

JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH

FILOZOFICKÁ FAKULTA

ÚSTAV VĚD O UMĚNÍ A KULTUŘE

DIPLOMOVÁ PRÁCE

„SOME TREES FLOURISH, OTHERS DIE?": PŘÍLEŽITOSTI A
PROBLÉMY VZNIKU VIDEOHERNÍHO KÁNONU.

Vedoucí práce: Mgr. Vera Kaplická Yakimova, Ph.D.

Autor práce: Bc. Václav Brixí

Studijní obor: Kulturní studia

2023

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem autorem této kvalifikační práce a že jsem ji vypracoval pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu použitých zdrojů

V Českých Budějovicích 28.7.2023

Poděkování

Na prvním místě bych rád poděkoval Mgr. Veře Kaplické Yakimové Ph.D. za trpělivé vedení mé diplomové práce a za inspiraci a motivaci, kterou mi během jejího psaní poskytla. Rovněž bych rád poděkoval Natálii Jaszové za obrovskou podporu a výpomoc s překlady francouzsky psaných textů.

Anotace

Diplomová práce se pokusí vstoupit do aktuálních diskuzí, spjatých s vnímáním videoher jako umění. Autor práce se zaměří především na problematiku vzniku videoherního kánonu, a bude sledovat vývoj tohoto zábavního průmyslu směrem k čím dál silnější institucionalizaci recepce a hodnocení videoher. Tento vývoj bude zkoumat jednak v kontextu odborném, pozornost bude věnována například vzniku univerzitních pracovišť a odborných monografií o historii videoher. Současně se autor zaměří i na neakademické strategie vytváření hodnot, například na fungování každoročních The Game Awards, nebo na snahu o ustálení normativního žánrového systému tvorby a hodnocení videoher z řad herních vývojářů, žurnalistů i rodící se kritiky. Metodologicky bude práce vycházet z teorie kánonu jiných umění, se zvláštním zřetelem k vývoji filmového kánonu jako příkladu ustálení nového umění a jeho institucionalizace během 20. století.

Klíčová slova

kánon, videohra, ergodicita, ludologie, hra, narativ, žánr, kategorie, PC, konzole, interaktivita

Annotation

The paper attempts to enter current discussions related to the perception of video games as art. The thesis will focus primarily on the emergence of the video game canon, and will trace the evolution of this entertainment industry towards an increasingly institutionalised reception and evaluation of video games. This development will be examined both in academic context, with attention paid, for example, to the emergence of university departments and scholarly monographs on the history of video games. At the same time, the author will focus on non-academic strategies of value creation, such as the operation of the The Game Awards event, or the efforts to establish a normative genre-based system of video game creation and evaluation by game developers, journalists, and emerging critics. Methodologically, the thesis will draw on the theory of the canon of other arts, with particular attention to the development of the film canon as an example of the establishment of a new art and its institutionalization during the 20th century.

Keywords

canon, videogame, ergodicity, ludology, narrative, genre, category, PC, gaming console, interactivity

Obsah

1. ÚVOD	1
2. VIDEOHRA JAKO UMĚLECKÉ DÍLO?	2
2.1. ERGODICITA – STĚŽEJNÍ ASPEKT VIDEOHER	3
2.2. NARATIVNÍ MOŽNOSTI VIDEOHER	4
2.2.1. Zapuštěný narativ	5
2.2.2. Emergentní narativ	7
2.2.3. Environmentální narativ	9
3. KATEGORIZACE VIDEOHER	12
3.1. ŽÁNŘ JAKO NÁSTROJ KATEGORIZACE	12
3.2. VZNIK NOVÉHO ŽÁNŘU A ILUZE HRANIC	17
3.2.1. Případová studie: Souls-like/Soulsborne	21
4. VIDEOHERNÍ KÁNÓN	27
4.1. VLIV TECHNOLOGICKÝCH INOVACÍ A POKROKU	28
4.2. VLIV HERNÍCH PRVKŮ A NARATIVU	36
4.2.1. Herní prvky	36
4.2.2. Grafika, zvuk a design	44
4.2.3. Narativ a vyprávění	47
4.3. VLIV KULTURNÍCH A SPOLEČENSKÝCH FAKTORŮ	51
4.3.1. Kulturní faktory	51
4.3.2. Společenské faktory	58
4.3.3. Vlivy politických faktorů	71
5. SPECIFIKA VIDEOHERNÍHO KÁNONU	75
ZÁVĚR	80
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A ELEKTRONICKÝCH ZDROJŮ	81
POUŽITÁ LITERATURA:	81
POUŽITÉ ELEKTRONICKÉ ZDROJE:	83
POUŽITÉ VIDEOHERNÍ TITULY:	85

1. Úvod

Kánon je jednou z problematik, která zůstává již dlouhou dobu aktuální a s příchodem nových médií se objevují nové směry a úhly pohledu na otázky, které se s ní pojí. Videohry, minimálně v podobě, jak je dnes známe, tu působí něco málo přes 40 let. Za tu dobu si dokázaly získat místo nejen v zábavním průmyslu, ale i v širší oblasti kultury. Postupem času se o ně začala zajímat i odborná veřejnost, a coby nové specifické médium se staly i jedním z nových cílů problematiky kánonu.

Tato diplomová práce bude rozdělena do dvou stěžejních segmentů. V prvním z nich osvětlím podstatné problémy a specifika videoher, coby média, které považuji za důležité v kontextu videoherního kánonu. Nejdříve se pokusím ukázat pojem ergodicity norského akademika Espena Aasrsetha, jako stěžejní aspekt videoher, který je činí jedinečnými v kontrastu s ostatními médii. Načež navážu předložením narativních možností videoher, jelikož je pojem narativu v případě videoherního kánonu důležitou herní složkou. Rovněž bude pozornost věnována kategorizačním procesům videoher, jejichž kategorie doposud nejsou pevně ustálené. V rámci této otázky se zaměřím na pojem žánru, který funguje jako hlavní nástroj kategorizačních procesů. Kromě toho se pokusím zmapovat, jak nové žánry vznikají a jak si hledají své místo a vymezují se vůči ostatním.

V druhé části práce se pak budu věnovat vybraným vnitřním a vnějším vlivům působícím na videoherní kánon a procesy doprovázející jeho vznik. Za stěžejní pro tuto práci považuji vlivy technologických pokroků a inovací, vlivy herních prvků a narativu a v neposlední řadě vlivy kulturních a společenských faktorů. V rámci těchto kapitol se pokusím zahrnout velké množství videoherního materiálu a na konkrétních příkladech se pokusím vykreslit, jak přesně tyto vlivy na kánon působí, a zdali se staví do role příležitosti nebo problému. Výběr titulů budu sestavovat s přihlédnutím k na internetu dostupným výčtům kanonických titulů a seznamům TOP videoher.

Závěr práce pak bude tvořit teoretické osvětlení specifického charakteru videoherního kánonu a jeho distinktivních rysů v kontrastu s ostatními médii a jejich kánony.

2. Videohra jako umělecké dílo?

Videohry jsou coby relativně nové médium aktuálním tématem diskusí nejen v prostřední kulturálních studií. Často akcentovaným motivem v této diskusi je problematika uměleckosti videoher. Dozajista je na místě položit si otázku do jaké míry je možné videohry považovat za nové médium, které pouze inovativně kombinuje estetické prvky a postupy ostatních již zaběhlých forem umění, a naopak do jaké míry můžeme hledat u digitálních her specifické přístupy, které jiné formy umění nedokážou nabídnout.

Brett Martin ve své práci *Should videogames be viewed as art?*¹ poukazuje na společné rysy filmového a videoherního média. Dle jeho slov nemá v době kdy text vychází (2007) videohra vlastní metody vyprávění příběhu a nad míru využívá filmových prostředků. Stejným způsobem se prý videohry obrací i na kresbu a další výtvarná umění. Později v textu rozvíjí myšlenku, že současní videoherní vývojáři vedou své kroky špatným směrem a místo imitování jiných médií by se měli zaměřit na plné využití specifických možností videohry. Tyto možnosti ve svém textu Martin bohužel příliš nerozvádí. V rámci jedné věty však nastiňuje velmi důležitý aspekt, který je jádrem videoher a jejich specifik:

„Jediným prvkem, který odlišuje videohry od filmů, v nichž jsou rovněž zastoupeny výše zmíněné vlastnosti, je interaktivní prvek umožňující hráčům ovládat a manipulovat s herním prostředím, a vytvářet tak éterický zážitek z hraní.“²

Právě přítomnost hráče ve virtuálním prostředí je distinktivním rysem videoher. Hráč v tomto případě není pouhým pasivním sledujícím, který by sledoval obsah skrze formu uměleckého díla. V případě videoher je hráč a jeho „interakce“ s prostředím stěžejním aspektem média. Zde narážíme na další problém, a sice s pojmem interaktivita. Ten je totiž v případě videoher již značně nedostačující.

¹ MARTIN, Brett. *Should Videogames be Viewed as Art?*. In: *Videogames and Art*. Bristol: Intellect Books, 2007, str. 205

² Z originálu přeložil autor diplomové práce: *„The one element separating videogames from movies, which also compile the aforementioned skills, is the interactive element allowing players to control and manipulate the game's environment while creating an ethereal experience from playing.“*

2.1. Ergodicita – stěžejní aspekt videoher

Norský akademik Espen Aarseth ve své publikaci *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*³ přichází v souvislosti s kybertexty, kam řadí i videohry, s užitím pojmu „ergodicita“, jež vychází z řeckého slova *ergon*, neboli práce a *hodos*, neboli cesta. Běžné texty podle něho vyžadují od recipienta interpretaci. Kybertexty, které jsou pro Aarsetha součástí tzv. ergodické literatury, jsou rovněž interpretovány, ale zároveň recipient svojí aktivitou konfiguruje vnímanou podobu textu.⁴ Hráč v prostředí videohry nevykonává pouze akce, na které by médium nějakým způsobem ploše reagovalo na základě předem nastavených schémat. Hráč svojí přítomností a ergodickou aktivitou pomáhá dovytvářet celkový smysly vnímatelný obsah, který je následně interpretován. Zážitek z hraní se tak nedá duplikovat či znovu zopakovat, každý vjem při hraní je jedinečný a ukotvený v daném momentu. Kupříkladu pokud stejnou úroveň v určité hře budou absolvovat dva rozdílní hráči, prožitek bude nejen pro každého z nich jiný, ale i vzniklý audiovizuální obsah, který bude vnímán či třetí stranou zaznamenán, se bude lišit. Pokud budou například tito dva imaginární hráči plnit úroveň ve hře *Assassin's Creed 2*, ve které bude za úkol vyšplhat na vrchol kupole katedrály Santa Maria del Fiore učiní tak každý jinak. Jeden z nich započne svojí cestu na vrchol od střední lodě katedrály, druhý se naopak pokusí tento monument zdolat od úpatí na východní straně kupole. I v případě, že by oba hráči velice nepravděpodobně zvolili cestu naprosto identickou, nebude výsledek stejný. Krom toho, že každý hráč při hraní upíná svoji pozornost k jiným objektům či výjevům, do estetické situace vstupuje i motiv pomíjivosti. Tím, že je hráč přítomen v prostoru videohry a ergodicky pomáhá dovytvářet kybertext, hraje roli i jedinečnost momentu. Zatímco film je artefaktem, který je v zásadě neměnný a ve své podstatě předkládá stále stejné audiovizuální vjemy, videohra si v tomto případě přisvojuje spíše specifika performativních umění, ve kterých je každá inscenace vždy jedinečná a nezopakovatelná. Na prožitek hráče má dozajista vliv i technologická stránka věci. Jak hráčům prožitek ovlivňuje hraní na počítači vybaveném klávesnicí a myší, a jak naopak ovlivňuje prožitek hraní s ovladačem na videoherní konzoli.

³ AARSETH, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997. ISBN 0-8018-5578-0.

⁴ ŠVELCH, Jaroslav. Co nám říká hra: Teoretické a metodologické přístupy k počítačové hře jako expresivnímu médiu. *Illuminace*. 2012, 24(2), 15. str. 36.-37.

2.2. Narativní možnosti videoher

Předem je nutno si uvědomit, že videoherní průmysl je stále v procesu utváření vlastních kategorií, a ne vše co je v současné době označováno za videohru má ambice vytvářet komplexní narativní struktury nebo obecně aspirovat na status uměleckého díla. Zářným příkladem jsou rozličné sportovní simulátory nebo tzv. sandboxy⁵. Problému kategorizace videoher se bude věnovat práce v následujících částech. Nyní se však práce zaměří na videohry, které příběhy obsahují, a pokusí se i na konkrétních příkladech toto téma rozvinout. Podstatnou součástí diskuse v problematice nových médií je totiž otázka JAK to hry dělají, JAK vyprávějí příběhy a JAKÉ metody a postupy u toho využívají.

Videohra v současnosti nabývá mnoha podob a forem, zastává nejrůznější pozice a přizpůsobuje jim i svůj vyprávěcí aparát. Některé tituly se více přibližují filmovému vyprávění a využívají postupy, které jsou typické právě pro film. Nejvýraznější to bude v případě tzv. interaktivních dramát. Tento pojem se vytvořil v anglicky mluvícím prostředí a postupem času pronikl i do české videoherní žurnalistiky. Označuje se jím žánr videoher, které silně dbají na filmový zážitek při hraní. Hratelnost je povětšinou omezena na pouhé rozhodování v klíčových momentech, načež se příběh hry dále rozvíjí směrem, který mu udává algoritmus. Vliv filmových výrazových prostředků však nalezneme i jako dílčí složku v téměř všech videoherních žánrech. Povětšinou pak v podobě filmových momentů. V angličtině se běžně používá pojem *cutscene*. Tento moment je neinteraktivním segmentem a využívá se k vyprávění stěžejních částí příběhu. Častým předmětem kritiky filmových momentů ve videohrách je fakt, že narušují tzv. imerzní zážitek, který je kýženým cílem videoher. Imerze v případě videohry je situace, kdy je hráč odosobněn od rušivých elementů a je plně usouvztažněn s prostorem, který mu je nabízen, a dokáže tak vnímat co nejvíc vjemů videoherního světa. V praxi popisovaný problém s filmovými momenty vypadá tak, že hráč plně ovládá svého avatara a s příchodem onoho filmového momentu je mu možnost ovlivňovat herní svět dočasně odebrána. Což ho vytrhne z imerze a nutí ho pouze pasivně sledovat dění na obrazovce.

⁵ Typ videoher, které hráči poskytují sadu nástrojů a mechanik pro využití v herním světě a k dosažení cílů, které si hráč sám stanovuje. Sandbox ve své základní podobě zpravidla nevypráví žádný příběh a jeho svět je náhodně generován. Typickým příkladem jsou hry jako *Minecraft*, *Roblox* či *Terraria*.

Využívána je často kupříkladu i složka literární. Především v případě titulů s velkými otevřenými světy, jejichž hloubka je vytvářena pomocí rozličných knih, zápisků a deníků, které vypráví dílčí příběhy a pomáhají dovytvářet iluzi uvěřitelnosti herního světa. Stejně jako v případě filmových postupů mohou být i ty literární v rámci videohry dominantní. Týká se to zejména tzv. textových her (text-based game). Ty fungují na principu předloženého textu, který vypráví děj, načež hráč zadává do textové konzole příkazy, na které hra reaguje a rozvádí příběh dále. Tento typ videoher může být doprovázen i vizuálním zpracováním, ale pro jejich fungování není podstatný. Naopak se tento koncept v současnosti rozvíjí a využívá se pro vývoj her pro nevidomé. V takových případech je pak psaný text nahrazen za slovo mluvené.

2.2.1. Zapuštěný narativ

Z předchozí podkapitoly je tedy zřejmé, že hra může využívat i strategií jiných médií k vyprávění vlastních příběhů. Následující část kapitoly se tedy pokusí zaměřit na to, co je pro videoherní narativ a celé médium specifické.

Henry Jenkins ve své práci *Game Design as Narrative Architecture*⁶ zdůrazňuje dva typy narativů, jedním z nich je právě tzv. zapuštěný narativ (embedded narrative). Ve zkratce se jedná o příběh vyprávěný pomocí předskriptovaných informací, které mohou, ale nemusí být nalezeny v herním světě. Ve své podstatě rozvíjejí příběh videoherního prostředí, nikoliv příběh hráčova avatara. Často jsou tyto informace v podobě zápisků, dopisů, deníků, audionahrávek či rozhovorů, na které může hráč při svém průchodu narazit. Tyto narativní prvky nejsou nutně součástí něčeho, co by bylo v hlavním proudu vyprávění. Hráč může tyto prvky jednoduše minout a věnovat se, ať už vědomě či nevědomě, pouze příběhu svého avatara, který mu je často přímo prezentován a je obsažen na hlavní ose příběhového progresu.

Dostáváme se zde do dvou odlišných rovin, které je potřeba si nějak označit. Nazvěme je tedy: **příběhem světa** a **příběhem hráče**. Zapuštěný narativ prohlubuje příběh a

⁶ JENKINS, Henry. Game Design as Narrative Architecture [online]. 118-130 [cit. 2023-01-10]. Dostupné z: http://www.madwomb.com/tutorials/gamedesign/Theory_HenryJenkins_GameDesignNarrativeArchitecture.pdf s. 126–128.

uvěřitelnost prostoru, do kterého je hráč skrze svého avatara vržen. Budeme-li zachovávat tuto terminologickou dichotomii, váží se prvky zapuštěného narativu právě k rovině **příběhu světa**. Ten je vykreslován nepřímo na pozadí souběžně s tím, co je nám zprostředkováváno přímo skrze pohled hráčova avatara. Tato bezprostřední prezentace všeho toho, čeho si hráč na své cestě za dokončením hry povšimne a zvládne upozorovat, by se pak vztahovala k druhé zmíněné rovině, a sice **příběhu hráče**. Tyto dvě jednotlivé roviny jsou v případě her silně propojené a ovlivňují se navzájem. V rámci srozumitelnosti se pokusím vysvětlit tuto propojenost na konkrétním příkladu, a sice ze hry *The Elder Scrolls V: Skyrim* od studia Bethesda Game Studios⁷.

Jedná se o titul žánru RPG⁸, který disponuje obrovským otevřeným světem a spoustou dějových linek rozličných délek a komplexností. Hráč je uvržen do děje v momentě, kdy se videoherní svět nachází v určitém stádiu. Příběhová linka úvodního prologu je v zásadě identická pro všechny hráče. Po úvodní sekvenci se však před hráčem otevírá celý svět, který je protkнут nespočtem lokací, příběhů, postav atd. Zde se dostáváme k oné propojenosti obou výše zmiňovaných rovin. Hráč se může od tohoto bodu vydat kam chce v jakémkoliv pořadí, plnit jakékoliv úkoly dle jeho uvážení nebo je naopak úplně ignorovat. Na základě těchto úkonů se však nemění pouze hráčův charakter a postavy či lokace, se kterými přišel do kontaktu, nýbrž i zbytek videoherního světa. Tyto změny nejsou zapříčiněny pouze tím, jaké zvolil dialogové možnosti v rozhovorech, komu se rozhodl pomoci či naopak koho se rozhodl ignorovat. Svět je ovlivňován kupříkladu i hráčovou absencí v určitých lokacích či při klíčových událostech. Pokud se například v rámci *The Elder Scrolls V: Skyrim* nerozhodnete, na čí stranu se postavíte v právě probíhající občanské válce, nebo budete tuto událost ignorovat, můžete být označeni za nepřítel obou frakcí, některé lokace se změní nebo se stanou nedostupnými atd. Videoherní svět se mění v čase i nezávisle na tom, co hráč právě dělá. Vývoj a proměny videoherního světa tudíž ovlivňují i množinu toho, s čím se hráč může na svém dobrodružství potkat. Ve výsledku se jedná o to, že nejen hráč svými rozhodnutími mění svět, ale i svět svými vlastními proměnami mění podobu hráčova potencionálního zážitku.

⁷ *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Bethesda Game Studios. Bethesda Softworks. 2011

⁸ Role-playing game je žánr videoher, kde si hráč zpravidla vytváří postavu či skupinu postav a je odpovědný za veškerá jejich rozhodnutí a vývoj.

Espen Aarseth⁹ v této souvislosti mluví o **textonech** a **skriptonech**. Text se podle něho skládá z těchto dvou částí. Textony představují množinu možností, které jsou přítomny k použití v textu, v zásadě vše, co je v textu obsaženo. Skripty jsou pak konkrétními kombinacemi těchto textonů, které utváří výslednou celistvou podobu textu, jenž je následně interpretován. Běžné literární texty mají skripty fixní a jejich podoba si při opětovném čtení nemění. Kybertexty, kam Aarseth řadí videohry, mají vždy stejný počet textonů, avšak poloha a počet skriptů se při každé přehrávce liší. Pokud bychom se vrátili k příkladu se hrou *The Elder Scrolls V: Skyrim*, můžeme za soubor textonů označit výše zmíněnou občanskou válku probíhající v daném světě. Válka jakožto událost tam probíhá vždy, je vepsána v samotném zdrojovém kódu hry. Její podoba je však souborem textonů, jejichž konfigurace se liší na základě hráčových ergodických akcí během hraní. Aarseth označuje kybertexty za tzv. texty dynamické¹⁰, a to právě na základě jejich ergodicity a proměnlivosti. Coby určitý mezistupeň k běžným textům a kybertextům nabízí Aarseth ještě pojem hypertext. Ten se vyznačuje tím, že má určitý počet fixních skriptů, avšak poskytuje možnosti variability. Recipient tedy prozkoumává hypertext a interaguje s ním, namísto aby jej pasivně přijímal nebo naopak ergodicky spoluvytvářel, jako by to bylo v případě běžných textů a kybertextů.

2.2.2. Emergentní narativ

Druhým typem narativu dle Henryho Jenkinse je tzv. emergentní narativ (emergent narrative). Jedná se o souhrn narativních prvků, které jsou vytvářeny na základě interakcí objektů či subjektů v daném herním světě, aniž by byly předem jakýmkoliv způsobem naskriptovány. Oproti prvkům zapuštěného narativu se ve hře emergentní prvky nevyskytují v rámci scénáře, nýbrž na základě videoherních mechanik. Videoherní vývojáři při vytváření konkrétního titulu pracují s určitou sadou nástrojů, s ní vytvoří ve hře zmíněné mechaniky, kterými objekt či subjekt uvnitř herního světa disponuje. Nutno zmínit, že každý objekt či subjekt disponuje jinou sadou mechanik. Emergentní narativní prvky jsou pak konkrétní situace, které vznikají na základě střetu těchto mechanik.

⁹ AARSETH, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997. ISBN 0-8018-5578-0. s. 62-65

¹⁰ Tamtéž s. 64.

Vhodným příkladem jsou vybrané simulátory či sandboxové videohry. Nepodleháme však domněnce, že by emergentní narativ byl specifický pouze pro tento typ videoher. Sám Henry Jenkins¹¹ využívá k vykreslení emergentního narativu titul *The Sims*¹², jenž ustanovil žánr životního simulátoru. Jedná se o velice populární videohru, kde si vytvoříte postavu či skupinu postav a žijete s nimi jejich život, staráte se o jejich fyziologické potřeby, obstaráváte jejich sociální a kulturní vyžití atd. V daném světě ale logicky nejste sami, v okolí žijí i jiní lidé, které ovládá umělá inteligence, a i oni mají své potřeby a cíle. Vývoj hry a jejího světa není nijak předepsaný a vše se děje na základě konfrontací jednotlivých subjektů a objektů s danými sadami mechanik. Hráč si stanovuje své vlastní cíle a snaží se jich dosáhnout, nemůže ale dopředu očekávat co se v herním světě bude dít a na co může narazit. Svět je v momentě vytvoření hráčovy postavy náhodně vygenerován a všechny interakce v něm se rovněž dějí náhodně. Samozřejmě v rámci toho, co hra díky svým mechanikám vůbec umožňuje. Dostáváme se tak do bodu, kde je množina emergentních narativních prvků v podstatě nevyčerpatelná.

Tento koncept se zdaleka nevyužívá pouze v případě simulátorů a sandboxových videoher, jak už bylo naznačeno výše. Značné zastoupení výrazně emergentních narativních prvků nalezneme i v řadě RPG titulů, především pak u tzv. rouge-like RPG. Pojem „rouge-like“ je odvozen od videohry s názvem *Rogue* z roku 1980, která byla první hrou, jež převedla koncept klasických stolních her na hrdiny do videoherní podoby. Pán jeskyně neboli vypravěč, který utvářel ve stolní verzi her na hrdiny prostředí a příběh, byl nahrazen počítačem a odpadla tak i nutnost kolektivního hraní. Videohernímu hráči byl programem náhodně vygenerován svět a jednoduchý příběh, do kterého se mohl sám ponořit bez potřeby ostatních.

Aktuálnějším příkladem je titul *Darkest Dungeon*¹³, jež má předepsanou osu příběhu, která se může do určité míry variovat (viz. textony a skriptony), avšak v průběhu hraní neovládáte žádnou konkrétní postavu. Na počátku hry si sestavíte družinu hrdinů z náhodně vygenerované nabídky, kteří budou disponovat rozličnými vlastnostmi a charakteristikami.

¹¹ JENKINS, Henry. Game Design as Narrative Architecture [online]. 118-130 [cit. 2023-01-10]. Dostupné z: http://www.madwomb.com/tutorials/gamedesign/Theory_HenryJenkins_GameDesignNarrativeArchitecture.pdf str. 128

¹² *The Sims*. Maxis. Electronic Arts. 2000

¹³ *Darkest Dungeon*. Red Hook Studios. Red Hook Studios. 2016

V průběhu cesty za dokončením příběhu o některé členy skupiny přijdete a neverbujete nové, opět náhodně vygenerované. Jednotliví hrdinové v průběhu dobrodružství interagují mezi sebou i s lokacemi, kterými prochází. Část lokací i nepřátel, se kterými se na svém dobrodružství setkáte rovněž vznikly náhodnou generací. Každá přehrávka tohoto titulu tedy nabízí jedinečný příběh, kombinující oba typy narativů. Ačkoliv je emergentní narativ ve výše zmíněných titulech více zřejmý než v jiných, najdeme jej potencionálně v každé videohře. Jedná se přeci jenom o narativní nástroj, který je výlučně specifický právě pro toto médium.

2.2.3. Environmentální narativ

Podstatným narativním prvkem je v případě videoher i environmentální vyprávění. Henry Jenkins¹⁴ se ho ve své práci dotýká možná až příliš okrajově. Respektive chápe environmentální vyprávění jako souhrn narativních prvků, kterým zastřešuje v předchozích segmentech popsané typy narativů. Tato diplomová práce chápe environmentální vyprávěcí aparát jinak, a staví ho do stejné roviny s výše zmíněnými typy narativů.

Environmentální narativ má oproti zapuštěnému či emergentnímu nejen jinou formu, ale i pozici. Pro větší srozumitelnost si můžeme tyto tři narativy představit v úroňovém systému. Emergentní a zapuštěný narativ bychom našli na první úrovni, jelikož je hráčem přímo čten a interpretován, přichází s ním do přímého kontaktu. Environmentální narativ by pak byl zařazen na úroveň druhou, jelikož je povětšinou vnímán spíše pasivně či podvědomě, díky hráčově usouvztažení s videoherním prostorem. Zatímco u prvních dvou typů se jednalo o prvky, které jsou hráči aktivně prezentovány a provádí s nimi nějakou interakci, environmentální vyprávění se nachází na pozadí, skryto v designu světa. Hráč jej neinterpretuje na základě čtení textu, nýbrž na základě prozkoumávání. Environmentální narativ vypráví příběhy do jisté míry skrytě a hráč je může vnímat pouze podvědomě, aniž by na ně cíleně soustředil svoji pozornost. Fakt, že hráč může řadu informací skrytých v designu jednotlivých úrovní minout, je největší slabinou tohoto typu vyprávění. Proto je povětšinou užíván pouze k doplnění příběhu či dokreslení atmosféry, namísto toho, aby obsahoval klíčové informace.

¹⁴ JENKINS, Henry. Game Design as Narrative Architecture [online]. 118-130 [cit. 2023-01-10]. Dostupné z: http://www.madwomb.com/tutorials/gamedesign/Theory_HenryJenkins_GameDesignNarrativeArchitecture.pdf

Může se zdát, že environmentální složka příběhu je do určité míry nepodstatnou, avšak tato představa je naprosto mylná. Design jednotlivých úrovní či celých světů funguje v zásadě jako hranice příběhu, které mu udávají směr a řád. Je dobré si uvědomit, jak důležitou roli prostředí při vyprávění má, a to nejen v případě videoher. Patrné je to například při prohlídkách v muzeích, na výstavách, či při procházkách v zahradách. Recipientovi, který je, jakkoliv přítomný v určitém prostředí, je příběh prezentován právě skrze rozvržení a design prostoru. Pokud se kupříkladu v muzeu při nějaké výstavě vymění pozice jednotlivých exponátů, vytvoří se tím nový narativ nebo bude přinejmenším pozměněn. U videoher tomu není jinak.

