

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Fotografie

DIPLOMOVÁ PRÁCE

**FORMOVÁNÍ GENDEROVÉ IDENTITY
VE VIDEOHRÁCH**

Maximilián Vajt

Vedoucí práce: Mgr. Helena Bendová

Oponent práce:

Datum obhajoby:

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2021

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

FILM AND TV SCHOOL

Photography

MASTER'S THESIS

**FORMATION OF GENDER IDENTITY
IN VIDEO GAMES**

Maximilián Vajt

Thesis advisor: Mgr. Helena Bendová
Examiner: nevyplňujte
Date of thesis defense: nevyplňujte
Academic title granted: BcA. nebo MgA.

Prague, 2021

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci na téma

Formování genderové identity ve videohrách

vypracoval(a) samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne 30.4.2021

Podpis

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Poděkování

Děkuji Heleně Bendové za toleranci, pochopení a veškerou pomoc s diplomovou prací, Michalovi Šimůnkovi za pomoc s metodologií rozhovorů a Zuzaně-Markétě Mackové za trpělivost, kterou se mnou měla i během všech mých proměn.

Abstract

Na mezinárodní videoherní scéně se v posledních deseti letech a především po kauze gamergate setkáváme se stále se rozrůstajícím teoretickým diskurzem, reflektujícím queer postavy, narativy a mechaniky. Přesto, že na našem území působí více než sto deset herních studií, zdá se, že žádné z nich tato témata nereflektuje. Diplomová práce se proto věnuje subžánru art games a jeho českým autorům*kám, kteří*é nabízejí neheteronormativní a nebinární perspektivy na genderovou problematiku. Pojmenovává specifčnost produkce těchto her v místním kontextu, který je chudý na platformy pro jejich prezentaci, definuje proč se tvůrci*kyně uchylují spíš k uměleckým institucím než k těm herním a nabízí tři analýzy konkrétních děl. Konkrétně se jedná o tvorbu Lály Myslíkové, dua Růžoví plameňáci a Ondřeje Trhoně.

Klíčová slova:

videohry, gender, heteronormativita, binarita, LGBTQ+, queer, glitch, art-game, simulátor chůze, dating simulator, bojové hry

Abstract

For the past ten years, especially after the gamergate controversy, we have seen a rapid increase of interest in the queer video game discourse, regarding game characters, narratives and mechanics. Even though there are over one hundred and ten individual game development studios in Czech Republic, it seems that none of them reflects this evolution. Thus this diploma thesis concerns itself with the sub genre of art games and its Czech authors, who offer non-heteronormative and non-binary perspectives on the gender problematics. It defines the specificities of production of these games in the local context, which lacks platforms for their presentation, defines why do their authors resort to art gallery presentation rather than gaming institutions and offers three analyses of individual works. Specifically the creations of Lála Myslíková, duo Pink flamingos and Ondřej Trhoň.

Key words:

video games, gender, heteronormative, binary, queer, glitch, art-game, walking simulator, dating simulator, fighting game

Obsah

Úvod	1
1. Queer jako modus operandi	2
2. Lokální scéna - držíme se tradice	4
3. Gender jako břemeno - Lála Myslíková	9
3.1. Simulátor uklízení	10
3.2. Svobodná matka, dělnice, oběť a dcera	13
4. Gender jako stereotyp - Růžoví plameňáci	16
4.1. Bojovat za reprezentaci	17
4.2. Turnaje a safe-spaces	21
5. Gender jako mýtus - Ondřej Trhoň	23
5.1. Ne-lidská romantika	24
5.2. Planetární rakety, globální tvorba	28
6. Česká scéna očima autorů*ek	29
Závěr	30
Bibliografie	33
Seznam použitých elektronických zdrojů	35
Seznam zmíněných videoher	39

Úvod

Vybavuji si svůj první kontakt s počítačem. Bylo mi asi sedm a otec mne doma po škole překvapil nově zakoupeným notebookem od spolužačky z FAMU. Byl to první počítač v naší domácnosti. Jakkoliv jsem matně chápal*a, že nákupem tohoto stroje končí pravidelné výlety do nedalekého internet café, k čemu se vlastně těžká černá deska používá, jsem netušil*a... Ptát se nebyl čas. Jediná ikona měla moc nás s otcem na několik následujících hodin, a mě na několik let, transportovat do fantasticky brutálního světa FPS (stříleček z první osoby). Byl to Quake, dnes již legendární hra z roku 1996. Jako bychom společně upadli do sdíleného tranzu a zcela opustili svá těla, abychom surfovali na nekonečné vlně, kde výboje endorfinu střídaly momenty zklamání. Play again? První interaktivní imerze, nesrovnatelná s jakýmkoliv jiným dosavadním zážitkem. K čemu vlastně počítač je, se najednou jeví jako irelevantní otázka. Počítač a videohry v dětské mysli srostly v jedno. Jeho funkce byla jasná. Stejně tak jako ta moje. Doposud abstraktní otázka, co znamená být mužem, získala první jasnější obrysy. Ne fyzická síla, výška, nebo zájem žen, ale dokonalé ovládnutí klávesnice a myši. Postřeh a vychytralost.

Výše popsaný zážitek sice není nijak unikátní, ale právě proto tak dobře vystihuje téma následujícího textu. Videohry, jako v současnosti jedno z nejvlivnějších médií generace pod 30 let¹, jsou totiž i jedním z nejzákladnějších popkulturních elementů formujících individuální genderovou identitu. Tento proces není vždy viditelný a často k němu dochází bez povšimnutí. Jak na individuální, tak na globální úrovni. Například alarmující množství ultrapravicových skupin na forech zasvěcených střílečkám², lze přičíst právě reformulaci hyper maskulinity v takzvanou geek maskulinitu³. O zrodu nové hegemonie svědčí právě proces, který jsem výše popsal*a na prvním zážitku ze hry Quake. Záměr mého otce samozřejmě nebyl udělat ze mě ultrapravicového fanatika. Ale prostor za dveřmi, která mi pomohl otevřít, to téměř dokázal. Složitý proces objevování vlastní genderové identity tváří v tvář tehdy ještě hegemonické hyper maskulinitě v kolektivu spolužáků, mě svedl na stezku k jiné (geek), ovšem stejně toxické formě "mužství". Náplast za nemožnost se rozhodnout mimo binární kolonky.

Hry, kterým se tato diplomová práce věnuje, nutně nedeklarují jako své hlavní obsahové jádro právě genderovou politiku. Podobně jako Quake ale

¹Monahan, Sean. Video games have replaced music as the most important aspect of youth culture | Sean Monahan | The Guardian. [online]. Copyright © [cit. 29.04.2021]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/commentisfree/2021/jan/11/video-games-music-youth-culture>

² How far right uses video games and tech to lure and radicalise teenage recruits | The far right | The Guardian. [online]. [cit. 12.03.2021]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/world/2021/feb/14/how-far-right-uses-video-games-tech-lure-radicalise-teenage-recruits-white-supremacists>

³ Walking, Talking and Playing with Masculinities in Firewatch | Game Studies - Issue , 20 [online]. Dostupné z: http://gamestudies.org/1802/articles/kagen#_ftn2

všechny toto téma viditelně obsahují a vliv na formování genderové identity bezpochyby mají. Podobně jako uvádí Adrienne Shaw a Bonnie Ruberg na začátku sborníku *Queer game studies*⁴, ani mým cílem není analyzovat hry s queer postavami, ale mnohem spíše pomocí naratologických, ludologických, feministických a queer game studies nástrojů analyzovat, jak konkrétní díla přispívají k formování vlastní (genderové) identity hráče*ky. Diplomová práce také částečně vychází z rozhovorů se čtyřmi umělci*kyněmi (Lála Myslíková, Ondřej Trhoň, duo Růžoví plameňáci). Pracuji s polostrukturovaným dotazníkem, s jehož pomocí vznikly tři cca hodinové nahrávky.

