních her věnuje pravidelně 64 %

dospělých a 70 % osob do 18 let, přičemž pro 65 % hráčů představuje podstatný aspekt sociální rozměr her (The Entertainment Software Association 2020). Hráči a hráčky preferují hraní v širším okruhu rodiny či přátel, popř. si vybírají takové tituly, jež umožňují online interakci. Dospělí tráví hraním her průměrně 6,6 hodiny týdně online a další 4,3 hodiny v přímé, reálné interakci. V hráčské komunitě sledujeme výrazný genderový rozdíl v preferencích her. Zatímco muži si oblibují žánr stříleček a adventur, u žen převládá zájem o rodinné či party hry, popř. hry akční. Rozdíl mezi pohlavími lze pozorovat rovněž u preferované platformy. Muži hrají nejčastěji na počítači nebo herní konzoli, ženy potom nejčastěji na mobilních zařízeních (mobilních telefonech a tabletech). Podobný genderový rozdíl byl opakovaně zjištěn i v České republice (Bartošová et al. 2012; Basler 2018; Suchá et al. 2018; ČSÚ 2020).

Digitální hry již nejsou zábavou určité části nejmladší generace, tato mediální aktivita se postupně přesouvá i do vyšších věkových skupin. Rovněž lze konstatovat, že se stále snižuje genderová propast mezi chlapci/muži a dívkami/ženami z hlediska samotného hraní her, byť pořád existuje dosti výrazný rozdíl v žánrových preferencích, s čímž koreluje oblíbená herní platforma. Z hlediska našeho předmětu zájmu se tedy vyjevuje otázka, nakolik analyzovaná hra reprezentuje i ženskou část publika. Žánr RPG (hra na hrdiny, z angl. role-playing game), kam můžeme zařadit i *KCD*, sice nepatří mezi nejvíce oblíbené žánry mezi dívkami a ženami. Lze ovšem odůvodněně diskutovat o tom, zda nedostatek reprezentace v hrách tohoto žánru souvisí s jeho nižší obloubou, či snad samotná nízká oblība vede některé tvůrce k eliminaci ženské/dívčí reprezentace. Williams et al. (2009) na základě rozsáhlé analýzy reprezentací v digitálních hrách a amerických demografických údajů došli k závěru, že naprostá většina těchto reprezentací je tvořena bílými heterosexuálními muži, aniž by to bylo odrazem aktuálního složení společnosti. Příčinu toho jevu vidí v kombinaci demografických charakteristik herních vývojářů (totiž zpravidla právě mladších bělochů) a stereotypních představ marketérů o hráčích, kterými, jak bylo již uvedeno, ale zdaleka nejsou pouze mladší muži.

Shaw (2014) se na základě výzkumu hráčů z tzv. marginalizovaných skupin zabývala problematikou vztahu reprezentace nestereotypních identit v hrách a možností a způsobů identifikace s nimi ze strany nikoli mainstreamového publika. Ukazuje se, že identifikace velmi často probíhá na afektivní rovině a samotná reprezentace není až tolik podstatná. V konečném důsledku ale autorka vidí obtíž v tom, že výzkumníci a výzkumnice (a v současné době stále častěji i herní vývojáři) předpokládají existenci nějakých pevně určených „nestereotypních“ identit, jejichž reprezentace objevující se v hrách naplno saturuje potřeby menšinového publika, a to je bezprostředně přijme. Ve skutečnosti by měla být pozornost zaměřena právě na samotné hráče a jejich konkrétní vztahování se k hernímu médiu místo na apriorní výroky o jejich potřebách. To totiž vede na herním trhu k paralelní existenci ustáleného souboru

menšinových zobrazení, tedy k jejich esencializaci a stereotypizaci. Shaw dokládá (ibidem: 249n.), že menšinoví hráči a hráčky preferují jiné aspekty při volbě herních titulů než jen reprezentaci.¹¹ Podle našeho soudu by tedy neměl být určující analytickou kategorií gender a jeho prostá reprezentace ve hře bez ohledu na další aspekty zohledňující zejména interaktivní podstatu herního média a jeho sociálně komunitní rozměr. Namísto by tedy byla zvýšená citlivost k zastoupení odlišných demonstrací genderových identit či k možnostem hráčů a hráček v interakci s médiem vytvářet nebo přetvářet postavy či avatary v souladu se svými představami a smysluplně je zapojovat do herního narativu.

Co je podstatné?

Vyhrocená reakce designéra *KCD* na kritiku jeho hry, potažmo pak masivní smršť ohlasů hráčské komunity či názorových stoupců *Vávry* v kyberprostoru, má tři důvody:

Za prvé se jedná o juvenilní povahu média a jeho dosavadní neukotvenost v mainstreamovém (a českém obzvláště) kulturním diskurzu či nevyhraněnost vůči ostatním médiím. Ačkoli je recenze či kritika digitálních her spojena s jejich vývojem téměř od samotného počátku, byla zaměřena téměř výlučně na ludické aspekty a jejich provedení po stránce narativní, grafické atd., zatímco rozměr společenský, kulturní byl spíše okrajovou záležitostí na rozdíl od nyní již tradičních médií knih, filmu či televize.

Za druhé s rozšiřováním a stárnutím hráčské základny se zásadně mění složení hráčské komunity. Někdejší hájemství mužů a chlapců mladších věkových kategorií, pro něž často digitální hry představovaly únik ze světa, realizaci a saturaci potřeb, uplatnění ve společnosti nedominantní varianty maskulinity, je narušován požadavky dalších skupin na reprezentaci v hrách a podílení se na herním komunitním provozu. Je to patrné i ze sebeidentifikace coby hráče. Přestože rozšíření hraní digitálních her mezi muži a ženami je přibližně vyrovnané, za hráče se označuje násobně více mužů než žen (srov. Pew Research Center 2015), což pramení z hostilního nastavení hráčského prostředí vůči ženám. Dovednosti žen v hrách jsou velmi často zpochybňovány, ženy jsou v tomto prostředí vystaveny obtěžování, nadávkám, jsou objektivizovány a jejich motivace pro hraní počítačových her bývá spatřována ve snaze získat profit (i prostřednictvím) sexuální přitažlivosti atp. (Paassen, Morgenroth, Stratemeyer 2017; Morgenroth, Stratemeyer, Paaßen 2020). Zapojením žen do herní subkultury a podporou ženských reprezentací je však možné tyto stereotypy oslabit (ibidem). Přemrštěné reakce na kritiku her tedy mohou vycházet z pocitu ohrožení dosud výsadních pozic části mužského herního publika.

¹¹ Přičemž ale u některých hráčů nabývá tato záležitost na podstatnosti u her, které posilují realistický zážitek.