Ačkoliv bylo výše zmíněno, že se environmentální narativ povětšinou využívá pouze k doplnění příběhu a atmosféry, existují i videoherní tituly, které tuto formu vyprávění upřednostňují. Mezi nejznámější videohry tohoto typu patří tituly od studia FromSoftware. Ve videoherní žurnalistice se pro tento žánr videoher užívá termín „soulsborne“, což je složenina názvů dvou nejznámějších herních značek tohoto studia: *Dark Souls*¹⁵ a *Bloodborne*¹⁶. V titulech studia FromSoftware se hráč setkává se specifickou formou vyprávění příběhu. Ten zpravidla mapuje poměrně dosti náročná témata a vypráví je v zásadě nepřímou. Informace se k hráči dostávají skrze popisy nalézáných předmětů, rozhovory se snadno opomenutelnými postavami či velmi náročnou herní mechanikou¹⁷. Mimo to je právě prostředí a environmentální vyprávění stěžejním aspektem příběhu. FromSoftware opravdu klade velký důraz na design jednotlivých lokací a detailně propojuje všechny zaznamenané motivy. V tomto případě se nejedná pouze o slepě referující kulisy pro navození či dokreslení atmosféry, ale o komplexní narativní prvky. Architektura i rozmístění jednotlivých nepřátel má konkrétní opodstatnění a rozvíjí či větví příběhové linie. V případě těchto titulů není kupříkladu pouze důležité, jaký předmět jste našli a jakým popisem je doprovázen, ale rovněž místo, kde jste ho našli, popřípadě kdo jej hlídal a co jste museli překonat abyste jej získali. Velmi často je právě toto důležitější než předmět samotný.

¹⁵ *Dark Souls*. FromSoftware. Namco Bandain Games. PS3 & XBOX360. 2011

¹⁶ *Bloodborne*. FromSoftware. Sony Interactive Entertainment. PS4. 2015

¹⁷ Hry tohoto studia jsou vyhlášeny svoji vysokou obtížností a nekompromisním a náročným systémem vylepšování hráčovy postavy. I tato náročnost je však v případě her tohoto studia narativně opodstatněna a je důležitým prvkem vyprávění.

Jedná se o vpravdě specifickou formu vyprávění, která staví do popředí právě environmentální narativ. To se však nemusí z pohledu hráčů setkat vždy s pochopením. Nahlédneme-li do internetových diskusí na toto téma, zjistíme, že se hráči dělí na dvě skupiny. Jedna z nich kypí obdivem k tomu, že žádná mechanika ve hře není samoučelná, a jak precizní a komplexní příběh je hráčům nabízen. Zatímco druhá skupina ve hře spatřuje pouze strohou akci s náročnou hratelností, která žádný ucelený příběh neobsahuje. Tento konflikt dvou skupin krásně vykresluje, jak rozličnou paletu vyprávěcích postupů médium videoher nabízí. Zároveň však můžeme spatřovat i ozvěny toho, jak je videohra stále mladým médiem, a ne vždy jsou její specifické metody pevně ukotveny. Studio FromSoftware se řadí ke studiím, jejichž hry mají určitou vizi a snaží se protěžovat jedinečnost svého vlastního média, aniž by se spoléhali na média již zaběhlá. To vzhledem k současnému, ne zcela připravenému, publiku může činit tyto videohry náročnější k interpretaci, a posléze možná i náročnější k pochopení a vnímání díla v celé jeho šíři.

3. Kategorizace videoher

S postupným vymezováním hranic nového média souvisí i proces vytváření kategorií. Ty se v případě videoher začaly rýsovat až poměrně nedávno. Ostatně ještě doposud můžeme v jednotlivých oblastech tohoto průmyslu pozorovat rozdíly a neshody při kategorizování jednotlivých videoherních titulů.

V první části této kapitoly nastíním vývoj videoherní kategorizace, která se utvářela téměř od počátku skrze žánrové rozdělování. Představím vzniky a proměny vybraných žánrů a rovněž důležité změny v jejich vnímání. Pokusím se poukázat na důležité složky videohry, na jejichž základě jsou jednotlivé žánry distinktivně rozdělovány. A rovněž se zamyslet nad všudypřítomnými problematickými situacemi, během kterých jsou jednotlivé tituly řazeny k vícero žánrům najednou.

Cílem druhé části této kapitoly pak nebude předložit všeobecně platné kategorizační schéma videoher, nýbrž prozkoumat dílčí přístupy v procesu označování jednotlivých titulů, a rovněž zmapovat strategie a argumenty při vymezování konkrétních videoherních kategorií. Pokusím se prozkoumat tyto procesy ze dvou úhlů pohledu. Z pohledu „vnitřních procesů“, kde se zaměřím na přístupy hráčů a videoherní produkce. Rovněž se pokusím kategorizační procesy nahlédnout z pohledu „vnějších vlivů“.

3.1. Žánr jako nástroj kategorizace

Videohry jsou v současné době již nezpochybnitelnou součástí lidské kultury. Stále častěji se o nich hovoří i v kontextu kulturního dědictví. Přetrvávajícím problémem je stále fakt, že videohrami nazýváme opravdu velké množství titulů, které spolu vzdáleně nemají nic společného. Jednoduše má videohra v současnosti mnoho forem a podob. Vytváří se tak potřeba kategorizace, rozdělení do menších přehlednějších celků. Ať už je to za účelem marketingu, přehlednosti či plynulejší a srozumitelnější komunikace.

Videohry se v současném diskursu rozdělují do žánrů, stejně jako řada dalších umění. Slovo žánr nám na základě zkušenosti s ostatními médii evokuje rozdělování na základě distinktivních rysů a kritérií, které přináležejí formě, jakou je dílo zpracováno. Soustředit bychom se tedy podle všeho měli na formální zpracování, v případě videoher tedy na formu

ergodických akcí, které můžeme ve hře vykonávat, tzv. hratelnost. Jak se níže pokusím nastínit, problém žánrovosti videoher je značně komplexnější.

V ranných diskusích o videoherní kategorizaci se objevovaly snahy rozdělovat hry do žánrů na základě určité formy remediace neboli převedení platných metod a termínů již zaběhlých médií (především filmu a literatury) do videoherního kontextu¹⁸. Problém těchto snah je očividný: videohra je, už jen pro aktivní zapojování hráče do estetické situace, naprosto specifickým médiem, a i přestože využívá vyjadřovacích prostředků jiných médií (viz kapitola 1), nemůžou na ni být aplikovány stejné procesy utvářející žánr. V rámci sporu naratologů a ludologů, který v diskusi o videohrách na akademické půdě doznívá dodnes, se zdál být narativ, téma nebo obsah hierarchicky nadřazený ergodicitě a hratelnosti. Z takového smýšlení vychází i zmíněné snahy o remediaci filmových a literárních žánrů. V rámci filmu, literatury či kresby je forma v zásadě spjatá s obsahem či tématem a nejde tyto dvě složky přímo oddělit. Při hypotetické aplikaci těchto postupů na videohru, by se nám z hledáčku ztratila právě kýžená hratelnost, která je, jak ostatně uvidíme později, hlavním distinktivním prvkem pro utváření videoherního žánru.¹⁹ Pokud v případě série *Call of Duty* odeberete prostředí války, a zasadíte hráčova avatara do prostředí, ve kterém bude bojovat proti duchům nikoliv vojákům, hra bude stále řazena do žánru FPS (First person shooter), dané téma nemá na žánrovou příslušnost v případě této remediační definice žádný vliv.

Přijatelnější koncept pro rozdělování videoherních žánrů, se kterým budu ve zbytku této kapitoly pracovat, přináší v práci *ScreenPlay: Cinema/videogames/interfaces*²⁰ Geoff King a Tanya Krzywinska. Společně se zamýšlí nad kategorizováním videoher na základě 4 hlavních kritérií. Kromě žánru jsou v tomto kategorizačním schématu podstatnými distinktivními aspekty platforma, přístup k hraní (mode) a prostředí. Tato kritéria nejsou nijak hierarchicky rozřazena, nýbrž stojí na stejné úrovni. Jednotlivá kritéria nejsou v jejich podání nijak pevně propojena a každé kritérium má vlastní osu selekce. Výsledná kombinace všech 4 kritérií pak řadí titul do určité kategorie.

¹⁸ BOLTER, Jay David a Richard GRUSIN. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2000. ISBN 0-262-02452-.

¹⁹ APPERLEY, Thomas H. *Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres* [online]. 2006.[cit. 2023-03-03]. Dostupné z: <https://doi.org/10.1177/1046878105282278>

²⁰ KING, Geoff a Tanya KRZYWINSKA. *ScreenPlay: cinema/videogames/intefaces*. Kolumbie: Wallflower Press, 2002. ISBN 978-1903364543. str. 26

V rámci kritéria žánru se odlišují jednotlivé tituly na základě jejich hrátelnosti, typu ergodicity, kterou daná hra poskytuje. V zásadě obdobná myšlenka, jako u ranných snah o žánrovou kategorizaci. Autor a autorkou si ale jsou plně vědomi toho, že v případě videoher nelze pouze převzít zaběhlé žánry jiných médií a s mírnými proměnami je aplikovat na videohry. Dle Krzywínské a Kinga se jedná v případě videoherního žánru pouze a výhradně o ergodické možnosti videohry bez spojitosti se zobrazovaným tématem nebo příběhem. To v jejich schématu z části pokrývají další 3 zmíněná kritéria.

Ustanovení platformy coby jednoho z kritérií se může zdát na první pohled zbytečné. V případě videoher však hraje platforma výraznou roli. Musíme vzít v potaz, že řada videoherních titulů je vytvořena pouze pro konkrétní hardwarové sestavy, ať už se jedná o konzole, PC, mobilní telefony nebo virtuální realitu, která v poslední době rychle nabírá na popularitě a odhaluje nové možnosti v oblasti technologií a videoher. Právě vztah nových médií k technologiím je v řadě diskusí problematickým a přináší nové otázky. V případě videoher pak můžeme často pozorovat situace, kdy proces přenesení konkrétního titulu na jinou platformu pozměňuje dílčí ergodické možnosti nebo dokonce některé části hry kompletně odebírá. Nejpatrnějšími příklady bylo vydávání her spojených s jejich filmovými předlohami na počátku tohoto tisíciletí. Pro ilustraci můžeme použít titul *Harry Potter and the Chamber of Secrets*²¹ inspirovaný stejnojmenným filmem. Tato hra původně vyšla na platformě PlayStation. Hra byla pokračováním prvního dílu a využívala spoustu identických modelů a mechanik. Nedlouho poté však následovaly další verze pro ostatní platformy. Zatímco verze pro PlayStation 2 obsahovala možnost volného létání na koštěti po prostorech hradu, verze pro Xbox a GameCube disponovaly pouze vyhrazenými místy pro vzletávání a přistávání. Verze pro PC/MAC naopak využívá téměř v plné míře grafické možnosti první hry a řada úrovní z konzolových verzí jednoduše chybí. Nutno podotknout, že se nejedná o výjimečný případ nebo dobovou technologickou limitaci. I v současné době není nemožné setkat se s rozdíly mezi jednotlivými verzemi. Často je to z důvodu marketingu, kdy se jedna platforma upřednostňuje před druhou, aby získala potenciální výhodu na trhu, jindy je to způsobeno technickou nekompatibilitou určitého hardwaru.

Zařazení platformy mezi 4 hlavní kritéria pro kategorizaci videoher je bezesporu na místě. Pokud je v diskusi o konkrétním titulu ustanoveno, o jakou platformu se jedná pokrývá

²¹ *Harry Potter and the Chamber of Secrets*. Argonaut Games. Electronic Arts. PS2 2002

to alespoň z části otázku, která bude později v procesu kanonizace často akcentována: co přesně je tou bernou mincí, kterou budeme posuzovat a potencionálně kanonizovat? Samozřejmě je tento problém hlubší a komplexnější. Kromě platformy do situace vstupuje například problematika toho, která aktualizace hry se stane tou posuzovanou. Jelikož videohra na trh povětšinou nevstupuje ve své finální podobě, je často aktualizována za účelem odstranění chyb nebo přidání nového obsahu. K tomu se pojí i další palčivé otázky, které se pokusím nastínit v práci později.

Třetím kritériem, které v tomto kategorizačním schématu nalezneme, je prostředí (milieu). To se oproti žánru zaměřuje na estetické a narativní rozložení videohry, pod čím bychom si v případě zaběhlých médií představili kupříkladu science fiction, fantasy, horor atd. Ačkoliv má toto kritérium nejbližší k remediačním snahám, které jsem zmiňoval v úvodu této podkapitoly, nejedná se tak úplně o stejnou situaci. Důležitým rozdílem je fakt, že je toto kritérium stavěno na stejnou rovinu s ostatními kritérii, a tak jej i vnímáme. Ačkoliv autor s autorkou tvrdí, že se jednotlivá kritéria neprolínají, nabývám dojmu, že se ovlivňují a doplňují navzájem. Označení RPG nám naznačuje, jaký typ hratelnosti můžeme očekávat. V praxi ale často narazíme na situace, že je hra označena coby fantasy RPG. Na základě spojení těchto informací pak už dokážeme usuzovat, jak přibližně může vypadat videoherní svět, ale i nabízené ergodické akce.

To však není jediná informace, kterou nám kritérium prostředí (milieu) může poskytovat. V historii videoherního průmyslu se utvořila nejedna ikonická kombinace kritéria žánru a prostředí, která poučenému hráči dodávala dostatek informací, aby si utvořil obrázek o tom, jak bude videoherní zážitek s daným titulem vypadat. V kořenech některých, dnes již etablovaných, žánrů můžeme tyto ikonické kombinace vypátrat. Kupříkladu specifický typ RPG se v počátku 80. let utvářel v Japonsku. Tehdejší úspěch tamních videoher typu *The Dragon and Princess*²² spustil vysoké prodeje těchto titulů na konkrétních platformách. Snaha ostatních studií napodobit tento úspěch vedla k vytvoření řady klonů těchto her. Na popularitě díky této situaci získaly i dnes velmi doceňované série *Wizardry*²³ či *Ultima*²⁴. Valná většina videoher vytvořených v Japonsku od té doby se nesla v duchu osvědčené dynamiky žánru

²² *The Dragon and Princess*. KOEI. KOEI. PC-8801. 1982

²³ *Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord*. Sir-Tech. Nexoft. NES. 1981

²⁴ *Ultima I: The First Age of Darkness*. Origin Systems. California Pacific. Apple II. 1981

RPG a specifického fantasy prostředí (milieu). V roce 1986 se pak z této harmonické dynamiky rodí nový žánr. Na trh totiž přichází hra *Dragon Quest*²⁵, která je v rámci videoherního diskurzu považována za první hru označovanou žánrem JRPG (Japanese role-playing game).

Přístup k hraní neboli v anglickém originále „mode“, je nejproblematictější a zároveň nejméně rozvedeným kritériem v kategorizačním schématu dvojice King a Krzywinska. V zásadě mluví o postojích, které hráči zaujímají při hraní dané videohry, potažmo s jakým rozpoštěním do videoherního zážitku vstupují. Autor s autorkou v textu zmiňují kromě modu zpracování pohledu (např. pohled první osoby, třetí, izometrický atd.) rozdělení do dvou modů: hra jednoho hráče a hra více hráčů. Tím se otevírá důležitá otázka videoherní kategorizace a potažmo kanonizace. Je však jasné, že toto velmi úzké rozdělení není zdaleka dostačující a zcela neodpovídá skutečné problematice možných přístupů k hraní. Prvním problémem tohoto strohého rozdělení mezi jednoho a více hráčů je fakt, že každá z těchto dvou kategorií má několik různých podob. V rámci hry pro více hráčů můžeme rozlišovat například kompetitivní, kooperativní nebo MMO hraní, přičemž každý typ je diametrálně odlišný, a nelze je všechny jednoduše zahrnout pod společnou kategorii her pro více hráčů. Nespočet podob her pro jednoho asi není potřeba ani zmiňovat.

Problematickým se mi zdá toto kritérium v podání Kinga a Krzywinské i z toho důvodu, že se na rozdíl od ostatních tří kritérií nezaměřuje přímo na charakteristiky videoher, ale především na jejich hráče. Spíše, než aby toto kritérium usnadňovalo kategorizaci videoher, přináší problematika přístupů k hraní další velmi komplikované otázky, jimiž se budu zabývat v kapitolách věnujícím se kanonizaci videoher. Nejsem totiž plně přesvědčen, zdali přístup hráčů k hraní konkrétního titulu má výpovědní hodnotu o jeho přináležitosti do určité kategorie. Řada videoher oplývá nejedním herním modem. V nespočtu titulů najdete příběhovou kampaň pro jednoho hráče, ale i možnost procházet hrou v kooperaci nebo soupeřit v kompetitivních utkáních. Problematictějšími jsou pak videohry, které byly koncipovány s určitým záměrem, ale právě přístup hráčů byl ve finále naprosto rozdílný. Nejenže herní zážitek byl naprosto odlišný, než se původně předpokládalo, ale z určitého úhlu pohledu by dokázal zpochybnit přináležitost daného titulu k žánru, se kterým je spojován.

²⁵ *Dragon Quest*. Chunsoft. Enix. 1986

Zajímavým příkladem je hra *Grand Theft Auto Online*²⁶, především pak osud její PC verze. Jedná se o online verzi nejnovějšího dílu ze série akčních videoher z gangsterského prostředí. Série byla vždy známa pro svoje velké otevřené světy s vytříbeným smyslem pro detail, což bylo ostatně přeneseno i do této samostatné stojící variace pro více hráčů. Původní koncept zahrnoval mise pro více hráčů, akční sekvence a další možnosti herního využití. Po určité době se však začaly čím dál tím častěji objevovat tzv. role-play servery, na kterých si hráč vytvořil vlastní postavu a žil její život. Musel si obstarávat jídlo, pracovat, socializovat se, a dokonce skrze implementovaný zvukový chat zaujímat roli své postavy a propůjčovat jí svůj hlas. Pokud tedy hráčův videoherní avatar pracoval jako policista, musel se tak i chovat a mluvit, jinak byl ze serveru odebrán. A právě zde se dostáváme k onomu problému s přístupy k hraní. *Grand Theft Auto Online* nebyl od počátku titulem koncipovaným jako simulátor či RPG, avšak přístup valné většiny hráčů přetvořil vnímání titulu v něco jiného a poměrně dost odlišného od původní myšlenky hry.

Dostáváme se tedy opět k otázce, zdali je kritérium přístupu k hraní (mode) ještě relevantní v případě kategorizování videoher. Na základě příkladu *Grand Theft Auto* bychom s klidem mohli označit tento titul žánrovou nálepkou simulátor, ačkoliv se toto označení nikde běžně nevyskytuje. Videohry často oscilují na hraně několika kategorií a nejsou stále konsenzuálně ustanoveny přesné parametry, podle kterých bychom je v daných kategoriích udrželi. V každém titulu najdeme několik složek, které dávají dohromady celek. Dost možná je přináležitost k žánru/kategorii založena právě na dominanci konkrétní složky či skupině složek. Na první pohled by se mohlo zdát, že nám předkládané kritérium přístupu k hraní (modu) toto hledání dominantní složky usnadní, jak jsme se ale přesvědčili, opak je pravdou, a každý přístup k hraní akcentuje jinou složku a celý proces rozřazování videoher do kategorií komplikuje. Nepochybuji o tom, že problematika přístupu k hraní (modu) je důležitou otázkou, pochybuji pouze o tom, že je stěžejní pro videoherní kategorizaci.

3.2. Vznik nového žánru a iluze hranic

Důležitou problematikou, kterou se pokusím rozvést v následující podkapitole, je vznik nových žánrů, jejich proměny a zániky. Předkládané otázky jsou do jisté míry spjaty právě

²⁶ *Grand Theft Auto Online*. Rockstar North. Rockstar Games. PC. 2013

s kategorizací videoher a potažmo kanonizačními procesy. Jak už bylo v úvodu kapitoly naznačeno, zaměřím se zde především na tzv. „vnitřní“ kategorizační či žánrotvorné procesy, které spojují především s videoherními studii a samotnými hráči. Videoherní žurnalistika pak osciluje na hranici vnitřních a vnějších vlivů.

Na začátek je dobré si položit otázku, kde a kdy vzniká žánr, případně jakými charakteristikami je definován. Zdali se vytváří na základě evoluce určité formy ergodicity a posouvání jejích norem do další vývojové fáze, nebo naopak na základě překračování těchto norem a hranic. Jak už jsem naznačoval v předchozí podkapitole, žánr se v případě videoher těžko může určovat na základě jedné složky, ať už je to narativ, téma nebo vizuální zpracování. Pokud ale otázku kategorizace budeme brát za víceméně zodpovězenou, zbývá nám osvětlit, jak takový žánr dostává své jméno, jak vzniká a jaké procesy za tím stojí. Zajímavou myšlenku, se kterou budu pracovat a rozvíjet ji, přináší ve své práci Dominic Arsenault²⁷. Přichází s tím, že žánry se ve videoherním prostředí vytváří na základě určité formy imitace ergodických mechanik, technologických výdobytků i vizuálních motivů. Tato imitace však může mít několik možných podob: ty bych nazval jako klonové imitace, zlomové a evoluční.

Klonové imitace jsou v zásadě obdobné příkladu s JRPG v předchozí podkapitole (viz str. 14). Vyskytují se především u menších videoherních studií nebo na trhu mobilních her. Za jejich vznikem stojí snaha napodobit nově vzniklý titul a jeho úspěch, ať už v rámci komerce či jiné rovině. Klonovými imitacemi bychom mohli označit i pokračování v rozsáhlých videoherních sériích, kde se hratelnost a použité technologie pro další díly liší pouze v nuancích a obměňuje se pouze prostředí a zobrazované téma. A to tím způsobem aby to dříve použité formě vyhovovalo. Zakomponování aspektu komerce do otázky žánrotvorných procesů videoher tak by zdánlivě odkrývalo nové pohledy na genezi samotných žánrů. Bylo snad záměrem autorů těchto klonových imitací zkopírovat fungující schéma a vydělat na tom snadné peníze, nebo naopak vytvářeli hru v určitém žánru a snažili se pouze dostat jeho charakteristickým rysům, což vedlo k identickému nebo minimálně velmi podobnému výsledku? Na tuto ilustrativní otázku pravděpodobně není ani potřeba hledat přesnou

²⁷ ARSENAULT, Domic. Video game genre, evolution and innovatio: Eludamos: Journal for computer game culture [online]. 3. 2009 [cit. 2023.03.31] Dostupné z: <https://septentrio.uit.no/index.php/eludamos/article/download/vol3no2-3/5894>

odpověď, jelikož jak si později v podkapitole ukážeme, ustanovování žánrů a jejich charakteristických rysů se děje v zásadě zpětně a jednotlivé tituly jsou s ním spojovány dodatečně. Otázka, která však pro tuto práci může být zajímavá leží jinde. Jedná se v případě utváření žánru o jeden titul, který byl inovativní a inspiroval ostatní nebo o nějakou univerzální změnu? Kupříkladu technologický pokrok, který otevřel nové možnosti, na jejímž základě se začal souběžně v rámci několika titulů vytvářet nový koncept žánru? Osobně se více přikláním k první možnosti inspirativního titulu, ačkoliv absolutně nechci znevažovat možnost, že ve stejnou dobu může přijít více videoherních vývojářů s obdobnou myšlenkou, aniž by se ovlivňovali navzájem. Pokud se ale ohlédneme zpět v historii videoherního průmyslu nalezneme hned několik případů, kdy se konkrétní titul stal stavebním kamenem nového žánru či subžánru. Kromě často zmiňované situace okolo hry *DOOM* a žánru FPS je takovým inspirativním titulem třeba hra a následná série *Diablo*²⁸. Stejnomená hra z roku 1997 vnesla do tehdejšího chápání žánru RPG nové otázky a tehdejší žurnalistika i hráči samotní se snažili v rámci komunikace hru někam zařadit. Pracovalo se s žánrovými termíny jako RPG nebo „dungeon crawler“, ani jedno z těchto označení však nenašlo své uplatnění. Z žánru RPG se hra vymykala svými nevšedním soubojovým systémem, nedostatečným důrazem na narativ a větvení příběhu, a rovněž online funkcemi podporujícími hru více hráčů. Z kategorie tzv. dungeon crawlerů se hra zase odkláněla především v rovině soubojů probíhajících v reálném čase, a to často ve velmi rychlém tempu, a s tím související nedostatečnou nutností strategie, která byla pro procházení klasických dungeon crawlerů nezbytná. V průběhu let se tak začaly objevovat tituly s obdobnou hratelností, izometrickým zobrazením a často i podobně temným fantasy nádechem. Tyto hry se pak běžně označovaly jako Diablo-like, Diablo-esque či Diablo clone. S nárůstem titulů snažících se napodobit úspěch série Diablo, a případně posunout koncept někam dál, se začaly objevovat čím dál tím větší odchylky a povětšinou se shrnují tyto snahy v rámci žurnalistiky a kritiky pod žánr hack-and-slash nebo ARPG (akční RPG). Ačkoliv minimálně mezi českými hráči se stále běžně setkáte s označením Diablovka.

Tím jsem shrnul procesy klonových imitací, a pojdme se zaměřit na zbylé dvě možné podoby. Výše zmíněné klony se tedy řídí určitými normami, které se snaží naplňovat a vytvářet tak kýžené hodnoty. Tyto normy stanovují povětšinou zlomové inspirativní tituly,

²⁸ *Diablo*. Blizzard North. Blizzard Entertainment. PC. 1997

jako třeba zmíněné Diablo. Jak ale takovéto videohry, jež zasazují semínko žánru, vznikají? Jejich snaha o imitaci totiž vykazuje jiné ambice než pouze ortodoxně dodržovat stanovené normy. Snaží se inovovat tyto normy, a právě jejich překračováním či posouváním vytvářet hodnoty. Imitaci zlomovou a evoluční, jak jsem je nazval v úvodu podkapitoly, bychom tedy mohli v rámci zachování přehlednosti zastřešit společným pojmem: inovační. Obdobně o inovacích mluví i francouzský akademik a specialista na strategickou analýzu a inovační procesy Laurent Creton ve své knize *Économie du cinéma: Perspectives stratégiques*²⁹:

*„Inovační procesy lze klasifikovat podle dvou způsobů: zlom nebo vývoj. Inovace chápaná jako zlom je reprezentována především ve své výsledné dimenzi, která je zpravidla velkolepá. Při pojetí jako evoluce je zdůrazňován proces a důraz je kladen na adaptace, zlepšení a rekombinace.“*³⁰

Creton mluví v souvislosti s inovacemi především o technologických změnách. Já jsem však přesvědčen, že se jeho myšlenka může aplikovat na videohry jako celek. Tedy i na ikonografické/vizuální zpracování, hratelnost a všechny další prvky, které v otázce žánrů bereme v potaz.

Budeme-li vycházet ze slov Laurenta Cretona můžeme mezi zlomovou a evoluční imitací/inovací vidět podstatný rozdíl. Zlomová inovace je doceňována v konečném důsledku, kdy jsou již položeny základy nově vznikajícího žánru. V praxi by se jednalo o konkrétní titul či skupinu titulů, jež překročily normy určitého již existujícího žánru natolik, že se považují za milník a zlomový bod pro utváření nového žánrového pole. Zpravidla je pak kladen důraz na výjimečnost těchto zlomových titulů. Hodnoty v rámci takto nově vzniklého žánru se pak určují na základě dodržování či překračování norem, které právě tento jedinečný zlomový titul svým schématem vytvořil.

²⁹ CRETON, Laurent. *Économie du cinéma: Perspectives stratégiques*. 6. Paříž: Armand Colin, 2020. ISBN 9782200628635. str. 47

³⁰ Z francouzského originálu volně přeložil autor práce: „Les processus d’innovation peuvent être classés selon deux modalités: rupture ou évolution. Conçue comme rupture, l’innovation est principalement représentée dans sa dimension résultat, généralement spectaculaire. Conçue comme évolution, c’est le processus qui est mis en avant et ce sont les adaptations, améliorations, recombinaisons qui sont soulignées.“

V případě evoluční inovace se důraz klade na jiné body. Nejdůležitějším zde není jeden konkrétní titul, který by znatelně překročil hranice díky snaze o prolomení normativních vlastností žánru svou výjimečností. Stěžejní je zde postupný proces posouvání norem daného žánru. Evoluci v případě videoher však nemůžeme chápat v biologickém slova smyslu, jako postupný vývoj k něčemu lepšímu. Takové vnímání by muselo být nutně omezeno čistě na technologickou rovinu věci, což je pro otázku žánru nežádoucí, ačkoliv jsou videohry s technologickým pokrokem velmi silně spjaty. Evoluční imitace v případě videoher funguje na základě zdokonalování nejen technologií, na kterém jsou přenášeny, ale rovněž možností naplňování žánrových norem. Díky stále novým evolučním inovacím se žánr posouvá a ohledává vlastní nové možnosti a rozšiřuje se. V určité fázi tohoto evolučního procesu bychom při zpětném ohlédnutí zjistili, že současná imitace/inovace má s původním výchozím bodem společné už pouze fundamentální základy. V takovém případě už můžeme mluvit o vzniku nového žánru či subžánru. Narozdíl od zlomových titulů se v případě žánrové evoluce jen těžko mapuje přesná hranice. Ať už je to z důvodu mlhavosti celého evolučního procesu nebo z prostého faktu, že jsou hranice žánrů již ve své podstatě značně fluidní. Důvodem, proč je v tomto případě třeba vymezit se vůči biologickému vnímání evoluce je absence hierarchického hodnotového systému. Fakt, že je videohra v rámci evolučního procesu na časové ose dál neznamena, že má vyšší nebo nižší hodnotu. Jak jsem již nastínil, evoluční proces se týká rozšíření designových a ergodických možností nikoliv videoherních kvalit.