Centrální otázkou zkoumání je, co činí tyto díla “českými” - tedy jak se vážou na místní kontext? Jak formují genderovou identitu svých postav? Jak český sociopolitický kontext, v jakém všechna díla vznikla a především, v jakém se autoři*autorky⁵ pohybují, ovlivnil jejich podobu. Je podle autorů české publikum receptivní k atypickým videohram, nepodléhajícím pouze principu potěšení? Existuje zde publikum a platformy pro prezentaci takových her? Kdy a jak míří na mezinárodní scénu? Rozhovory s jednotlivými umělci*kyněmi, které chci použít jako součást výzkumné metody, prezentují i čistě osobní a individuální zážitky, ovlivňujících jejich tvorbu.

1. Queer jako modus operandi

Queerness se v kontextu videoher velmi často objevuje při otázkách inkluze neheteronormativních autorů*ek ve vývojářském průmyslu. Velká herní studia jsou stále velmi často obsazena výhradně cis muži, což pochopitelně generuje omezené množství narativů a ludických principů. Úspěch a tedy ani zábava totiž nejsou univerzální koncepty, které lze jednoduše aplikovat na každého bez ohledu na jeho*jí rasu, původ, gender, sexualitu...⁶ Trvání na jediné definici úspěchu je politické rozhodnutí s diskriminačními důsledky.

Nakolik se prozatím zdá nemožné status quo v obsazení klíčových pozic v herních studiích změnit (často selhává i snaha zpřístupnit tento prostor cis ženám), obsazení gay, nebinárních nebo binárně trans postav i v těch největších AAA titulech je stále častější. Ke kolonkám muž/žena se přidalo několik dalších. Mohlo by se zdát, že se blýská na lepší časy a míra inkluze se zvyšuje. Už před téměř devíti lety *Mass Effect 3* umožnil hráči*ce dosáhnout homosexuálního vztahu s mariňákem Kaidanem, update *Sims 4* v roce 2016 nabídl tzv. custom gender settings (vlastní genderové nastavení),

⁴ Adrienne Shaw, Bonnie Ruberg (eds.). *Queer game studies*. 2015. Minnesota: University of Minnesota. ISBN 978-1-5179-0037-3

⁵ V celém textu u všech slov uvádím vždy oba tvary (tzv. ženský a mužský) společně se symbolem hvězdičky. Čeština zatím nemá žádnou úředně uznávanou negenderovou formu, řídím se tudíž systémem, který využívá a prosazuje spolek *Trans*parent*. Hvězdička naznačuje skutečnost, že konkrétní slovo neoznačuje pouze muže a ženy ale také všechny osoby, které leží na spektru, či mimo něj.

⁶ Halberstam, Jack. *The Queer Art of Failure*. 2011. Durham: Duke University Press. ISBN 9780822350453.

jedna z nejsilnějších postav superpopulární battle royale hry Apex Legends Makoa je otevřeně gay Maori muž. To vše jsou přece kroky správným směrem. Nebo ne?

Edmond Y. Ching namítá, že přesto, že zviditelnění a především umožněná hratelnost těchto postav pomáhá normalizovat jejich pozici ve společnosti, genderová identita ani sexuální orientace ale není jen o zaškrtnutí kolonky.⁷ Tento posun v herním médiu totiž často probíhá výhradně narativně. A i pokud dochází ke změně ludických pravidel hry, zcela nedostatečně reflektují žitou skutečnost. Homosexuální vztah v Mass Effectu připomíná spíš jakýsi side-quest (úkol, jehož splnění, či vynechání nemá zásadní vliv na průběh hry). Makoa je sice homosexuál, ale narativní “zašantročení” do hluboké minulosti, kde bývalý partner tragicky zahynul, jej uzavírá do maskulinních stereotypů doposud rezervovaných pro silné heterosexuální muže. Princeznu nahradil ztracený princ. A menu Sims 4 je někdy až neohrabaně směšné, když se ptá, jestli tento Simík může čůrat ve stoje. Navíc kromě otevření několika možností interakce s dalšími Simíky nenabízí nic, co by se podobalo nebo reagovalo na skutečnou trans zkušenost. Tyto snahy zkrátka často vyznívají plytce, jdou po srsti urážlivým stereotypům nebo jen poskytují falešný dojem inkluze. Cynik by řekl, že jde častěji o pink washing, než o skutečnou snahu o inkluzi.

Inkluze navíc nevyhnutelně naznačuje určitou formu asimilace. Podobně jako státní aparát reformuluje otázku společenského respektu k homosexuálním párům jejich připuštěním do instituce manželského svazku, místo toho, aby akceptoval širší spektrum závazků, které mohou uzavřít. Jak říká Jack Halberstram ve své přednášce *A Quick and Quirky Guide to Gender Variance*⁸:

My jsme nikdy manželství nechtěli. Instituce manželství se rozpadá. Na, tady jí máte, homosexuálové.

Reformulace queer narativů, či poskytnutí skutečných ludických změn ve videohrách ale nejsou středobodem většiny děl, kterým se budou následující stránky věnovat. Přesto považuji “*queer*” za ústřední prostředek jejich analýzy. O čem tedy vlastně mluvím, a proč tuto kapitolu pojmenovávám “*queer jako modus operandi*”?

Queer, jako slovo, nemá žádnou pevnou nebo univerzální definici. Jedná se o ohebný nástroj, nelimitovaný jedním oborem. Jde o multidisciplinární přístup, který v rámci game studies umožňuje dekonstrukci heteronormativních a binárních struktur. Specifický druh genderové

⁷ Edmon Y. Ching. Queergaming. In: Adrienne Shaw, Bonnie Ruberg. Queer game studies. 2015. Minnesota: University of Minnesota. ISBN 978-1-5179-0037-3

⁸ Jack Halberstam - Trans*: A Quick and Quirky Guide to Gender Variance - YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2021 Google LLC [cit. 14.03.2021]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=quvWUJus6ao>

a mocenské analýzy, který přesahuje tematiku lidí s neheterosexuální orientací nebo trans* identitou.

*Queerness, může být ve svém základu definovaná jako touha žít život jinak, zpochybněním a žitím mimo normativní hranice.*⁹

Tzv. queering vytváří pole pro kritiku společenských norem a nabízí nástroje pro jejich subverzi. Nejde pouze o studování queer postav ve videohráčích, ale o zkoumání společenské, ekonomické, politické (atd.) hegemonie. Schopnost rozložit normativní představy o genderu, sexualitě, úspěchu, zábavě nebo společenských rolích a nabídnout k nim alternativy je klíčové i v rámci cis heterosexuálních témat, postav a narativů. Když mluvím o queer, mám tedy na mysli glitch, jak jej využívá ve feministickém kontextu Legacy Russel. "Chybu", která nám umožňuje přestat se účastnit procesu rozhodování na základě genderové binarity, představ a stereotypů genderu, které nás tolik omezují. Mluvím o prostoru mezi maskulinitou a femininitou, kde je možné definovat sama sebe jako individuum.¹⁰ Je to ona hvězdička za slovem trans, jak ji využívá Jack Halberstram, naznačující vždy nějakou další možnou variantu v poznámkách pod čarou, které neustále expandují. Cílem queer game studies je totiž rozpuštění normalizujících tendencí tupě definovat žánry, hráče*ky, hry a uzavřít je do světa jednoduše monetizovatelných produktů pro cílovou skupinu, která se chce "jen bavit"¹¹.

Hry Lály Myslíkové, dua Růžoví plameňáci a Ondřeje Trhoně narušují základní hegemonickou strukturu genderu a genderových rolích ve videohráčích. Autoři*ky se "tradičním" představám buď úplně vyhýbají, posouvají do nového evolučního stádia nebo si je naopak přivlastňují, aby existující toxické infrastruktury využili pro jejich vlastní přepsání.