Třetí a pro naše další úvahy nejpodstatnější důvod konfliktních postojů spočívá v neschopnosti tvůrčího týmu, jakož i publika chápat podstatu a funkci uměleckého či fikčního díla. Je nesporně na místě vyjádřit se k dosud nepřilíh častému spojení digitálních her a umění. Otázku vztahující se k tomu, zda digitální hry jsou nebo spíše mohou být uměním, si položila Bendová (2016: 39–43) a dospěla k závěru, že je třeba promýšlet problematiku s ohledem na čtyři aspekty, jež jsou podstatné pro posouzení uměleckosti daného artefaktu. Ve středu zájmu stojí obvykle subjekt receptora, který je schopný, nadaný či přístupný vnímat dílo jako umělecké a tomu přizpůsobovat svoje jednání a konání. Neméně podstatná je pak sociální rovina recepce, kdy se individuální úsudky a z nich vycházející akty zmnožují a strukturují, probíhá souboj o jejich podstatnost, což má praktický dopad i v oblasti jednotlivých institucí, potažmo organizací. Uvažování o uměleckosti je ovšem silně spojeno také s uměleckou tradicí, historií posuzování toho, co je umění, jaké to má vlastnosti, jaké obsahy dílo zprostředkovává, na jakou školu se navazuje, o co se opírá atp. Uvažování o digitálních hrách jako uměleckém oboru nevyhnutelně bude operovat s předcházejícími druhy médií, u nichž již debata o ne/uměleckosti byla završena a týkala se filmu, výtvarného umění či literatury. A konečně je to aspekt uměleckých prvků a zážitků, tj. jsou-li takové, které rozvíjejí umění jako celek prostřednictvím nového média novým, originálním či specifickým způsobem.

Jakákoli debata o umění se jen těžko vyhne omezování tzv. uměleckosti kvalitativními kritérii, jež pochopitelně vycházejí z určité historické a společenské situace. Tedy konkrétní soud jednotlivých aktérů a akterek či skupin vyčlení jistou část digitálních her coby uměleckých artefaktů a zbývající část za umění považovat nebude (tj. bude je nejspíše označovat jako komerční, spotřební, brakové atd. výtvoř). Výsledkem těchto soudů je obvyklé odstraňování tzv. populárních produktů ze zorného pole publika prostřednictvím kritiky či vědecké analýzy s ohledem na proklamovanou ne-uměleckost takových her a děl. To samozřejmě není způsob nijak nový a např. pro krásnou literaturu po dlouhou dobu její reflexe postup oblíbený a nezřídka stále praktikovaný.¹² Za užitečnější ale považujeme pohled aspirační.

Ona uměleckost určená (strukturalistickým pojmoslovím) přítomností estetické funkce, tedy potenciálem artefaktu vyvolat libost a znaku oprostit se od přímého spojení se skutečností rozšiřuje dosti pohled na tzv. uměleckou podstatu. Přestože je umělecká hodnota většiny takovýchto opusů (z hlediska etablovaných žánrů a estetiky) nízká a jejich potenciál přetrvat v individuální či kolektivní paměti je spíše omezený či mizivý, tvoří i tak nezbytné podhoubí, ze kterého vyrůstají a čerpají díla skutečně uměleky hodnotná. Případně jednotlivé složky takových děl (např. hudební či grafic-

¹² Ke strategiím odstraňování a vymazávání tzv. brakové literatury blíže viz např. Janáček (2004).

ká) jsou umělecky cenné, přestože celek již výraznějších kvalit nedosahuje. Pochopení populární kultury není možné bez poctivého zabývání se jejími produkty i v nových médiích (Williams 1974). Ostatně ona často bezproblémově přijímaná existence (vyššího) umění či kultury musí být vnímána jako pevně svázaná s konkrétními institucemi či praktikami výběru z rozsáhlých korpusů v rámci jedné společnosti, popř. i mezi společnostmi (Williams 2017: 87n.). Byla by tedy chyba koncentrovat pozornost na tituly tu nezávislých studií (jelikož možná nepodléhají v takové míře komerčnímu kalkulu), tu na tituly, za jejichž vznikem stojí příslušníci a příslušnice těch či oněch dosud společensky marginalizovaných skupin (protože se jeví potřebné tyto skupiny ve společenském diskurzu podpořit či zvýznamnit) nebo na tituly zaměřující se na společensky palčivá či kontroverzní téma, hry preferující konstruktivní mechaniky před těmi destruktivními atp. Nijak nezpochybňujeme, že hledisko hodnotové (totiž třeba hledisko oné uměleckosti) hraje a bude hrát svoji nezpochybnitelnou úlohu, nesmí se ale stát kritériem jediným, potažmo určujícím. V tomto ohledu se nám jeví jako rozumné tzv. hodnotu hry uzávorkovat, protože pro následnou analýzu nepřináší žádnou přidanou hodnotu, a činit předmětem zájmu v obecné rovině fikční svět hry.

Poněkud rozsáhlé vyjádření k povaze digitální hry považujeme za nezbytné, neboť v něm spatřujeme základní věc sváru v souvislosti (nejen) se hrou *KCD*, jak jsme uvedli výše. Je to konečně vzájemný vztah fikce a reality, více než dvoutisícileté hádání a bádání na téma mimesis, jež sice nemáme ambici rekapitulovat, chceme však v tuto chvíli napřít pozornost na onen výsek tzv. fikčního historického narativu.

Teprve v závěru 19. století se po rozsáhlých diskusích přistoupí k oddělení umělecké fikce od historiografie pod vlivem pozitivistické metody akcentující faktografickou přesnost. Problematika poměru fikce a tzv. reality ale byla po celé 20. století rozrušujícím momentem, v jednu chvíli jako otázka historické přesnosti, jindy coby záležitost odstupu recipienta či tvůrce od zpředmětňované epochy, coby stávání se samotné fikce součástí historie až po pojetí historie jako pouhých kulís pro zobrazení veskrze současných dějů a svárů (srov. např. Aust 1994; Hrabák 1983; Dokoupil 1987; Moldanová 2007). Jak případně poznamenává Ryan (2015: 119): „Rozdíl mezi fikcí a non-fikcí není v tom, že jedno zobrazuje odraz světa, zatímco druhé zobrazuje sám svět, protože obraz světa vytvářejí oba typy textů. Jde spíše o funkci, kterou tomuto obrazu připisujeme: v jednom případě je kontemplanace světa cílem sama o sobě, zatímco v druhém případě je hodnocena správnost světa textu vzhledem k referenčnímu světu, se kterým se čtenář obeznámil pomocí jiných informačních kanálů.“

Dostáváme se tak k jádru sporu reprezentovaného v našem příkladu Vávrou a Hübnerovou, kteří paradoxně zastávají tutéž pozici, jež odmítá přiznat fikci nárok na autonomii, tendenci fungovat jako samostatný svět bez vztahování se ke světu aktuálnímu. Autonomní pojetí ovšem značně problematizuje pojem pravdy, přesnosti, vhodnosti, prospěšnosti atd. V rámci fikčního světa je pravdivé to, co za pravdivé určí autorita jeho

demiurga (ibidem: 131) bez ohledu na tuto hodnotu v aktuálním světě. Pravdivé (totiž pragmaticky účelné) je pouze to, co slouží k udržení a posílení fikčního světa. Všechno podstatné je vtěleno zřejmě nebo implicitně do nosného média (Doležel 1993: 10). Vrátime-li se ke hře *KCD*, pak otázky historické přesnosti materiální kultury, dohady o pojetí té či oné historické postavy či o přítomnosti etnických menšin a postavení žen s ohledem na historickou realitu postrádají smyslu, neboť pro fungování fikčního světa nejsou zásadně podstatné, přestože pro historiografickou práci by byly kruciólní.