Ať už je to z důvodu imitací zlomových či evolučních, vytváří se nové žánrové pole. Na tomto poli se pak celá situace rozehrává znovu. Zlomový titul nebo dostatečný evoluční posun ustanovuje v tomto nově vzniklém poli určitá normativní pravidla, na jejichž základě se postupně vytváří nové a nové imitace. Ty postupně toto pole zaplňují a stejnými procesy, které jsem popsal v předchozích odstavcích, se vytváří pole další. Jednotlivá pole pak nabývají rozličných velikostí a zastávají nejrůznější pozice, mohou se překrývat nebo se spolu naopak přít o prostor. Toto schéma nejenže usnadňuje přehledné vykreslení žánrotvorných procesů, ale rovněž může s přihlédnutím ke konkrétním titulům sloužit jako užitečný nástroj v otázkách videoherního kánonu.

3.2.1. Případová studie: Souls-like/Soulsborne

V předchozí podkapitole jsem se v obecné rovině pokusil vysvětlit procesy doprovázející nově vznikající žánr. Pro větší srozumitelnost bych v následujících odstavcích

rád vztáhnul výše popsanou situaci na konkrétní příklad. Namísto abych se věnoval velkým zaběhlým žánrovým kategoriím typu FPS, které se utvářely především v 90. letech, zaměřím se na aktuálnější případ žánru „souls-like“.

Podstatným prvkem klasických souls-like videoher je i specifický způsob vyprávění příběhu. Tituly především od studia FromSoftware spoléhají především na environmentální vyprávění (viz str. 9). Hráčova postava je vržena do světa, o kterém má zpravidla pramálo informací. V konkrétním příkladě u prvního dílu série *Dark Souls*³¹ hráč dostane informaci, že má zazvonit na dva zvony. Není mu však řečeno, kde je hledat, jakým směrem se vydat nebo co jej na cestě čeká. Veškeré informace musí získávat sám například z popisků nalezených předmětů nebo z často dosti kryptických dialogů s charaktery, na které během své výpravy narazí. Souls-like tituly si pohrávají s hráčovou pozorností a vnímavostí a vypráví takto podstatnou část příběhu. Tento specifický typ narativity hru rovněž vylučuje z žánrů akčních RPG či akčních adventur. Ty se běžně vyznačují rozsáhlým vrstvením příběhu na základě jednotlivých rozhodnutí hráče v případě RPG nebo naopak v rovině adventur přímým vyprávěním často za pomoci filmových momentů či neinteraktivních dialogů.

Videohra *Demon's Souls*³², která odstartovala vznik tohoto žánru je přesně oním zlomovým titulem, který překročil hranice svého žánru a začal ustanovovat nové pole. Zmínka o hranicích je pro charakteristiku specifických rysů žánru souls-like stěžejní. Aby bylo pochopitelné, čím jsou *Demon's Souls* a následně i další hry od studia FromSoftware zlomové, je potřeba je vykreslovat v kontrastu právě s ostatními žánry, ze kterých se vylučují. Tyto videohry byly v minulosti často nepřesně označovány coby akční RPG z důvodu dílčích společných rysů. Například tvorba vlastní postavy, organizace atributů či zasazení do temného fantasy prostředí. Problematickým je fakt, že toto jsou téměř jediné spojnice mezi charakteristikami žánru RPG, potažmo ARPG, a specifickým schématem hratelnosti souls-like videoher. Tento nově vzniklý žánr je známý především pro svou vysokou obtížnost, která však není samoučelná. Opakovaná selhání a nutnost jednotlivé lokace a střety neustále opakovat tvoří podstatnou část herního zážitku, ale výrazně s nimi pracuje i příběhové vyprávění.

³¹ Dark Souls. FromSoftware. Namco Bandai Games. PS3 & XBOX360. 2011

³² Demon's Souls. FromSoftware. Sony Computer Entertainment. PS3. 2009

Samotná obtížnost však není vytvářena posílením nepřátel nebo snížením atributů hráčovy postavy, jako by to bylo v tradičních akčních RPG, nýbrž specifickým rozvržením hratelnosti celé hry. V souls-like videohrách se hráč v roli svého avatara snaží postupovat jednotlivými lokacemi k dosažení často velmi nejasně stanoveného cíle. Během svého postupu bojuje s nepřáteli za jejichž pokoření získává jakousi univerzální měnu, která slouží jako platidlo za všechno zboží a služby, na které může ve videoherním světě narazit. Rovněž je tato měna využívána k navyšování atributů a vylepšování vybavení jeho postavy. Pokud však hráč během svého postupu lokaci zemře, přijde o všechnu tuto měnu. Po celém videoherním světě jsou však rozesety jednotlivé záchytné body (v *Demon's Souls* tzv. „bonfire“), které poskytují hráči bezpečí, umožňují mu utratit nasbíranou měnu, vylepšit svoji postavu a doplnit ztracené zdraví. Pokud ale hráč k tomuto záchytnému bodu usedne, obnoví se kromě jeho zdraví i celý okolní svět s většinou poražených nepřátel. Výjimku tvoří tzv. bossové a elitní jednotky. Ti jsou povětšinou umístěni na konci lokací nebo v dílčích uzlových bodech a rozvíjejí hlavní příběhovou linii. Jednotlivé souboje, a to i s běžnými nepřáteli, jsou navíc samy o sobě poměrně dost náročné. Klíč k úspěchu v těchto soubojích rovněž koresponduje s celkovým typem hratelnosti. Každý nepřítel je nějak vybaven a útočí v určitých kombinacích úderů. A právě neustálým selháváním a následným opakováním nutí souls-like tituly hráče zapamatovat si bojový styl jednotlivých nepřátel a následně se adaptovat. Tyto těžce získané znalosti hráč pak využívá v dalších fázích hry a pomalu a jistě se zlepšuje. Právě specifický typ obtížnosti je jedním klíčových charakteristických rysů. Systém rizika a odměny v kombinaci s náročnými souboji, které vyžadují značné soustředění a znalost hry je hratelnostním prvkem, který znesnadňuje těmto titulům zařazení do etablovaných kategorií. Zároveň je společně s dalšími emblematickými prvky natolik specifický, že tvoří jakousi distinktivní linku, která zastřešuje jednotlivé tituly pod termín souls-like.

Po vzoru série *Dark Souls* a posléze úspěšného titulu *Bloodborne* začalo v tomto duchu vznikat spousta dalších videoher. Některé se výrazně držely stanoveného hratelnostního schématu a obměňovaly pouze téma a prostředí (např. *The Surge*, *Lords of the Fallen*), některé naopak začaly s žánrem více experimentovat nebo zaběhlé standardy posouvat jiným směrem. To samozřejmě do problematiky označování souls-like coby samostatného žánru vneslo řadu otázek, které rozdmýchaly diskusi mezi hráči i na poli

videoherní žurnalistiky. Austin Wood ve svém příspěvku na webu PCGamer³³ poukazuje z pozice herního novináře na několik negativních aspektů. Všimá si především neblahého vlivu tohoto označení na nově vznikající hry, které jsou podle něho pod vysokým tlakem, a pokud nedosáhnou standardů souls-like žánru, může jim to spíše uškodit. Poukazuje tím na to, že nové žánry by neměly být utvářeny na základě jedné úspěšné série, jelikož pak dochází k neférovému srovnávání nových videoher s tituly, podle kterých je žánr přímo pojmenován. Potažmo pak může tento strach z vlivu klíčových titulů žánru vést ke ztrátě originality nových výtvorů. Souls-like Austin Wood považuje za nesmyslné označení, které nemá specifickou definici, a navrhuje používat tradiční etablované termíny:³⁴

„Tyto příklady rovněž poukazují na to, jak nespécifickým žánr Souls-like je. Což se stává vždy, když vymýšlíme nálepky namísto abychom hry jednoduše popisovali pomocí zavedených, přímočarých termínů.“

Souhlasit by se dalo v tomto konzervativním výroku s tím, že pojmenování žánru podle konkrétní videoherní série může být nešťastné a příliš to přitahuje pozornost k dané sérii namísto specifických sdílených mechanik, které jsou klíčovou spojnicí jednotlivých titulů. Je však nutno brát v potaz, že žánrotvorné procesy jsou do jisté míry samovolné, a ne institucionalizované úkony. To samé platí o ustanovování jejich názvů. Což činí v zásadě problematickou i zmiňovanou etablovanost oněch zavedených a přímočarých termínů. Ty přeci rovněž musely projít zkouškou času a zevšednět v odborné i laické komunikaci. Wood se odkazuje ve svém článku i k dalším případům, kdy se podle něho „nálepkování“ stalo spíše problémem než usnadněním. Obdobná situace dle Wooda nastala i se žánrem rouge-like, který nese svůj název po hře *Rogue* z roku 1980 (viz str. 7). Tento případ ale naopak dokazuje to, že s původní hrou *Rogue* nemusí mít hráč pražádnou zkušenost a termín rouge-like má hodnotu sám o sobě. Nápodobně tomu je i v případě žánru metroidvania, jehož název vznikl kombinací názvů *Metroid* a *Castelvania*. Tato označení žánrů již prošla zkouškou času a pevně se usadila ve slovníku jak žurnalistiky, tak odborné i laické veřejnosti. Vzhledem k datu vydání všech zmíněných titulů je nepravděpodobné, že by s nimi dnešní hráčská

³³ WOOD, Austin. The 'Souls-like' label needs to die. PCGAMER [online]. 2017 [cit. 2023-04-19]. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/the-souls-like-label-needs-to-die/>

³⁴ Tamtéž. Z anglického originálu přeložil autor práce: “These examples also illustrate how unspecific Souls-like has become. Which is what always happens when we invent labels instead of simply describing games using established, straightforward terms.“

komunita měla osobní zkušenost. Troufám si dokonce tvrdit, že nezanedbatelná část hráčů ani nezná původní titul, podle kterého je například žánr rouge-like pojmenován.

Odhlédneme-li od problematiky samotného názvu, vyjadřuje se Austin Wood i k vnímání souls-like jako specifického žánru. Toto ustanovení vnímá jako zbytečné a komplikující. Větší počet žánrů nebo detailnější kategorizace na základě herních mechanik či jiných aspektů ustanovujících žánr může působit z určitého úhlu pohledu komplikovaněji. To však do celé otázky vnáší negativní konotace. Osobně bych slovo komplikovaný nahradil slovem komplexnější. Videoherní průmysl jde rychlým tempem kupředu a jednotlivé žánry se vyvíjí. Je naivní domnívat se, že si po celou dobu vystačíme s jednou prověřenými termíny typu RPG potažmo ARPG. Série her od studia FromSoftware a následně tituly jimi inspirované jednoduše překročily hranice natolik, že není možné je v zaběhlých kategoriích udržet. Společné rysy specifické pro tento typ her jsou prostě nepřehlédnutelné a není možné se je snažit vměstnat někam, kde pro ně jednoduše není místo. Wood se v závěru svého textu pokouší nabídnout alternativu, jak označovat kupříkladu titul *Dark Souls* pro hráče neznalého této série.

„Dark Souls je velice náročné akční RPG v otevřeném světě s náročnými souboji zblízka, chytré propleteným prostředím a nepřímo vyprávěným příběhem, který se skrývá za neuvěřitelně hlubokým budováním světa.“³⁵

Problém zde spatřuji hned v několika bodech. Zaprvé je takový otevřený popis možná v leccem detailnější, avšak z pohledu ekonomie jazyka a komunikace nevyhovující. V praxi pak není možné takové označování běžně uplatňovat, ať už na poli komerce, žurnalistiky nebo běžné komunikace. Takže ačkoliv bylo cílem dobrat se méně komplikovaného řešení, je zapotřebí naopak více úsilí k pochopení předkládaného popisu. Druhým problematickým bodem je fakt, že potencionální hráč musí být stejně alespoň v základní rovině obeznámen s žánry jakou jsou RPG či akční RPG, aby mohl takový popis pochopit tak, jak jej Austin Wood původně zamýšlel. Ve zkratce musí mít hráčskou nebo minimálně pozorovatelskou zkušenost s hrami tohoto žánru. A třetím, pravděpodobně nejvíce problematickým bodem, je fakt, že hra ve své reálné podobě tomuto popisu plně neodpovídá. Stejně jako se z pojmu

³⁵ Tamtéž. Z anglického originálu přeložil autor práce: „Dark Souls is an incredibly challenging open-world action RPG with carefully paced melee combat, smartly interwoven environments and hands-off storytelling which belies incredibly deep world building“

souls-like vytrácí například asymetrický mód hry pro více hráčů nebo ikonický systém invazí, vytrácí se z Woodova předkládaného popisu v zásadě to, jak se titul hraje. Ačkoliv se snažím chápat Woodovu snahu o poukázání na nedostatky souls-like coby žánru, přesvědčují mě jeho argumenty o opaku. A sice že jsou tituly sdílející specifické souls-like mechaniky jednoznačně výlučné a potřebují vlastní kategorii. To, co svým článkem dokázal, je poukázat na to, že je potřeba učinit opravdu hodně ústupků a výjimek, abychom mohli například titul *Dark Souls* zahrnout pod žánr RPG. Což mě pouze utvrzuje v tom, že ačkoliv jej takto stále někdo nevnímá, souls-like se samostatným žánrem pomalu ale jistě stává, pokud jím již dávno není. A nehledě na to, jaký název tento žánr ponese, bude k jeho identifikaci potřeba jisté zkušenosti s hrami tohoto typu nebo alespoň objasnění základních charakteristik. Domnívám se, že by však nebylo adekvátní, kdyby byla tato nutnost specificky žánru souls-like vyčítána. Ostatně určitá míra znalosti či zkušenosti je potřeba ke kategorizaci v jakémkoliv jiném odvětví společnosti a kultury.

4. Videoherní kánon

V předchozích částech práce jsem se věnoval nastínění stěžejních problematik videoherního průmyslu i konkrétním specifikům videohry coby samostatně stojícího média. Cílem bylo nastínit klíčové otázky doprovázející diskuse o statutu uměleckého díla videoher, o jejich kategorizaci a nalezení jejich místa ve společnosti a kultuře. Předchozí kapitoly jsou silně provázány právě s problematikou videoherního kánonu a procesů, které tento jev doprovází. Statut uměleckosti, otázky narativity a snahy definovat, v čem jsou vlastně videohry jako médium a potencionální umění specifické. To vše se silně váže i k otázce kánonu. Konkrétně k vlivům působícím zevnitř samotného artefaktu. Otázky týkající se kategorizace a snah videohry jako celek někam zařadit a umět s nimi pracovat se rovněž pojí s kánonotvornými procesy, a jejich přiblížení v předcházející kapitole nám pomůže lépe pochopit vnější vlivy, které působí na vznik videoherního kánonu. Takto vybaveni alespoň základními znalostmi vybraných problémů videoherního odvětví můžeme přejít k samotným problémům a příležitostem vzniku videoherního kánonu. Jak už jsem jemně naznačil spatřuji dvě hlavní ohniska vlivů působících na vznikající videoherní kánon. A sice vlivy vnitřní vážící se k videohře coby artefaktu: herní prvky, technologické zpracování, inovace. A vlivy vnější, které se vzniklými artefakty pracují a působí na ně z různých externích pozic: kulturní a společenské faktory, recenzní portály, média, kritika, komunita hráčů.

V každé podkapitole se pokusím na konkrétních příkladech detailně rozebrat jednotlivé vlivy, a zdali jsou ve vztahu ke kánonu v pozici problému či příležitosti. Vybrané příklady se pokusím vybírat především z množiny již probíhajících pokusů o sestavování videoherního kánonu. Především pak s každoroční událostí The Game Awards, jež uděluje ceny za nejlepší hry roku, a s rozličnými internetovými databázemi jako IGDB (Internet Game Database), která od roku 2014 shromažďuje detaily o videohrách a udržuje žebříček Top 100 videoher, nebo portálu s obdobným cílem Video Game Canon.

4.1. Vliv technologických inovací a pokroku

Videohry jsou s technologiemi bytostně spjaty. Velký vliv na celý průmysl, ale i na dílčí tituly, má tedy i technologický pokrok a inovace v oblasti elektroniky. V historii videoher nalezneme řadu příkladů, kdy herní vývojáři využili nově dostupných technologií k vytvoření jedinečného titulu, který z množiny konkurenčních videoher vyčníval. Ať už se tak stalo díky vidině komerčního úspěchu nebo díky touze vytěžit z dobové úrovně elektroniky maximum.

V problematice videoherního kánonu se často setkáme s otázkou, jak se onen titul stal kanonickým nebo čím vyčníval. Opěrnými body pro tyto úvahy jsou často právě okraje jednotlivých polí ve struktuře videoherní historie. Často jimi jsou právě videohry revolučního charakteru, které jsou spojovány s ustanovením nového žánru a vytvářejí tak jasnější hranici. Obdobně to může fungovat i v případě technologických inovací. Technické řešení a stav hry jsou silným aspektem, který je často upozadován rolí narativu, grafického designu a dalších podobných složek inklinujících k oblasti estetiky. Technická stránka věci je však neméně podstatná obzvláště pak díky svému dopadu na hratelnostní a grafické možnosti videoher. Technologický pokrok odkrývá pro videoherní vývojářská studia nové možnosti a mohou tudíž vznikat specifické tituly, které ve vztahu k předchozí technologické úrovni vyniknou a zakoření se na významných uzlových bodech v historii videoher, a tedy i v potencionálním videoherním kánonu.

Nejmarkantnější technologické posuny spojované s videohrami se odehrávaly především v posledních 20 letech minulého tisíciletí. Nedlouho po přechodu z arkádových her na konzole do domácnosti započalo na konci 80. let období, které se běžně nazývá jako konzolové války. Jednalo se o rivalitu především dvou největších společností Sega a Nintendo. Tento „střet“ je však při zpětném přehodnocení jedním z klíčových období v rozvoji videoherních technologií. Snaha zvítězit nad konkurencí vedla k intenzivnímu soustředění na pokrok v oblasti videoherních konzolí, nosičů, grafických technologií atd. Příchod Nintendo Entertainment System (NES) v roce 1985³⁶ napomohlo k nakopnutí konzolového trhu a ke startu licencování videoher. V tomto období koneckonců vznikají i

³⁶ V domácím Japonsku již v roce 1983 po názvem Nintendo Family Computer. Kvůli velkému krachu videoherního průmyslu měla společnost Nintendo k americkému trhu specifický přístup a distribuovala zde svoje konzole s odlišným designem a názvem.

legendární tituly jako *Super Mario Bros.*, *The Legend of Zelda* nebo *Metroid*³⁷. Tyto videohry s ikonickými hlavními hrdiny jako jsou instalatér Mario nebo mladý hrdina Link díky technologickému pokroku nebyly vázány pouze na velké arkádové skříně, ale mohly být distribuovány přímo do domácností hráčů. To výrazně podpořilo nárůst jejich popularity a připravilo jim půdu pro to, aby se časem mohly stát popkulturními symboly, jakými jsou dnes. Dostupnost videoher podpořila v roce 1989 i první komerčně velmi úspěšná přenosná konzole Game Boy. Přenosné videoherní konzole začaly nacházet své místo na trhu již o 10 let dříve. Byla to však opět společnost Nintendo, která dokázala přijít s elegantním řešením a udělat z jejich Game Boye populární fenomén. Možnost vozit si všude sebou své oblíbené videohry pomohla nejedné nyní již nesporné značce. Nejvíce pak z přenosných konzolí těžila kromě známé značky *Pokémon*³⁸ legendární videohra ruského programátora Alexeje Pažitnova: *Tetris*³⁹. Ta se dodávala společně s konzolí přímo v originálním balení a silně si tak upevnila svoji pozici, aby jedné z nejpůvodnějších a nejprodávanějších her všech dob.

Kromě pokroků týkajících se konzolí a hardwaru obecně můžeme pozorovat důležité pokroky v softwaru a jejich dopady na videoherní design. Ikonickým příkladem revolučních titulů je zrod značek *Wolfenstein 3D* a *Doom*⁴⁰, které jsou prvními videohrami, které dokázaly navodit plnou iluzi 3D hratelnosti. Záměrně používám slovo iluze, jelikož jsou tyto videohry často mylně považovány za první plnohodnotné tituly s 3D grafikou a hratelností. Ve skutečnosti jsou však všechny objekty a modely nepřátel ve hře 2D sprity⁴¹, které se dají pozorovat z několika úhlů. V souvislosti s touto technikou se tedy často udává, že se jedná o hry typu 2.5D. Tato dvojice videoher nejenže odstartovala žánr moderních FPS (First-person shooter), ale rovněž svým pokrokem ve videoherním designu spustila vlnu vývojářských snah

³⁷ *Super Mario Bros.* Nintendo R&D4. Nintendo. NES. 1985

The Legend of Zelda. Nintendo R&D4. Nintendo. 1987

Metroid. Nintendo R&D4. Nintendo. 1986

³⁸ *Pokémon.* Game Freak. Nintendo. 1996

³⁹ *Tetris.* Alexej Pažitnov. CZ: MPM (Nintendo).1984.

⁴⁰ *Doom.* id Software. id Software. MS-DOS. 1993

Wolfenstein 3D. id Software, Stalker Entertainment. Apogee software. 1992.

⁴¹ Sprite (někdy též sprajt) je označení používané v počítačové grafice pro většinou malý dvourozměrný obrázek (resp. animaci), který je integrován do větší scény. Definice z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Sprite_\(počítačová_grafika\)](https://cs.wikipedia.org/wiki/Sprite_(počítačová_grafika))

o docílení pravého a kvalitnějšího 3D zážitku. Což se ostatně později daří fantasy titulu *Heretic*⁴².

Doom mimo jiné dokázal ve videoherním průmyslu plně etbalovat i fenomén hry pro více hráčů (tzv. multiplayer). Ta v tomto konkrétním titulu fungovala ve dvou základních módech: kooperace a deathmatch. V prvním zmíněném se hráč snažil spolu s až třemi dalšími hráči projít základní kampaň hry. V případě módu deathmatch se s obdobným počtem hráčů snažil v časovém limitu opakovaně likvidovat charaktery nepřátelských hráčů v opačném týmu. Původní technické řešení hry pro více hráčů mělo umožňovat hru pouze v lokální síti. Téměř rok po vydání hry byl však zpřístupněn plnohodnotný online multiplayer skrze službu DWANGO (Dial-up Wide-Area Network Game Operation) Ta vyžadovala po hráčích vytočit skrze telefonní linku server, na který se chtějí přihlásit. Následně si v lobby vybrali jednu z možností k připojení a mohli vzdáleně hrát s ostatními hráči. Fenomén multiplayer FPS se stal rychle oblíbenou záležitostí a již v období 90. let vznikla spousta obdobných videoher obsahujících tyto možnosti. Řada z nich se soustředila výhradně na multiplayerovou složku hry a nekompetitivní módy vůbec neobsahovala. Mezi tituly tohoto typu se jednoznačně řadí legendy jako *Quake III Arena* nebo *Unreal Tournament*⁴³.

Je potřeba se ještě jednou vrátit právě k ikonické hře *Doom* a vyzdvihnout další podstatnou inovaci. A sice možnosti volně užívat data hry a vytvářet tak uživatelský obsah⁴⁴. *Doom* se stal první hrou, která si vytvořila vlastní obrovskou komunitu moderů. Někteří tvořily nové úrovně do hry, jiní různé modifikace, které pozměňovali hratelnost či vizuál. Z komunity moderů hry *Doom* vzešli i některá slavná jména ve videoherním průmyslu, jako například John „Dr. Sleep“ Anderson, který pracoval na slavné sérii map *Inferno* a posléze na sérii videoher *Unreal*, nebo Tim Willits, který byl později důležitou postavou při zrodu her jako *Doom 3* nebo *Rage*⁴⁵. Nejpodstatnějším přínosem celé této inovace je však popularizace celého fenoménu modování, která se titulu *Doom* podařila skvěle. Ostatně bez modů a

⁴² *Heretic*. Raven Software. id Software. DOS. 1994

⁴³ *Quake III Arena*. id Software. Activision. 1999

Unreal Tournament. Epic Games, Digital Extremes. GT Interactive. PC. 1999

⁴⁴ WAD (*Where's All the Data?*) byl soubor všech dat a zdrojových kódů hry *Doom* a posléze *Doom II: Hell on Earth*.

⁴⁵ *Doom 3*. id Software. Activision. 2004

Rage. id Software. Bethesda Softworks. 2011

moderských komunit by videoherní průmysl nikdy nestvořil takové legendy jako například *Counter-Strike*⁴⁶, který vznikl coby modifikace na slavnou hru *Half-Life*⁴⁷ nebo fenomén MOBA her, který vznikl skrze modifikaci s názvem *DotA (Defense of the Ancients)* na hru *Warcraft 3:Reign of Chaos*⁴⁸.

Dalším výrazným posunem v oblasti konzolí a videoher obecně byla změna nosičů. V roce 1994 v Japonsku (1995 v Evropě a Severní Americe) vypustila společnost Sony do světa svoji první konzoli PlayStation. Ta vzešla z původně neuskutečněného projektu společností Sony a Nintendo, který měl za cíl vytvořit verzi konzolí SNES využívající nosiče CD-ROM. Po vzájemných neshodách však společnost Sony došla k závěru, že vytvoří konzoli zcela vlastní. Právě nový formát nosičů CD-ROM přinesl další revoluční momenty ve videoherní historii. Sony díky nezávislosti na kazetách a velikánech jako byli Nintendo a Sega mohli otevřít produkci her pro konzoli PlayStation třetím stranám a začala tak vznikat dnes již legendární vývojářská studia. Ta i díky možnostem nové polygonální 3D grafiky mohla vytvářet nové a svěží značky a hrdiny. Mezi studia začínající pod záštitou PlayStationu patří například Insomniac Games se svojí značkou *Spyro*⁴⁹ nebo studio Naughty Dog s ikonickým *Crashem Bandicootem*⁵⁰.

Nové nosiče, podpora třetích stran a poskytnutí financí a nových technologických výtvarných výdobytků vývojářským studiům. To vše mělo nemalý podíl na vzniku dalších neopomenutelných klasik. Pravděpodobně nejvýraznějším titulem, který z těchto výtvarných těžší je hra *Tomb Raider*⁵¹. Ta přinesla inovativní herní mechaniky a grafické zpracování. Především revoluční 3D formát z pohledu třetí osoby, který inteligentně a dynamicky využíval pohyb kamery za zády hlavní hrdinky. V kontrastu s tehdy hojně využívanými statickými kamerovými úhly umístěnými v rohu každé úrovně se jednalo o obrovský skok. Hra byla silně inspirována filmy typu Indiana Jones a obsahovala tak specifický design úrovní, který zahrnoval hádanky, rychlé souboje i komplexně vrstvené skákací pasáže. Vynikla tak ještě více příjemná práce kamery, která do té doby byla častým kamenem úrazu

⁴⁶*Counter-Strike*. Valve. Sierra Studios, Valve. 2000

⁴⁷*Half-Life*. Valve. Sierra Studios. 1998.

⁴⁸*Warcraft III: Reign of Chaos*. Blizzard Entertainment. Blizzard Entertainment. 2002

⁴⁹*Spyro the Dragon*. Insomniac Games. Sony Computer Entertainment. 1998

⁵⁰*Crash Bandicoot*. Naughty Dog. Sony Computer Entertainment. 1996

⁵¹*Tomb Raider*. Core Design. Eidos Interactive. 1996

rozsáhlejších úrovní kladoucích důraz na zdolávání překážek. *Tomb Raider* rovněž využíval na plno výkonu tehdejších 3D grafických karet a přinesl převratné vizuální efekty, jako dynamické osvětlení nebo stíny odpovídající tehdejší normě fotorealismu. Ačkoliv je i sama hrdinka Lara Croft dnes již ikonickou postavou, hlavní úspěch alespoň dle dobových recenzí tkví v technickém stavu, level designu, hratelnosti a ovladatelnosti⁵². Samozřejmě své přidala i kontroverze ohledně objektivizace a genderových stereotypů týkající se hlavní hrdinky a jejího až absurdně mohutného poprsí. Všehovšudy se však jedná se 7 miliony prodanými kopiemi o jednu z nejprodávanějších her na konzoli PlayStation⁵³ a rovněž nejprodávanější hru v sérii *Tomb Raider* až do roku 2013, kdy přišel moderní restart série. I tento komerční úspěch dopomohl hru *Tomb Raider* dosadit nejen do role nesporné legendy, ale rovněž do role titulu, který definoval moderní pojetí žánru akčních adventur.