2. Lokální scéna - držíme se tradice

V druhé polovině minulého roku zaznamenala česká žurnalistika neobvyklý zájem o problematiku trans a LGBTQ+ lidí. Do jisté míry k tomuto zájmu pochopitelně přispělo každoroční Prague Pride, ale z velké části i resurekce návrhu novely zákona o matrikách, jménu a příjmení, se snahou o zrušení povinné sterilizace osob při úřední změně pohlaví.¹² Česká republika, společně pouze s dalšími pěti zeměmi Evropské unie tento proces porušující

⁹ Adrienne Shaw, Bonnie Ruberg (eds.). *Queer game studies*. 2015. Minnesota: University of Minnesota, s. X. ISBN 978-1-5179-0037-3

¹⁰ Russell, Legacy. *Glitch feminism: A manifesto*. 2020. Verso. ISBN-10-1786632667

¹¹ Adrienne Shaw, Bonnie Ruberg (eds.). *Queer game studies*. 2015. Minnesota: University of Minnesota, s. X. ISBN 978-1-5179-0037-3

¹² Piráti se postavili proti povinným sterilizacím trans lidí. *Pirátská strana* [online]. Copyright © [cit. 21.03.2021]. Dostupné z:

<https://www.pirati.cz/tiskove-zpravy/pirati-se-postavili-proti-povinnym-sterilizacim-trans-lidi.htm>

práva člověka na tělesnou integritu a sebeurčení stále vyžaduje.¹³ Bohužel, ani tentokrát návrh poslaneckou sněmovnou neprošel. Diskriminaci ovšem nejsou vystaveny jen osoby tzv. binárně trans (tedy lidé, jejichž požadovaná změna spočívá v tranzici z muže na ženu či obráceně). Z průzkumu Obavy a přání trans lidí prováděného spolkem trans*parent totiž vyplývá, že pouhá třetina nebinárních osob se v České republice cítí dobře a bezpečně.¹⁴ Hlavními důvody jsou misgendering, dead naming¹⁵, diskriminace ze strany státního a zdravotnického aparátu a v neposlední řadě neznalost problematiky v běžné populaci. Z přepisů některých výpovědí pak vyplývá, že tyto problémy velmi často vedou k těžkým psychickým potížím, které je vzhledem k nedostatečnému množství odborníků velmi těžké řešit.

Bohužel, diskriminace na základě genderu se nevyhýbá ani cis lidem. Stereotypy, sociální tlak a gatekeeping přispívají k situaci, kdy se Česká republika v žebříčku genderové rovnosti v roce 2020 umístila na 23. místě z 28.¹⁶ Zcela nejhůře se přitom umístila v kategorii rozhodování - tedy zastoupení žen v klíčových rozhodovacích pozicích. Ženy jsou společensky uzavřeny v pečovatelských a pomocných rolích a tudíž se z celého procesu stává začarovaný kruh, ze kterého je velice těžké vystoupit. Stejně tak společensky nebezpečný ale může být i tlak na cis muže. V České republice na každou sebevraždu ženy připadají více než čtyři sebevraždy mužů.¹⁷ Hegemonická představa o mužnosti totiž mnohým často zabránil vyhledat pomoc nebo se komukoliv s vlastními potížemi svěřit. Není tedy divu, že výzkum Duke University letos v lednu potvrdil, že především mladí muži v reakci na ohrožení vlastní maskulinní reputace často reagují agresí¹⁸ (průzkum se věnoval mužům ve Spojených státech, ale vzhledem k jeho závěrům je možné jej aplikovat i na Českou republiku). Občané České republiky zkrátka genderovou identitu stále vnímají jako čistě binární. Jakákoliv odchylka od "tradiční" představy o mužích a ženách je buď tiše uklizena pod koberec nebo častěji vyloženě perzekuována.

¹³ Práva trans lidí v Evropě (nucená sterilizace). *Home* [online]. Copyright © 2019 [cit. 21.03.2021]. Dostupné z:

<https://www.queergeography.cz/en/sexual-citizenship/trans-peoples-rights-map-requirement-of-sterilizing/>

¹⁴ Trans*parent. Obavy a přání trans lidí - Výsledná zpráva z výzkumu realizovaného spolkem Transparent z.s.v roce 2018[online]. Copyright © [cit. 21.03.2021]. Dostupné z:

https://jmetransparent.cz/wp-content/uploads/2020/11/Transparent_Obavy-a-prani-trans-lidi.pdf

¹⁵ Oslovení trans osoby jménem, které používal*a před tranzicí a se kterým se již neidentifikuje.

¹⁶ Zaostávající podprůměr: Česko se na evropském žebříčku genderové rovnosti propadá, je na 23. místě | Sociologický ústav AV ČR, v. v. i.. Sociologický ústav AV ČR, v. v. i. [online]. Copyright © 2021 [cit. 21.03.2021]. Dostupné z:

<https://www.soc.cas.cz/aktualita/zaostavajici-podprumer-cesko-se-na-evropskem-zebricku-genderove-rovnosti-propada-je-na-23>

¹⁷ Sebevraždy | ČSÚ. Český statistický úřad | ČSÚ [online]. Dostupné z:

https://www.czso.cz/csu/czso/sebevrazdy_zaj

¹⁸ Adam Stanaland, Sarah Gaither. "Be a Man": The Role of Social Pressure in Eliciting Men's Aggressive Cognition. 2021. *Personality and Social Psychology Bulletin*.

V úvodu jsem začal*a vyprávět příběh, jehož závěr jsem ale tak docela nedokončil*a. Jeho druhá polovina se teď dobře hodí k překlenutí do další části. Moje teenagerská léta, jak bylo již řečeno, provázely především střílečky. Postupné zdokonalování se v nich stovkami a tisíci hodinami hraní ve snaze uniknout z “reality” mi otevřelo dveře do společnosti desítek milionů dalších geek maskulinních mužů. Pod povrchem ve skutečnosti ale zimovalo něco jiného. Když jsem si před více než rokem začal*a lakovat nehty a v opojení nejmenovaných látek používat ženská zájmena, pochopil*a jsem, že do doposud tolik blízkých narativů nezapadám. Logicky bylo tedy dalším krokem v objevování své skutečné podstaty i hledání nových safe-spaces, které nahradí fóra plná často hypermaskulinních mužů. Míst, která by byla prostorem pro zkoumání spektra na pomezí femininity a maskulinity, kam jsem stále silněji cítil*a, že patřím. Jinými slovy oblasti her, které by sloužily jako katalyzátor *glitche*, postupně nabourávajícího mé opresivní hegemonické “naprogramování”.

Celkem záhy po dohrání několika her Roberta Yanga, *Gone Home*, *Dys4ia* a několika dalších jsem se ale rozhodl*a prozkoumat lokální herní scénu. Díky své umělecké praxi, ve které se dlouhodobě videohrám věnuji a zkušenosti s co-kurátorováním (společně se Zuzanou-Markétou Mackovou) výstavy *dua Růžoví plameňáci*, jsem v kontaktu s mnoha českými autory*kami. Proto budu nyní vycházet především z vlastního pozorování, rozhovorů s kolegy, profesory, teoretiky a především samotnými tvůrci, kterým se diplomová práce věnuje.