Takovýto přístup by ale de facto vymazal jakoukoli společenskou kritiku fikčního díla cílící posoudit jednotlivé jeho prvky a jejich soubory na pouhé rozhodnutí o jejich ne/prospěšnosti pro fikční svět či narativ. To by jistě bylo reduktivní, ale tato výchozí pozice umožní oprostít uvažování o fikčním světě o imaginární historickou pravdu, jakousi až platonskou ideu správnosti a přesnosti, k níž je třeba se zarputilostí se upínat a oceňovat umělecké dílo (v onom širokém slova smyslu) podle toho, jak se dokáže přiblížit tomuto nedostižnému ideálu.

Způsob uchopování historie je neodmyslitelně závislý na typu média, skrze nějž je tato zprostředkována recipientovi či recipientce. Například ve filmu je zapotřebí mnohem minuciózněji soustředit pozornost na jednotliviny, které v psaném textu byly beze škody na celkovém smyslu pominuty či byly ponechány na čtenářových nebo čtenářčiných fabulačních schopnostech. Vedle toho filmový snímek musí být doveden k přesvědčivosti v zobrazovaných detailech, jako je ošacení postav, způsob a rychlost jejich pohybu či nakládání s konkrétními nástroji. Film spolupůsobí rovněž hudbou, grafickým ztvárněním atd. Zkrátka fikční svět se zde vyjevuje mnohem konkrétněji, což by mohlo svádět k tomu považovat jej za svět reálný či za jeho věrný odraz, a tedy přikládat těmto hmotným nebo duchovním artefaktům nepřiměřený význam. Přesvědčivě se s tímto způsobem uvažování o žánru historického filmu vypořádává filmový teoretik Robert Rosenstone, který tvrdí, že to, co se nám předkládá na filmovém plátně, není okno do minulosti, není to realita, ale realita metaforická (Rosenstone 2006: 160–162). Film není souborem jednotlivin, není tvořen výčtem dat či faktů, ale do popředí se dostává metafora, symbol či něco, co by šlo nazvat náhledem na historii.¹³ Historie není ve filmu obsažena, není ji možno z něj vydobýt, naopak je toto médium přístupno napomáhat přibližování se historické realitě, prozkoumávat ji, ohledávat a prostřednictvím dramatických příběhů ji i zakoušet a spoluprožívat (ibidem: 163).

Mezi prvními, kdo výrazněji vstoupili do debaty ohledně vlivu herního média na ztvárnění historie, byl William Uricchio (2005), který jako výchozí a zásadní bod své-

¹³ Ostatně na metaforický rozměr i psané historie (třeba beletristické) či historiografie upozorňuje již Ankersmit (1994), když považuje za prospěšnější soustředit pozornost než na historický obsah na způsob jeho zprostředkování, tedy diskurz.

ho uvažování spatřuje podstatný rozdíl mezi hrami, psanou historiografií a filmem spočívající v interaktivní povaze nejmladšího média. Zatímco tradiční média ztvárňují minulost v zásadě ve fixované podobě, v níž je recipientovi určena toliko interpretační úloha, herní médium staví do popředí spíše simulaci historie, nastavení výchozích pravidel, na jejichž základě může hráč nebo hráčka vytvářet vlastní verze dějů, tj. alternativní historie, nebo dějin „co by kdyby“. To ovšem neznamená, že počítačové hry v určitém omezeném rozsahu neoperují i s fixovanými podobami historie. Může se jednat o konkrétní historické zasazení děje zprostředkované textovou podobou, o vložené audiovizuální filmy posouvající příběh (cutscény) a konečně i o ony již vícekrát diskutované materiálněhistorické jednotliviny.

Uricchio identifikuje dva odlišné typy nakládání s historií v počítačových hrách. Jednak jde o hry vztahující se ke konkrétní historické události nebo epoše, které maximalizují historickou přesnost a věrnost, přičemž právě tento aspekt je v nepřímé úměře k hráčově možnosti (libo)volně nakládat s příběhem a s vyústěním děje atp. Hráč či hráčka jsou tedy mnohdy stavěni do role mikronarátora či mikronarátkorky, určují osobní dějiny, zatímco tzv. velký příběh historické události nebo epochy musí být odehrán v souladu se záměry tvůrčího týmu. Jednak jde o hry, které se soustřeďují na dějiny z pohledu spíše abstraktního nebo procedurálního, v nichž „hráč činí strategická rozhodnutí a učí se vyrovnávat s jejich důsledky, [kde je] osvobozen od historicky specifických podmínek“ (ibidem), čehož typickým příkladem je série her *Civilizace* (MicroProse 1991, 1996 ad.), u nichž lze mnohem snadněji právě prostřednictvím souboru těchto mechanismů nebo principů identifikovat ideologii, která za nimi stojí. Je to tedy v konečném důsledku historická detailnost, vztahování se k historickému referentu, co činí zásadní rozdíl mezi oběma typy pojmání historie v počítačových hrách, které detekuje Uricchio.

Společný oběma typům je ale obrat pozornosti k hráči v souladu s poststrukturalistickým pohledem na historii opouštějící nárok na jediné správné výpovědi, problematizující postavu vědouceho autora, a nadšení z možností nového média a jeho „hypertextovosti“, objevující se v odborném diskurzu nejhojněji v závěru 20. století.¹⁴ Počítačová hra svým důrazem na proměnlivost podmíněnou její interaktivní podstatou vede k reflexi dějin jako proměnlivého konstruktů závislého na pohledu, rozhodnutí, představivosti i dovednostech subjektu.

Je ovšem relevantní otázka, zda toto optimistické vidění vybraných atributů herního média není pouze zbožným přáním. Sice se nabízí možnost adorat volnost hráče či hráčky a jejich podíl na utváření nového pojetí dějin nebo jeho uchopování, jakož i odhalování určitých procedur či struktur uplatňujících se v dějinách, avšak neodbytně se vkrádá pochybnost, zda je tento aspekt empiricky doloženým faktem.

¹⁴ Srov. např.: Barthes (1970); Turkle (1995); Bolter (1992); Ryan (2001).

Imerzivní charakter herního média odpoutává hráče od vědomé reflexe konání, resp. čím více je hráč upoután děním ve hře, tím méně je schopen odhalovat procesy, které ji uvádí do chodu, či toto činit na vědomé úrovni a vice versa. Hluboké zaujetí médii může zapříčinit odsunutí autority zprostředkovatele vyprávění/vypravěče mimo zorné pole subjektu, čímž se naopak může objektivizovat, odproblematizovat nastavení fikčního světa, jež může být silně ideologicky zatíženo. Jako by možnost volby hráčky či hráče, zda půjde vlevo, či vpravo, zda půjde pěšky, či pojede koňmo, zakrývala, že je ve stejně pevném objetí svého autora, jako byl čtenář historických románů. Ostatně poznání, že čím hlubší je tělesná zakotvenost vypravěče (a hráče budeme pro tyto účely považovat za spolunarátora v rámci herního média) ve vyprávění, tím menší je jeho schopnost referovat o něm zvenčí, bylo popsáno právě v literárněvědné naratologii (Stanzel 1988: 240). Studie Lukáše Kolka et al. (2021) doložila přesvědčivě na příkladu české historické hry s tématem vyhnání/odsunu Němců, že i relativně krátká herní expozice má výrazný vliv na postoje recipientů a recipientek k zobrazeným historickým událostem v krátkodobém i dlouhodobém hledisku.¹⁵