V roce 2001 pak vstoupila na videoherní trh společnost Microsoft se svou konzolí Xbox. Nebylo to však přímo hardwarové řešení, které by přineslo v tomto případě revoluční změnu. Tu bychom našli ve službě Xbox Live, která byla spuštěna následující rok. Ta odstartovala fenomén integrovaných online funkcí přímo v konzolích. Hráči si mohli vytvářet uživatelské profily, zasílat si zprávy a stvrzovat svoje herní úspěchy pomocí systému odměn (achievements). Tyto funkce umožňovaly uživateli jednoduše se spojit s hráči z celého světa a pohodlně s nimi komunikovat. Kromě poskytnutí prostoru a nástrojů k budování hráčské komunity, patří k výdobytkům této služby i možnost digitální distribuce. Hráči již nemuseli kupovat fyzicky veškeré videohry, ale mohli si z pohodlí domova stáhnout hru přímo do své konzole a v poklidu hrát. Nejdůležitějším přínosem služby Xbox Live v kontextu vlivu technologických inovací na kanonický status videoher je bezesporu nová možnost jednoduše přístupného online multiplayeru. Xbox Live přišla s možností hraní online her s ostatními hráči z celého světa, za předpokladu, že měla daná konzole stabilní připojení k internetu. Hráči tedy mohli nově soutěžit nebo spolupracovat v reálném čase s hráči z druhé strany světa, což představovalo velký krok kupředu. Právě na vlně multiplayeru a online funkcí vyrazila kupředu hra *Halo: Combat Evolved*⁵⁴, která rovněž odstartovala známou a rozsáhlou sérii

⁵²Preview for the original Tomb Raider!. Electronic Gaming Monthly [online]. 1996, 5 [cit. 2023-06-16]. Dostupné z: <https://www.tomb-of-ash.com/electronic-gaming-monthly-october-1996-preview/>

⁵³Informace dostupná internetového archivu: <https://web.archive.org/web/20070929164353/http://www.gamespot.com/ps2/adventure/tombraider10thanniversaryedition/news.html?sid=6160665>

⁵⁴ *Halo: Combat Evolved*. Bungie. Microsoft Game Studios. 2001

Halo. Díky snadno přístupnému online režimu tento titul obrovsky vzrostl na popularitě a vytvořila se kolem něj enormní fanouškovská základna. Díky integrovaným online funkcím navíc bylo pro uživatele jednoduché sdílet své hodnocení a pozitivní zážitky ze hry, a podporovali tudíž již tak rychle rostoucí fenomén. *Halo: Combat Evolved*, i následná série jejíž popularita přetrvává dodnes, se tak stalo srdcem Xboxu. Časopis Next Generation ostatně v roce 2007 zařadil *Halo: Combat Evolved* jako druhou nejlépe prodávanou hru v letech 2000 – 2006⁵⁵. Nemalou mírou přispěl k popularitě tohoto titulu již tehdy rapidně se rozvíjející esport. V této hře se ve své době pořádaly anonymní online turnaje, ale i velké šampionáty pod organizací Major League Gaming. Ta pomohla přilákat pozornost hráčů i diváků. Postupem času se začaly utvářet profesionální esportové týmy, které soutěžily právě ve hře *Halo: Combat Evolved* a jezdili na menší lokální turnaje, ale i na velké mezinárodní akce. Úspěšní hráči a týmy, kteří soutěžili na mapách speciálně vytvořených pro esport, se postupem času stali ikonami, které přilákaly pozornost sponzorů a médií. To posléze pomáhalo upevnit postavení hry, coby jednoho ze stěžejních titulů esportové i videoherní historie.

Na konkrétních příkladech jsem poukázal na to, jaké pozitivní vlivy můžou na videohry mít technologické inovace a pokroky, ať už v oblasti hardwaru či softwaru. Záměrně jsem se zaměřoval na rané inovace a tituly, kde jsou vlivy nejmarkantnější. Obdobné vzorce však můžeme pozorovat dodnes, především při vydávání nových generací konzolí, hardwarových sérií nebo herních enginů. Při přelomu se vždy objeví nějaký titul či skupina titulů, které překonávají soudobé hranice a vyčnívají nad ostatními. Zdali si svůj jedinečný post udrží a propracují se do videoherního kánonu, to je už jiná otázka. V současné době můžeme rovněž pozorovat vzestup na poli virtuální a rozšířené reality. I zde můžeme u zrodu hledat velké populární, a hlavně přetrvávající tituly. S příchodem rozšířené reality (AR) se často skloňuje titul *Pokémon Go*⁵⁶, který tento způsob hraní silně zpopularizoval a vytáhl desítky milionů lidí z jejich domovů, aby venku chodili, lovili pokémony nebo bojovali s ostatními hráči v arénách⁵⁷.

⁵⁵ Informace dostupná z internetového archivu: https://web.archive.org/web/20071028115051/http://www.next-gen.biz/index2.php?option=com_content&task=view&id=3537&Itemid=2&pop=1&page=1

⁵⁶ *Pokémon Go*. Niantic, The Pokémon Company. Nintendo, Niantic. 2016

⁵⁷ V roce vydání 2016 hrálo hru podle dostupných dat přes 200 milionů lidí. Později tato hodnota různě kolísala. Data dostupná z: <https://www.businessofapps.com/data/pokemon-go-statistics/>

Podobně tomu bylo i v případě virtuální reality (VR). Tento termín bychom našli již v 60. letech 20. století spojovaný s projektem „The Sword of Democles“. Moderní pojetí virtuální reality, tak jak ji známe dnes, se však často pojí s příchodem projektu Oculus Rift od společnosti Oculus VR na crowdfundingovou platformu Kickstarter v roce 2012. Komerčně bylo toto zařízení uvedeno roku 2016. Obecně se ale i díky tomuto projektu začalo objevovat čím dál tím více obdobných zařízení. Kupříkladu HTC Vive nebo PlayStation VR. Koncept virtuální reality je i v současné době stále ve fázi vývoje a ohledávání nových možností. I přesto se řada videoherních studií do těchto neprobádaných vod odváží a přinesla řadu zajímavých titulů. Jedinečnosti virtuální reality plně využívá například hra českého vývojářského týmu *Beat Saber*⁵⁸, ve které se dvěma různě barevnými světelnými meči hráč rozsekává bloky příslušné barvy v souladu s rytmem hrající hudby. Díky využití specifických možností, které virtuální realita poskytuje, jednoduchosti ovládání a chytlavosti hudby se tento titul stal jedním z nejúspěšnějších VR počínů a silně napomohl k popularitě tohoto videoherního odvětví.

Výrazným a zlomovým titulem pro tento formát hraní je i pokračování slavné série *Half-Life*, která na další díl čekala dlouhých 16 let. Titul *Half-Life: Alyx*⁵⁹ byl do jisté míry legendární hrou ještě před svým vydáním. Mezi fanoušky panovalo velmi silné očekávání již po vydání předchozího dílu v roce 2004, a rok co rok se napjatě čekalo, byť na zmínku o pokračování jedné z nejuznávanějších a nejvlivnějších sérií ve videoherní historii. Trochu překvapením při oznámení byl pro všechny fakt, že se jedná o titul výhradně pro virtuální realitu. Jak se ale později ukázalo, obavy nebyly na místě. *Half-Life: Alyx* využil tehdejších VR technologií naplno a poukázal na jejich přednosti. Přinesl pohlcující zážitek, komplexní interakci s prostředím, detailní fyzikální simulace a precizní ovládání pohybem. Mimo jiné i právě za inovativní využití virtuální reality sklidil tento titul skvělé hodnocení od kritiků i hráčů. Svým způsobem se *Half-Life: Alyx* stal přelomovým titulem pro technologie VR. Nejenže je opět silně zpopularizoval, ale poukázal na širší potenciál virtuální reality. Dokázal, že se i touto cestou dají vyprávět emotivní a poutavé příběhy a nejedná se pouze o exhibiční zařízení nebo platformu pro arkádové tituly bez narativu.

⁵⁸ *Beat Saber*. Beat Games. Beat Games, Oculus VR. 2019

⁵⁹ *Half-Life: Alyx*. Valve. Valve. 2020

Všehovšudy jsem zde uváděl příklady, kde technologické inovace a pokroky ovlivnily videoherní průmysl a konkrétní tituly pozitivně. Bytostná spjatost videoher s technologiemi však může být i svazující a dokáže tak videohry ovlivnit i velmi negativně. Kvůli rychlému tempu technologického vývoje a touze hráčů i producentů po stále nových inovacích se často nově vydané hry potkávají s problematickou optimalizací. V mnoha případech pod finančním tlakem vychází nezralé, neodladěné a s velkým procentem chybovosti. To může mít při velkém očekávání za následek zklamání hráčů a negativní přijetí hry. Zvučným jménem spojovaným s řadou problémů nejen technického ražení je titul *No Man's Sky*⁶⁰. Očekávaný velmi ambiciózní projekt, který měl nabídnout obrovský rozsáhlý svět, imerzní objevování a obecně svěží vítr do konceptu žánru survival. Po vydání se však ukázalo, že je všemu jinak a hra čelila enormní kritice. Řada slibovaných funkcí ve hře po jejím vydání nebyla, grafické i technické zpracování bylo v rozporu s tím, co bylo dříve prezentováno a následná komunikace vývojářů rovněž nebyla nejvstřícnější. Díky tomu se hra nevyhnula osočení z používání falešné reklamy a dokonce podvodu. Díky aktualizacím v následných měsících se hra začínala po mnoha karambolech přibližovat obsahu, který byl prezentován v propagačním materiálu. Stále však hru sužoval další problém, a to právě technický stav. Výkon a optimalizace byli na žalostné úrovni a snímková frekvence doprovázená trhavým obrazem kolísala na všech platformách. Grafické chyby a nedostatky byly patrné na první pohled, ale i ovládání a uživatelské rozhraní mělo ne jeden problém. Nicméně vývojářské studio Hello Games, které za hrou stojí učinilo pokání a pokusilo se ze hry vytvořit onen klenot, který před jejím vydáním slibovali. Pravidelně dodnes vydávají nové aktualizace, které ze hry udělali naprosto jiný a dnes již pozitivně hodnocený produkt. Nutno podotknout, že se tato snaha o vykoupení daří a je po zásluze odměňována. Hru *No Man's Sky* totiž můžeme každoročně zaznamenávat na události The Game Awards jako nominaci v kategoriích Nejlepší komunitní podpory nebo Nejlepší hra s pokračujícím vývojem⁶¹, kterou se jí podařilo v roce 2020 dokonce vyhrát⁶². Kdykoliv na tuto hru přijde řeč, je stále i přes to všechno cítit smutné povzdechnutí nad otřesnou historií tohoto titulu i nad neúprosnou rukou technologií.

⁶⁰ *No Man's Sky*. Hello Games. Hello Games. 2016

⁶¹ V originále zní názvy kategorií následovně: „Best community support“ a „Best ongoing game“

⁶² *No Man's Sky* je pravidelně nominováno i na další prestižní události BAFTA Game Awards, kde v roce 2022 rovněž vyhrálo ocenění v kategorii „Best evolving game“

4.2. Vliv herních prvků a narativu

4.2.1. Herní prvky

V minulé kapitole jsem se věnoval převážně technologickým inovacím a titulům, kterým využití plodů tohoto pokroku dopomohlo kukotvení se v potencionálním videoherním kánonu. V této kapitole poodstoupím od technologií a možností, které při vývoji videoher poskytují, a zaměřím se na konkrétní provedení a aplikaci jednotlivých herních prvků. Pokusím se zanalyzovat specifika herních mechanik, grafického a zvukového designu i jednotlivých složek narativu. A nastínit na konkrétních příkladech jak jedinečnost či ustálenost herních prvků může ovlivnit vnímání určitých titulů. A to jak pozitivně, tak negativně.

Kvalitní herní mechaniky jsou základem každé úspěšné hry. Co si ale pod pojmem herní mechanika představit a jakou roli zastupuje? V zásadě se jedná o soubor pravidel a interakcí, o komplexní systém, který určuje způsob, jakým hráč hru ovládá a jak interaguje s herním prostředím. Herní mechaniky jsou základními kameny hry a určují, jaké možnosti budou hráči poskytnuty. Role herních mechanik je stěžejní, jelikož tvoří základní zkušenost z hraní a jsou výrazným distinktivním rysem každého titulu. Jejich nedokonalost, nedůvtipnost či nezábavnost tak může snadno zastínit i všechny ostatní složky, jako jsou narativ, grafický design atd. Pokud se totiž hra nepříjemně ovládá nebo jsou herní mechaniky nudné, jen výjimečně ji zachrání jiné složky. Vytvořit zábavnou a inovativní herní mechaniku ovšem není jen tak, jak ostatně trefně popisuje ve své knize i americký videoherní žurnalista a autor dvou tematických knih Jason Schreier⁶³:

„Je nemožné vědět, jak „zábavná“ hra bude, dokud jste ji nehráli. Můžete uplatňovat učené odhady, jistě, ale dokud nevezmete do ruky ovladač, neexistuje způsob, jak poznat, že pohyb, skok či rozmlácení mozku vašeho robotího kamaráda kladivem vám přináší příjemné pocity.“

I skrze tento aspekt se můžeme obdobně jako u předchozích kapitol dopátrávat vlivných titulů, které díky svým specifickým herním mechanikám vystoupily z šedé zóny průměrných videoher a dokázaly ovlivnit mnoho následujících titulů i celých žánrů. Díky

⁶³ SCHREIER, Jason. *Krev, pot a pixely: příběhy vítězství a šilenství ze zákulisí vývoje videoher*. Brno: Host, 2019.

takovým titulům se pak často celý systém hodnocení pozměňuje a stanovují se nová měřítká pro kvalitu a inovaci.

Vlivné tituly a jejich inovativní herní mechaniky, které měly dlouhodobý dopad na herní průmysl a zařadily se mezi průkopnické, bychom mohli hledat už v 80. letech. Kupříkladu u nesporné ikony *Super Mario Bros.*⁶⁴. Ta přinesla revoluční koncept tzv. side-scrolling videoher neboli 2D „plošinovek“, ve kterých dynamická kamera horizontálně sleduje pohyb hráče a herní prostředí tudíž není ostře rozděleno na několik jednotlivých snímků, kterými by hráč postupně procházel. Mimo jiné byla hra ve své době významná pro své jednoduché, avšak precizní ovládání nebo přirozené stupňování obtížnosti díky postupně gradujícímu level designu. Tato hra přinesla rovněž inovativní herní nápady jako například sbírání vylepšení (tzv. power-ups), objevování skrytých místností a úrovní nebo využívání alternativních cest k dosažení cíle. To vše se i díky řemeslně precizně zvládnutému vývoji stalo standardem žánru a dodnes ovlivňuje nově vznikající plošinovky.

Velmi populárním a rozšířeným herním prvkem je plížení (tzv. stealth). Ten se dnešním hráčům může jevit jako samozřejmá a téměř všudypřítomná herní mechanika. Bylo to však až ke konci 20. století, kdy se začal tento koncept více prosazovat. Jako průkopníka tohoto konceptu by se dal považovat titul *Castle Wolfenstein*⁶⁵ z roku 1981, určité prvky stealthu by se tam dozajista daly nalézt. Z dnešního hlediska je však mnohem zásadnější jiný titul. Základní normu pro jeho dnešní vnímání začal utvářet o 6 let později legendární herní vývojář Hideo Kojima ve svém prvním titulu *Metal Gear*⁶⁶. První díl jedné z nejvlivnějších herních sérií všech dob přinesl do herního průmyslu inovativní stealth mechaniky, které v zásadě etablovaly celý nový žánr. Kromě akčních sekvencí bylo nutné se rovněž skrývat, vyhýbat se pohledu nepřátel a využívat takticky prostředí k dosažení svých cílů. Díky svému tematickému špiónskému zasazení přinesla série spoustu prvků, které dnes již vidáme v žánru stealth běžně. Například používání kamufláže, zorná pole nepřátelských hlídek, technologické pomůcky sloužící k distrakci či tichým eliminacím a mnoho dalšího. Pravděpodobně nejocetovanější díl z celé série z roku 1998 *Metal Gear Solid*⁶⁷ byl navíc významným pro herní průmysl, coby jeden z prvních titulů, který přinesl nové standardy v hlasovém hereckém

⁶⁴ *Super Mario Bros.* Nintendo R&D4. Nintendo. NES. 1985

⁶⁵ *Castle Wolfenstein.* Muse Software. Muse Software. 1981

⁶⁶ *Metal Gear.* Konami. Konami. 1987

⁶⁷ *Metal Gear Solid.* Konami Computer, Entertainment Japan. Konami. 1998

obsazení nebo využívání filmových stylistických prvků. Tento konkrétní díl rovněž světu představil kultovní postavy jako jsou Revolver Ocelot nebo Liquid Snake. Rovněž titul *Metal Gear Solid* nabídl hluboký a emocionální příběh, který se, obdobně jako později i celá série, dotýkal složitých témat morálky, identity a ošklivosti války. Metal Gear dokázal hráče při hraní uvést do nejistoty, která gradovala až k nečekaným zvrátům.

Série Metal Gear a její ikonické tituly, které jsem v rámci příkladů jmenoval, ovlivnili bezesporu celý herní průmysl. Díky jejich inovacím v oblasti herních mechanik a mnoho dalšího se nezařadily pouze do potencionálního videoherního kánonu, ale svým způsobem vytvořily i základ pro určitý sub-kánon stealth videoher. Tento typ her se těší popularitě dodnes a často otevřeně odkazuje na *Metal Gear Solid* coby velikána a praotce svého žánru. *Metal Gear Solid* najdeme téměř vždy v seznamech nejlepších her ve videoherní historii a seznamech TOP 100. Tituly jako *Tom Clancy's Splinter Cell*⁶⁸, *Dishonored*⁶⁹ nebo *Thief: The Dark Project*⁷⁰ však na těchto seznamech nenajdeme nebo se v lepších případech objevují až na nižších příčkách. Domnívám se však, že pokud bychom se zeptali samotných hráčů na oblíbené stealth videohry, žádná z těchto sérií by v jejich odpovědích pravděpodobně nechyběla. Dost možná by zaznívali i častěji než tituly Kojimovi slavné značky. Série Metal Gear, jejíž dva tituly se vyskytují na portálu videogamecanon.com ve výběru TOP 100 hned na dvou příčkách⁷¹, nám tedy slouží jako určitý symbol stojící opět na hranici žánru nebo technologické či designové inovace. O jakou konkrétní hranici se jedná pro otázku kánonu není ani zas tak důležité. Podstatný je z mého pohledu poznatek, že máme tendenci o kanonických videohrách smýšlet jako o těch videohrách, které přinesly nějaký zlom či pokrok, nikoliv o těch, které daný žánr, herní koncept nebo jiný parametr definují často i lépe.

Na pomezí zmiňovaných herních mechanik a technologických inovací, kterýmž jsem se věnoval v minulé kapitole, bychom rovněž našly některé distinktivní tituly, které zaměřují svoji pozornost na specifické možnosti ovládní. Například systém rozpoznávání hlasu (Voice recognition). Ten šikovně využívá například populární hororová hra na téma filmového Vetřelce – *Alien: Isolation*⁷². V tomto titulu hráče při hraní mikrofon konstantně

⁶⁸ *Tom Clancy's Splinter Cell*. Ubi Soft Montreal. Ubi Soft. 2002

⁶⁹ *Dishonored*. Arkane Studios. Bethesda Softworks. 2012

⁷⁰ *Thief: The Dark Project*. Looking Glass Studios. Eidos Interactive. 1998

⁷¹ *Metal Gear Solid* na příčce 29. a *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* na příčce 59.

⁷² *Alien: Isolation*. Creative Assembly. Sega. 2014

odposlouchává a při skrývání se před nebezpečím tak musí být naprosto potichu, aby jej kolem slídící nepřítel neslyšel. Běžně tento systém využívají i tituly značky Tom Clancy's od studia Ubisoft. V nich rozpoznávání hlasu slouží k usnadnění komunikace mezi hráčem a počítačem ovládanými jednotkami. Hráč může pomocí svého hlasu udávat jednoduché rozkazy spřáteleným jednotkám a pozměnit tak jejich plánovanou akci. Díky tomu je možné dynamicky koordinovat strategie, předávat informace o nepřátelích a vytvořit více imerzní zážitek.

Právě jedinečnost v oblasti ovládnání videoher je silným parametrem při určování statutu kanoničnosti. Ikonami jsou v tomhle ohledu série⁷³, které přináší často nevšední možnosti ovládnání. Tyto specifické ovládací prvky jsou pak povětšinou spojovány výhradně se sérií, která je světu představila poprvé. Ideálním příkladem takovýchto sérií jsou například značky *Rock Band*⁷⁴ nebo *Guitar Hero*⁷⁵. Ty místo klasických konzolových ovladačů využívají imitace hudebních nástrojů, pomocí kterých se hráči snaží hrát do rytmu licencovaných populárních songů. S podobným principem pracuje i slavná série *Dance Dance Revolution*⁷⁶, která pro změnu využívá taneční podložku s několika různými symboly. Na takové podložce hráč musí tančit a stiskávat do rytmu příslušné symboly v předepsaném pořadí. Po příchodu kinectů neboli konzolových zařízení, které kamerou snímají pohyb hráče, nabyl tento způsob hraní ještě více na popularitě. Pravděpodobně nejznámější značkou soustředící se na toto odvětví je v současnosti série *Just Dance*⁷⁷.

Série sportovních, hudebních a dalších simulátorů jsou pro otázku kánonu výjimečně pozoruhodné i z několika dalších důvodů. Velmi často se objevují tendence do výčtů kanonických děl zařazovat v souvislosti s tímto žánrem celé série, nikoliv individuální tituly, jako tomu je u jiných typů videoher. I v běžné komunikaci hovoříme povětšinou o značce jako celku, a málokdy o konkrétním dílu ze série. Domnívám se, že důvodem k zařazování celých sérií v případě simulátorů je absence narativní struktury, která problematizuje

⁷³ Sérií je do výčtu TOP 1000 (and Beyond) na tomto portálu zařazeno hned několik. Vždy se však jedná o sportovní nebo hudební simulátory.

⁷⁴ *Rock Band*. Harmonix. MTV Games. 2007-2017

⁷⁵ *Guitar Hero*. Harmonix, Neversoft, Budcat Creations, Vicarious Visions, Aspyr, Underground Development, FreeStyle Games. RedOctane, Activisions. 2005-2015

⁷⁶ *Dance Dance Revolution*. Konami, Bermani. Konami. 1998-2022

⁷⁷ *Just Dance*. Ubisoft. Ubisoft. 2009-2022

vymezení hranic dané videohry. Řekněme si, že každá videohra má svoji určitou auru či identitu, kterou se snažíme v rámci kategorizace a ustanovování kánonu nějak zmapovat a zařadit. V mnoha případech, o kterých jsem psal dříve v této práci, sloužil narativ jako pomůcka k tomuto vymezení mantinelů. Pomáhal nám vymezit si, co ještě brát za součást daného titulu a co již patří mimo. Přesné definování identity videohry samozřejmě komplikují i jiné aspekty, jako například fanouškovské modifikace, vydávání dodatečného obsahu atd. Druhá věc, která usnadňuje identifikaci hranic konkrétního titulu, se objevuje v případech, kdy se jedná o jedinečný titul, který není součástí žádné série, ačkoliv neobsahuje v zásadě žádnou narativní strukturu. Do této kategorie bychom mohli zařadit v zásadě všechny sandboxové videohry typu *Minecraft*⁷⁸ atd. Ty sice povětšinou žádný příběhový oblouk neobsahují, můžeme si však identitu *Minecraftu* představit coby souhrn všech herních prvků, mechanik a designu, které poskytuje výhradně tento jediný titul. Ten si díky tomu, že není zasazen do žádné série, vytváří své vlastní jedinečné pole, které usnadňuje definování jeho identity.

Se sériemi sportovních simulátorů je to však jinak. Neobsahují žádnou narativní strukturu, nevyužívají komplexní estetické prvky a obecně neaspírají na to být uměleckým dílem. Jejich role ve videoherní historii a kánonu je však nesporná. Pravděpodobně už z důvodu obrovské popularity samotných sportů, které mají po celém světě obrovskou fanouškovskou základnu. Miliony lidí po celé světě tyto sporty sledují a touží si s oblíbenými týmy a hráči zažít vzrušení a atmosféru sportovních událostí bez nutnosti fyzicky pobíhat po hřišti. Zároveň mají tyto simulátory, jako například série FIFA⁷⁹, hlubokou tradici v pořádání mnoha off-line i on-line turnajů, a statisíce hráčů se denně pouští do jednorázových kompetitivních zápasů. Sportovní simulátory posilují sociální interakce a spojují statisíce lidí denně. Samy o sobě se stávají nezanedbatelnou značkou a symbolem, který si rovněž každoročně vede velmi dobře na videoherním trhu. Není zde však možné jednoduše vymezit identitu jednoho konkrétního titulu, jelikož jeho cíl je být co nejpřesnější a nejautentičtější v porovnání s realitou. Každý nový díl je ve svém jádru stále stejný, jako díly předchozí. Díky novým možnostem technologií, získaným zkušenostem atd. je však věrnější a propracovanější. V případě simulátorových sérií jednoduše není možné vytrhnout jeden konkrétní díl a říct, že jeho identita tkví v tomto konkrétním produktu. Identita tohoto typu her

⁷⁸ *Minecraft*. Mojang Studios. Mojang Studios. 2011

⁷⁹ *FIFA*. Extended Play Productions, EA Vancouver, EA Romania. EA Sports. 1993–2022

tkví do jisté míry i v dlouhodobé kontinuitě, díky které se staly popkulturními fenomény. Jejich pozici podtrhují i každoroční úspěchy na trhu a mezi hráči. Domnívám se tedy, že i neustálý vývoj je součástí identity celé série a těžko by někdo mohl prohlásit, že je *NHL 97*⁸⁰ více NHL, nežli *NHL 23*⁸¹.

Podobným, ačkoliv ne zcela identickým příkladem je i jedna z nejznámějších her všech dob: *World of Warcraft*⁸². Zde se nejedná o sérii, nýbrž o titul, který za dobu své existence obdržel mnoho expanzí, které hru v mnoha ohledech výrazně změnil. Přinesly nové příběhy, herní prvky a pozměnily hratelnost. Původní verze z roku 2004 je určitě vnímána jako významný milník, který do jisté míry stanovil standardy pro žánr MMORPG. Položil základy systému vedlejší a hlavních úkolů, přišel se škálou rozmanitých postav, aby měl hráč při tvorbě svého avatara dostatečnou flexibilitu, zdůraznil význam sociálních interakcí mezi jednotlivými hráči a v neposlední řadě etabloval fenomén „raidů a dungeonů“, neboli uzavřených lokací, ve kterých je potřeba spolupráce velkého množství hráčů k úspěšnému dokončení a poražení všech nepřátel. K obrovskému vlivu *World of Warcraft* na žánr MMORPG se v roce 2011 vyjadřoval při příležitosti vydání *Star Wars: The Old Republic*⁸³ i bývalí viceprezident Electronic Arts, Greg Zeschuk⁸⁴:

*„Je to základní kámen. Zavedl standardy a způsob, jakým se MMO hraje. Každé MMO, které vyjde, hraji a dívám se na něj. A pokud poruší některá pravidla WoW, je to podle mě pěkná blbost.“*⁸⁵

Každá expanze reprezentuje evoluci a pokrok titulu, rozšiřuje jeho svět a aktualizuje o něm povědomí ve společnosti. Na každou expanzi je pohlíženo jako na další krok kupředu či určitou vývojovou etapu hry a je v některých ohledech hodnocena separátně. Například

⁸⁰ *NHL 97*. EA Canada. EA Sports. PC. 1996

⁸¹ *NHL 23*. EA Vancouver. EA Sports. 2022

⁸² *World of Warcraft*. Blizzard Entertainment. Blizzard Entertainment. 2004

⁸³ *Star Wars: The Old Republic*. BioWare. Electronic Arts, LucasArts. 2011.

⁸⁴ BioWare: *Warcraft is the "touchstone" for Old Republic: Blizzard has established the rules for success in MMO market, says Zeschuk* [online]. [cit. 2023-07-22]. Dostupné z: <https://www.gamesindustry.biz/bioware-warcraft-is-the-touchstone-for-old-republic>

⁸⁵ Z anglického originálu přeložil autor práce: „It is a touchstone. It has established standards, it's established how you play an MMO. Every MMO that comes out, I play and look at it. And if they break any of the WoW rules, in my book that's pretty dumb.“

v rovině poskytnutého příběhu nebo nových možností hratelných postav, které do hry přinesla. Nemůžeme ji však jednoznačně oddělit o *World of Warcraft* jako celku. Kupříkladu expanze *Wrath of the Lich King* z roku 2008 je považována za jednu z nejlepších. Především díky hlubokému emotivnímu příběhu, kvalitně napsaným charakterům, novým hratelným postavám i rozšíření herní mapy. Jiné expanze naopak slávu nesklízejí a jsou považovány průměrné. Oproti sportovním simulátorům, které jsem probíral výše, zde spatřuji několik zásadních rozdílů. Všechny se budou týkat určité roztržité identity videoher. Zatímco u sportovních simulátorů jde o nápodobu reálných sportů a cílem je přinést nejrealističtější možnou verzi, proto se ostatně každý rok vydává nový díl s aktuálními soupiskami, lepšími fyzikálními modely atd. U her, jako je *World of Warcraft*, v roce 2004 vyšla původní verze s určitým obsahem, příběhem a postavami. S postupným přidáváním expanzí se však tato verze přepisovala a přetvářela, a to nejen po stránce grafické a hratelnosti. Celý herní svět se mění a vyvíjí. Některé postavy nejsou dostupné, části světa se mění nebo mizí a příběh pokračuje dál. Tudíž se celá hra nezlepšuje jako sportovní simulátory s vidinou nějakého ultimátního evolučního stupně, ale proměňuje se v něco jiného a rozvíjí se ne nutně v kvalitativním slova smyslu. Podstatným rozdílem je tedy i fakt, že u sportovních simulátorů jsou stále volně přístupné všechny verze hry, u *World of Warcraft* můžete hrát hru pouze v její aktuální podobě⁸⁶.