Proto, abychom mohli současnou českou scénu analyzovat, je potřeba ji nejprve rozdělit do třech často používaných kategorií - tedy AAA, indie a artové hry. Za AAA, tedy mainstreamové, považujeme hry produkované velkými studii s několika stovkami až tisíci zaměstnanců, jsou méně komplexní a spoléhají se na časem ověřené narativy a mechaniky.¹⁹ Indie, přesto, že vychází ze slova *independent*, nemusí nutně vznikat u jednotlivců, či studií s malým počtem zaměstnanců. Od mainstreamu je odděluje jejich experimentální podstata, až na výjimky výhradně digitální distribuce, nízká pořizovací cena a z pravidla netradičně propracovaná estetická stránka²⁰. Artové hry (také jako *art games*) jsou subžánrem zmíněného indie a jsou definovány kritickým diskurzem v rámci světa umění, vyvolávají silné emoce a jejich témata vytvářejí prostor pro interpretaci a debatu. Jako jejich tvůrce*kyně známe spíše konkrétní jména, než názvy studií, i přesto, že některé *art games* vznikají v týmech.²¹

¹⁹ Rune Klevjer, Jan Fredrik Hovden. The Structure of Videogame Preference. *Game Studies - Issue , 20* [online]. Copyright ©2001 [cit. 30.04.2021]. Dostupné z: http://gamestudies.org/1702/articles/klevjer_hovden

²⁰ Maria B. Garda, Paweł Grabarczyk. Is Every Indie Game Independent? Towards the Concept of Independent Game. *Game Studies - Issue , 20* [online]. Copyright ©2001 [cit. 30.04.2021]. Dostupné z: <http://gamestudies.org/1601/articles/gardagrabarczyk>

²¹ Parker. Felan. An art world for Artgames. *Loading: The Journal of the Canadian Game Studies Association - Vol 7, No. 11 - Special issue: Indie, eh? 2013*

Už tato kategorizace je ale v místním kontextu poměrně náročný úkol. Například tuzemská největší soutěž Česká hra roku (ČHR)²² mezi prvními dvěma skupinami nijak nerozlišuje a třetí zmíněnou zcela ignoruje (obdobně jako všechna místní videoherní média). Nekonzistentní a každý rok se měnící počet a druh ocenění celou situaci taktéž nijak nezjednodušuje. Cílem následujícího odstavce ovšem není komplexně pojmout místní diskurz, ale zjistit, jak české hry přistupují k genderu.

V tomto ohledu můžeme AAA a indie tituly do značné míry sloučit. Obě skupiny, vyjma her bez postav (např. Beat Saber) totiž většinou podléhají stejným neduhům v podobě prezentace žen jako vedlejších rolí (mj. Kingdom Come), dívek v ohrožení (mj. Machinarium) a objektifikovaných postav sexuální touhy (mj. Mafia). Alternativně ženy nejsou přítomné vůbec (Feudal Alloy). Queer postavy, či příběhy dokonce, pokud je mi známo, nejsou přítomné vůbec. Jedna ze základních charakteristik indie her, jejich experimentální přístup, se na české scéně projevuje výhradně v představování inovativních herních mechanik, které ovšem zdá se nikdy nepřesáhnou hranice tolerovatelné hardcorovými hráči. Oproti tomu zahraniční produkce především v poslední dekádě představuje stále větší množství her, která nabourávají základní představy o hrách. Trendy poslední dekády, zpochybňující zažitě heteronormativní a ludologické představy o hrách jako produktech cílených na mužskou populaci, jako by k nám nedosáhly. Skutečnost, že ČHR již třetím rokem neuděluje cenu za nejlepší příběh, také svědčí o tom, že na našem území málokdy vznikají hry, které by měly ambice nabídnout netradiční a nenormativní narativy. V produkci profesionálních herních studií, bez ohledu na jejich velikost, ale jen velmi sporadicky vznikají například walking simulatory, anti-hry nebo hry artové. A to i přesto, že na českém území jich k roku 2020 působí 110, z čehož více než polovinu můžeme považovat za nezávislé tvůrce*kyně.²³ Česká herní produkce nabízí produkty většinou podléhající heteronormativní představě hráče, který se chce především bavit, mít hru pod kontrolou a být jasně ohodnocen v mezích pozitivní a negativní motivace.²⁴ Dostáváme se tedy ke spodnímu proudu - artovým hrám.

Pokud jsme u zahraničních her definovali jako jeden ze základních parametrů artových her zařazení do uměleckého diskurzu, pak to v českém kontextu platí dvojnásob. Nejnámější jména nejmladší generace autorů*ek artových her u nás, jako Filip Hauer, Veronika Švecová, Lála Myslíková nebo Růžoví plameňáci, totiž spojuje vzdělání na uměleckých školách (AVU, FAMU). Jejich praxe je tedy již z podstaty zařazena a hodnocena v kontextu

²² Česká hra roku. Jména laureátů a jejich her dostupná z: <http://www.ceskahraroku.cz/minule-rocniky/>

²³ Kopecký, Lubor. Český herní průmysl 2020. 2021. Kancelář kreativní Evropa.

²⁴ Juul, Jesper. Half-real: Video games between rules and fictional worlds. 2005, s. 56. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts. Londýn, Velká Británie.

současného umění, spíše než herního vývojářství²⁵ (přesto že Alex Petrova z Růžových plameňáků studuje na ČVUT). Vojtěch Rada nebo Ondřej Trhoň sice do této kategorie nezapadají, ale jejich praxe je velmi často do galerijního kontextu vtahuje (Trhoň) nebo jsou vnímání především jako výtvarní umělci (Rada). Stejně tak studenti*ky ateliéru Herních médií na Brněnské FAVU, kteří sice spadají pod Vysoké učení technické, ovšem studují v rámci fakulty výtvarných umění. Způsob produkce a především prezentace jejich výsledních děl vždy odpovídá charakteristikám autorství, jak je uvádí u kategorie artových her Felan Parker²⁶, spíš než že by studenti kolektivně tvořili jakési herní studio, pod jehož hlavičkou by videohry distribuovali. Jejich díla budu ale pro účely této diplomové práce vynechávat, především proto, že jejich tvorba zapadá více do tradičních herních žánrů a hegemonických narativů.

Bohužel, i u prve jmenovaných autorů*ek z AVU a FAMU jsou queer témata zastoupena jen velmi málo. Během hledání zkoumaných subjektů pro tuto diplomovou práci mne tato skutečnost více než zarazila, především v kontextu všeho bezpráví, vyjmenovaného na začátku této kapitoly. Většina autorů a autorek, které jsem nakonec do svého zkoumání zahrnul*a dokonce neuvádí nebo dokonce ani nezvažují genderový element svých her jako podstatný. Výběr samotný byl tedy nakonec relativně jednoduchý. Do pomyslného posledního kola výběru se dostaly české hry, které, ač to otevřeně nedeklarují, nabízejí subverzivní nástroje k nabourání představ o genderu.

V případě *Olg* Lucie Myslíkové je pomyslný *glitch* patrný ve vyosení vztahu matky a dcery jako první a druhé generace uprchlíků, dítěte a pečovatelky, hráče a stroje. Gender je tu břemenem, z pod kterého se zdá být nemožné uniknout. *Epic Fight: Round 2* dua Růžoví plameňáci svoji subverzi provádí pomocí přivlastnění si popkulturních sociálních infrastruktur v podobě hegemonických představ o lesbických hrdinkách. Hravým žánrovým prohozem formulují genderový stereotyp. Odepření jakékoliv genderové identifikace v *Love is (not) a rocket science* Ondřeje Trhoňe pak nabízí tragikomický přesah do formování člověka jakožto druhu.

Sekundárním kritériem, které sice neovlivnilo finální výběr, ale i přesto je ho důležité zmínit, je věk autorů*ek. Zaměření se na generaci pod 30 není rozhodnutí agistické, ale čistě pragmatické. Všichni zmínění totiž nejsou přímo zasaženi socialistickým režimem před rokem 1989 (pomineme-li vliv jejich rodiny) a většinu života se pohybují v současném genderovém diskurzu, jak jsem jej popsal*a v úvodní části diplomové práce. Právě i tento aspekt jejich praxe, jakožto autonomních tvůrců, bude zohledněn na následujících

²⁵ Trhoň, Ondřej. České umělecké videohry mezi štětcem a temnou komorou[online]. 2020. ČT Art. [cit. 21.03.2021] Dostupné z: <https://art.ceskatelevize.cz/inside/ceske-umelecke-videohry-mezi-stetcem-a-temnou-komorou-JSMt5>

²⁶ Parker, Felan. An art world for Artgames. Loading: The Journal of the Canadian Game Studies Association - Vol 7, No. 11 - Special issue: Indie, eh? 2013

stránkách.