Nejasná ale stále zůstává schopnost hráčů a hráček identifikovat nastavené ideologické pozadí, rozpoznat onoho skrytého metanarátora a jeho motivace, tím spíše v hrách autentických (tj. zvolených hráči dobrovolně), jež hrají pro zábavu a u nichž se očekává hluboké zaujetí samotnou hrou, než v hrách vzdělávacích, recipovaných zpravidla ve vzdělávacích institucích s promyšlenou metodikou zahrnující cílenou reflexi prožitého. Je-li fikční svět zjednodušenou verzí světa aktuálního, prostorem s omezenou sadou pravidel, nemělo by být příliš obtížné pro subjekt jej poznat, pochopit, ovládnout a proměnit jej podle svých představ. Butler (1999: 118) v debatě o možnosti sociální změny tvrdí, že „podřídit se řádu znamená porozumět tomu, jak tento řád funguje“, což v sobě skrývá možnost systém přeznačkovat, využít způsobů jeho fungování pro vlastní prospěch. Máme ale za to, že taková možnost se neotevřívá každému jedinci, který se systému podřídí, ale pouze takovému, který je schopen jej vědomě reflektovat. Bude totiž rozdíl mezi intuitivním reagováním na nastavená pravidla, což může vést k úspěšnému pobývání ve hře (ostatně herní tvůrci se snaží, aby byl vstup hráče či hráčky do hry pocítován jako pokud možno přirozený, neuvědomovaný, nezatížený nutností se vědomě učit pravidla, ale aby jejich osvojování bylo integrální součástí hry), je to ale připodobnění organismu, který pouze reaguje na vnější podněty. Naopak teprve rozpoznání, identifikování a vědomě reflektování systému může vést k úspěšné strategii jeho narušení.

¹⁵ A jak vyplývá z ojedinelé (prozatím preprintové) metaanalýzy (Kolek et al. 2022), platí to nejen pro vzdělávací narativní počítačové hry, změna implicitních i explicitních postojů hráčů je výrazná.

(Non)konformní hra?

Hra *Kingdom Come: Deliverance* je situována do roku 1403 a rámována konfliktem mezi českým králem Václavem a jeho bratrem Zikmundem. Protagonistou a hlavní hratelnou postavou je syn skalického kováře Jindřich, jenž se po násilné smrti rodičů zapříčiněné Zikmundovým vojskem dozvídá, že je ve skutečnosti synem místního velmože. Hra je v hlavní dějové linii vystavěna kolem snahy Jindřicha pomstít své rodiče, porazit a vypudit zbytky cizího vojska a pomoci místní šlechtě převzít zpět moc nad krajem. Tvůrci hry, jak bylo uvedeno výše, se pokoušeli vytvořit autentickou historickou hru oproštěnou od fantastních prvků, totiž hru nekonformní, která by záměrně vzdorovala aktuálnímu vkusu a mainstreamové produkci: „Smrt otřepaným klišé! Už vás nebaví zabíjet krysy ve sklepě? Nebo se s vámi zachází jako s posílčkem, který převáží věci z bodu A do bodu B? To nás taky! Proto jsou naše úkoly jiné.“¹⁶ (Anon. n.d.-b)

Identita herní postavy je tvůrčím týmem pevně dána a není možno ji měnit, což není jen záležitost samotného narativu, ale celého ustrojení a uspořádání herních mechanik. Zaměřují-li se totiž tyto mechaniky primárně na perfektní provedení ovládnutí zbraní, obstojné zvládnutí boje, vyšetřování, hraní kostek atd., pak do značné míry vylučují vytvoření příběhu s ženskou hrdinkou, neboť tím by se narušil onen celkový fikční rámec tzv. autentické hry. Hra ale ponechává hráče či hráči určitou míru volnosti v tom, nakolik přitaká tomuto rozvrhu, či zda bude volit poněkud odlišnou strategii v rámci narativu. Hra umožňuje velkou část úkolů vyřešit alternativním způsobem, bez agrese, použitím vychytralosti, výmluvnosti, lsti či lži – a tyto způsoby řešení úkolů se následně projeví v posílení odpovídajících charakteristik avatara.

Některé kritické ohlasy na hru také negativně nahlížely stereotypní reprezentaci ženských postav v příběhu, které plní roli manželek a matek, hospodyň, lazebnic – rozumějme také dobových prostitutek, k nimž může hráč přicházet pro rozptýlení ad. Nelze nechat bez povšimnutí, že protagonista získává za svedení vdané ženy v rámci herní mechaniky plusové body k charismatu, což sugeruje implicitního mužského heterosexuálního hráče. Vedle toho hra operuje i s menšinou žen, které se takovým schématům vzpírají – činí svobodná rozhodnutí, mohou překračovat zaběhlé stereotypy, chování spojované se ženami, jsou aktivními (spolu)tvůrkyněmi svých osudů (jmenujme např. postavy Štěpánky, paní z Talmberka, nebo kořenářky Gertrudy). Podobně ani mužské figury se neomezují na zobrazení machistických individuů, některé z nich

¹⁶ S tímto tvrzením poněkud kontrastuje představená zápleтка o chudém chlapci, jehož výjimečnost bude teprve následně rozpoznána a on k lepšímu životu přijde, což je jedno z nejčastějších topoi narativních opusů.

Lze vidět jako parodie maskulinní hypertrofie, jindy jako ubřečené slabochy obávající se bolesti (př. laik Prokop); tvůrci se nevyhnuli ani zobrazení postavy s neheterosexuální identitou. Právě na postavě novice Lukáše lze prokázat, jak na jedné straně klamně důležitou roli při utváření příběhu hraje samotný hráč či hráčka a jak na straně druhé striktně kontroluje herní narátor vyznění příběhu a jeho celkové směřování.

Novic Lukáš byl pro citovou náklonnost k mužům poslán svým otcem za trest do kláštera, ve kterém Jindřich krátce pobývá. V rámci řešení dílčího úkolu vede mj. rozhovor i s Lukášem, přičemž část diskuse se dotýká sexuální orientace této postavy. Hra umožňuje hráči volit ze sumy předpřipravených výpovědí a nabízí soubor reakcí herního prostředí na toto jednání, řečeno Aarsethovou (1997) terminologií textonů, z nichž se teprve hráčovým průchodem hrou utváří konkrétní sled událostí, tj. skripton. Už od samotného počátku jsou ale hrou některé postupy a volby hráči zapovězeny: tedy nemůže postavu zabít, neboť by znemožnil plnění vedlejších úkolů, nemůže ji libovolně urážet, na druhé straně s ní nemůže navázat např. citový vztah atp. Situační pole, do něhož vstupuje hráč, je tedy od samého počátku omezené, hráč musí vybírat z předem nastavených voleb. Hráč či hráčka sice mohou následující diskusi vést mírně konfrontačním směrem s ohledem na sexuální orientaci postavy, ale hrou jsou odměněni (zvýšením tzv. *reputace*) pouze za vyústění vedoucí k veskrze modernímu pochopení této orientace jako vrozené a neproblematické. Přestože herní vyprávěč ponechává určitou vymezenou míru volnosti hráči v reakci na odlišnou sexuální orientaci, můžeme docela přesvědčivě dokladovat, že preferuje nekonfliktní, smířlivé a poučené řešení, čímž odhaluje část svých etických zásad.