Třetím opět ne zcela identickým příkladem jsou kompetitivní videohry, jako například *League of Legends*⁸⁷. Ty se běžně v rámci zachování popularity podřizují dlouhodobému vývoji a obdrží spousty podstatných změn ve všech oblastech. I přes tyto změny však základní koncept pravidel přetrvává a udržuje roztroušenou identitu titulu. I přes všechny pokroky v oblasti grafického designu, nové hrdiny a mapy nebo hratelnostní vylepšení stále *League of Legends* stojí na konceptu MOBA arén, kde strategická týmová snaha zůstává jádrem. Podstatnou otázkou však je, co všechno nad rámec tohoto jádra do potencionálního videoherního kánonu zahrnout.

V případě kompetitivních videoher je to obzvláště složité, a to nejen z důvodů, které jsem naznačil v předchozích odstavcích. Pozoruhodným příkladem, který si neodpustím

⁸⁶ V roce 2019 spustilo studio Blizzard Entertainment oficiální alternativní server *World of Warcraft Classic*, kde se progres světa vrátil opět na začátek do původní verze z roku 2004. Klasické servery se všemi expanzemi fungují stále dál.

⁸⁷ *League of Legends*. Riot Games. Riot Games, Tencent, THQ. 2009

zmínit, je i populární titul *Overwatch*⁸⁸. Ten v roce 2016 vyhrál řadu prestižních ocenění, včetně čtyř kategorií na největší události tohoto typu, The Game Awards. V červnu roku 2022 byl celosvětově ukončen prodej tohoto titulu a o pár měsíců později byla oficiálně ukončena jeho podpora i dodatečný vývoj a nahradil jej jeho duchovní nástupce *Overwatch 2*⁸⁹. Ten do jisté míry pozměnil technické řešení celé hry, změnil systém kompetitivních zápasů, odebral jisté komunitní funkce, které posléze nahradil jinými a obecně pro spoustu hráčů pozměnil celou hru. Potažmo v jejich očích původní *Overwatch* zabil a vytvořil pro ně novou a horší hru. Dílčí nedostatky, které se při spuštění nové dílu objevily by hráči hře dokázali odpustit, ostatně ve videoherním průmyslu je to bohužel celkem běžná věc. Celý problém ztráty identity tkví podle samotných hráčů jinde⁹⁰. Původní titul měl spoustu funkcí, které udržovaly hráče nadšené pro další hraní a progres. Byla zde možnost v jakémkoliv módu pracovat na zvyšování úrovně celého profilu anebo šplhat žebříčkem v kompetitivních zápasech. Fanouškovská základna si zamilovala hratelné charaktery a záleželo jí na jejich osudech. To potvrzuje i zainteresovanost hráčů a tvoření doprovodného fanouškovského obsahu v obrovské míře (viz str. 63). Největším slibem, kterým studio ospravedlňovalo vznik druhého dílu, byl plánovaný příběhový režim, který bude možno hrát v kooperaci a bude další kapitolou v osudech oblíbených postav. Po vydání *Overwatch 2* nebyly slibované funkce nikde k nalezení. Ve hře bylo spoustu nedodělků, hraní ovlivňujících problémů, netransparentních mechanik v rámci kompetitivních zápasů a dodnes hráči nenáviděný monetizační systém tzv. „battle passu“. Netrvalo to dlouho a hráčům se přílišná monetizace, neplnění slibů a pochybné praktiky studia zošklivili a přišel masivní odchod aktivně hrajících⁹¹. To potvrzuje i relevance titulu na internetu, která na vyhledávací platformě Google v krátké době po vydání klesla o téměř 90 %⁹². Nespokojenost hráčů s nově vydaným titulem odráží i hodnocení na jednom z nejrenomovanějších hodnotících portálů,

⁸⁸ *Overwatch*. Blizzard Entertainment. Blizzard Entertainment. 2016

⁸⁹ *Overwatch 2*. Blizzard Entertainment. Blizzard Entertainment. 2022

⁹⁰ To odráží i jedno z mnoha videí, které se tímto tématem zabývají: Savantics. 2023. *How Blizzard Killed Overwatch Twice*. YouTube video. [cit. 2023.07.23] Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=gjakZ5kSsdg&ab_channel=Savantics

⁹¹ Jak je zmiňováno i ve videu, studio Blizzard není transparentní ohledně počtu aktivních hráčů. Z praxe je však možné na základě řady indikátorů říct, že se hráčská základna dost zúžila.

⁹² Data dostupná z: <https://trends.google.cz/trends/explore?date=all&q=Overwatch&hl=cs>

metacritic.com⁹³. Tam je v současné době jednou z her s nejhorším uživatelským hodnocením.

Stejně jako v případě *League of Legends* se jedná o tzv. „live service“ titul neboli videohru, která je neustále aktualizována a její přidáván nový obsah, aby udržela svoji relevanci či zábavnost. Studium je hráčům prezentován stále nový doplňující obsah nebo sezónní nabídka, zatímco základní premisa hry zůstává stále stejná, v těchto případech kompetitivní zápasy. Tento typ videoher spoléhá na důvěru hráčů vůči vývojářům a určitý typ dialogické situace. Je i možné, že nějaká „live service“ hra přestane být po určité době podporována a zůstane ve své určité fázi opuštěná studiem. To však není případ titulu *Overwatch 2*. Ten byl očima hráčů slibem něčeho, co rozšíří jejich oblíbenou videohru o nové funkce, místo toho v nabídnuté náhradě za první díl vidí lež a ztrátu všeho, co měli rádi.

Do otázky identity videoher a ostatně i videoherního kánonu to přináší nové zajímavé podněty. Zařadíme do potencionálního videoherního kánonu pouze titul *Overwatch* nebo tento nárok sdílí i nová verze *Overwatch 2*? I tento navazující titul v zásadě stále drží stejný koncept kompetitivních zápasů se stejnými postavami ve stejném fiktivním světě, ačkoliv se kupříkladu počet hráčů a dílčí mechaniky změnil. I reakce samotných hráčů nám ale naznačuje, že se nejedná z daleka o stejný případ jako s *League of Legends* nebo *World of Warcraft*⁹⁴. Ať už je to tím, že došlo ke ztrátě identity nějakým porušením kontinuity nebo se nový titul díky špatným designovým rozhodnutím jednoduše publiku znelíbil, máme v historii videoher jedinečný úkaz. A to sice hru, která při vydání vyhrála prestižní ocenění, a nyní je pro mnohé hráče z důvodu jejího stavu nenáviděná nebo dokonce ztracená z důvodu své nenávratně ztracené identity.

4.2.2. Grafika, zvuk a design

Grafika a design jsou v případě videoher kvalitativně ambivalentní složkou. Jedinečnost v tomhle aspektu dokáže přitáhnou kýženou pozornost, na druhou stranu se ale přílišná abstrakce může minout s pochopením a působit spíše jako překážka. Celou debatu o grafice a designu ve videohrách už od počátku doprovází rovněž otázka foto realističnosti, jejíž

⁹³ Data dostupná z: <https://www.metacritic.com/game/pc/overwatch-2/user-reviews>

⁹⁴ V případě *World of Warcraft* se paradoxně jedná o stejného vývojáře i vydavatele.

standardy se měnili s dobou i technologickými možnostmi. Vztah mezi grafickým/zvukovým designem a technologickým pokrokem jsem nastínil již v předchozí kapitole o technologických inovacích a domnívám se, že jej není potřeba rozvíjet dále. Podstatné pro tuto práci je naopak vliv, jaký má grafika a design, potažmo zvukový design, přímo na kanoničnost videoher.

Audiovizuální zpracování je ostatně první věcí, kterou může potencionální hráč na hře obdivovat, aniž by ji sám hrál. Jedinečnost nebo naopak precizní řemeslnost v této oblasti můžou být rozhodujícím faktorem při snaze uchvátit hráče, přimět ho ke koupi a uspět tak na trhu. Přínosnou otázkou je rovněž vztah mezi designovou složkou a samotnou hratelností. Jak moc důležitá v případě videoher tato složka je, a je sama o sobě dostatečně silná na to, aby přibližovala videohru statutu kanonického díla?

V běžné komunikaci s pravidelnými hráči se velmi často v debatách o audiovizuálním zpracování a designu zmiňuje titul *Journey*⁹⁵. Videohra, která při svém vydání vnesla do videoherního světa nový vizuální styl. Vyznačuje se minimalistickou estetikou, dezolátním prostředím plným tajemné opuštěnosti a v neposlední řadě adaptivním zvukovým designem reagujícím na hráčovy akce. Často se skloňuje i titul *Limbo*⁹⁶, který využíval nezvyklou kombianci černé a bílé. Namísto kulis a postav využíval siluety předmětů atd. Zajímavý byl pro hráče i svým nezvyklým audio designem, který se zaměřoval na minimální využití hudby a zdůrazňoval pouze šum a syrové zvuky používaných předmětů. Mohl bych přidat i další tituly jako inspiraci japonským inkoustovým malováním *Ōkami*⁹⁷ nebo další hru studia Playdead *Inside*⁹⁸.

Všechny zmíněné tituly mají společný určitý soubor vlastností. Osobitý umělecký styl. Nesnaží se naplňovat zaběhlé a fungující normy, ale namísto toho se snaží narušovat konvence a přicházet s něčím novým. Proto se často můžeme setkat v souvislosti s nimi s označením artová videohra. Jaký je však vztah mezi jejich stylizovaným designem a kánonem? Nejzřetelnější linii spatřuji právě ve snaze vymanit se z ustálených norem, především v rámci grafického zpracování. To ve videoherním průmyslu z velké části inklinuje

⁹⁵ *Journey*. Thatgamecompany. Sony Computer Entertainment. PS3. 2012

⁹⁶ *Limbo*. Playdead. Microsoft Game Studios, Playdead. 2010

⁹⁷ *Ōkami*. Clover Studios. Capcom. 2006

⁹⁸ *Inside*. Playdead. Playdead. 2016

k fotorealismu a obecně k co nejvíce autentickému a realistickému zážitku. Grafický design tohoto typu tedy představuje centrum, které je do jisté míry bezpečné a ověřené. Alespoň z hlediska komerce. Výše zmíněné „artové“ tituly však usilují o odloučení se z centra a vytvářejí periferie skrze svoji jedinečnost a nápaditost. Není to tak, že by videohry v centrálních oblastech neměli potencionální kanonické hodnoty. Tituly, které obsahují souhrn precizně naplněných platných norem, řemeslně skvěle zvládnutého designu a mechanik nesnažících se o exkluzivitu, rovněž najdeme v zaznamenaných kánonech. Množina periferních titulů je však mnohem menší a je poměrně větší šance, že dokážou zaujmout, překvapit a uchvátit. Možná i z toho důvodu najdeme v kanonických výčtech tyto videohry v poměrně silném zastoupení, ačkoliv často nejsou komerčním trhákem. Výše zmíněné příkladové tituly se stejně, jako řada jiných vymezují především grafickou stylizací, která odporuje fotorealismu. Jak už jsem výše naznačoval, audiovizuální zpracování je jedna z prvních věcí, které mohou potencionální hráči ocenit. U periferního titulu se tedy jedná o silnou a stěžejní složku, která přitahuje pozornost a je na ni kladen největší důraz. U centrálních titulů je tomu, dle mého názoru, jinak. Domnívám se, že se zde dostáváme k podstatné myšlence videoherního kánonu. Podle mého uvážení se do kanonických výčtů dostávají velmi často právě přelomové tituly umístěné na hranicích určitých polí, či tituly nová pole vytvářející. Tomu se věnují ostatně věnují i předchozí části práce. Myslím si, že obdobně to může fungovat i ve sféře designu a stylu.

Centrální díla dbají především na symbiózu všech složek a manifestují dominanci v technologickém, designovém i narativním segmentu. Dokážou platné a fungující normy bez problémů naplnit. Dovedou je bezesporu často i rozšířit a posunout, abychom nenabylí falešného dojmu, že jsou všechny centrální tituly pouze výplňovým zbožím na trhu. Pro zdůraznění kontrastu s periferními tituly je však tato myšlenka stěžejní. Periferní tituly nevsázejí na symbiózu všech složek, nýbrž určité složky akcentují a dbají na něco, co bychom pro účely této práce mohli nazvat uměleckým efektem. Zatímco pro centrální tituly je fotorealistická grafika a nápodoba reality běžným normativním nástrojem, který skvěle doplňuje klasické vyprávění, herní mechaniky atd. Pro periferní tituly je design složkou stěžejní. A právě této složce se následně do jisté míry podřizují ty ostatní. Samozřejmě to nemusí být vždy nutně grafický design, který se ujme pozice stěžejní složky. Důležité je ono rozložení hodnot. Centrální tituly se snaží rozložit své hodnoty do všech složek víceméně rovnoměrně. Možná i z toho důvodu, že se centrální tituly nemusí tolik bát o své místo na trhu a jsou často vytvářeny ve finančně stabilním prostředí. Periferní tituly naopak nerozkládají

své hodnoty tak rovnoměrně a vsází na jednu či více dominantních složek, které zastřešují složky ostatní. Pokud nad periferními tituly budeme přemýšlet tímto způsobem, můžeme říct, že složka designu, či jiná samostatná složka, může být opravdu dostatečně silná na to, aby sama o sobě dokázal titulu vydobýt místo v potencionálním videoherním kánonu.

4.2.3. Narativ a vyprávění

Obdobné otázky doprovází i narativní složku videoher, které já považována často za jednu ze stěžejních. Jak ale v případě narativně vedených videoher tento aspekt ovlivňuje potencionální kanoničnost díla? Příběh a vyprávění jsou dozajista důležitou součástí videoher, je však nutné si uvědomit, že k získání kanonického statutu je vyžadována kombinace všech klíčových aspektů. Výjimečná narativní složka tedy obdobně jako design může přispět k zisku pozornosti a navýšit obecné hodnoty hry, nemusí však vždy zajistit, že hra bude považována za kanonické dílo.

Titulem, který je oceňován mimo jiné za svůj příběh a formu vyprávění, je *Zaklínač 3: Divoký hon*⁹⁹. Ten v roce 2015 představil komplexně vyprávěný narativ s nespočtem vrstvených a vzájemně provázaných příběhových linek. Děj a styl jeho podání videohrách obecně mají potenciál přidat hře hloubku, navázat emocionální spojení, a zdůraznit význam videoherního zážitku. Proč je příběh zrovna videohry *Zaklínač 3: Divoký Hon* podstatný pro otázku kánonu? Tento titul použiji coby ilustrativní příklad pro řadu dalších titulů, jejichž příběh neměl počátek v samotné hře. V případě *Zaklínače* se příběh začal psát již roku 1993, kdy spisovatel Andrzej Sapkowski vydal první román ze série o Geraltovi a Ciri, *Krev elfů*¹⁰⁰. Ačkoliv paradoxně mimo oblast střední Evropy videoherní série proslavila dříve napsanou knižní ságu, nemůžeme ignorovat fakt, že studio CD Projekt RED mělo díky polskému spisovateli připravený svět pro vyprávění nových Geraltových dobrodružství. Videoherní narativ je často zasazován do rozsáhlých univerz a skrze transmediálním vyprávění rozvíjí příběhy, které započaly v již v jiných formách¹⁰¹. V tomto případě knihách. *Zaklínače 3* najdeme ve výčtech nejlepších her vždy na předních příčkách, občasně je doplněn i

⁹⁹ *Zaklínač 3: Divoký hon*. CD Projekt RED. CD Projekt. 2015

¹⁰⁰ SAPKOWSKI, Andrzej. *Krev elfů: první část ságy o Geraltovi a Ciri*. Ostrava: Leonardo, 1995.

¹⁰¹ PICARD, Martin. *Video Games and Their Relationship with Other Media*. In: *The Video Game Explosion*. Westport, Connecticut: Greenwood Press, 2008. ISBN 9780313338687.

předcházejícím dílem *Zaklínač 2: Vrahové králů*¹⁰², a jen velmi zřídka najdeme v takovýchto seznamech první díl videoherní série: *Zaklínač*¹⁰³. Seznamy zahrnující první díl rovněž často pochází právě ze středoevropských oblastí, kde je celá videoherní série velmi populární. Velká část hráčů, kteří jsou fanoušky videoherního *Zaklínače* jsou rovněž fanoušky knižní ságy. Hra samotná by bez knižní ságy ostatně nemohla existovat a sama na knižní události velmi často odkazuje a využívá je k vytvoření iluze autentičnosti daného fiktivního světa. Stejně tak *Zaklínač 3* pro získání kanonického statutu využívá narativních struktur předchozích dvou dílů. Opět tedy můžeme říct, že pro narativ oceňovaný *Zaklínač 3: Divoký hon* funguje coby určitý symbol, který v potencionálním kánonu nezastupuje pouze sebe, nýbrž i svoji neodmyslitelnou knižní předlohu. Do určité míry se tak propisuje do jiných kánonů a odvětví popkultury a ovlivňují se na navzájem. Tento titul nám může posloužit i jako ilustrativní příklad pro další podstatnou otázku kánonu, a sice jeho rozšiřování. Respektive, která součást videohry a jejího narativu ještě spadá do kanonického výčtu. V průběhu následujícího roku po vydání *Zaklínače 3* obdržel tento titul dva mohutné datadisky *Srdce z kamene* a *O víně a krvi*, které původní hru rozšířily nový obsah. V tomto konkrétním případě byla příběhová rozšíření kritikou i hráči vlídně přijata. Existují však případy, kdy datadisky nebo jiný stahovatelný obsah byly shledány oproti základní hře jako podprůměrné. Reprezentuje v takovýchto případech daný titul pouze původní kvality díla, nebo i dodatečný obsah?

Ve výčtech videoherních kánonů najdeme téměř vždy minimálně jednu hru z univerza Star Wars. Na portálu videogamecanon.com je jich v seznamu Top 1000 (and Beyond) dokonce 11. Právě videohry s tematikou Star Wars jsou více než jakékoliv jiné tituly provázány se svým univerzem, a svému kanonickému statutu vděčí do jisté míry právě tomu, že jsou součástí této obrovské značky. Řadu kanonických titulů Star Wars tvoří právě narativně vedené videohry, které skrze své vlastní médium rozšiřují příběh světa, který má svůj původ již ve filmové trilogii z přelomu 70. a 80. let 20. století. Od té doby jsou uznávaná kanonická narativní linka i doprovodné příběhy světa Star Wars vyprávěny skrze další média, jako jsou komiksy, knihy, seriály a rovněž pro nás nejpodstatnější videohry. Právě intermediální narativ, který je pro sérii Star Wars typický, silně ovlivňuje postavení jednotlivých titulů v potencionálním videoherním kánonu. Vezměme si kupříkladu titul *Star*

¹⁰² *Zaklínač 2: Vrahové králů*. CD Projekt RED. CD Projekt. 2011

¹⁰³ *Zaklínač*. CD Projekt RED. CD Projekt. 2007

*Wars: Knights of the Old Republic*¹⁰⁴, který se velmi často nachází v seznamech Top 100. Příběh tohoto titulu se odehrává tisíce let před událostmi z filmů a poskytuje hráčům nový pohled na svět, který je jedním z nejvíce etablovaných fikčních světů v dějinách popkultury. Díky komplexnímu narativu a dynamické formě vyprávění se stal titul velice populárním a získal loajální fanouškovskou základnu. Podstatnou částí úspěchu je pro hráče právě autentičnost vůči předem vytvořenému světu, který disponuje vlastními pravidly. V případě her ze světa Star Wars je podstatným kvalitativním měřítkem věrnost a respekt k původnímu materiálu. Ten je vůči nově vznikajícím videohram v pozici dvousečné zbraně. Na jednu stranu poskytuje připravené prostředí, které umožňuje vytvářet nové hodnoty a rozšiřovat již tak rozsáhlý svět. Na stranu druhou může působit až svazujícím dojmem, jelikož je fanouškovská i hráčská základna je v očekávání kvalitního obsahu, ve kterém se bude narativ držet v přednastavených mantinelech. Ačkoliv je potřeba znovu připomenout, že pro zařazení do potencionálního videoherního kánonu je zapotřebí harmonického souznění všech zastoupených složek, můžeme pozorovat silný vliv intermediálního narativu velkých univerz a značek na potencionální získání kanonického statutu. Jak nám ale ukazuje případ Star Wars videoher, může tento vliv být v roli příležitosti i v roli problému. To ostatně můžeme pozorovat na kontrastu s hodnocením a přijetím titulu *Star Wars: The Force Unleashed II*¹⁰⁵, kterému je kromě neoriginálních repetitivních herních mechanik vyčítáno především nerespektování původního materiálu a příběh nesouladný či neuvěřitelný vůči světu Star Wars.

Obdobně dopomohl vliv sdíleného narativu například interaktivnímu dramatu *The Walking Dead*¹⁰⁶, které rozšiřuje příběh postapokalyptického světa známého ze stejnojmenné komiksové série a televizního seriálu. Stejná situace je spojována i s komiksovými hrdiny, jako jsou Batman nebo Spider-Man¹⁰⁷. Čímž se z části dostáváme k dalšímu narativnímu aspektu, jež považují za stěžejní v kontextu kánonotvorných procesů, a sice ikonickým charakterům.

¹⁰⁴ *Star Wars: Knights of the Old Republic*. BioWare. LucasArts. 2003

¹⁰⁵ *Star Wars: The Force Unleashed II*. LucasArts. LucasArts. 2010

¹⁰⁶ *The Walking Dead*. Telltale Games. Telltale Games. 2012

¹⁰⁷ *Spider-Man*. Insomniac Games. Sony Interactive Entertainment. 2018

Batman: Arkham Asylum. Rocksteady Studios. Eidos Interactive. Warner Bros. Interactive Entertainment. 2009

Batman: Arkham City. Rocksteady Studios. Warner Bros. Interactive Entertainment. 2011

Podíváme-li se do videoherní historie, nalezneme velké množství ikonických videoherních charakterů, jejichž vliv na herní průmysl a popkulturu obecně je jen těžko zpochybnitelný. Tyto fiktivní postavy díky svému dlouhodobému úspěchu získaly ikonický status, samy o sobě již fungují jako symbol a mají hodnotu vlastní značky. Vzhledem k jejich širokému uznání a přijetí mají nové hry s těmito postavami lepší vstupní pozici na pole trhu. Fanoušci přeci jen mají tendenci být více nakloněni hrát se svými oblíbenými postavami. To se odráží i na počtu titulů s ikonickými hrdiny, které bychom kupříkladu na portálu videogamecanon.com našli. Videoher se slavným instalatérem Mariem je v seznamu Top 1000 (and Beyond) přesně 25. Série *Street Fighter* se známou dvojicí Ryu a Ken Masters je zastoupena na 5 pozicích. Dávny Mariův nepřítel *Donkey Kong* je zastoupen rovněž v rámci 5 titulů. Podstatnou myšlenkou zůstává, že ikonické postavy mají dlouhou historii a jsou pevně zakořeněny v herním světě. Jejich existence a minulost vytvořily určité dědictví. A jejich následná přítomnost ve stále nových hrách tudíž vytváří vztah k tradici. Ikony samy o sobě mají fanouškovské základny, a jsou spojeny s určitou identifikací a emocionálním vztahem. Fanouškovská základna samotná tak velmi dopomáhá k potencionálnímu usazení nových titulů obsahujících tyto postavy do videoherního kánonu. Nutno podotknout, že ty nejznámější herní charaktery se často pojí s vývojářskou důvěrou a kvalitou. Vzhledem k tomu, že byly tyto postavy povětšinou součástí kvalitně zpracovaných a úspěšných videoher, pracují vývojáři i na nových titulech s větší precizností a péčí a pokračují tak v tradici úspěchu.

4.3. Vliv kulturních a společenských faktorů

Jak se často zmiňuje v debatách o kánonech různých médií, jen těžko si můžeme představovat kánon coby něco statického a neměnného.¹⁰⁸ Přeci jenom akcentuje název této práce problémy a příležitosti vzniku kánonu, který není doposud nijak pevněji stanoven. V této kapitole bych se chtěl věnovat právě vlivu kulturních a společenských faktorů, a opět pomocí vybraných příkladů nahlédnout do procesů doprovázejících ustanovování videoherního kánonu. Pozornost budu soustředit na kulturní faktory, jako jsou módní trendy a dobově populární směry v oblasti videoherní estetiky. Rovněž se zaměřím na společenské faktory ovlivňující zařazení titulů do videoherního kánonu, jako například genderové aspekty ve videohrách, sociální třídy a s nimi spojenou dostupnost videoher. Věnovat se budu taktéž roli hráčských komunit a subkultur. Zřetel budu brát i na politické faktory a restriktce působící na změny v potencionálním kánonu v různých oblastech. K závěru kapitoly bych se taktéž chtěl věnovat trochu obecněji dynamice videoherního kánonu a jeho proměnlivosti a evoluci v čase.

4.3.1. Kulturní faktory

Videoherní průmysl je nejdělečnějším v oblasti zábavy a videohry jsou neodmyslitelnou součástí moderní popkultury. Není tedy divu, že obdobně jako jiné zábavní průmysly reagují na módní a estetické trendy. Při pohledu do videoherní historie můžeme spatřovat řadu charakteristických etap, které byly silně ovlivněny specifickými fenomény větších i menších rozměrů. Některé měly dlouhého trvání jiné se v průmyslu neporsadily. V zásadě můžeme pro srozumitelnost módní trendy ve videoherním průmyslu rozdělit do dvou skupin. První se týká herních prvků, hrátelnosti a obecně konceptuálních řešení. Druhá skupina by pak zahrnovala spíše fenomény estetického zpracovávání videoher.

4.3.1.1. Móda a její vliv na kánon

¹⁰⁸ viz. TUREČEK, Dalibor. Povaha a způsob existence kánonu národní literatury (na příkladu českého 19. století). In: Literatura a kánon. Filozofická fakulta Univerzity Karlovy v Praze: Ústav české literatury a literární vědy, 2007, s. 53 - 72.

V současnosti je pravděpodobně největším módním trendem herní mód „Battle Royale“. Původ tohoto fenoménu se datuje již do roku 1999, kdy japonský spisovatel Koushun Takami publikoval svoji knihu *Battle Royale*¹⁰⁹, která pojednává o dystopickém světě, ve kterém je skupina studentů odvezena na odlehlý ostrov a donucena bojovat na život a na smrt, dokud nezůstane pouze poslední vítězný přeživší. Po jejím úspěchu se koncept rozšířil i do jiných médií včetně filmu. V roce 2015 se pak ve videoherním světě objevil herní mód od společnosti Daybreak Game Company s názvem *HIZI: King of the Kill*, který doprovázel druhý separátní projekt *HIZI: Just Survive*¹¹⁰. Právě mód *King of the Kill* čerpal velkou inspiraci z konceptu, který stanovil ve svém románu výše zmíněný japonský spisovatel. Battle royale ve videoherní podobě vypadá tak, že se na předem vytvořenou mapu dosatne najednou velký počet hráčů zpravidla ničím nevybavených. Na mapě jsou náhodně rozmístěny zbraně, zbroje, vozidla a další nástroje pro přežití. Jednotlivec nebo tým pak usiluje o to, přežít až dokonce, což vyžaduje eliminace ostatních hráčů a zároveň udržení se v bezpečné zóně. Ta se určitých intervalech zmenšuje, aby se docílilo vyššího napětí a nedošlo k situaci, že se hráči schovají a v průběhu zápasu se nenajdou. Mód silně nabíral na popularitě a netrvalo tedy dlouho, než se objevily snahy o nápodobu viditelného úspěchu. Titul s názvem *PlayerUnknown's Battlegrounds*¹¹¹, který byl v březnu 2017 vydán v rámci předběžného přístupu, dokázal mód battle royale ještě více zpopularizovat a prosadit jej na velkých streamovacích platformách, a tudíž i do širšího podvědomí. Od vydání řečeného *PUBG* se s tímto fenoménem hráči mohli potkávat téměř na každém kroku. Vývojářská studia se uchvácena obrovskou popularitou módu snažila implementovat své vlastní variace do nových titulů, a battle royale se zdál hráčské komunitě takřka všude přítomný. Nejvíce z tohoto módního trendu pak výtěžil jeden konkrétní titul, který dodnes sedí na pomyslném trůnu battle royale her. Jedná se o videohru s názvem *Fortnite*¹¹², která se v současnosti řadí mezi nejhranější hry pro více hráčů. *Fortnite* přinesl neformálnější variantu klasického battle royale, která i svoji stylizovanou a hravou grafikou byl přístupnější širšímu publiku. Původní koncept byl obohacen o prvky budování či interakce s prostředím, což byly stěžejní inovace

¹⁰⁹ TAKAMI, Koushun. *Battle Royale*. Tokyo: Ohta Publishing, 1999.

¹¹⁰ *HIZI*. Daybreak Game Company. Daybreak Game Company. 2015

¹¹¹ *PUBG: Battlegrounds*. PUBG Studios. Krafton. 2017

¹¹² *Fortnite*. Epic Games. Epic Games. 2017

žánru. Vývojáři z Epic Games rovněž pracují na neustálém přidávání nového obsahu, a tudíž si hra i po letech udržuje stabilní hráčskou základnu.