Nejprve se pokusím jednotlivá díla analyzovat pomocí vlastní zkušenosti, statementů, která díla doprovází, jejich prezentace na digitálních a fyzických platformách (itch.io, festivaly, osobní webové stránky atd.), jak je možné je interpretovat a následně na základě rozhovorů s autory se pokusím tuto analýzu podrobit kritice a odpovědět na základní otázky jmenované v úvodu.

3. Gender jako břemeno - Lála Myslíková

Autorská hra Lály Myslíkové provádí hráče světem své matky Olgy – samoživitelky, ekonomické uprchlice, oběti násilí a diskriminace. Její herní prostředí nabízí prostor k mezigeneračnímu dialogu a sdílení zkušeností, stejně jako místo, kde může zaznít hlas ženy, která se nikdy nevzdala a to stejné očekává i od všech ostatních.

Lála Myslíková je studentkou prvního ročníku Centra audiovizuálních studií na pražské FAMU. Ve své tvorbě obecně zpracovává témata dynamiky osobního a veřejného, intimity nebo her jako nástroje pro překonání socio-kulturních bariér.

Letos produkována video hra Lály Myslíkové *Olga* je žánrově prototypní walking simulator v trojrozměrném prostoru. Hráč*ka prochází několika místnostmi relativně rozměrného bytu, zobrazeného v esteticky zdánlivě sterilním provedení světlých odstínů šedi. Jediné, co prostředí dodává jakoukoliv barevnost, jsou teple svítící žárovky a lehce namodralé osvětlení přicházející z oken. Sto procent hracího času doprovází voice over ženy (Olgy), která vypráví svůj životní příběh uprchlice, oběti domácího násilí a především matky. Celá stopa je rozdělena do několika částí, kdy se nový kus monologu začne automaticky přehrávat při vstupu do dané místnosti. Přístup do těchto "mini-levelů" je podmíněn splněním jednoduchého úkolu - tajenky na dveřích. Tu je ale možné poskládat až po nalezení jednotlivých slov na objektech umístěných v prostoru, který je hráči*ce momentálně dostupný.

Prozatím se tato hra jediné prezentace dočkala v podobě live streamovaného gameplaye na stránkách FAMU a není dostupná jako stažitelný/hratelný soubor. Proto budu při analýze hry vycházet pouze z dostupného videa a Láliných výpovědí. Distribuce online je ale v plánu na platformě Artyčok a fyzicky v galeriích umění.

3.1. Simulátor uklízení

Podobně jako mnohé jiné videoherní žánry ani walking simulator (česky simulátor chůze) nemá univerzálně uznanou definici. Přesto, aby bylo možné *Olgu* analyzovat, je potřeba nejprve vysvětlit, proč ji do této kategorie zasazují a čím z ní vybočuje. Vzhledem k zohlednění genderování herních žánrů budu vycházet především z textu Melissy Kagen, abychom následně zjistili, jak *Olga* přistupuje k flâneurství, jakožto výchozímu bodu simulátorů chůze.

Termín “walking simulator” je původně hanlivé označení her, které v očích tzv. *hardcore* hráčů odepírají možnost konat (agency). Jediná interakce podle nich spočívá pouze v pěším prozkoumávání světa - proto simulátory chůze. Ač je pravda, že většina do této kategorie řazených her nutí hráče*ku strávit většinu času právě chůzi, jako definice nám toto reduktivní tvrzení nepostačí²⁷. Nevyhnutelně totiž vyvstává otázka, o čem mluvíme, zmiňujeme-li možnost konat - co je to interakce? Dívání se, poslouchání, pociťování vůní a i pouhé “byť” jsou všechno formy interakce. Půjdeme-li o něco hlouběji a podíváme se na dynamiku vztahu stroje a operátora podle Alexandra Gallowaye²⁸, zjistíme, že jakýkoliv náš vstup za pomoci ovládní (klávesnice, ovladač, myš, atd.) vyvolává reakci ze strany stroje a tudíž dochází k jisté formě interakce mezi těmito dvěma subjekty. To, co tedy ve skutečnosti mnozí hráči*ky zvyklý*é na “zábavné”²⁹ hry walking simulátorům vytýkají, je jejich “nudnost”. Zábava historicky stála jako jeden ze základních předpokladů her nejen pro jejich konzumenty, ale i pro teoretiky jako jsou Jesper Juul.

Simulátory chůze nedisponují infrastrukturou nezbytnou pro cyklus odměny a trestu. Na rozdíl od nejpopulárnějších akčních, sportovních a dobrodružných her³⁰, které v drtivé většině případů nabízejí měřitelné parametry jako skóre, počet zničených nepřátel, vyřešených hádanek, sebraných předmětů (atd.), totiž úspěch v *Dear Esther*, *Firewatch* nebo právě *Olze* měřit tak jednoduše nelze. Jesper Juul tvrdí, že jedním ze základních předpokladů hry je univerzální shoda na pozitivních a negativních výsledcích. Zjednodušeně řečeno, že všichni zúčastnění vědí, jaký výsledek je chtěný (a dělá hráči*ce radost) a kterému se chce vyhnout (produkuje negativní

²⁷ Kagen, Melissa. Walking Simulators, #GamerGate, and the Gender of Wandering. In: Nerds, Wonks, and Neocons. ed. / Jonathan Eburne; Benjamin Schreier. Bloomington, Indiana : Indiana University Press, 2017. s. 275-300

²⁸ Galloway, Alexander. Gaming: Essays on Algorithmic Culture. University of Minnesota Press, Minneapolis, London. 2006. s. 37 ISBN: 978-0-8166-9863-9

²⁹ Ruberg, Bonnie. No fun: The Queer Potential of Video Games that Annoy, Anger, Dissapoint, Sadden, and Hurt. In: QED: A Journal in GLBTQ Worldmaking, Vol. 2, No. 2 (Summer 2015). 2015. s. 108 - 124

³⁰ Top 10 Most Popular Gaming Genres in 2020| Straits Research. *Global Market Research and Industry Analysis | Straits Research* [online]. Dostupné z: <https://straitresearch.com/blog/top-10-most-popular-gaming-genres-in-2020/>

emoce).³¹ Hlavní negativní výsledek, obecně nazvaný jako smrt³² (anglicky death), tedy selhání, po kterém je nutné vrátit se do posledního uloženého bodu, tu ale není přítomný. Nebezpečí, ať už je jakékoliv, neohrožuje nic z toho, co hráč*ka již získal*a. Vstup do obývacího pokoje v *Olze* je sice podmíněn vyřešením tajenky v kuchyni, ovšem jakmile tento úkol splníme, je již navždy vyřešen a žádná událost nás o získaný postup nemůže připravit. Kagen dokonce píše, že v simulátoru chůze můžeme zklamat jen sami sebe (fail ourselves).

Charakter a význam úkolu ve walking simulatoru je tedy zcela odlišný. Není výzvou k překonávání ani nástrojem pro výhru.³³ Cesta za výsledky je implicitní a jediné, k čemu slouží, je motivace hráče*ky k důkladnějšímu prozkoumávání světa, který mu*jí představuje. Na rozdíl od stříleček, kde by se dalo říct, že je úkol jen záminkou k zabíjení nepřátel, nebo dobrodružných her, které hrajeme právě proto, že chceme řešit hádanky, ve walking simulátorech nás pouze vyzývá k toulání. *Olga* implicitu cíle posouvá ještě o krok dál absencí pozitivní motivace. Princip tajenky, která otevře další dveře bytu, naznačuje lineární postup směrem k cíli. Ten je pravda zcela abstraktní, ale minimálně nástroje pro jeho dosažení se zdají být pochopitelné. Očekáváme, že po otevření všech místností a vyslechnutí celého *Olžina* příběhu, se dočkáme konce, ať už je jakýkoliv. Ten ale nikdy nepřichází. Poslední místnost v podobě nikdy nekončícího schodiště, hráče*ku jen noří hlouběji do tmy, satureované jedinou větou – „Nikdy nikomu nevěř“. Jako by v metatextu dodávala - ani pravidlům hry. Z místnosti vede jediná cesta a to zpět dolů do bytu. Nic, včetně vlastního pocitu, nenaznačuje, že se skutečně jedná o konec. *Olga* stále žije, její příběh se stále odehrává, stejně jako ten *Lálin*, metaforicky uzavřen v prostoru rad a životní filosofie vlastní matky. Bezvýhodné uzavření mezi čtyři zdi tak přináší zajímavý pohled na dynamiku domácího a veřejného.