Nelze tedy o hlavní příběhové linii vyřknout jednoznačný odsudek co do zobrazení genderových stereotypů či stereotypů stran sexuální identity, spíše pozorujeme nepříliš rozsáhlou škálu odlišných zobrazení. Pokud bychom tedy chtěli ve hře hledat diverzitu a nestereotypní reprezentace, našli bychom je, ale v konečném důsledku jde přece jen o kvantitu i kvalitu těchto reprezentací. Tvůrci kolektiv volbou scény, jejím umístěním a zdůrazněním v příběhu činí některé aspekty fikčního světa zřejmější a hodnotnější než jiné. Hráč bezpochyby ve hře může strávit desítky hodin nekonfliktním sbíráním léčivých bylin, leč teprve participace na výše uvedených akčních aspektech mu umožní využít potenciál hry naplno anebo se vůbec smysluplným způsobem podílet na narativu.

Tzv. autenticita má své jasné limity a mnohdy ji tvůrci záměrně omezují. Měla-li hra být skutečně autentická, pak by mělo být možné páchat násilí na osobách všeho věku, včetně dětí, resp. nedospělci by měli být ve hře vůbec přítomni, avšak z pocho-pitelných důvodů toto není ve hře povoleno. Stejně tak není umožněno znásilnění ze strany hlavního hrdiny. Proč může hlavní hrdina někoho, byť i nevinného člověka, zabít brutálním způsobem se všemi zobrazenými detaily, ale již se nemůže dopustit násilí na ženách? Je to konečně rozhodnutí tvůrců normalizující zobrazení násilí prostého,

ale zobrazení násilí sexuálního jako cosi nepřipustného – resp. vyhrazeného v narativu pouze cizímu kmeni Kumánů – totiž jako akt vyhrazený těm „jiným“, zatímco „našich“ se nemůže a nesmí týkat. Je to otázka souboje hegemonní maskulinity, reprezentující vhodné či přijatelné způsoby chování, v kontrastu s cizí, údajně barbarskou maskulinitou, nedosahující úrovně „vyspělého a civilizovaného“ řádu. Do rozvrhu fikčního světa se tedy promítají vlivy vycházející jednoznačně ze světa aktuálního. Hráči jsou ve volnosti konání záměrně omezováni, neboť záznamy násilných aktů šířených některými z nich na sociálních sítích by nesporně vyvolaly nežádoucí polemiku a medializaci a mohly by vést k finančním škodám celého podniku.

V průběhu zmiňované crowdfundingové kampaně tvůrci registrovali a publikovali zájem hráčů/hráček o možnost zvolit jako výchozí i ženskou postavu, příp. ženskou postavu do příběhu jako aktivní figuru včlenit, k čemuž nakonec po dosažení původní požadované částky svolili v podobě zvláštního DLC¹⁷ *Ženský úděl* z roku 2019. Pozoruhodné však je, že ženská postava byla do hry zařazena jako jedna z odměn za dvojnásobné překročení cílové částky příspěvků. Odvozenost ženské postavy, její uvolnění tzv. za odměnu, doslova vyměnění její existence za finanční protihodnotu, je pro další zobrazování a včleňování ženských postav do příběhu signifikantní.



Zdroj: Warhouse Studios 2019.

¹⁷ Downloadable content, stahovatelný obsah, navazující nebo částečně autonomní část původní hry, která rozšiřuje základní podobu titulu.

Příběh se soustřeďuje na osudy vesnické dívky Terezy v období před útokem vojska na Skalici a krátce po něm, jak byl představen v hlavní dějové linii. Objevují se tu sice nové mechaniky vztažené k všednodenním starostem vesničanů, jako je krmení drůbeže, ale tyto nemají v konečném důsledku na úspěch hráče či hráčky žádný podstatný vliv. Pozoruhodná je míra koncentrace narativu na pudovou sexuální stránku u protagonistky a dalších jednajících postav. Uvedme několik příkladů: Tereza je při svém rozhovoru s kovářkou záhy tázána na svatbu, zatímco tyto hovory mezi sebou mužské postavy nevedou nikdy, v jejich případě jde o čest a boj, o nadvládu, zatímco u dívek se vše podstatné odehrává v rámci rodinné konstelace. Scéna s Jindřichem z hlavní dějové linie vrcholí plácnutím dřevěného meče přes Terezino pozadí; jindy potřebují děvčata získat důležitý artefakt, přičemž hra primárně nabízí jeho obstarání prostřednictvím svádění mužské postavy; Terezina kamarádka touží po chlapci a hráč či hráčka mají přispět k jejich spojení atd. Příběh pracuje s dalším klišé, ve kterém otec přichystal pro Terezu bohatého, ale starého ženicha, ona by si ale ráda vybrala manžela podle svého uvážení. Dostávají se zde do sporu dva stereotypy: jednak je to představa romantické lásky, jednak patriarchální pojetí uspořádání rodinných svazků na základě majetku a jeho prospěšnosti k pokračování rodu. Tím, že narativ upřednostňuje onu představu romantické lásky, se opět vymaňuje z pozic tzv. autentického a zavděčuje se vkusu přivklému populárním narativním strukturám. Postava Terezy je v mnohém ambivalentní. Na jedné straně je zobrazována v podřízené pozici vůči mužům a podílí se na šablonovitém zobrazování žen a dívek, na straně druhé ale v mnohém překračuje stereotypy s ženami a dívkami spojované, například je iniciativní, rozhodná, vstupuje vědomě do konfliktu s nejasným výsledkem, je přístupná fyzické konfrontaci, může se vzepřít patriarchálnímu tlaku okolí atd. Střetávají se zde dvě pojetí, z nichž jedno bude svědčit pro utvrzování různých předpojatostí a druhé bude dokazovat opak. Je to analogická debata, která byla již dříve vedena o jinou ikonickou postavu herního média, totiž Laru Croft.¹⁸ Nelze pochopitelně z uvažování vynechat roli hráče, respektive hráčky. Tedy otázku, zda může projít touto částí hry v rozporu s určeným narativním rozvrhem. A podobně jako v případě postavy Jindřicha to jistě možné je, leč za cenu toho, že hráčka či hráč nebudou participovat na hlavním příběhu, že opustí naznačenou linii vyprávění, vzdají se některých, mnoha nebo všech vedlejších úkolů, zkrátka přetvoří hru do podoby pouhého přežívání ve fikčním světě s omezenou možností interakce s dalšími postavami. Existence by to byla nepochybně velmi trudná. Nechce-li hráč rezignovat na příběhovou část, je mu umožněno v omezeném rozsahu vzdorovat nastaveným mechanismům, pokusit se vyvázat z onoho „ženského údělu“. Právě toto zápolení a konečné poražení hráčovy

¹⁸ Srov. Kennedy (2002).

snahy může přivést hráče nebo hráčku k uvědomění si ženské oprese v historickém (potažmo i v aktuálním) prostředí, rozpoznání škodlivých mechanismů, které dívky svazovaly a stavěly do rolí podřízených mužům apod. Tím může být hra prospěšná jako nástroj uvědomění si analogie herních pravidel omezeného fikčního světa a světa aktuálního.