Jedinečnost a originalita *Fortnitu* rovněž pramení z faktu, že tento titul neustále překračuje své vlastní hranice působení. Na rozdíl od spousty dalších battle royale titulů našel *Fortnite* svoji pozici i mimo videoherní průmysl a stal se nedomyšlitelnou součástí populární kultury. A to i z důvodu bytostního propojení tohoto titulu se streamovacími platformami a YouTube, které přesahují hranice videoherního průmyslu¹¹³. Dle skupiny autorů z australských univerzit je zejména u dětí a dospívajících pak *Fortnite* navíc podstatnou součástí sociálního dialogu a funguje jako platforma pro manifestaci identity a sociální kapitálu¹¹⁴. Tomuto monumentálnímu titulu se rovněž povedlo efektivně rozpohybovat hraní napříč platformami. Bez větších problémů tak společně mohou hrát hráči na všech konzolích, PC i mobilech. I díky široké dostupnosti se povedlo *Fortnitu* spojit hráče různých věků, národností a tříd. Jedná se o titul, který úspěšně překlenul hranice světa videoher a ovlivňuje další oblasti kultury. Nejedná se však pouze doprovodné předměty či jiná média, která by rozvíjela narativ fiktivního světa tohoto titulu. Komunita *Fortnitu* se aktivně zapojuje do módních trendů, tvoří kreativní obsah nejen ve hře, spolupracují na událostech nebo se účastní koncertů opravdových hudebníků, které se konají přímo ve hře. Videohra se stala platformou pro společenské a kulturní interakce, které zdaleka přesahují hratelnost jako takovou. Značka *Fortnite* samotná působí rovněž jako prestižní reklamní plocha, o kterou usilují známé firmy i z jiných průmyslů a odvětví. Hra se pravidelně aktualizuje a přidává nový tematický obsah a sezónní události, které vyplývají ze spoluprací s rozličnými značkami. Ve hře tak mohou hráči narazit kromě známých videoherních postav jako jsou Geralt z Rivie, Doomslayer nebo Ezio Auditore da Firenze, rovněž na filmového Johna Wicka či Anakina Skywalkera. Rovněž mohou proti nepřítelům bojovat například ikonickým vybavením ze slavné manga série *Attack on Titan* atd.

¹¹³ To ve svém článku pro The Washington Post více rozebírá žurnalista Gene Park:

PARK, Gene. *Fortnite was the biggest pop culture phenomenon of 2018* [online]. [cit. 2023-07-23]. Dostupné z: <https://www.washingtonpost.com/technology/2018/12/27/fortnite-was-biggest-pop-culture-phenomenon/>

¹¹⁴ CARTER, Marcus, Kyle MOORE, Jane MAVOA, Heather HORST a luke GASPARD. *Situating the Appeal of Fortnite Within Children's Changing Play Cultures*. *Games and Culture*. 2020, 15(4), 453-471. ISSN 1555-4120. Dostupné z: doi:10.1177/1555412020913771

Samozřejmě, že bychom ve videoherním průmyslu našli více obdobných videoher, které mají podobný charakter. *Fortnite* zde však uvádím jako ilustrativní příklad, jelikož je v současnosti ze všech největší a nejvýraznější. Na tomto konkrétním titulu lze snadno vyzorovat, jak moc jsou videohry s populární kulturou spjaty. Ačkoliv *Fortnite* není zrovna zlomovým či periferním titulem, jako některé, které jsem zmiňoval v předchozích kapitolách, cestu do potencionálního videoherního kánonu si skrze svoji popkulturní všudypřítomnost a překračování hranic našel. Jedná se o titul, který je už po několik let v centru popkulturního dění a to nejen v dílčí oblasti videoher, ale i v širších okruzích kultury. Dalo by se říct, že je sám o sobě určitým módním trendem. Rovněž ale svoji pozici utužuje právě díky pohotovým reakcím na dění ve světě, které reflektuje do svého obsahu pomocí spoluprací a tematických eventů. V rámci směru, kterým je celá tato práce zaměřená, se nabízí otázka, zdali je *Fortnite* považován za kanonickou hru díky nějakým svým vlastním nadčasovým kvalitám nebo se jedná opět o symbolický titul, který zastřešuje dobové kulturní a společenské trendy.

Nemusí tomu však být vždy tak, že se tituly využijí módního trendu k dosažení úspěchu. Ve videoherní historii se objevilo i poměrné množství módních trendů, na které se nevzpomíná v pozitivním slova smyslu. S dozvuky některých takových trendů se celý průmysl vypořádává dodnes a hráčskou komunitou rozhodně nejsou tato přijímána kladně. Po prvním desetiletí 21. století, které bylo pro videoherní průmysl velmi produktivní a kreativní, se ocitly videohry v pozici již téměř běžné každodenní zábavy. Nikoliv volnočasové aktivity pro určitou skupinu lidí, jako tomu bylo dříve. Se vstupem videoher do „mainstreamu“ se objevily kromě příležitostí i nové problémy. Širší publikum bylo náročnější, což ztížilo i vývoj nových titulů. Poptávka se zvýšila a bylo tedy zapotřebí zvýšit i nabídku nových produktů, což logicky přinášelo i potíže s distribucí, financováním atd. Následující problematika souvisí právě s finanční stránkou videoher, které se ukázaly být prostorem pro testování nových monetizačních možností¹¹⁵.

Okolo roku 2010 se začal ve videoherním průmyslu šířit model mikrotransakcí. Neboli monetizačním konceptu, kdy si hráč přímo v zakoupené hře může za další jednorázové poplatky zakoupit rozličné produkty z nabídky. V jednom případě se jedná o kosmetické

¹¹⁵Tyto módní trendy se týkaly především mainstreamových (AAA) videoher, které distribuovaly renomované vydavatelské firmy. Na Indie scéně, která se v tomto období rovněž začínala pevněji etablovat, nebyly tyto koncepty příliš časté.

doplňky, což je populární především u free-to-play titulů, které jsou volně dostupné a tímto způsobem získávají finance na další vývoj. V často kontroverzních případech se pak jedná o různá vylepšení, usnadnění či urychlení herního postupu. Třetí nejběžnější variantou jsou pak tzv. lootboxy neboli uzavřené balíčky, které si hráči za jednorázový poplatek zakoupí. Teprve po jeho obdržení je mohou otevřít a získat z něho náhodné předměty, ať už kosmetické nebo prakticky využitelné. Hráči přitom dopředu nikdy nevědí, co v konkrétním balíčku mohou nalézt, ani jakou budou mít předměty uvnitř hodnotu.

Ve vybraných videoherních sériích se staly po čase lootboxy neoddelitelnou součástí. Jedná se především o sportovní simulátory, jako například FIFA, NBA nebo NHL. Tento trend nastartovala v roce 2008 *FIFA 09*¹¹⁶, která představila dnes nejpoblárnější herní mód této série FIFA Ultimate Team (FUT). V něm hráči musejí zakupovat virtuální balíčky karet, ze kterých jim jsou náhodně vylosováni slavní fotbalisté. Z těchto kartiček si hráč následně sestavuje tým a soupeří v klasických utkáních proti ostatním hráčům. Díky módu FUT a kartičkám sportovců jsou simulátory spjaty s externí realitou a překračují hranice videoherního prostředí. Pokud proběhnou nějaké změny v reálných fotbalových klubech nebo u konkrétních hráčů, poměrně rychle na to samotná hra zareaguje a jednotlivé kartičky se aktualizují, aby co nejvíce odpovídaly reálnému dění ve fotbalovém světě. To z části odpovídá na zajímavou otázku, proč jsou lootboxy u sportovních simulátorů víceméně pozitivně přijímány, zatímco u ostatních her je tento trend považován za kontroverzní. Sportovní simulátory si totiž určitým způsobem upevňují svoji pozici neustálým aktualizováním soupisek, nových kartiček atd. Jak už jsem dříve naznačoval, propojuje to hru samotnou s reálným světem, a právě probíhajícími módními trendy. Souvztažnost a propojenost několika segmentů kultury a společnosti dává sportovním simulátorům jejich největší hodnotu. To ostatně potvrzuje i nepopularita a nevalné prodeje nelicencovaných sportovních simulátorů, které nedisponují možnostmi používání reálných sportovců.

Pro sportovní simulátory tedy systém lootboxů funguje coby jedna ze spojnic mezi videoherním průmyslem a jinými kulturními poli. V případě jiných kompetitivních videoher však takovéto přijetí rozhodně nenastalo. Svě o tom ví i vývojáři ze studia DICE, kteří v roce 2017 vydali licencovanou kompetitivní Star Wars videohru s podtitulem *Battlefront II*¹¹⁷. V ní

¹¹⁶ *FIFA 09*. EA Canada. EA Sports. 2008

¹¹⁷ *Star Wars Battlefront II*. DICE. Electronic Arts. 2017

se velké množství hráčů utkává v několika typech zápasů. Vše se odehrává v lokacích dobře známých z filmové ságy, a hráči se tak mohou vžít do kůže jejich oblíbených hrdinů. To vše na straně jak Galaktické republiky nebo Aliance rebelů, tak na straně Separatistické aliance či Galaktického impéria. Pro mnohé fanoušky a hráče byl tento titul velmi očekávanou novinkou, která rozšíří a vylepší úspěch předchozího dílu z roku 2015¹¹⁸ a rovněž naváže na tradici klasických Battlefront her z počátku milénia¹¹⁹. Po vydání se titul neshledal s úspěchem, a namísto kladného hodnocení se začaly ve velkém objevovat rudá čísla s nejnižším hodnocením doprovázena silně negativními komentáři cílenými především na systém mikrotransakcí a lootboxů. Z nich bylo totiž možné získat podstatné herní výhody, které pak silně ovlivňovaly vyváženost a férovost soubojů pro více hráčů. Ze zakupování lootboxů a investování do mikrotransakcí se tak stala téměř nutnost, pokud chtěl hráč udržet krok s těmi, kteří za poskytované bonusy platily. To vytvořilo dojem, že hráči i ve hře, kterou zakoupili za plnou cenu, musí platit stále více, aby měli možnost férově hrát s ostatními, či dokonce nad nimi získat výhodu. Tomuto konceptu se v herním průmyslu říká „pay-to-win“ neboli „zaplat' a vyhrať“. Není asi třeba vysvětlovat, že se jedná o pejorativní označení a hráči nejsou tyto koncepty vlídně přijímány. Celá vydavatelská společnost EA se po vydání této hry stala terčem ostré kritiky z důvodu přílišné monetizace videoher a zvýhodňování finančně vybavenějších hráčů. I přestože je samotná hratelnost hráči označována za příjemnou, audiovizuální zpracování za velmi povedené a premisa celé hry za zábavnou, monetizační problémy tyto aspekty zastínily. I když byly posléze provedeny změny v systému lootboxů a mikrotransakcí, stále byl tento titul v vnímán jako příklad negativního přístupu k monetizaci a celá vydavatelská skupina z velké části ztratila důvěru hráčů. Do jisté míry můžeme *Star Wars Battlefront II* brát jako titul, který ukázal, že tento monetizační trend není ta správná cesta. V kontrastu právě se sportovními simulátory, které má na svědomí paradoxně taktéž produkce EA, rovněž dokázal ukázat, že ne všude jsou zaručené stejné postupy. Jak jsem již zmiňoval, u sérií jako FIFA a NHL mají lootboxy funkci spojovací, u kompetitivních videoher typu *Battlefront* mají spíše tendenci segregovat a oddělovat od sebe jednotlivé třídy lidí.

Řada videoher odkazuje na kulturní trendy pramenících z jiných segmentů kultury a společnosti. Jak lehce vyplývá z předchozích příkladů, jedná se především o hry pro více

¹¹⁸ *Star Wars Battlefront*. DICE. Electronic Arts. 2015

¹¹⁹ *Star Wars: Battlefront*. Pandemic Studios. LucasArts. 2004

hráčů, které nejsou tak striktně vázány narativními mantinely a je jim umožněno hru aktualizovat tak, aby odrážela aktuální moderní dění. Hry pro jednoho hráče rovněž svým způsobem reagují na dobové trendy, ať už celkovým zasazením jako například *God of War*¹²⁰ či *Assassin's Creed Valhalla*¹²¹, které vstoupily do vývoje v období popularity norské mytologie a vikingsů, tak dílčími odkazy. Vývojáři do svých her často implementují určité odkazy na jiné hry nebo na ikony svého průmyslu. Běžně je to formou různých předmětů, vybavení, oblečení, nehratelných postav atd. Velmi populární ve videoherním světě je i hledání tzv. „easter eggs“ neboli přímých odkazů na jiné videohry, vývojářské týmy nebo popkulturu obecně. To se samo o sobě může zdát jako potěšující, avšak bezvýznamný zvyk, domnívám se však, že pro otázku videoherního kánonu je zkoumání těchto „easter eggů“ a jiných odkazů velmi přínosné. Daný titul, ke kterému odkaz míří, přeci musí mít minimálně ve svém vlastním odvětví či žánru velmi silné postavení, když se k němu po celá léta odkazují nejen nezávislé, ale i mainstreamové videohry. Na tomto základu by se dozajista dala vyzorovat určitá mapa titulů, na které je často odkazováno, případně jaká je jejich role ve videoherní tradici.

4.3.1.2. Estetické trendy

Dostáváme se k videoherní tradici a otázce trendů, je tedy potřeba zmínit i trendy estetické. Ve videoherním průmyslu bezpochyby nalezneme i řadu sdílených prvků ustálených designových směrů, které jsou v určitém období v módě a vývojáři je rádi pro své připravované tituly používají. Jak nám však předchozí kapitoly napovídají, využití trendu a vsazení na jednu složku není vždy záruka kvality a úspěchu. Příběh o úspěchu však v roce 2015 představuje videohra s názvem *Undertale*¹²², která vzešla z rukou jediného vývojáře Tobyho Foxe, a společně s titulem *Stardew Valley*¹²³ se stala symbolem a motivací pro nezávislé vývojáře. Oba tituly vsadily na videoherní trend retro videoher, které jsou častým konceptem na scéně nezávislých vývojářů. Za jejich úspěchem dozajista stojí i aspekty, které jsem zmiňoval v kapitole o designu a jeho vlivu na vznik kánonu a kontrastu periferních a centrálních titulů. Jedinečná vizuální identita, která je snadno rozpoznatelná a navozuje hráči

¹²⁰ *God of War*. Santa Monica Studio. Sony Interactive Entertainment. 2018

¹²¹ *Assassin's Creed Valhalla*. Ubisoft Montreal. Ubisoft. 2020

¹²² *Undertale*. Toby Fox. Fangamer 8-4. 2015

¹²³ *Stardew Valley*. Eric „ConcernedApe“ Barone. Chucklefish. 2016

pocit toho, že se jedná o výjimečný titul. Trend retro videoher, který *Undertale* naplno využívá, se silně vztahuje právě k tradici a ikonickým videohrám časů minulých. Cílí do jisté míry na vyvolání nostalgie po estetických stylech starých videoher. Estetické trendy v případě videoher nefungují tak, jako trendy kulturní. Nesnaží se spojovat daný titul s aktuálním děním a popkulturou, nýbrž se vztahují ke starým kořenům a tradici. Navazují spojení s historickým kontextem nikoliv tím aktuálním. Tím že staví na základech, které již dříve získaly uznání a ocenění, aktualizují povědomí o podstatných hodnotách ikon, které byly v minulosti vytvořeny. Zároveň je však nutné si připomenout, že se jedná o nostalgii z části falešnou. I když jsou využívány dobové výtvarné styly, hratelností možnosti jsou značně rozsáhlejší a neodpovídají tehdejším normám, které byly z mnoha důvodů velmi limitované. Lze tedy říct, že i estetické trendy, jako třeba retro videohry, mají podstatný vliv na videoherní kánon díky svému odkazu na tradici. Tímto způsobem nejenže získává na hodnotě jejich vlastní kanonický status, ale coby novodobý komentář ke starším ikonickým titulům upevňují i jejich pozici ve videoherním kánonu.

4.3.2. Společenské faktory

V následující podkapitole trochu podstoupím od sféry kultury, a budu mířit více směrem sociálních vlivů. Videoherní průmysl jako celek je silně ovlivňován nutností reagovat na dění kolem nás a s tím spojené sociální otázky, které řešíme jako společnost na denní bázi, a které videohry samotné bezesporu ovlivňují. Tyto otázky se ostatně pokusím zachytit i v následujících odstavcích. Od genderových aspektů ve videohrách přes vliv sociálních tříd až po vliv hráčských komunit a subkultur.

4.3.2.1. Genderové aspekty

Otázky a problematiky skloňující pojem gender jsou jedním ze stěžejních témat současných kulturních studií. Není divu, že tato společenská diskuse rezonuje rovněž ve videoherním průmyslu. Jak ale společenské otázky, v tomto případě genderově zaměřené, ovlivňují potencionální vznik videoherního kánonu? Stejně jako v jiných médiích i zde jsou v současnosti otázky týkající se genderové reprezentace aktuální. Na tomto místě je nutné připomenout, že potencionální kánon, o kterém zde hovořím, se zabývá videoherním průmyslem západního trhu, tedy severní a jižní Ameriky, Evropy, a Austrálie. Druhým velkým trhem je ten asijský, který je v mnoha ohledech velmi rozdílný a s jistotou mohu

tvrdit, že potencionální videoherní kánony těchto dvou oblastí by byly značně rozdílné. Podstatné rozdíly jsou však i ve společenských a kulturních otázkách spojovaných s videohrami.

Historicky byly videohry silně zaměřeny na mužské hráče a z většiny byl celý průmysl tvořen především muži. Příběhy byly zejména zaměřeny na mužské protagonisty a jejich pohled na svět. Ženské postavy pak byly ve většině případů v pozici stereotypních a vedlejších postav. V posledních letech se však rozšířila poptávka po větší rozmanitosti a reprezentaci různých genderových identit. Rovněž se videohry staly populární zábavou a silně rozšířily svoji hráčskou základnu, což logicky vedlo k pestřejšímu publiku, v němž má každá hráčka či hráč jiné požadavky a preference. Rozmanitější poptávka a nepřímý společenský tlak se tudíž zasloužily i o to, že byl videoherní průmysl oprostěn nutnosti vytvářet obsah pro víceméně mužské publikum. Ženské postavy přestaly být tak charakterově ploché a v mnoha nových titulech už nejsou cíleně designované tak, aby byly vyhovující mužskému pohledu. Odpůrci problematiky genderové nerovnosti by mohly argumentovat tím, že jeden z nejpůvodnějších titulů konce 20. století měl ženu jako hlavní hrdinku. Což je z určitého úhlu pohledu pravda. *Tomb Raider*¹²⁴ byl opravdu jedním z nejpůvodnějších titulů své doby a jeho protagonistkou byla lovkyně pokladů Lara Croft. Jak už jsem však naznačoval v kapitole o technologických inovacích (viz str. 28), od vydání byla slavná videoherní postava terčem kontroverzí týkajících se sexismu a objektifikace. Těchto kontroverzí se do jisté míry zbavila až v roce 2013¹²⁵, kdy jí v moderně pojatém restartu série dali vývojáři se studia Crystal Dynamics nový vzhled i původ a s tím i novou šanci na to být komplexním ženským charakterem. Oceňovaným titulem, který se soustředí výhradně na osudy ženských postav je interaktivní drama *Life is Strange*¹²⁶. V něm hraje ústřední roli mladá Max Caulfield a její dlouholetá kamarádka Chloe Price. Hlavní příběh se zaměřuje právě na Max a její nově nabyté schopnosti, pomocí kterých může manipulovat s časem a prozkoumávat alternativní možnosti jejích rozhodnutí. Podstatnější je však snaha zachytit její emoce, důležitá rozhodnutí a osobnostní růst. Jedná se o jednu z prvních komplexních ženských protagonistek a titul *Life is Strange* se stal příkladem pro ostatní studia v tom, jak vytvářet složité ženské charaktery se silnými i zranitelnými stránkami. To silně napomohlo popularizaci nových perspektiv na

¹²⁴ *Tomb Raider*. Core Design. Eidos Interactive. 1996

¹²⁵ *Tomb Raider*. Crystal Dynamics. Square Enix Europe. 2013

¹²⁶ *Life is Strange*. Dontnod Entertainment. Square Enix. 2015

ženskou reprezentaci ve hrách. Hra se dotýká i důležitých témat feministické kritiky. Vymanění se z mužského pohledu, vyobrazování ženského přátelství, problematických rodinných vztahů, sexuality obecně i pokřiveným společenským normám, se kterými se musí ženské hrdinky vypořádávat. Vývojáři tohoto titulu se skrze něj snažili kriticky zkoumat genderové stereotypy, sexistická očekávání atd. Což mimo úspěch samotné hry přineslo do prostředí videoherního průmyslu i širší povědomí a diskusi o problematice genderové nerovnosti.

Dalším předním příkladem je pokračování známé série od studia Naughty Dog, *The Last of Us Part II*¹²⁷. To se mimo prezentaci rozmanitých genderových identit věnuje především pohledu na ženskou sílu a násilí. Zaměřuje se především na potýkání se s extrémními situacemi, negativními pocity, brutalitou postapokalyptického světa a postavou ženy v tomto světě. Přináší vyobrazení ženské odhodlanosti a vytrvalosti a rozvíjí otázky, jaká je role žen v akčních videohrách. Kromě toho se zde problematizuje i dichotomie dobra a zla. Protagonistky se nachází v morální šedé zóně a řeší etická dilemata, společenské faktory, morální vinu a sebedestrukci. Specifické vyprávění a narativ pak opět podtrhují snahu ukázat, že mohou ženy rovněž být klíčovou součástí komplexních a závažných příběhů. Obdobnými příklady zabývajícími se silnými ženskými postavami a genderovými problémy, ačkoliv ne v tak temném zasazení, jsou i tituly *Gone Home*¹²⁸ nebo *Horizon Zero Dawn*¹²⁹, jehož hlavní hrdinka Alloy se rovněž stala do jisté míry symbolem této problematiky.

Zpracovávání dobových problémů a posouvání celého průmyslu kupředu se logicky promítá i do otázek kánonu. Pokud je nějaký problém aktuální a nějaký titul jej zpracovává nebo se k němu otevřeně vyjadřuje, stoupne úměrně k tomu i povědomí o něm. Otázkou času je pak zdali bude titul vyhodnocen jako přínosný v oblasti problematiky, které se dotýká. Nebo zapadne do průměru a bude zapomenut. Pokud se však stále budeme držet indikátorů v podobě portálu videogamecanon.com nebo prestižních ocenění The Game Awards, můžeme u výše zmíněných videoher s určitou pravděpodobností tvrdit, že jsou oceňovány a náležitě uznávány jako důležité a podnětné příspěvky k rozšíření videoherního kánonu. Už jen pro jejich zachycení a reflexi dobových problematik.

¹²⁷ *The Last of Us Part II*. Naughty Dog. Sony Intereactive Entertainment. 2020

¹²⁸ *Gone Home*. The Fullbright Company. The Fullbright Company. 2013

¹²⁹ *Horizon Zero Dawn*. Guerrilla Games. Sony Interactive Entertainment. 2017

V případě videoher je podstatným tématem i otázka autorství, především pak v tématech spojených s kánonem. Jak už jsem v úvodu této podkapitoly zmiňoval, většinová část nejen publika, ale i videoherní produkce, byla tvořena muži. Sociální problémy a diskuse, o kterých jsem psal výše, se ale rovněž zasloužily o to, že se vytvořil bezpečný prostor pro více rozmanité zastoupení v řadách tvůrců. Dochází tak ke zviditelnění a obohacení nabídky a zapojení tvůrců s různými perspektivami a identitami, kteří přináší nové příběhy a nápady, což má přímý vliv na rozšiřování a potencionální sestavování videoherního kánonu. Takového prostoru využila i kanadská vývojářka Maddy Thorson se svou kriticky oceňovanou hrou *Celeste*¹³⁰. V ní se hráč vžije do role trans ženy Madeline¹³¹, kterou šíří úzkost a deprese. Za cíl si stanoví vylézt na horu Celeste. Zde po cestě potká řadu personifikovaných psychických problémů. Hra se citlivě zabývá tematickými prvky a přispívá k povědomí o problematickém duševním zdraví ve videohrách. Videohru obecně titul *Celeste* vnímá jako platformu k vyprávění emocí a možnost pro hráče, vcítit se do kůže jiného člověka. Premisa hry se zaměřuje na sebepřekonávání a souboj s vnitřními démony. Snaží se inspirovat hráče a povzbuzuje je ve výzvách, kterým musí denně čelit. Kromě ocenění za kvalitní design a nevšední nápad je *Celeste* oceňována taktéž za obecný přínos v diskusi o duševním zdraví i poukázání na nové možnosti videoher¹³².

Obecně má kritika a povědomí o genderových nerovnostech, i další přidružené otázky, vliv na videoherní kánon. Gaming se však stává předmětem kontroverzí nejen kvůli sexistickým a problematickým zobrazením. Nýbrž i kvůli zákulisnímu dění. To v prostředí, které vzešlo z původně uzavřené komunity, dodnes silně rezonuje a způsobuje další volání po změně. Mám na mysli nepříjemné podmínky herních vývojářů, a především pak žen, které se v tomto dříve domněle ryze mužském světě setkávají se sexuálním obtěžováním, špatným zacházením a misogynií. Ačkoliv se videoherní průmysl od roku 2010 proměnil a ženy již tvoří nezanedbatelnou část vývojářů i hráčů, začalo se v následující dekádě objevovat čím dál

¹³⁰ *Celeste*. Maddy Makes Games. Maddy Makes Games. 2018

¹³¹ Podle autorky v době vytváření nevěděla, jestli je Madeline nebo ona sama trans, ale během vývoje dodatečného obsahu si díky hře uvědomila, jak se cítí.

NIGHTINGALE, Ed. *Celeste* creator self-reflects on game's fourth anniversary: "Celeste taught me so much about myself and will always be a part of me." [online]. [cit. 2023.07.23]. Dostupné z: <https://www.eurogamer.net/celeste-creator-self-reflects-on-games-fourth-anniversary>

¹³² Psychickými problémy a posouváním možností videoher se zabývá i titul *Hellblade: Senua's Sacrifice*, který hráče staví do kůže hrdinky trpící schizofrenií. *Hellblade: Senua's Sacrifice*. Ninja Theory. Ninja Theory. 2017

tím více svědectví o sexistickém misogynistickém chování nadřízených mužů, hráčů či streamerů vůči ženám. To komunitu hráčů nejen pobouřilo, ale rovněž odstartovalo podporu třetích stran i hráčů, kteří chtějí mít videoherní průmysl za bezpečné místo. O to se ostatně snaží kromě hnutí #MeToo, i převážně na videoherní prostředí zaměřené hnutí #WomenInGames. To je však problém, který by si zasloužil vlastní práci minimálně tohoto formátu. Této problematice se v kontextu gamingu věnují například Amanda Cote¹³³ nebo autoři Fox a Tang¹³⁴. Z hlediska kánonu to vysvětluje přirozenou potřebu hráčů po takových titulech autorech, které jsem zmiňoval v předchozích odstavcích. Pokud je prostředí videoherní produkce v takovémto rozpoložení či jej historicky sužovaly jiné sociální problémy, není divu, že se aktuálně zdůrazňují a stavějí do popředí videohry, které naopak představují pozitivní a rovnocenné zobrazování genderových identit.¹³⁵

¹³³COTE, Amanda C. *Gaming sexism: gender and identity in the era of casual video games*. New York: New York University Press, [2020].

¹³⁴ FOX, Jesse a Wai Yen TANG. *Sexism in video games and the gaming community*. In: *New perspectives on the social aspects of digital gaming.: Multiplayer 2*. Routledge, 2017, s. 115–135.

¹³⁵ LHUILLERY, Salomé. Women's representation in video games [online]. 2020 [cit. 2023-07-27]. Dostupné z: <https://igg-geo.org/?p=2884&lang=en>

4.3.2.2. Sociální třídy a dostupnost her

Obdobně jako v případě otázek, které jsem probíral v předchozí podkapitole, mě bude i zde zajímat, jak se problematika sociálních tříd ve vztahu k videohernímu kánonu bude projevovat ve dvou rovinách. V první rovině se pokusím zmapovat problém sociálních tříd coby součást videoher, které se jej pokouší nějakým způsobem uchopit a tematicky zpracovat. V rovině druhé se pak zaměřím na to, jak celá diskuse a její východiska mohou ovlivňovat videoherní kánon zvnějšku.

Videohry jsou stejně jako jiná média nástrojem ke komentování společnosti, a i je můžeme interpretovat jako určité zrcadlení reálné společnosti. V moderní videoherní produkci se toto téma objevuje poměrně často a není těžké narazit na titul, který tuto problematiku staví do středu pozornosti. Mapují se rozdíly mezi jednotlivými společenskými třídami, nerovnosti a snaží se zaznamenat a přiblížit hráči sociální dynamiku. Stejně jako v případě předchozí podkapitoly i zde mohou videoherní témata fungovat jako katalyzátory společenských diskusí. Poměrně hravou a originální metodou to dokázala hra *Papers, Please*¹³⁶, ve které se hráč dostane do role imigračního úředníka fiktivního státu Arstotzka. Ten má být dystopickou alegorií na země východního bloku. Hráč musí na základě poskytovaných pravidel kontrolovat příchozí a jejich doklady. Pokud vyhovují platným restrikcím, může je pustit, v opačném případě je musí odmítnout a žít s vědomím, co všechno se jim může dít v životě stát. Základ hry stojí na etických dilematech, morálních křížovkách a důsledcích každého rozhodnutí. Příběhy imigrantů, které hráč musí kontrolovat jsou, často poznamenány válkou, chudobou a třídními boji. Vždy je však nutné provést rychlé rozhodnutí, které vyžaduje nejen pečlivost, ale i nemalou porci empatie. Právě motiv sociální třídy je jedním z ústředních motivů, se kterým se hráč bude setkávat. Během celého průchodu hrou se mu nabídne vhled do jednotlivých úrovní společnosti a v pozici prodloužené ruky státu může byrokratický systém, ale i život jednotlivce, silně ovlivnit. *Papers, Please* je titul oceňovaný především za věrné vykreslení každodenního života v autoritářských režimech, poskytnutí náhledu na realitu imigrační krize způsobené vlivem válečného konfliktu i za rozprůdění diskuse o možných krutostech třídních bojů. Opět se dostáváme v kontextu kánonu k titulu, který si své místo ve všeobecném přehledu o videohrách zaslouhuje díky nejen svým vlastním hodnotám, nýbrž i díky svému přesahu do jiných odvětví společnosti. Při hodnocení a kanonizování

¹³⁶ *Papers, Please*. 3909 LLC. 3909 LLC. 2013

Papers, Please není nutně soustředná pozornost pouze na vnitřní kvality díla, ale přihlíží se taktéž ke společenským problémům. V tomto konkrétním případě ani ne dobovým problémům či trendům, nýbrž k dlouhodobým nadčasovým otázkám, ke kterým se takovýto videoherní titul otevřeně vyjadřuje.