Města jsou historicky kodifikovaná jako maskulinní prostory a jejich funkčnost je podřazena primárně mužům.³⁴ V kontextu walking simulátorů je v tomto ohledu podle Kagen obzvlášť relevantní postava flanéra 19. století. Samotná postava muže, bezcílně se toulajícího městskou krajinou, je sice zdánlivě pasivní, ovšem právě vytyčením si vlastní trasy, vytváří vlastní narativ. Oproti tomu samotná žena ve veřejném prostoru podléhala a dodnes podléhá stereotypům a nebezpečí.³⁵ Nevyhnutelně je tak uzavřena do

³¹ Juur, Jesper. *Half-real: Video games between Real Rules and Fictional Worlds*. The MIT Press Cambridge, Massachusetts, London. 2005. s. 56. ISBN: 9780262516518.

³² Corneliussen, Hilde G, Rettberg, Jill Walker (ed.). *Digital Culture, Play, and Identity*. The MIT Press Cambridge, Massachusetts, London. 2008, s. 143. ISBN: 9780262516693.

³³ Fredner, Erik. *The Year in Anti-Games - Kill Screen*. 2014. *Home - Killscreen* [online]. Dostupné z: <https://killscreen.com/previous/articles/year-anti-games/>

³⁴ Parsons, Deborah L. *Streetwalking the Metropolis: Women, the City and Modernity*. Oxford University Press Inc., New York. 2000, s. 1. ISBN 0-19-818683-5.

³⁵ Victim blaming: Is it a woman's responsibility to stay safe? - BBC News. *BBC - Homepage* [online]. Copyright © 2021 BBC. The BBC is not responsible for the content of external sites. [cit. 20.04.2021]. Dostupné z: <https://www.bbc.com/news/uk-england-45809169>

domácího prostoru, kde jí dodnes náleží nadpoloviční většina pečovatelských a domácích prací. Domácnost se tak stala jediným svobodným prostorem pro kreativitu a sebepoznání, bez sexuální objektivizace jejího těla. Nuda a pasivita, které takto trávený čas nevyhnutelně doprovázely, jsou tedy historicky kodifikovány jako femininní a podřadné. Walking simulatory si ale naopak tyto přístupy sebepoznání přivlastňují. Absence, či omezení maskulinního jednatelství (agency) s sebou nenese negativní konotace. Využitím nudy, zranitelnosti a pasivity jako narativních nástrojů, nabízí podle Kagen simulátory chůze kultivaci těchto elementů v prostorech populární kultury. Toto znovuobjevení ženské flanérky má ale v případě *Olgy* v nejlepším slova smyslu poněkud hořkou pachut'.

Hráč*ka po dobu hry neovládá postavu *Olgy*, ale její dceru, autorku samotnou (Lála Myslíková). Zatímco jsme pomocí všudypřítomného voiceoveru konfrontováni se zážitky matky samoživitelky, emigrantky, oběti domácího násilí, jejíž životní příběh je vše, jen ne nudný, naše postava klidně prochází prostorem v procesu trivializovaného úklidu. Spíš než mytí nádobí, či stlaní postele naše interakce s prostředím připomíná klepání prsty do stolu, či jinou nevědomou činnost, kterou provádíme ve stavech denního snění.

Pokud je příběh o životě *Olgy*, měly by dle teorie procedurální rétoriky lana Bogosta ideálně i mechaniky hry reflektovat náročnost práce v továrně, či horory života s násilnými muži.³⁶ Nic z toho se tu ale neděje. Atmosféra je klidná, sterilní, čistá, podobně jako nemocnice. Úkoly jednoduché, až banální. Je to zvláštní moment disonance. Dle autorčiných slov sice jednoduchost mechaniky úklidu není daná koncepčním rozhodnutím, ale budeme-li se na ní tak dívat, nabízí zajímavou perspektivu na zde přítomný mezigenerační dialog.

Zatímco *Olga* popisuje vztahy s agresivními muži, jak musela vždy uvést celý byt do požadovaného stavu, aby byli spokojeni, tak pro hráče*ku v roli Lály je to otázka doslova několika kliknutí. Neběží tu žádný odpočet do momentu, kdy se vrátí partner, nečeká nás trest, pokud budeme jen stát a necháme na sebe působit všudypřítomný monolog. Dokonce jsme (nepřímo) naopak vyzváni k tomu, abychom úkony dělali pomalu, zkoumali každý detail, a vyslechli tak co největší množství *Olžina* životního příběhu. Veškerá námaha i strach jsou pryč. Pro matku byl úklid traumatizující snahou udobřit násilné muže, pro nás je to *toulání*. Matka je obětí stereotypů devatenáctého století, dcera už jim nepodléhá. Je to jemný, ale přeci jen znatelný moment dialogu mezi protagonistkou, kterou nikdy nevidíme, a námi ovládanou postavou, kterou nikdy neslyšíme.

V současné produkci videoher tolik všudypřítomná procedurální rétorika tu nestačí. Hry podobné *Olze*, jako například *Gone Home*, Ian Bogost a jemu podobní odsuzují na základě nedostatečné procedurality, údajně

³⁶ Bogost, Ian. *Persuasive Games: The Expressive Power of Video Games*. The MIT Press Cambridge, Massachusetts, London. 2007, s. 29. ISBN-13: 978-0-262-02614-7.

nevyhnutelně vedoucí k neschopnosti vyjádřit svůj argument.³⁷ A v tomto případě tomu tak skutečně zdánlivě je. Samotné mechaniky nesou minimální význam a *Olžin* příběh by stejně tak mohl být epizodou podcastu. Ale skutečný význam *Olgy* vzniká až syntézou či opozicí orální a procedurální rétoriky. Až když si uvědomíme inherentní problematiku mezigenerační dynamiky dvou žen, ženy a dcery, první a druhé generace imigrantek, docházíme k jádru politického stanoviska celé hry.

3.2. Svobodná matka, dělnice, oběť a dcera

Zatím jsem při analýze *Olgy* operoval*a víceméně jen se dvěma entitami - strojem (programem), který řídí pravidla hry a prezentuje nám vše, co vidíme (můžeme vidět), a hráčem*kou, tedy kombinací tzv. operátora a postavy, kterou ve hře ztělesňujeme. Za normálních okolností by toto rozdělení (ač velmi zjednodušující) asi stačilo, ale jak jsem uvedl*a na konci minulé kapitoly, setkáváme se tu s neobvyklým způsobem narativního dialogu. Thamer Tabet shrnuje roli vypravěče (převzatou z literárních a filmových věd) ve videohrách jako rozdělenou mezi hráče a stroj. Vypravěčské vlastnosti programu jsou zřejmé - ovládá prostředí, ve kterém se pohybujeme, reaguje na naše akce a prezentuje nám úkoly/cíle, které je třeba splnit. Hráči náleží možnost určit, kam se dívá, s jakými objekty interaguje a jaký přístup k zadaným úkolům zvolí³⁸. Zaměřím se nyní na poslední jmenovanou vlastnost. Tabet totiž v procesu hráčova*čina vypořádání se s problémem, zmiňuje tzv. subjektivní vyjádření. Tedy jak se jeho*její subjektivita (národnost, rasa, politická orientace atd.) promítne v řešení úkolů/cílů.