Druhá část rozšíření původní hry se koncentruje na postavu Johanky, pečující o nemocné v klášterním špitále. V tomto případě již opět hráč či hráčka operují pouze s Jindřichem a snaží se Johance pomoci s těžkostmi vyplývajícími z jejích snů. Tím, že se opětovně přenáší aktivní úloha z dívky na Jindřicha, se dokladuje nemožnost udržet v rámci takto nastaveného herního rozvrhu jednající ženskou hrdinku. Ta je naopak odsouvána do role oběti, ženy, které je třeba pomáhat, chránit ji, činit za ni zásadní rozhodnutí, zatímco ona sama je „postižena“ vidinami, slabostí a odtržeností od tzv. reálného světa.

Bylo by příliš snadné a možná také prvoplánově odsoudit *KCD* jako příklad sexistické a misogynní hry operující s genderovými stereotypy. Vedle nepochybně problematických reprezentací žen obsahuje také určité množství mužských i ženských postav, které se zjednodušujícím interpretacím vzdávají. Jak jsme doložili, hra *Kingdom Come: Deliverance* zcela jistě ale není učebnicí dějepisu, historiografickým pojednáním, je docela samozřejmě dílem, jehož fikční svět jevově odkazuje k historickému zasazení, ale jehož narativ je odrazem smýšlení, představ a hodnot tvůrců hry, tedy záležitostí veskrze současnou.

Závěrem: nadějně vyhlídky?

Stejně jako je nesmrtelná debata o vztahu umění a reality, podobně je tomu s možným vlivem médií na své recipienty a recipientky. Vzpomeňme již klasické televizní výzkumy George Gerbnera¹⁹ či stále aktuální vyhocené spory o povahu vztahu digitálních her a násilí týmů vědců Craiga Andersona a Christophera Fergusona.²⁰ Ať budeme jakkoli mediální kultivační teorii problematizovat, můžeme jen těžko odmítnout určující roli narativu ve vývoji našeho druhu. Už jen samotný fakt, že příběh a jeho (znovu)prožívání a vykládání přežil jako živý a životný od počátků lidstva až po současnost, svědčí pro jeho podstatnost. Jak naznačuje Gottschall (2012), stojí za naším úspěšným vývojem právě příběhy, které nám umožnily přežít ve skupině, nacvičit reakce na výzvy, které nás čekají ve skutečném životě, odžít si hluboce uložená traumata atd. Wolf (2020) vidí v příbězích příležitost zvrátit snižující se empatii ve společnosti. V digitální hře je

¹⁹ Srov. např. Gerbner, Gross (1976); Gerbner et al. (1980).

²⁰ Blíže viz např. studie: Anderson, Gentile, Buckley (2007); Anderson et al. (2010); Ferguson (2007); Ferguson, Dyck (2012); Ferguson (2015).

hráčka nebo hráč často postaven před závažná morální dilemata, na rozdíl od knih však vidí okamžitě důsledky svých činů – přebírá odpovědnost za dění. Co je v případě literatury pouhou slabou virtuální hrou (co by kdyby), je v případě her fiktivní realitou, jak dotvrzuje herní teoretik Jesper Juul: „Když hraje hru, ze samotné podstaty cítíte za výsledek nějakou zodpovědnost. Tak trochu souhlasíte, že když vyhraje, budete šťastní, a když prohraje, smutní. Při hraní bytostně propojujete svoje emoce s dějem na obrazovce. Čtenář románu tohle zažít nemůže.“ (Juul in Trhoň 2018) Digitální hra v sobě spojuje příběh a hru, která je člověku přirozená, připravuje jej na budoucí výzvy a věnuje se jí v podstatě po celý život (Huizinga 2000: 44).

Jak bylo naznačeno, digitální hry se ale aktivní rolí hráče dosti zásadně odlišují od tradičních médií. Bolter (1992: 19–42) si již na počátku 90. let povšiml duálního postavení vypravěče v souvislosti s hypertextovými hrami, kdy tvrdil, že čtenář/hráč se připojuje k tvůrci jako spoluautor a v určitém okamžiku a za vhodné konstelace může nad narativem převzít částečnou kontrolu. Obzvláště v případě her s otevřeným světem (kam patří i *KCD*) se role hráče stále z významňuje, je skutečným spoluděmiurgem, či chceme-li spoluvypravěčem digitální hry (Thabet 2015). Tvůrce v rámci nového média nemá být tím, kdo interpretuje svět, měl by spíše prostřednictvím svého opusu nechat promlouvat existující nebo hypotetické procesy, sociální nebo kolektivní dynamiku (Lévy 1998: 183–187). Přestože je to stále vývojář hry, kdo vytváří fikční svět, nastavuje pravidla jeho fungování, předkládá preferovaný narativ, je pak na hráče nebo hráči, zda přistoupí na tato pravidla, či se jim pokusí vzepřít. Pro část hráčské komunity je výzvou odehrát hru v rozporu s předpokladem tvůrců, nacházet a využívat skuliny v herních mechanikách a v příběhu, přetvářet prostředí, přimět počítačem generované postavy chovat se v rozporu se svým zadáním či je zcela rozbít. Kupř. již od 90. let se objevují opakovaně iniciativy hráček počítačových her snažící se destruovat nebo přeměnit převládající maskulinní a heteronormativní narativ obsažený v hrách a s tím korespondující vůči ženám a menšinám hostilní komunitní prostředí (srov. Cassell, Jenkins 2000: 32–34). Vzepření se autoritativnímu hlasu vypravěče je skutečným osvobozením hráče od možných předpojatostí a manipulací herních tvůrců. Lze předpokládat, že stále komplexnější fikční světy umožní v budoucnu daleko větší možnosti individualizace chování hráče nebo hráčky a přízpůsobení hry jejich naturelu. Nutným předpokladem však je, že hráč musí být schopen rozpoznat fikční svět jako odvozený, jeho nastavení jako umělé a manipulativní. Zvyšující se imerzivní povaha digitálních her ale je s tímto bodem v rozporu, neboť nedovoluje dostatečný odstup, McLuhanovými termíny řečeno, neumožňuje nezbytné ochlazení onoho nenesitelně horkého média. Bez výchovy, vzdělávání a kritického přístupu společnosti k digitálním hrám nelze očekávat dostatečnou odolnost hráčů a hráček a jejich skutečně partnerský vztah s tvůrčími týmy her.