To je však dle mého názoru jenom jedna z podstatných funkcí videoher. Jejich důležitou schopností je i přesunutí hráče do kůže jiných bytostí s odlišnými příběhy. U videoher se hráč dostává za hranice klasické poznávací funkce, kterou nabízí ostatní média. Kromě pasivního sledování obsahu je totiž hráč součástí celé situace a emoce i vzrušení je umocňováno. Specifickou funkci videoher v kontrastu s ostatními médii probírá ve svém příspěvku *Video Games and the Pleasure of Control*¹³⁷ dánský akademik Torben Grodal:

„Emocionální prožitek dané situace se proto bude lišit podle toho, zda je vyvolán filmem nebo videohrou. Při sledování filmu je označení pocíťovaných emocí určeno divákem, který pasivně hodnotí potenciál filmového charakteru vyrovnat se situací. Je-li však situace součástí videohry, je to hráčovo hodnocení vlastních potenciálů, které určuje emoční prožitek.“

V tomto citátu vychází z myšlenky, že emoční zkušenost se tvoří ve fázích: příčina (cause), vzrušení (arousal), kognitivní hodnocení (cognitive appreciation) a označování (labeling), které následují určité akce odstraňující příčinu vzrušení. K vysvětlení používá příjem situace setkání se lvem, která vytvoří vzrušení. To se následně přetváří do nějaký emocí na základě kognitivního hodnocení. Pokud má člověk v situaci pušku, může cítit agresi, pokud ozbrojen není, může cítit strach, pokud se nedokáže vyrovnat se situací cítí zoufalství atd. Do této pozice staví videohry, jelikož je hráč v situaci přítomen a vkládá do ní svoje kognitivní hodnocení, které označuje danou emoci. Pokud lva člověk pozoruje z bezpečí vozidla na safari, hodnotí situaci pasivně a vzrušení se přetváří na potěšení. Do této pozice naopak staví filmy a další média, která se pasivně konzumují.

Existuje nespočet videoherních titulů, které se věnují tématům, o jejichž ohavnostech se nevedou diskuse. Kupříkladu válka. Videohry s tímto tématem pracují stejně jako jiná média. Oproti jiným médiím však poskytují možnost plně se postavit do role například bezbranného civilisty ve válečném konfliktu, ačkoliv je hráč reálně spokojený, zajištěný a

¹³⁷ GRODAL, Torben. *Video Games and the Pleasures of Control*. In: *Media Entertainment The Psychology of Its Appeal*. Oxfordshire: Routledge, 2000, s. 197-213.

v bezpečí. Ne náhodou jsem si vybral příklad o bezbranných civilistech ve válečném konfliktu. Kritikou i hráči oceňovaný titul *This War of Mine*¹³⁸ přesně na tomto konceptu staví. Hra vyobrazuje válečný konflikt, konkrétně obléhání fiktivního města. To vše z pohledu skupiny civilistů, kteří se jednoduše snaží nešťastné období přežít. Kromě války se však hra zaměřuje na otázky sociálních tříd a nerovností mezi jednotlivými postavami, které pochází z různých prostředí a úrovní společnosti. Od čehož se odvíjejí i jejich schopnosti, zdroje a šance na přežití. *This War of Mine* zachycuje, jak násilí a válka mají různé dopady na různé sociální třídy a hráče staví do pozice, kdy se musí ve vypjaté situaci s těmito tlaky vypořádávat. Oproti klasické představě, cílem tohoto titulu není „vyhrát“, nýbrž zprostředkovaně prožít neštěstí válečného konfliktu a přiblížit si porozumění těmto vyhroceným situacím. To má v hráčích vyvolat empatii, prostor pro reflexi a kritické smýšlení mimo jiné i o sociálních nerovnostech a jejich dopadech.

Videohry a témata, která vyobrazují, nemají vždy za cíl pouhé zabavení. Ale slouží i coby podpora diskuse a změn ve společnosti. Podstatnými otázkami pro videoherní kánon nejsou jenom témata, které hry vyobrazují, ale rovněž jak je potencionální ustanovování kánonu ovlivňováno vnějšími vlivy. Kam problematika sociální třídy bezpochyby spadá. Vstupním tématem v tomto segmentu je dostupnost a přístupnost videoher. Ačkoliv jsou videohry zábavním artiklem, jehož prodejní cena zůstává dlouhodobě víceméně stejná, mají rozdíly v množství finančních prostředků jednotlivých sociálních tříd podstatný vliv na videoherní průmysl, a především pak na kanonizaci. Omezené prostředky ovlivňují možnosti zakoupit si drahý hardware i investovat do plných cen mainstreamových videoher. Nové monetizační možnosti, jako například předplatná, díky kterým má hráč za měsíční poplatek přístup do otevřené knihovny videoher, naopak zkreslují počty prodaných kopií, a tudíž i reálný počet aktivních hráčů. Nemluvě pak o skupině lidí, která na nové videohry peníze nemá a obstarává si je pomocí pirátství nebo jiných nelegálních praktik.

V době, kdy byly hlavní formou distribuce pevné nosiče, byla cena videoher v zásadě stálá: 60 euro za AAA mainstreamovou videohru, okolo 30 euro pak za menší či nezávislou hru. S rozvojem digitálních platforem jako Xbox Live, PlayStation Network nebo Steam se rozšířila i popularita digitální distribuce. S tím producentům z části odpadla nutnost vytvářet tolik pevných nosičů a mohli uvádět pro digitální verze videoher jiné ceny. Otevřely se tím

¹³⁸ *This War of Mine*. 11 bit studios. 11 bit studios. 2014

naplno dveře i nezávislým vývojářům, kteří mohli snáze publikovat svoje videohry. Za následek to však mělo určité roztržení cenové stability. Společně s technologickým pokrokem, snadným přístupem ke stabilnímu internetovému připojení atd. se rozvinul později fenomén výše zmíněných předplatných (gamepass) a rovněž modelu free-to-play. Pro vývojáře se tak postupně vytvořil širší manipulační prostor a nevázáni fixní cenou tak mohli dle svého uvážení mířit na konkrétní cílovou skupinu. A tak se začaly vedle monumentálních AAA videoher ve větší míře vytvářet i masově dostupné videohry.

Spousta z nich právě z tohoto důvodu dosáhla popularity a posléze se propracovala až do kanonických výčtů dostupných na internetu. Již dříve jsem v práci zmiňoval titul *Minecraft*¹³⁹, který se stal jednou z nejprodávanějších videoher všech dob. Do této pozice se dostal nejen díky cenové dostupnosti, jelikož byl původně malou nezávislou hrou, ale rovněž dokázal najít kompromis mezi zábavností, originalitou a přístupností. Nejedná se o složitou hru k pochopení a naučení, po osvojení však skrývá velmi komplexní systémy, se kterými může kdokoliv pracovat dle svých schopností a znalostí. Rovněž se nejedná o videohru, která by byla extrémně náročná na hardware a potenciální hráč tudíž nemusel zakupovat drahé herní konzole či specializované PC sestavy. To taktéž umožnilo rozšíření *Minecraftu* na všechny dostupné platformy včetně chytrých mobilních zařízení a všech operačních systémů. V současnosti navíc *Minecraft* disponuje funkcí cross-platform multiplayer, která hráčům umožňuje hrát s přáteli bez ohledu na to, kterou platformu využívají. Obdobnou cestou šel i v minulé kapitole probíraný *Fortnite* nebo v posledních letech velmi populární titul *Among Us*¹⁴⁰, ve kterém se skupina hráčů snaží starat o plynulý chod vesmírné lodi, zatímco předem zvolený počet osob je zvolen za podvodníky, kteří tajně mají povraždit posádku či sabotovat loď nebo základnu.

Právě finanční i konceptuální dostupnost těchto videoher dopomohly k jejich popularitě a potenciální kanonizaci. Ostatně je dnes pro hráče jednodušší, než kdy dříve stát se součástí nějakého videoherního trendu a pomáhat vytvářet jeho odkaz. Samotné tituly, které jsem v této části vybral jako ilustrativní příklady pak v rámci potenciálního kánonu opět nefungují pouze sami za sebe, ale prezentují i masy lidí a trendy, které jsou s nimi spojeny. Otevření se snadné přístupnosti a finanční dostupnosti však dává na opačném pólu

¹³⁹ *Minecraft*. Mojang Studios. Mojang Studios. 2011

¹⁴⁰ *Among Us*. Innersloth. Innersloth. 2018

prostor k vytváření exkluzivních a prestižních titulů. Ty jsou často svázány s konkrétní vybranou konzolí, pro níž jsou minimálně po určitou dobu exkluzivní. Pokud hráč takový titul chce hrát, musí předem vlastnit specifický hardware. Pro PC byly dříve, a do jisté míry stále jsou, exkluzivní celé žánry videoher, jako například strategie, které se na konzolích složitě ovládají. Vývojáři však postupně hledají cestu a už jen z komerčního důvodu se snaží rozšířit svoji působnost i na konzolový trh. Exkluzivní a prestižní tituly, které jsem měl na mysli, však omezují svoje působení cíleně a zaměřují se na svoji cílovou skupinu fanoušků a uživatelů jejich konzole.

*The Legend of Zelda: Breath of the Wild*¹⁴¹ je přesně takovým titulem. Přestože vyšel pouze na konzole od společnosti Nintendo, konkrétně Nintendo Switch a Wii U, stal se extrémně populárním a obdržel několik prestižních ocenění včetně vítězství v kategorii hra roku na události The Game Awards 2017. Je samozřejmě podstatné zmínit, že série *The Legend of Zelda* je jednou z nejslavnějších sérií všech dob a z velké části to popularitě *Breath of the Wild* napomáhá, myšlenka exkluzivity však zůstává stejná, jelikož ani předchozí díly nebyly distribuovány na jiných platformách. Obdobně na tom jsou i jiné konzole se svými ikonickými videohrami. Kupříkladu PlayStation s unikátní hrou od slavného studia FromSoftware *Bloodborne*¹⁴² nebo jejich slavnými sériemi jako *Uncharted*¹⁴³ či *God of War*¹⁴⁴. Všechny z videoher a sérií, které jsem vybral, pracují se svojí exkluzivitou a přiznávají svoji příslušnost ke specifické konzoli¹⁴⁵. Oproti masově dostupným videohrám, které jsem zmiňoval předtím, se snaží tyto videohry nabídnout originální a komplexní zábavu. Zatímco masové tituly se snaží být redundantní a co nejvíc přístupné širokému publiku, exkluzivní tituly se snaží být entropické a nabízí náročnější formu zábavy, ke které je zapotřebí nejen náročnější hardwarové zázemí a finanční prostředky, ale rovněž intenzivněji soustředěná pozornost. Díky tomu se okolo těchto her utváří uzavřenější fanouškovské základny, které si vytváří vztah nejen ke konkrétní sérii a vývojářům, kteří za ní stojí, ale rovněž ke své konzoli, jejíž produkce jim přináší tituly jim dlouhodobě vyhovující. Což je

¹⁴¹ *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Nintendo EPD. Nintendo. Nintendo Switch, Wii U. 2017

¹⁴² *Bloodborne*. FromSoftware. Sony Interactive Entertainment. 2015

¹⁴³ *Uncharted*. Naughty Dog. Sony Interactive Entertainment. 2007-2016

¹⁴⁴ *God of War*. Santa Monica Studio. Sony Interactive Entertainment. 2005-2022

¹⁴⁵ Některé tituly produkce Sony Interactive Entertainment po určitém čase uvolní ze své exkluzivity a pod vlastními podmínkami je distribuují i na PC. Nikdy však své značky nespouští na konkurenčních konzolích.

v zásadě pravý opak otevřenosti masově dostupných titulů, jejichž cílem je obdělávat půdu na všech platformách. Ačkoliv tedy nejsou exkluzivní tituly hrány tolika hráči a nevyšplhají se na vrcholy žebříčků nejhranějších her, mají o to silnější auru a propojení s jejich hráči. To je dle mého názoru i částečná odpověď na otázku, jak sociální třídy, dostupnost a přístupnost videoher mohou ovlivňovat videoherní kánon a tituly, které do něj vstupují. S tím samozřejmě souvisí i vliv marketingových a reklamních praktik, které cílí na určité sociální skupiny. Kupříkladu *Fortnite* se zaměřuje na mladší obecnost a dorůstající, zatímco hůře přístupné a exkluzivní tituly cílí spíše na zajištěné, dospívající a dospělé. Stejně tak se liší i vkus a preference různých sociálních skupin a tříd, čemuž se trh i tituly samotné přizpůsobují.

4.3.2.3. Role hráčských komunit a subkultur

Stejně jako každý popkulturní průmysl, ani ten videoherní nemůže existovat bez svých zákazníků, tedy hráčů. Již z principu toho, že jsou videohry více než interaktivním médiem, je role hráčů velmi podstatná. Nemálo videoher, které dnes považujeme za výrazné ikony celého průmyslu, nemuselo vůbec vzniknout, kdyby hráči nedopomohli finančním příspěvkem nebo jinou formou podpory. Propojenost mezi produkcí a recepcí je ve videoherním světě mnohdy opravdu těsná. Jak už víme z předchozích kapitol přibližně okolo roku 2010 se ve videoherním průmyslu začaly měnit monetizační praktiky a distribuční strategie. To se samozřejmě propsalo do celého systému a vývojářská studia se musela přizpůsobit novodobé situaci. Pro plně nezávislé vývojáře zabývajícími se uměleckými hříčkami v sólových projektech nebo malých týmech se pomalu a jistě začínaly připravovat podpůrné programy a velká studia se začala sdružovat pod velké producentské firmy. Ty se tudíž ocitly v pozici, kdy podřízenému studiu poskytovaly peníze. Což logicky vedlo k tendencím usměrňovat a dirigovat vývoj nových videoher. Tento model se pochopitelně zaběhlým studiím, která měla vlastní vizi, nelíbil. Zkušené vývojáři chtěli vytvářet videohry, o nichž byli přesvědčeni, že budou u hráčů sklízet úspěch

Jedním takovým studiem je Obsidian Entertainment, ve kterém se měl na přelomu dekády začít vytvářet nástupce slavné série fantasy *Baldur's Gate*. Finanční stránka vývoje však nebyla uspokojivá a developerům se nápad nostalgického RPG příliš nezamlouval. Studio se tedy v roce 2012 rozhodlo obrátit přímo na hráče pomocí crowdfundingové

kampaně, která byla ve finále úspěšná a vybralo se v ní přes 4 miliony dolarů¹⁴⁶. A tak díky podpoře hráčů vznikl oceňovaný titul *Pillars of Eternity*¹⁴⁷. Obecně je ale podpora finanční i psychická od hráčů pro vývojáře velmi důležitá, především pak na nezávislé scéně. Již dříve zmiňované tituly, jako *Undertale*, *Stardew Valley* nebo *Celeste* si svoje místo v potencionálním kánonu drží rovněž díky podpoře hráčů a hráčských komunit. Spousta těchto nezávislých titulů se taktéž dostala do povědomí hráčů díky platformám jako je YouTube, a především pak Twitch, který je s gamingem silně spjat. Díky všem těmto aspektům se často neznámým titulům dostává uznání a repertoár videoherního kánonu se tak může rozšiřovat o nové formáty a koncepty.

Vliv hráčů a komunit se neprojevuje pouze ve fázi vývoje. Signifikantní roli mají i po vydání titulu. Vzít v potaz musíme už jen ono rozšiřování povědomí o hře a podporu růstu popularity. Komunity hráčů některých her vytváří doprovodný obsahy v obrovském množství. Znamé tím jsou hry od studia Blizzard, jako například *Overwatch*¹⁴⁸. To je známé svoji cosplay komunitou, která pořádá různé události a rozšiřuje povědomí o hře na rozličných tematických festivalech. Rovněž se na toto téma vytváří velké množství fanartů, fanfikcí či animací, které přitahují pozornost na sociálních sítích. Skrze hráče a jejich komunity tak hra rozšiřuje svoje pole působnosti a zvyšuje svou šanci na to, že zaujme nové potencionální hráče. Komunity hráčů rovněž často pořádají fanouškovské i profesionální turnaje v jejich oblíbených hrách, což opět překračuje hranice samotného virtuálního průmyslu. Například série her *Super Smash Bros.*¹⁴⁹ je proslulá svými fanouškovskými turnaji. Na stejném principu, ačkoliv na značně větší škále ostatně fungují i amatérské a profesionální soutěže oblíbené esportové hry *League of Legends*¹⁵⁰.

Podstatný vliv na kánonotvorné procesy má i posilování hráčské angažovanosti, s čímž řada titulů úspěšně pracuje. Jak už jsem trochu předestřel v kapitole o technologických inovacích, moderské komunity mají velký dopad na popularitu a kanonicitu videoher. Pokud hráč pomáhá dovytvářet nějaký titul nebo je mu umožněno s ním nějaký způsobem pracovat a

¹⁴⁶ Celému příběhu se věnuje ve své publikaci Jason Schreier: SCHREIER, Jason. *Krev, pot a pixely: příběhy vítězství a šílenství ze zákulisí vývoje videoher*. Brno: Host, 2019.

¹⁴⁷ *Pillars of Eternity*. Obsidian Entertainment. Paradoxo Interactive. 2015

¹⁴⁸ *Overwatch*. Blizzard Entertainment. Blizzard Entertainment. 2016

¹⁴⁹ *Super Smash Bros.* HAL Laboratory. Sora Ltd. Game Arts. Bandai Namco Studios. Nintendo. 1999-2018

¹⁵⁰ *League of Legends*. Riot Games. Riot Games. 2009

modifikovat jej, cítí se více angažován a snadněji si k němu vybuduje silný vztah. Bude se cítit součástí nějaké komunity a posléze se vytvoří vůči onomu titulu určitá forma loajality. Ikonickým příkladem jsou tituly od studia Bethesda Game Studios, především pak nejnovější díl *The Elder Scrolls V: Skyrim*¹⁵¹. Ten okolo sebe za dobu své existence vytvořil obrovskou moderskou komunitu, která jej udržuje v relevanci i po více než 10 letech. Taktéž nesmíme opomenout, jak už jsem naznačoval v jedné z přechozích kapitol, že z několika modů se po čase vyklubaly jedny z nejznámějších a nejpopulárnějších videoher v historii. (viz str. 27) Opět se v kontextu videoherního kánonu dostáváme ke stěžejní otázce, co přesně kanonizovat. Co bude ona měrná jednotka. V případě právě zmíněného *The Elder Scrolls V: Skyrim* nemůžeme přínos komunity jen tak odříznout a oddělit od kanonizovaného. Tento konkrétní titul, jako samozřejmě i řada ostatních, vyšel původně bez velké části „aury“, která je s ním nyní bytostně spojena. Znovu se musím uchýlit ke slovu symbol, kterým podle mého názoru *The Elder Scrolls V: Skyrim* je pro videoherní kánon. Nevstupuje do něj pouze s vnitřními kvalitami, které mu byly při vydání poskytnuty, ale symbolizuje i veškerý dodatečný obsah, který k němu byl po dobu jeho bytí připojen, a který se z velké části zaslouhuje o jeho kanonický status.

¹⁵¹ *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Bethesda Game Studios. Bethesda Softworks. 2011

4.3.3. Vlivy politických faktorů

Dalšími podstatnými vlivy, které je dozajista potřeba zmínit, jsou ty politické a legislativní působící na videoherní kánon. Především pak v oblasti dostupnosti a obsahu videoher. V této kapitole se více, než v ostatních projeví, že ani videoherní kánon není globální a neměnný. Pokud pomineme preference jednotlivých národů a určitou hrdost na domácí produkty, nalezneme spoustu oblastí, ve kterých nejsou vybrané videohry dostupné nebo jsou silně pozměněny, aby vyhovovaly tamnímu politickému rozpoložení. A to i přestože jsou vybrané tituly ve zbytku světa považovány za kanonické.

Prvním aspektem této problematiky je cenzura. Politický nástroj, který nějakým způsobem ovlivňuje či omezuje obsah a dostupnost videoher v daných zemích. Nepřekvapivě bychom nejvíce cenzurních zásahů vůči videohrám hledali v Číně, jak už jsem ale zmiňoval v práci dříve, asijský trh pro tuto práci není až tak důležitý z hlediska obrovských rozdílů oproti Evropě. I v rámci západního trhu však nalezneme země, u kterých je cenzura videoher stále aktuální. Ostatně bychom nemuseli hledat daleko. Stačí nahlédnout do sousedního Německa. To má s cenzurou videoher a jejich obsahu dlouhou zkušenost, zejména a pokud jde o vyobrazování násilí a politických propagací. Kvůli poměrně striktním pravidlům museli být v Německu v minulosti vydávány upravené verze, které vyhovovaly místním restrikcím. U některých menších titulů, jako například *Silent Hill: Homecoming*¹⁵² nebo *Soldiers of Fortune: Payback*¹⁵³, se podařilo dílčí prvky změnit nebo problematické části úplně odstranit. Pro vývojáře je to však práce navíc a není divu, že spousta studií rozhodla v Německu své hry vůbec nevydávat. Kupříkladu první díl slavné série *Gears of War*¹⁵⁴ byl v Německu zakázán z důvodu explicitního vyobrazování brutálního násilí. Nabízela se tak opět možnost pozměnit problematické aspekty a hru v Německu v upravené verzi vydat, to však studio odmítlo s tvrzením, že nebudou měnit barvu krve ani odstraňovat brutální animace, jelikož by hra ztratila své esenciální součásti. Obdobně na tom byla i série *Mortal Kombat*¹⁵⁵, která již ve svém prvním díle začala být proslulá svými explicitními bojovými scénami a brutálními zakončovacími údery. Je nutno podotknout, že od roku 2018 se v Německu začaly restriktce

¹⁵² *Silent Hill: Homecoming*. Double Helix Games. Konami. 2009

¹⁵³ *Soldiers of Fortune: Payback*. Cauldron HQ. Activision. 2007

¹⁵⁴ *Gears of War*. Microsoft Game Studios. Epic Games. 2006

¹⁵⁵ *Mortal Kombat*. Midway. Midway. 1992

trochu uvolňovat a zákaz distribuce byl mnoha hrám odejmut¹⁵⁶. Pokud na to nahlédneme z hlediska kánonu, i hlediska praktického, dodatečné odejmutí zákazu na situaci příliš nemění. Především pokud se slovem „dodatečný“ myslí téměř 30 let. Nejvíce to pak pociťují starší videohry, které byly vypuštěny do světa před dobou běžného užívání internetu. Pokud byla distribuce v určité oblasti omezena, neměl se hráč, jak k danému titulu dostat v době jeho největší slávy, a tudíž nemohl mít daný titul v dané lokalitě ani žádný převratný vliv. Dodatečné odejmutí zákazu distribuce už je pak jenom nepodstatným gestem, který dnešní hráči nemají potřebu ocenit. Nemluvě o tom, že distribuce mnoha titulů, které předtím neprošly cenzurou, je již dávno ukončena. Druhým výrazným problémem, který nám Německá cenzura prezentuje, jsou zmiňované rozdílné verze videoher. Ikonickým příkladem je série *Wolfenstein*¹⁵⁷, jejíž děj je zasazen do alternativní verze druhé světové války. Poměrně logicky měl německý cenzurní úřad problém právě s vyobrazováním svastik a obecně symbolů nacismu. Mimo to tituly této série rovněž vyobrazovaly násilí a nenávisť. Pokud se opět vrátíme k videohernímu kánonu, vyvstává tady opět otázka jedné určité kanonizační jednotky a rovněž rozdílů jednotlivých kánonů. *Wolfenstein* je jednou z nejpobulárnějších sérií a společně s duem *Doom*¹⁵⁸ a *Quake*¹⁵⁹ stála u zrodu moderního žánru FPS. Pro většinu světa se však jedná o z velké části jinou hru než pro Německo. Obdobně je na tom například Japonsko se sérií *Mortal Kombat* nebo několik zemí s kontroverzním titulem *Manhunt*¹⁶⁰.

Legislativní a ekonomické aspekty ovlivňují videoherní kánon i jinými způsoby, než pozměňováním či přímo zakazováním videoher. Dostupnost videoher se logicky odvíjí i od jejich ceny. Pokud bude cenovka příliš vysoká, velké množství hráčů si je nebude moci dovolit a hry nebudou mít dostatečnou základnu na to, aby se v dané oblasti vytvořil stabilní trh. To může vést k omezení podpory jazykové lokalizace nebo dokonce zastavení distribuce v určitých lokalitách. Svě o tom ví i hráči z Brazílie, pro které bylo hraní dlouhou dobu

156 Stručné historii cenzury v Německu se ve svém článku věnuje Andreas Lobner: LOBNER, Andreas. *A short history of banned games in Germany* [online]. [cit. 2023-07-20]. Dostupné z: <https://www.gamesindustry.biz/a-short-history-of-banned-games-in-germany>

157 *Wolfenstein*. Muse Software, id Software, Gray Matter Studios, Splash Damage, Fountainhead Entertainment, Raven Software, MachineGames, Arkane Lyon. Muse Software, Apogee Software, FormGen, Activisions, EA Mobile, Bethesda Softworks. 1981 - současnost

158 *Doom*. Id Software. Id Software. 1993

159 *Quake*. Id Software. GT Interactive. 1996

160 *Manhunt*. Rockstar North. Rockstar Games. 2003

finančně velmi náročná zábava. Do značné míry stále je. V Brazílii byly videohry totiž velmi dlouhou dobu považovány za formu hazardu, a tak na ně společně s dalšími digitálními produkty místní politická garnitura uvalila značně zvýšenou daň, která ještě v roce 2022 dosahovala výše 72 %. Do 90. let byl import videoher do země dokonce výslovně zakázán. Pozdější snahy vyhnout se enormnímu zdanění měly za následek vytvoření systematického šedého trhu a rozmachu pašeráctví a pirátství. Téměř všichni velcí producenti videoher, s výjimkou firmy SEGA, v té době brazilský trh kompletně opustili. I přes to všechno je Brazílie dodnes největším videoherním trhem Jižní Ameriky a k roku 2015 byla 11. největších trhem na světě¹⁶¹. Z pohledu videoherního kánonu se nám opět ukazuje, že ani v rámci videoher, které jsou celosvětovým fenoménem a snaží se vytvářet pro globálně pro všechny stejné příležitosti, nemůžeme mluvit o nějakém univerzálním kánonu. V případě Brazílie bude navíc téměř nemožná práce s dostupnými statistikami nejprodávanějších či nejhranějších her. A to už z důvodu silně zakomponovaného šedého trhu, pirátství a dalších nelegálních praktik. V Brazílii z výše popsaných důvodů byla oproti jiným oblastem velmi populární scéna free-to-play videoher. Domnívám se, že by se přímo nabízelo ke zkoumání právě porovnávání kánonů různých oblastí. Pokud si kánon představíme jako strukturovanou mapu s jednotlivými videoherními tituly, coby vztyčenými body. Může být pro otázku kánonu přínosné vysledovat, ve kterých bodech se tyto mapy překrývají, a tudíž které tituly přežívají globálně i navzdory rozdílným a často nehostinným podmínkám.

Abych se vrátil k politickým a ekonomickým vlivům na procesy doprovázející vznik videoherního kánonu. Na počátku předchozího odstavce jsem zmiňoval, že slabý trh může vést k omezení jazykové lokalizace. To se může z globálního hlediska zdát jako marginální problém, z hlediska neanglofonních národností je to však často problém zásadní a přispívá to ke štěpení globálního kánonu na kánony regionální. Absence jazykových lokalizací pro méně rozšířené jazyky, jako například čeština, maďarština atd., může mít za následek menší popularitu daných titulů ve zmiňovaných regionech. Hráčská komunita nedokáže navázat tak hluboký vztah a uchyluje k jiným titulům, které jim lokalizaci nabídnou. Tyto případy budou běžnější především u narativně vedených videoher. S tím do jisté míry souvisí i určitá hrdost na tuzemské produkty, která rovněž bude štěpit globální kánon na kánony regionální. To odráží i různá hlasování o nejlepší hry roku a evropská ocenění, ve kterých se často objevují

¹⁶¹*The Market for Video Games in Brazil* [online]. 2015 [cit. 2023.07.20]. Dostupné z: <https://techinbrazil.com/the-market-for-video-games-in-brazil>

tuzemské tituly, ačkoliv globálním měřítku tyto výčty neodpovídají. Kupříkladu úspěšný český titul *Kingdom Come: Deliverance*¹⁶² získal řadu ocenění v Česku, Německu či Spojeném Království, ačkoli třeba na zámořském The Game Awards se neobjevil. Pokud bychom se zeptali českých hráčů na jejich oblíbené klasiky, troufám si říct, že by zaznívali kromě globálně známých titulů i jména jako *Bulánci*¹⁶³, *Polda*¹⁶⁴ nebo *Mafia*¹⁶⁵.