Už jsem zmínil*a, že *Olga* a *Gone Home* sdílí velké množství formálních podobností. Obě se odehrávají v opuštěném domě, protagonistky jsou ženy potýkající se s těžkými životními situacemi, rodina je klíčovým elementem, obě hry jsou walking simulátory, kde narace probíhá pomocí audio nahrávek a zkoumáním předmětů. Subjektivní vyjádření je z jejich podstaty významně utlumené, *Olga* je ovšem výrazně radikálnější. *Gone Home* je teoreticky možné "vyhrát" za méně než padesát vteřin. O kolik déle v domě strávíme, je úměrné pouze času, který jako Kaitlin strávíme zkoumáním knih, zápisků, obrázků a jiných předmětů, ve snaze zjistit, kam se poděla celá rodina a především mladší sestra Sam. I tak málo ale stačí k tomu, abychom definovali, kdo Kaitlin v našich rukou je. Může být panická, rychle se prohrabující předměty, nevěnuje pozornost ničemu, co není naprosto nutné, nebo naopak klidná a analytická. Oba přístupy zároveň generují zcela jinou percepci příběhu, který je buď plochý (bigotní rodiče se

³⁷ Bogost, Ian. Video Games Are Better Without Stories - The Atlantic. [online]. [cit. 20.04.2021]. Dostupné z:

<https://www.theatlantic.com/technology/archive/2017/04/video-games-stories/524148/>

³⁸ Thabet, Tamer. Video Game Narrative and Criticism: Playing the Story. PALGRAVE MACMILLAN. 2015, s. 19. ISBN: 978-1-137-52554-3.

nedokáží vyrovnat s homosexualitou vlastní dcery) nebo velmi komplexní, nabízející mnoho perspektiv a empatie ke všem stranám.

Olga jako hlavní postava hry, stejně tak jako Sam v *Gone Home*, je mimo naši kontrolu. Postavy, které ovládáme, jsou jen katalyzátorem, projekčním plátnem pro skutečné protagonistky příběhu. Olgu (hru i ženu) ovšem “zkrátit” nelze. Jen donekonečna prodlužovat. Voice over nás pronásleduje v každé místnosti, v každé vteřině herního času a jak bylo řečeno na konci minulé kapitoly, nelze mu uniknout, jen se k němu znovu vracet. Lála na rozdíl od Kaitlin není v našich rukou a tělo jejího digitálního avatara není projekčním plátnem nás samotných. Veškeré akce provádíme tak, jak nám je Olga v “chatovacím okně” po pravé straně zadává. Ničemu není možné věnovat větší nebo menší pozornost.

Všudypřítomná audio nahrávka vznikla jako sestřih více než tříhodinového rozhovoru mezi Lálou a Olgou vedeného v češtině, který zároveň posloužil i jako auto-terapie obou žen i jejich vztahu. Způsobem pořízení tak hlas získává neopakovatelnou autenticitu. Šum, ruchy a hrubý střih dodávají pocit taktility, textury. Jsou to strategie dlouho používané v queer hrách, vycházející z praktik výtvarného umění a filmu. Laura Marks píše, že haptická vizualita v digitálních médiích může poskytnout nové rámce zkoumání emocí, vzpomínek a traumatu, bez použití objektivizujících strategií. Jedná se o odmítnutí tzv. etnografického pohledu, který nenabízí prostor pro empatii, ale naopak vzdálenosti zvětšuje a je inherentně násilný.³⁹ Přesto, že Marks píše o vizualitě, je možné tuto teorii aplikovat i na zvuk. Konfrontace s haptickou audionahrávkou, která není pouze pasivně přijímanou informací, ovšem aktivním článkem naší herní zkušenosti, vytváří situaci, která nabourává hegemonické mocenské struktury.

Podle Lály je sice možné hru otitulkovat a zbytek jejího interfacu přeložit, ztrácí se tím ale jemné detaily jako přízvuk, volba slov a právě již zmíněná jedinečnost záznamu. V momentě, kdy je voiceover redukován na výhradně textovou informaci, o vše zmíněné přicházíme. Vykoišťování přistěhovalců i společenské znevýhodnění žen jsou bohužel globální problémy, nijak nevázané na Českou republiku. Přesto Olgu nejen z důvodu zvoleného jazyka považuji za hru pevně ukotvenou v českém kontextu. Potenciální hráč*ka bude totiž díky Lálým koncepčním rozhodnutím s největší pravděpodobností Čech*ška. Konfrontace s Olgou znamená vybavení si vlastních zkušeností s největší minoritou v republice a zamyšlení se nad vlastním rasismem. Ukrajinci*ky jsou častým objektem politických debat⁴⁰ nabitých xenofobní rétorikou a zároveň se s nimi jako s druhou nejpočetnější menšinou v Čechách setkáváme na denní bázi. Jejich otřesné

³⁹ Marks, Laura U. *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Durham, NC: Duke University Press. 2000. ISBN-10 0822323915.

⁴⁰ Český přístup k cizincům: vysát a odkopnout – A2larm. *A2larm – Squatujeme mediální prostor od roku 2013*. [online]. Copyright © 2021 [cit. 20.04.2021]. Dostupné z: <https://a2larm.cz/2015/04/cesky-pristup-k-cizincum-vysat-a-odkopnout/>

zneužívání jako levné pracovní síly (které potkalo i Olgu) je uvězňuje do procesů, ze kterých je často velmi obtížné uniknout a které jsou především pro většinu českých občanů neviditelné.⁴¹ Otázka, jak se k těmto (a jiným) menšinám vztahovat skrz hry, je tedy na místě. Dostávám se tu k tématům empatie a vcítění, které v posledních letech především díky hrám queer tvůrců prošly zásadními proměnami.

Olga je, jak již bylo řečeno, Ukrajinka. Zapadá tedy do dvou skupin, které jsou historicky nejméně zastoupené ve videohrách - ženy a národnostní menšiny.⁴² Bohužel, jak jsem zmínil* a v kapitole Lokální scéna, v Čechách to platí dvojnásob. Posledním velkým pokusem o uvedení ženy jako hlavní postavy je DLC (tedy ani samotná hra, pouze dodatek) k Kingdom Come: Deliverance nazvané Womens Lot. Pokud budeme tento datadisk číst jako snahu autorů z Bohemia Interactive přiblížit útrapy žen ve středověkých Čechách primárně mužské cílové skupině, nevyhnutelně dojdeme k tomu, že je to poněkud líný přístup.⁴³ Je to turistická empatie, která ve skutečnosti nevytváří prostor pro debatu nad současným stavem genderové nerovnosti. Hlavní dějová linka Terezy je jen prostředkem, jak dokreslit hlavní příběh Henryho, je tedy opět mnohem spíš projekčním plátnem pro maskulinního hrdinu. Ve výsledku je tak na půl cesty mezi objektivizovanou dívkou v nesnázích a post-feministickou hrdinkou typu Lara Croft. Ani hry vznikající v kontextu výtvarného umění na tom nejsou o moc lépe. Nešetkáme se tu sice s objektivizací žen, ale krom osob zmíněných v této diplomové práci, známá jména jako Filip Hauer nebo Vojtěch Rada ženy ve svých hrách vůbec nepředstavují.

Olga je tak (téměř) jedinou českou verzí nové feministické hrdinky, jak ji popisuje Janine Engelbrecht. Její zranitelnost není nevýhodou, která by ji ponižovala. Naopak je přiznanou součástí jejího života v patriarchální společnosti, kterou svým příběhem kritizuje. Hráčovi*ce je odepřena fyzická podoba jak Olgy, tak Lály a tudíž se obě ženy vyhýbají objektivizujícímu pohledu, tolik přítomnému ve videoherních prezentacích žen.⁴⁴ Autorka hry vidí jako zásadní i kontrast svojí a cizí percepce vlastní matky. Zatímco okolí vnímá Olgu jako hrdinku, která navzdory všem nesnázím vše překonala a dočkala se svého snu v podobě vlastního bytu, Lála ji tak nevidí. Je to chybující člověk, často rasistický, který nikomu nevěří, říká Lála⁴⁵. Hra Olga

⁴¹ Jedenáctihodinové směny nejsou výjimka – A2larm. *A2larm – Squatujeme mediální prostor od roku 2013*. [online]. Copyright © 2021 [cit. 20.04.2021]. Dostupné z:

<https://a2larm.cz/2018/06/jedenactihodinove-smeny-nejsou-vyjimka/>

⁴² Dmitri Williams, Nicole Martins, Mia Consalvo, and James D. Ivory, The Virtual Census: Representations of Gender, Race, and Age in Video Games. In: *New Media and Society* 11, no. 5. 2009.