Literatura

- Aarseth, E. 1997. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University.
- Anderson, C. A., D. A. Gentile, K. E. Buckley. 2007. *Violent Video Games Effects on Children and Adolescents*. Oxford: Oxford University Press.
- Anderson, C. A., A. Shibuya, N. Ihori, E. L. Swing, B. J. Bushman, A. Sakamoto, M. Saleem. 2010. Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-analytic Review. *Psychological Bulletin* 136 (2): 151–173.
- Ankersmit, F. R. 1994. *History and Topology: The Rise and Fall of Metaphor*. Berkeley & Los Angeles: University of California Press.
- Anon. [n.d.-a]. Kingdom Come: Deliverance wins Best Czech Game of the Decade at Czech Game Awards. *Koch Media*. Staženo 10. 6. 2022 (<https://presse.kochmedia.com/Kingdom-Come-Deliverance-wins-Best-Czech-Game-of-the-Decade-at-Czech-G>).
- Anon. [n.d.-b]. Kingdom Come: Deliverance. *Kickstarter*. Staženo 3. 7. 2021 (<https://www.kickstarter.com/projects/1294225970/kingdom-come-deliverance>).
- Aust, H. 1994. *Der historische Roman*. Stuttgart: J. B. Metzler.
- Barthes, R. 1970. *S/Z*. Paris: Editions du Seuil.
- Bartošová, M. et al. 2012. *Výzkum počítačové hry a dívky: výzkumná zpráva*. Staženo 12. 8. 2021 (<http://vyzkum-mladez.cz/zprava/1439810071.pdf>).
- Basler, J. 2018. *Počítačové hry a jejich místo v životě člověka*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
- Bendová, H. 2016. *Umění počítačových her*. Praha: NAMU.
- Bolter, J. D. 1992. Literature in the Electronic Writing Space. Pp. 19–42 in M. C. Turman (ed.). *Literacy Online: The Promise (and Perils) of Reading and Writing with Computers*. Pittsburgh: University of Pittsburgh Press.
- Brezina, I. 2021. Žijeme v internetové totalitě, říká herní vývojář Daniel Vávra. *iDNES.cz*. Staženo 14. 7. 2021 (https://www.idnes.cz/hry/magazin/daniel-vavra-herni-deigner-vyvoj-her-internetova-cenzura.A210527_144333_bw-magazin_mama).
- Butler, J. 1999. Performativity's Social Magic. Pp. 113–128 in R. Schusterman. *Bourdieu: A Critical Reader*. Oxford: Blackwell.
- Campbell, C. 2015. Giving Life to 15th-Century Bohemia in Kingdom Come: Deliverance. *Polygon*. Staženo 3. 7. 2021 (<https://www.polygon.com/features/2015/4/24/8445617/kingdom-come-deliverance-interview-preview>).
- Cassell, J., H. Jenkins. 2000. *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Connell, R. W., J. W. Messerschmidt. 2005. Hegemonic Masculinity: Rethinking the Concept. *Gender & Society* 19 (6): 829–859, <https://doi.org/10.1177/0891243205278639>.
- ČSÚ (Český statistický úřad). 2020. Využívání informačních a komunikačních technologií v domácnostech a mezi jednotlivci. Praha: ČSÚ, 2020. Staženo 13. 5. 2021 (<https://www.czso.cz/documents/10180/122362692/06200420.pdf/d203b0fc-50c5-4763-ae5c-4ad5d2a8e2fd?version=1.3>).

- Department of Fair Employment and Housing. 2021a. Civil Rights and Equal Pay Complaint for Injunctive and Monetary Relief, and Damages, Case No. 218TCV26571.
- Department of Fair Employment and Housing. 2021b. DFEH Sues California Gaming Companies for Equal Pay Violations, Sex Discrimination, and Sexual Harassment. Staženo 20. 8. 2021 (<https://www.dfeh.ca.gov/wp-content/uploads/sites/32/2021/07/BlizzardPR.7.21.21.pdf>).
- Dokoupil, B. 1987. *Český historický román 1945–1965*. Praha: Československý spisovatel.
- Doležel, L. 1993. *Narativní způsoby v české literatuře*. Praha: Český spisovatel.
- Farrow, R. 2017. From Aggressive Overtures to Sexual Assault: Harvey Weinstein's Accusers Tell Their Stories. *The New Yorker*, 10. 10. 2017.
- Ferguson, C. J. 2007. The Goo, the Bad, the Ugly: A Meta-analytic Review of Positive and Negative Effects of Violent Video Games. *The Psychiatric Quarterly* 78 (4): 309–316.
- Ferguson, C. J. 2015. Do Angry Birds Make for Angry Children? A Meta-analysis of Video Game Influences on Children's and Adolescents' Aggression, Mental Health, Prosocial Behavior, and Academic Performance. *Perspectives on Psychological Science* 10 (5): 646–666.
- Ferguson, C. J., D. Dyck. 2012. Paradigm Change in Aggression Research: The Time Has Come to Retire the General Aggression Model. *Aggression and Violent Behavior* 17 (3): 220–228.
- Gerbner, G., L. Gross. 1976. Living with Television: The Violence Profile. *Journal of Communication* 26 (2): 172–199.
- Gerbner, G., L. Gross, N. Signorielli, M. Morgan. 1980. Television Violence, Victimization, and Power. *American Behavioral Scientist* 23 (5): 705–716.
- Gies, A. B. [@aegies]. 2015, 14. 5. „so now you're saying there weren't any non-white people in a giantic landmass in northern/western europe“, „and i am saying, uncategorically, that the historical record says you're wrong“, „i'm saying that people who were non-white have historically wandered through your country at various points“. *Twitter*.
- GitHyp. 2018. 2018's Biggest New Release 'Kingdom Come: Deliverance' Has Lost 95% of Its Players Since Debuting 2 Months Ago on Steam. Staženo 3. 7. 2021 (<https://www.githyp.com/2018s-biggest-new-release-kingdom-come-deliverance-has-lost-95-of-its-players-since-debuting-2-months-ago-on-steam/>).
- Gottschall, J. 2012. *The Storytelling Animal: How Stories Make Us Human*. Boston: Houghton Mifflin Harcourt.
- Heinemann, J. 2018. Das „authentischste“ Historienspiel aller Zeiten?! Die gewaltige Schräglage von „Kingdom Come: Deliverance“. *Let's Play History*. Staženo 14. 7. 2021 (<https://lepetitcapo.wordpress.com/2018/01/13/das-authentischste-historienspiel-aller-zeiten-die-gewaltige-schraeglage-von-kingdom-come-deliverance/>).
- Historický ústav Masarykovy univerzity. 2020. Oznámení FF k videu: Kingdome Come – přednáška II – Stereotypy – Dr. phil. Klára Hübnerová. *YouTube*. Staženo 4. 7. 2021 (<https://youtu.be/m9Ajcg3T18Y>).
- Hrabák, J. 1983. *Úvahy o literatuře*. Praha: Československý spisovatel.
- Hübnerová, K. 2018. Kingdom Come – přednáška II – Stereotypy - Dr. phil. Klára