Vliv na štěpení kánonu má i regionálně zaměřený obsah, který může být hráčům určité lokality bližší, zatímco v jiné oblasti se může minout s pochopením. To je ostatně i důvod, proč se celá tato práce zaměřuje na západní trh, jak už jsem několikrát zmiňoval. Asijský trh nejenže má obsah, který referuje na kulturu nám v zásadě dosti vzdálenou, ale rovněž využívá jinou estetiku, herní mechaniky a design. Proto často dochází k situacím, kdy je v Asii nějaká hra považována za kanonickou, zatímco průměrný západní hráč s ní nikdy nemusel přijít do kontaktu.

¹⁶² *Kingdom Come: Deliverance*. Warhorse Studios. Deep Silver, Warhorse Studios. 2018

¹⁶³ *Bulánci*. SleepTeam. SleepTeam. 2001

¹⁶⁴ *Polda, aneb s poctivostí nejdál dojdeš*. SleepTeam. Zima Software. 1998

¹⁶⁵ *Mafia: The City of Lost Heaven*. Illusion Softworks. Gathering of Developers. 2002

5. Specifika videoherního kánonu

Předchozí kapitoly pojednávaly o konkrétních titulech potencionálního videoherního kánonu a podstatných vlivech, které na jeho ustanovování mají velký dopad. Jak se ale liší videoherní kánon jako celek od kánonů jiných médií a v čem tkví jeho specifika? V následující kapitole se pokusím dílčí myšlenky naznačené v dřívějších částech práce v rámci teoretického shrnutí sjednotit a postavit do kontrastu s kánony jiných umění a médií.

Stěžejním rozdílem, který leží ve středu teorií videoherního kánonu, a odděluje jej od jiných forem umění je vztah hráče a hry. Respektive jeho přítomnost ve hře samotné a nenahraditelná kontribuce při vytváření samotného prožitku z hraní. Hráč je už ve fázi vytváření zážitku nezbytným aspektem a jeho vliv se propisuje i do kánonotvorných procesů. Role recipienta je samozřejmě důležitá ve všech uměleckých formách, a tudíž i pochodech doprovázejících vznik jejich kánonů. Tato role je však v jiných médiích povětšinou omezena do fáze recepce a interpretace. V případě videoher je role hráče/recipienta stěžejní už ve fázi konfigurace „materiálu“, který je později interpretován¹⁶⁶. To je jednou z klíčových otázek v teorii kánonu především v oblasti stanovování kanonické jednotky. Záměrně jsem se v tomto případě vyhýbal pojmu text, který měrnou jednotkou v literárním kánonu a přeneseně i v tom filmovém. Jak opět tvrdí Espen Aarseth, videohry nejsou primárně textem:

„Hry nejsou "textové" nebo alespoň ne primárně textové: kde je v šachu text? Mohli bychom říci, že pravidla šachu představují jeho "text", ale během hry nedochází k předčítání pravidel, takže by se tím textovost šachu redukovala na subtextovost nebo paratextovost. Ústřední "text" neexistuje - pouze kontext“¹⁶⁷

V tomto ohledu jsou otázky doprovázející videoherní kánon specifické, jelikož je samotný artefakt videohry nedostatečně definován a vymezen. Zjednodušeně se jedná snahu sestavit

¹⁶⁶AARSETH, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997. str. 64

¹⁶⁷AARSETH, Espen. *Genre Trouble* [online]. 2004 [cit. 2023.07.27]. Dostupné z: <https://electronicbookreview.com/essay/genre-trouble/> str. 2 Z anglického originálu přeložil autor práce: „Games are not "textual" or at least not primarily textual: where is the text in chess? We might say that the rules of chess constitute its "text," but there is no recitation of the rules during gameplay, so that would reduce the textuality of chess to a subtextuality or a paratextuality. A central "text" does not exist -- merely context.“

kánon artefaktů s nimiž může mít každý hráč jiný zážitek a zkušenost. Obdobnou myšlenku rozvíjí ve své práci i americký akademik Henry Jenkins, který mapuje rozdíly a podobnosti mezi novými a starými médii. Videohry, řazené do nových médií, jsou bytostně participativní, což je jednou z hlavních distinkcí oproti starým médiím.

„Termín participativní kultura je v kontrastu se starším pojetím pasivního diváctví médií. Místo toho, abychom hovořili o mediálních producentech a konzumentech jako o lidech zastávajících oddělené role, můžeme je nyní vnímat jako účastníky, kteří na sebe vzájemně působí podle nového souboru pravidel, jimž nikdo z nás plně nerozumí.“¹⁶⁸

Tato myšlenka poměrně trefně poukazuje na rozdíly mezi videohrami a staršími médii s hlubší tradicí. Participace tedy můžeme vnímat jako stěžejní aspekt nejen v případě videohry, jako konkrétního artefaktu, ale v rámci celého videoherního průmyslu a jeho kultury. To samozřejmě rovněž prostupuje i do otázek kánonu a činí jej v případě videoher specifickým. Celá politika jeho ustanovování se tak bude lišit a z důvodu silně specifického vztahu mezi producentem a recipientem nemohou být jednoduše použity metody praktikované v jiných médiích a odvětvích kultury. Domnívám se však, že dílčí problematiky spojené s videoherním kánonem naopak mohou posléze ovlivňovat i kánony jiných médií, kde jsou teorie tohoto fenoménu rovněž stále živé.

V rámci druhé poloviny práce byly stěžejní tři největší vlivy působící na vznik videoherního kánonu: jejich propojenost s technologiemi, vliv specifických herních i narativních prvků a provázanost s kulturními a společenskými faktory. V každém segmentu byly rozpracovány a nastíněny podstatné otázky týkající se videoherního kánonu a jeho specifík. Oproti jiným médiím nabízí videohry jedinečnou možnost do ustanovování kánonu vstupovat a sledovat probíhající procesy. Jak je však z předchozích kapitol patrné, mají hráči tendenci smýšlet od kanonických hrách, jako o těch, které stojí na přelomech jednotlivých polí. Nabízel jsem i myšlenku center a periferií inspirovanou Lotmanovou prací dotýkající se

¹⁶⁸ JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, 2006. str. 3 Z anglického originálu přeložil autor práce: „The term, participatory culture, contrasts with older notions of passive media spectatorship. Rather than talking about media producers and consumers as occupying separate roles, we might now see them as participants who interact with each other according to a new set of rules that none of us fully understands.“

těchto pojmů¹⁶⁹. Ta odkrývá další specifika videoherního kánonu, který je silně navázán na technologický pokrok a komerční trh. V těchto dvou sférách se pak teorie centrálních a periferních titulů projevují nejvíce. Oproti Lotmanově pojetí není v případě videoherního kánonu pozice titulu kvalitativním hodnocením ani soubojem o dominanci v daném poli. Jedná se spíše o mapování, které akcentuje rozdíly technologicky a finančně zajištěných titulů a nezávislých videoher, které nejsou ve vztahu ke komerci a technologiím v nejvýhodnějším postavení. Myšlenka center a periferií v kontextu videoherního kánonu tudíž poukazuje na to, kde se nachází v rámci průmyslu, nikoliv kánonu samotného. Domnívám se, že i jiné starší kánony nám ukazují, že souboj o dominanci v centru ve finále nedoráží smysl kánonu. Ten, jak trefně podotýká izraelská akademička Rakefet Sheffy, se naopak spíše pojí s tendencí dlouhodobě stabilizovat kanonizované předměty¹⁷⁰. Opět se však dostáváme k silnému ukotvení videoher v kontextu. Tentokrát se však o vztahu hry a hráčské kultury posouváme ke vztahu hry a celého průmyslu.

Tím se mohu posunout k dalšímu charakteristickému rysu videoherního průmyslu, který ovšem není zcela specifický pouze pro něj. Videohry jsou představitelem participativní kultury, jak jsem vysvětloval výše. To je i důvod proč jsem považoval za důležité do této práce zařadit kapitolu o vlivech kulturních a společenských faktorů na sestavování videoherního kánonu. Není v silách jednotlivce predikovat, jak bude kánon sestaven, a které tituly jej budou tvořit. Může však v současné době mapovat ty tituly, které se díky dílčím vlivům dostaly do středu pozornosti. Jak víme z předchozích kapitol, ne nutně musí být glorifikovanými a kanonickými zrovna komerčně úspěšné tituly. Díky úzké propojenosti s aktivním publikem rezonují silně i společenské a kulturní trendy a problematiky. A videoherní vývojáři si toho jsou dozajista vědomi. Obdobně jako i jiná média tak mohou videohry a potažmo jejich kánon odrážet společenskou náladu otázky, které ji vyvolávají. Specifikem jsou v tomto ohledu rozšířené možnosti videoher, jak poskytovat a zpracovávat tato témata. Ian Bogost se právě na toto téma zaměřuje ve své práci *Persuasive Games, The*

¹⁶⁹ LOTMAN, Jurij M. The Dynamic Model of a Semiotic System. In: Semiotica [online]. 1977, s. 193 - 210 [cit. 2023.07.27]. Dostupné z: https://sisu.ut.ee/sites/default/files/doktorikool.humanitaarteadused/files/lotmandynamical_model_of_a_semiotic_system.pdf

¹⁷⁰ SHEFFY, Rakefet. The Concept of Canonicity in Polysystem Theory. Poetics Today [online]. 1990, 11(3), str. 522 [cit. 2023-07-27]. Dostupné z: <https://www.tau.ac.il/~rakefet/papers/RS-CanonicityPS-1990.pdf>

*Expressive Power of Videogames*¹⁷¹, kde se zaměřuje na videohry, coby prostředek pro komunikaci a vyjádření myšlenek. Ačkoliv se nevěnuje přímo problematice kánonu, dovolím si použít citaci z úvodu této knihy, která mi pomůže odhalit další distinktivní rys videoher a kanonických procesů tohoto média.

*„[...]...videohry mohou rovněž narušit a změnit základní postoje a přesvědčení o světě, což může vést k významným dlouhodobým společenským změnám. Domnívám se, že tato síla není ekvivalentní obsahu videoher, jak tvrdí komunita vážných her. Tato síla spočívá spíše v samotném způsobu, jakým videohry vznášejí nároky prostřednictvím **procedurální rétoriky**.“¹⁷²*

Zde Bogost tvrdí, že videohry nejsou pouze expresivním médiem, ale naopak persvazivním a mají potenciál přesvědčovat hráče a napomáhat společenským změnám. To by v porovnání s dalšími médii nebyl žádný rozdíl. Podstatnou informací, kterou v citaci sděluje, je ona procedurální rétorika. Tou je myšleno vyjadřování se skrze herní mechaniky, pravidla a ergodické akce, které hra nabízí. To Bogost staví do kontrastu s obsahem tzv. vážných videoher neboli titulů, které nemají jako svoji primární funkci pobavit, ale probírají složitá společenská témata. Dle mého názoru je procedurální rétorika specifickým prvkem videoher a můžeme ji postavit do kontrastu nejen s jejich obsahem, ale rovněž s ostatními médii obecně. Jak už jsem popisoval na konkrétních příkladech v kapitole o společenských faktorech, videohry jsou v tomto ohledu jedinečným médiem. V tom tkví i specifikum videoherního kánonu, jehož současné procesy mají tendenci do něj zahrnovat nejen narativně či umělecky zaměřené tituly, ale rovněž videohry, které staví pouze na hratelosti a procedurální rétorice. A jsou nejen hráčskou obcí uznávány a oceňovány.

Na první pohled se může zdát spojitost tohoto prvku s kánonem nemístná, opět nás to však vrací k jednotce kanonicity v případě videoher, a znovu se nám ukazuje, jak je těžko uchopitelná a definovatelná. Nejenže se není možné omezit na artefakt „textu“ jako v případě

¹⁷¹ BOGOST, Ian. *Persuasive games: the expressive power of videogames* [online]. Cambridge: MIT Press, 2007 [cit. 2023-07-27]. Dostupné z: <https://luisnavarrete.com/USC/pdf/Bogost2.pdf>

¹⁷² Tamtéž str. IX. Z anglického originálu přeložil a upravil autor práce: „...videogames can also disrupt and change fundamental attitudes and beliefs about the world, leading to potentially significant long-term social change. I believe that this power is not equivalent to the content of videogames, as the serious games community claims. Rather, this power lies in the very way videogames mount claims through procedural rhetorics.“

literatury nebo filmu. V případě artefaktu videohry je třeba nutně rozdělovat, zdali hodnoty kanonického díla leží v jeho obsahu, v jeho formě, nebo v mimo něj v jeho vztazích s okolím.

Závěr

Práce *Some trees flourish, others die?: příležitosti a problémy vzniku videoherního kánonu* si vzala za cíl zmapovat vlivy působící na vznik a sestavení videoherního kánonu. V úvodu čtenáře seznamuje se stěžejními problematikami videohry, coby média obecně a poskytuje terminologickou a informační vybavenost. Detailněji se zabývá pojmem ergodicity, který staví do pozice klíčového aspektu videoher. Na to navazuje analýzou narativních možností videoher založenou především na práci amerického akademika Henryho Jenkinse. Pro hlubší uvedení čtenáře do oblasti videoherní problematiky se následně práce zabývá kategorizačními procesy a otázkou, jak je v rámci videoherního průmyslu užíván a chápán pojem žánru. Teoretické poznatky posléze rovněž využívá v rámci případové studie týkající se nového žánru Souls-like či Soulsborne.

V druhém hlavním segmentu se práce zabývá vybranými vlivy působícími na vznik potencionálního videoherního kánonu. V rámci tohoto zkoumání zahrnuje velké množství citovaného materiálu, na kterém vykresluje dílčí problémy a otevírá podstatné problémy týkající se tématu. Celá práce funguje jakožto vstupní materiál do problematiky kánonu videoher, a tudíž nemá za cíl poskytnout otázky, které samy zasluhují práci minimálně tohoto rozsahu, komentovat příliš zevrubně a hluboce. V rámci zkoumání dílčích vlivů však diplomová práce vytváří komplexní přehled o situaci ve videoherním průmyslu a nabízí připravenou půdu pro rozpracování dalších problematik. Mimo to si všímá podobností potencionálně kanonických her a rýsuje obrysy kánonotvorných procesů. Napříč kapitolami rozpracovává podstatné myšlenky pro dané téma: specifické přístupy k vytváření centrálních a periferních titulů, problematiku definice kanonické jednotky videoher, vymezení hranic videoherního titulu nebo vztah videoherního artefaktu a sociokulturního prostředí.

V závěru pak práce zaštiťuje citovaný materiál teoretickou kapitolou o specifickém charakteru videoherního kánonu a podkládá svá tvrzení odbornou literaturou dotýkající se podobných témat.

Seznam použité literatury a elektronických zdrojů

Použitá literatura:

AARSETH, Espen. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997. ISBN 0-8018-5578-0.

AARSETH, Espen. Genre Trouble [online].2004 [cit. 2023-07-27]. Dostupné z: <https://electronicbookreview.com/essay/genre-trouble/>

APPERLEY, Thomas H. Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres [online]. 37. 2006 [cit. 2023-03-03]. Dostupné z: <https://doi.org/10.1177/1046878105282278>

ARSENAULT, Domic. Video game genre, evolution and innovatio: Eludamos: Journal for computer game culture [online]. 3. 2009 [cit. 2023-03-31]. Dostupné z: <https://septentrio.uit.no/index.php/eludamos/article/download/vol3no2-3/5894>

BOGOST, Ian. Persuasive games: the expressive power of videogames [online]. Cambridge: MIT Press, 2007 [cit. 2023-07-27]. ISBN 978-0-262-02614-7. Dostupné z: <https://luisnavarrete.com/USC/pdf/Bogost2.pdf>

BOLTER, Jay David a Richard GRUSIN. Remediation: Understanding New Media. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2000. ISBN 0-262-02452.

CARTER, Marcus, Kyle MOORE, Jane MAVOA, Heather HORST a Luke GASPARD. Situating the Appeal of Fortnite Within Children's Changing Play Cultures. Games and Culture. 2020, 15(4), 453-471. ISSN 1555-4120. Dostupné z: doi:10.1177/1555412020913771

COTE, Amanda C. Gaming sexism: gender and identity in the era of casual video games. New York: New York University Press, [2020]. ISBN 9781479802210.

CRETON, Laurent. Économie du cinéma: Perspectives stratégiques. 6. Paříž: Armand Colin, 2020. ISBN 9782200628635.

FOX, Jesse a Wai Yen TANG. Sexism in video games and the gaming community. In: New perspectives on the social aspects of digital gaming.: Multiplayer 2. Routledge, 2017, s. 115 - 135. ISBN 1138643637.

GRODAL, Torben. Video Games and the Pleasures of Control. In: Media Entertainment The Psychology of Its Appeal. Oxfordshire: Routledge, 2000, s. 197-213. ISBN 9780805833256.

JENKINS, Henry. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York: New York University Press, 2006. ISBN 978-0-8147-4281-5.

JENKINS, Henry. Game Design as Narrative Architecture [online]. 118-130 [cit. 2023-01-10]. Dostupné z: http://www.madwomb.com/tutorials/gamedesign/Theory_HenryJenkins_GameDesignNarrativeArchitecture.pdf

KING, Geoff a Tanya KRZYWINSKA. ScreenPlay: cinema/videogames/intefaces [online]. Kolumbie: Wallflower Press, 2002 [cit. 2023-07-27]. ISBN 978-1903364543.

LOTMAN, Jurij M. The Dynamic Model of a Semiotic System. In: Semiotica [online]. 1977, s. 193 - 210 [cit. 2023-07-27]. Dostupné z: https://sisu.ut.ee/sites/default/files/doktorikool.hu/manitaarteadused/files/lotmandynamic_model_of_a_semiotic_system.pdf

MARTIN, Brett. Should Videogames be Viewed as Art?. In: Videogames and Art. Bristol: Intellect Books, 2007, s. 10. ISBN 1841501425.

PICARD, Martin. Video Games and Their Relationship with Other Media. In: The Video Game Explosion. Westport, Connecticut: Greenwood Press, 2008. ISBN 9780313338687.

SAPKOWSKI, Andrzej. Krev elfů: první část ságy o Geraltovi a Ciri. Vydání osmé. Ostrava: Leonardo, 1995. Fantasy (Leonardo). ISBN 80-859-5100-2.

SHEFFY, Rakefet. The Concept of Canonicity in Polysystem Theory. Poetics Today [online]. 1990, 11(3), 511 -522 [cit. 2023-07-27]. Dostupné z: <https://www.tau.ac.il/~rakefet/papers/RS-CanonicityPS-1990.pdf>

SCHREIER, Jason. Krev, pot a pixely: příběhy vítězství a šílenství ze zákulisí vývoje videoher. Brno: Host, 2019. ISBN 978-80-7577-824-6.

ŠVELCH, Jaroslav. Co nám říká hra: Teoretické a metodologické přístupy k počítačové hře jako expresivnímu médiu. Iluminace. 2012, 24(2), 15.

TAKAMI, Koushun. Battle Royale. Tokyo: Ohta Publishing, 1999. ISBN 4-87233-452-3.

TUREČEK, Dalibor. Povaha a způsob existence kánonu národní literatury (na příkladu českého 19. století). In: Literatura a kánon. Filozofická fakulta Univerzity Karlovy v Praze: Ústav české literatury a literární vědy, 2007, s. 53 - 72. ISBN 978-80-7308-183-6.

Použité elektronické zdroje:

LHULLERY, Salomé. Women's representation in video games [online]. 2020 [cit. 2023-07-27]. Dostupné z: <https://igg-geo.org/?p=2884&lang=en>

LOBNER, Andreas. A short history of banned games in Germany [online]. [cit. 2023-07-20]. Dostupné z: <https://www.gamesindustry.biz/a-short-history-of-banned-games-in-germany>

MARTIN, Matt. BioWare: Warcraft is the "touchstone" for Old Republic: Blizzard has established the rules for success in MMO market, says Zeschuk [online]. [cit. 2023-07-22]. Dostupné z: <https://www.gamesindustry.biz/bioware-warcraft-is-the-touchstone-for-old-republic>

NIGHTINGALE, Ed. Celeste creator self-reflects on game's fourth anniversary: "Celeste taught me so much about myself and will always be a part of me." [online]. [cit. 2023-07-23]. Dostupné z: <https://www.eurogamer.net/celeste-creator-self-reflects-on-games-fourth-anniversary>

PARK, Gene. Fortnite was the biggest pop culture phenomenon of 2018 [online]. [cit. 2023-07-23]. Dostupné z: <https://www.washingtonpost.com/technology/2018/12/27/fortnite-was-biggest-pop-culture-phenomenon/>

Preview for the original Tomb Raider!. Electronic Gaming Monthly [online]. 1996, 5 [cit. 2023-06-16]. Dostupné z: <https://www.tomb-of-ash.com/electronic-gaming-monthly-october-1996-preview/>

The Market for Video Games in Brazil [online]. 2015 [cit. 2023-07-20]. Dostupné z: <https://techinbrazil.com/the-market-for-video-games-in-brazil>

WOOD, Austin. The 'Souls-like' label needs to die. PCGAMER [online]. 2017 [cit. 2023-04-19]. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/the-souls-like-label-needs-to-die/>

Použité videoherní tituly:

Alien: Isolation. Creative Assembly. Sega. 2014

Among Us. Innersloth. Innersloth. 2018

Assassin's Creed Valhalla. Ubisoft Montreal. Ubisoft. 2020

Batman: Arkham Asylum. Rocksteady Studios. Eidos Interactive. Warner Bros. Interactive Entertainment. 2009

Batman: Arkham City. Rocksteady Studios. Warner Bros. Interactive Entertainment. 2011

Beat Saber. Beat Games. Beat Games, Oculus VR. 2019

Bloodborne. FromSoftware. Sony Interactive Entertainment. PS4. 2015

Bulánci. SleepTeam. SleepTeam. 2001

Castle Wolfenstein. Muse Software. Muse Software. 1981

Celeste. Maddy Makes Games. Maddy Makes Games. 2018

Counter-Strike. Valve. Sierra Studios, Valve. 2000

Crash Bandicoot. Naughty Dog. Sony Computer Entertainment. 1996

Dance Dance Revolution. Konami, Bermani. Konami. 1998-2022

Dark Souls. FromSoftware. Namco Bandai Games. PS3 & XBOX360. 2011

Darkest Dungeon. Red Hook Studios. Red Hook Studios. 2016

Demon's Souls. FromSoftware. Sony Computer Entertainment. PS3. 2009

Diablo. Blizzard North. Blizzard Entertainment. PC. 1997

Dishonored. Arkane Studios. Bethesda Softworks. 2012

Doom 3. id Software. Activision. 2004

Doom. id Software. id Software. MS-DOS. 1993

Dragon Quest. Chunsoft. Enix. 1986

FIFA 09. EA Canada. EA Sports. 2008

FIFA. Extended Play Productions, EA Vancouver, EA Romania. EA Sports. 1993–2022

Fortnite. Epic Games. Epic Games. 2017

Gears of War. Microsoft Game Studios. Epic Games. 2006

God of War. Santa Monica Studio. Sony Interactive Entertainment. 2018

God of War. Santa Monica Studio. Sony Interactive Entertainment. 2005-2022

Gone Home. The Fullbright Company. The Fullbright Company. 2013

Grand Theft Auto Online. Rockstar North. Rockstar Games. PC. 2013

Guitar Hero. Harmonix, Neversoft, Budcat Creations, Vicarious Visions, Aspyr, Underground Development, FreeStyle Games. RedOctane, Activisions. 2005-2015

H1Z1. Daybreak Game Company. Daybreak Game Company. 2015

Half-Life. Valve. Sierra Studios. 1998.

Half-Life: Alyx. Valve. Valve. 2020

Halo: Combat Evolved. Bungie. Microsoft Game Studios. 2001

Harry Potter and the Chamber of Secrets. Argonaut Games. Electronic Arts. PS2 2002

Heretic. Raven Software. id Software. DOS. 1994

Horizon Zero Dawn. Guerrilla Games. Sony Interactive Entertainment. 2017

Inside. Playdead. Playdead. 2016

Journey. Thatgamecompany. Sony Computer Entertainment. PS3. 2012

Just Dance. Ubisoft. Ubisoft. 2009-2022

Kingdom Come: Deliverance. Warhorse Studios. Deep Silver, Warhorse Studios. 2018

League of Legends. Riot Games. Riot Games, Tencent, THQ. 2009

Life is Strange. Dontnod Entertainment. Square Enix. 2015

Limbo. Playdead. Microsoft Game Studios, Playdead. 2010

Mafia: The City of Lost Heaven. Illusion Softworks. Gathering of Developers. 2002

Manhunt. Rockstar North. Rockstar Games. 2003

Metal Gear Solid. Konami Computer, Entertainment Japan. Konami. 1998

Metal Gear. Konami. Konami. 1987

Metroid. Nintendo R&D4. Nintendo. 1986

Minecraft. Mojang Studios. Mojang Studios. 2011

Mortal Kombat. Midway. Midway. 1992

NHL 23. EA Vancouver. EA Sports. 2022

NHL 97. EA Canada. EA Sports. PC. 1996

No Man's Sky. Hello Games. Hello Games. 2016

Ōkami. Clover Studios. Capcom. 2006

Overwatch 2. Blizzard Entertainment. Blizzard Entertainment. 2022

Overwatch. Blizzard Entertainment. Blizzard Entertainment. 2016

Papers, Please. 3909 LLC. 3909 LLC. 2013

Pillars of Eternity. Obsidian Entertainment. Paradaxo Interactive. 2015

Pokémon Go. Niantic, The Pokémon Company. Nintendo, Niantic. 2016

Pokémon. Game Freak. Nintendo. 1996

Polda, aneb s poctivostí nejdál dojdeš. SleepTeam. Zima Software. 1998

PUBG: Battlegrounds. PUBG Studios. Krafton. 2017

Quake III Arena. id Software. Activision. 1999

Quake. Id Software. GT Interactive. 1996

Rage. id Software. Bethesda Softworks. 2011

Rock Band. Harmonix. MTV Games. 2007-2017

Silent Hill: Homecoming. Double Helix Games. Konami. 2009

Soldiers of Fortune: Payback. Cauldron HQ. Activision. 2007

Spider-Man. Insomniac Games. Sony Interactive Entertainment. 2018

Spyro the Dragon. Insomniac Games. Sony Computer Entertainment. 1998

Star Wars Battlefront II. DICE. Electronic Arts. 2017

Star Wars Battlefront. DICE. Electronic Arts. 2015

Star Wars: Battlefront. Pandemic Studios. LucasArts. 2004

Star Wars: Knights of the Old Republic. BioWare. LucasArts. 2003

Star Wars: The Force Unleashed II. LucasArts. LucasArts. 2010

Star Wars: The Old Republic. BioWare. Electronic Arts, LucasArts. 2011.

Stardew Valley. Eric „ConcernedApe“ Barone. Chucklefish. 2016

Super Mario Bros. Nintendo R&D4. Nintendo. NES. 1985

Super Smash Bros. HAL Laboratory. Sora Ltd. Game Arts. Bandai Namco Studios. Nintendo. 1999-2018

Tetris. Alexej Pažitnov. CZ: MPM (Nintendo).1984.

The Dragon and Princess. KOEI. KOEI. PC-8801. 1982

The Elder Scrolls V: Skyrim. Bethesda Game Studios. Bethesda Softworks. 2011

The Last of Us Part II. Naughty Dog. Sony Intereactive Entertainment. 2020

The Legend of Zelda. Nintendo R&D4. Nintendo. 1987

The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Nintendo EPD. Nintendo. Nintendo Switch, Wii U. 2017

The Sims. Maxis. Electronic Arts. 2000

The Walking Dead. Telltale Games. Telltale Games. 2012

Thief: The Dark Project. Looking Glass Studios. Eidos Interactive. 1998

This War of Mine. 11 bit studios. 11 bit studios. 2014

Tom Clancy's Splinter Cell. Ubi Soft Montreal. Ubi Soft. 2002

Tomb Raider. Core Design. Eidos Interactive. 1996

Tomb Raider. Crystal Dynamics. Square Enix Europe. 2013

Ultima I: The First Age of Darkness. Origin Systems. California Pacific. Apple II. 1981

Undertale. Toby Fox. Fangamer 8-4. 2015

Uncharted. Naughty Dog. Sony Interactive Entertainment. 2007-2016

Unreal Tournament. Epic Games, Digital Extremes. GT Interactive. PC. 1999

Warcraft III: Reign of Chaos. Blizzard Entertainment. Blizzard Entertainment. 2002

Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord. Sir-Tech. Nexoft. NES. 1981

Wolfenstein 3D. id Software, Stalker Entertainment. Apogee software. 1992.

Wolfenstein. Muse Software, id Software, Gray Matter Studios, Splash Damage, Fountainhead Entertainment, Raven Software, MachineGames, Arkane Lyon. Muse Software, Apogee Software, FormGen, Activisions, EA Mobile, Bethesda Softworks. 1981 - současnost

World of Warcraft. Blizzard Entertainment. Blizzard Entertainment. 2004

Zaklínač 2: Vrahové králů. CD Projekt RED. CD Projekt. 2011

Zaklínač 3: Divoký hon. CD Projekt RED. CD Projekt. 2015

Zaklínač. CD Projekt RED. CD Projekt. 2007