- Hübnerová. *YouTube*. Staženo 4. 7. 2021 (<https://youtu.be/Zr-Ji3om3lg>).
- Huizinga, J. 2000. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha.
- Hussain, Z., M. D. Griffiths. 2009. The Attitudes, Feelings, and Experiences of Online Gamers: A Qualitative Analysis. *Cyberpsychology and Behavior* 12 (6): 747–753, <https://doi.org/10.1089/cpb.2009.0059>.
- Janáček, P. 2004. *Literární brak: operace vyloučení, operace nahrazení, 1938–1951*. Brno: Host.
- Kennedy, H. W. 2002. Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis. *Game Studies* 2 (2). Staženo 12. 2. 2022 (<http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/>).
- Kolek, L., I. Ropovik, V. Sisler, H. van Oostendorp, C. Brom. 2022. Video Games and Attitude Change: A Meta-analysis. Staženo 10. 2. 2022 (<https://doi.org/10.31234/osf.io/8y7jn>).
- Kolek, L., V. Šisler, P. Martinkova, C. Brom. 2021. Can Video Games Change Attitudes towards History? Results from a Laboratory Experiment Measuring Short- and Long-term Effects. *Journal of Computer Assisted Learning* 37 (5): 1348–1369, <https://doi.org/10.1111/jcal.12575>.
- Lévy, P. 1998. *Becoming Virtual: Reality in the Digital Age*. New York: Plenum trade.
- medievalpoc. 2014. Kingdom Come:Deliverance – People of Color in European Art History. medievalpoc – Posts tagged Kingdom Come:Deliverance. Staženo 14. 7. 2021 (<https://medievalpoc.tumblr.com/tagged/Kingdom-Come%3ADeliverance/chrono>).
- mev, lin. 2014. Proč nejsou ve středověké hře z Čech žádní černoši? ptají se v zámoří. *Lidovky.cz*. Staženo 14. 7. 2021 (https://www.lidovky.cz/byznys/proc-nejsou-ve-stredoveke-hre-z-cech-zadni-cernosi-ptaji-se-v-zamori.A140228_145020_firmy-trhy_mev).
- MicroProse. 1991. *Civilization*. Microprose.
- MicroProse. 1996. *Civilization II*. Microprose.
- Moldanová, D. 2007. Zdání autenticity a přiznaná literárnost. In L. Foldyna, P. Bednařík et al. *Studia Moravica V: Symposiana. Sborník příspěvků přednesených na druhém mezioborovém sympoziu Česká kultura a umění ve 20. století věnovaném tématu Obraz dějin v umění 20. století*. Olomouc: Univerzita Palackého.
- Morgenroth, T., M. Stratemeyer, B. Paaßen. 2020. The Gendered Nature and Malleability of Gamer Stereotypes. *CyberPsychology, Behavior & Social Networking* 23 (8): 557–561, <https://doi.org/10.1089/cyber.2019.0577>.
- Nowak, J. 2018. Kingdom Come – přednáška VIII FINÁLE – O KCD s historičkou studia Warhorse Joannou Nowak. *YouTube*. Staženo 4. 7. 2021 (<https://youtu.be/0haSpyrnSew>).
- Paassen, B., T. Morgenroth, M. Stratemeyer. 2017. What is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture. *Sex Roles* 76 (7–8): 421–435, <https://doi.org/10.1007/s11199-016-0678-y>.
- Pew Research Center. 2015. Which Americans Play Video Games and Who Identifies as a “Gamer”. *Pew Research Center: Internet, Science & Tech*. Staženo 2. 8. 2021 (<https://www.pewresearch.org/internet/2015/12/15/who-plays-video-games-and-identifies-as-a-gamer/>).

- Plunkett, L. 2014. Idiots Fight To Keep A Medieval Game White. *Kotaku*. Staženo 14. 7. 2021 (<https://kotaku.com/idiots-fight-to-keep-a-medieval-game-white-1516970808>).
- Quatermain, A. 2014, 22. 12. Will Kingdom Come: Deliverance Be The Most Masculine Game. *Reaxxion*. Staženo 18. 2. 2022 (<http://www.reaxxion.com/3294/will-kingdom-come-deliverance-be-the-most-masculine-game-in-2015>).
- Quinn, Z., P. Lindsey. 2013. *Depression Quest*. The Quinnsspiracy.
- Rosenstone, R. A. 2006. *History on Film/Film on History*. Harlow: Pearson.
- Ryan, M.-L. 2001. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: John Hopkins University Press.
- Ryan, M.-L. 2015. *Narativ jako virtuální realita: imerze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích*. Praha: Academia.
- Salter, M. 2016. *Crime, Justice and Social Media*. London: Routledge.
- Shaw, A. 2014. *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Schwalbe, M. L. 1992. Male Supremacy and the Narrowing of the Moral Self. *Berkeley Journal of Sociology: A Critical Review* 37 (1992): 29–54.
- Sony Interactive Entertainment. 2020. *The Last of Us II*. Naughty Dog.
- Stanzel, F. K. 1988. *Teorie vyprávění*. Praha: Odeon.
- Suchá, J. et al. 2018. *Hraní digitálních her českými adolescenty*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
- Thabet, T. 2015. *Video Game Narrative and Criticism: Playing the Story*. Palgrave Macmillan.
- The Entertainment Software Association. 2020. *2020 Essential Facts About the Video Game Industry*. The Entertainment Software Association.
- Trhoň, O. 2018. Jenom hry vám mohou dát pocit spoluviny za dění na obrazovce, říká herní teoretik Jesper Juul. *ČT art*. 24. 10. 2018. Staženo 13. 2. 2021 (<https://art.ceskatelevize.cz/inside/jenom-hry-vam-mohou-dat-pocit-spoluviny-za-deni-na-obrazovce-rika-herni-teoretik-jesper-juul-kjG4C>).
- Trhoň, O. 2020. Kingdom Come a facebooková jáma pekel: herní husitství, ale bez politiky! *A2larm*. Staženo 13. 7. 2021 (<https://a2larm.cz/2020/05/kingdom-come-a-facebookova-jama-pekeli-herni-husitstvi-ale-bez-politiky/>).
- Turkle, S. 1995. *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Chuster.
- Uricchio, W. 2005. Simulation, History, and Computer Games. Pp. 327–338 in J. Raessens, J. Goldstein (eds.). *Handbook of Computer Games Studies*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Vávra, D. [@DanielVavra]. 2015, 14. 5. „Yes, I am, because, they weren't“, „Oh please Mr. American teach me about my history! I was only born on the borders of Bohemia, Germany and Poland so I don't know shit“, „Yeah. I actually checked that for our game. There are exactly three documented slaves during the period between 1300–1500.“ *Twitter*.
- Vávra, D. 2020. Jáma Pekel Dana Vávry #2 Spolupráce s Filosofickou fakultou MUNI. Diletantství, lži a chuť na žalobu. *YouTube*. Staženo 4. 7. 2021 (https://youtu.be/NGUx_AJg8Vw).

- Wagner, D. F. 2020. Ve sporu o hru Kingdom Come prohrává paranoidní vývojář i arogantní akademici. *Heroine*. Staženo 13. 7. 2021 (<https://www.heroine.cz/kultura/2364-ve-sporu-o-hru-kingdom-come-prohrava-paranoidni-vyvojar-i-arogantni-akademici>).
- Warhorse Studios. 2018. *Kingdom Come: Deliverance*. Warhorse Studios.
- Warhorse Studios. 2019. *Kingdom Come: Deliverance: Ženský úděl* (DLC). Warhorse Studios.
- Wetherell, M., N. Edley. 1999. Negotiating Hegemonic Masculinity: Imaginary Positions and Psycho-Discursive Practices. *Feminism & Psychology* 9 (3): 335–356, <https://doi.org/10.1177/0959353599009003012>.
- Williams, D., N. Martins, M. Consalvo, J. D. Ivory. 2009. The Virtual Census: Representations of Gender, Race and Age in Video Games. *New Media and Society* 11 (5): 815–834, <https://doi.org/10.1177/1461444809105354>.
- Williams, R. 2017. *Keywords: A Vocabulary of Culture and Society*. New York, NY: Oxford University Press.
- Williams. 1974. On High and Popular Culture. *The New Republic*, 22. 11. 1974.
- Wolf, M. 2020. *Čtenáři, vrať se: mozek a čtení v digitálním světě*. Brno: Host.
- Xbox Game Studios. 2020. *Tell Me Why*. Dontnod Entertainment.

© BY-NC Michal Čuřín, 2022.

© BY-NC Sociologický ústav AV ČR, v. v. i., 2022.

Mgr. Michal Čuřín, Ph.D., je literárním historikem působícím na Katedře českého jazyka a literatury Univerzity Hradec Králové. Ve své práci se zabývá současnou českou menšinovou beletrií a čtenářstvím. Korespondenci zasílejte na adresu: michal.curin@uhk.cz.