⁴³ Dean, Carolyn. J. Empathy, Pornography, and Suffering. In: *differences* vol. 14, no.1. 2003. s. 88-124.

⁴⁴ Engelbrecht, Janine. Game Studies - The New Lara Phenomenon: A Postfeminist Analysis of *Rise of the Tomb Raider*. *Game Studies - Issue , 20* [online]. Copyright ©2001 [cit. 20.04.2021]. Dostupné z: <http://gamestudies.org/2003/articles/engelbrecht>

⁴⁵ Lála Myslíková. Rozhovor o hře *Olga*. Videohovor, 26.3.2021.

nám neprezentuje ženu, která je dokonalá, naopak. Její chyby, nedostatky a rány poukazují na skutečné zlo patriarchální xenofobní společnosti. Nikdy nikomu nevěř. Olžin strach ze závislosti na ostatních není příběh jedné ženy, ale tisíců žen, které podobně jako ona přijely do České republiky za prací.⁴⁶ Neustále metaforické sebe obnažování před úřady, agenturami, sociálními službami je ponižující.

Svěřování se (Lále i hráči*ce) je politicky nabitě gesto, které je konfrontační.⁴⁷ Jak jsem již zmínil*a, Olga v podobě stroje na sebe bere veškeré vypravěčské vlastnosti, čímž nabourává jak mocenskou strukturu mezi hráčem*kou a hrou, tak mezi Čechem*škou, který*a ji hraje, a Ukrajinkou, která vypráví, nebo ženou a mužem. Nejde o prázdné vcítění se do role "ubohé Ukrajinky", ale o konfrontaci (jak na narativní, tak ludické úrovni), skrze kterou můžeme začít chápat náš vlastní vztah k cizímu (the other). Naplňuje se tím Lálina intence, vytvořit hru, která na příběhu jedné osoby ukáže nespravedlnost neo-liberálního kapitalismu.

4. Gender jako stereotyp - Růžoví plameňáci

Epic Fight: Round 2 je 2D mlátička ve stylu starých her Street Fighter nebo Mortal Combat. Zásadní rozdíl ale spočívá v nahrazení bojujících charakterů stereotypními lesbickými postavami z masových médií (jako film, televizní seriály nebo videohry)

Duo Růžoví plameňáci tvoří Alex Petrova, studující na ČVUT, a Markéta Soukupová z Akademie výtvarných umění. Společně vytvořily šest her, které se zabývají tématy genderové nerovnosti a stereotypizace nebo specifickými druhy úzkosti a stresu.

Jejich dvoudílná série Epic Fight je netradiční 2D bojovou hrou (v češtině také jako mlátička), určenou primárně pro dva*ě hráče*ky, probíhající v tzv. lokálním multiplayeru - oba*ě operátoři*rky využívají stejnou obrazovku a klávesnici. Singleplayer mód, ve kterém je možné se utkat s počítačem ovládanou soupeřkou, není kompetitivní a slouží spíše jako tutorial, nebo cvičiště, kde je možné se zdokonalit v ovládní. Náročnost souboje s AI je možné regulovat. Na rozdíl od ostatních her tohoto žánru, ve kterých je většina hratelných postav mužských, v Epic Fight má hráč*ka na výběr celkem šest postav (čtyři v *Epic Fight* a další dvě v *Epic Fight: Round 2*), přičemž všechny jsou homosexuální ženy. Jejich podoba a vlastnosti jsou převzaty ze stereotypních lesbických charakterů, objevujících se v populární

⁴⁶ Štveráčková, Eva. Obtížné životní situace Ukrajinců a jejich integrace v České republice z pohledu Ukrajinců a sociálních pracovníků. Katedra sociální politiky a sociální práce, Brno. 2019. Diplomová práce. Masarykova univerzita. PhDr. Imrich Vašečka, Ph.D.

⁴⁷ "Radical Softness As A Weapon" Lora Mathis Writes What We're Too Afraid to Feel By Susan McLean - BRUISED KNUCKLES. *BRUISED KNUCKLES - About* [online]. Dostupné z: <https://bruisedknuckles.weebly.com/words/radical-softness-as-a-weapon-lora-mathis-writes-what-were-too-afraid-to-feel-by-susan-mclean>

kultuře (film, seriály, videohry). Veškerá prostředí, menu i postavy jsou kreslené ručně ve 2D. Zápasy se odehrávají na jediné mapě s pozadím parkoviště u benzínové pumpy, vyobrazené s několika kamiony.

Epic Fight byl prezentován v rámci BOBR Queer femme party, která probíhala jako součást Prague Pride, ale není dostupná online. Druhá epizoda *Epic Fight: Round 2* je k dispozici na stránce Růžových plameňáků ve službě itch.io.

4.1. Bojovat za reprezentaci

Obdobně jako u Olgy Lály Myslíkové, je i v případě série *Epic Fight (EF)* nejprve užitečné definovat, co to mlátičky jsou a jakou pozici v jejich kontextu zaujímá feministické dílo z produkce Růžových plameňáků. Vzhledem k tomu, že první bojová video hra pochází z roku 1976⁴⁸, je taxonomie celého žánru poměrně náročný úkol, který se s přírůstkem každé další hry rozrůstá a proměňuje. Budu proto pracovat s pracovní definicí Todda Harpera⁴⁹, jak ji uvádí ve své knize *The Culture of Fighting games*. Jedná se o jednu z nejobsáhlejších publikací na toto téma, která neopomíná reflektovat témata (nejen) genderové nerovnosti jak v obsahu, tak v komunitě bojových her.

Harper pojmenovává jako první definující pravidlo boj z blízka. Jinými slovy tak vylučuje všechny hry, ve kterých souboj protivníků probíhá například střelnými či sečnými zbraněmi, případně hry sportovní (fotbal, hokej či tenis jsou sice také určité formy boje, ale do kategorie se neřadí). V *Epic Fight: Round 2* se sice objevuje pistole (u postavy policistky), nelze z ní ale vystřelit a je s ní možné protivnici pouze udeřit. V baterii možných útoků musí být kromě klasických kopů a úderů přítomné tzv. speciální útoky - tzv. ultras nebo specials. Pro jejich provedení je potřeba stisknutí několika tlačítek v přesném pořadí. Jako u podobných her i hra Alex a Markéty tuto mechaniku limituje, čímž zabraňuje hráči*ce nekonečné opakování specials/ultras. V rámci žánru se nejčastěji jedná o omezení tzv. výdrží postavy. Pokud se podaří stisknutí sekvence tlačítek správně načasovat, je výsledný útok násobně ničivější, než základní útoky pěstmi. V případě *Epic Fight* se sice jedná o stisknutí pouze dvou kláves, ale základní předpoklad speciálních útoků splňuje. Třetím elementem bojových her je právě měřitelnost úspěšnosti výpadů a jejich důsledků (snížení zdraví protihráče*ky). Tyto údaje, společně s časem (který je obvykle omezený), výdrží či dalšími měřitelnými parametry hry musí být zobrazeny na obrazovce tak, aby je oba*ě hráči*ky viděli. Je tak možné sledovat, kdo vyhrává a za jakých okolností se tak děje. Obě zmíněné

⁴⁸ electronic fighting game | History & Examples | Britannica. *Encyclopedia Britannica* | Britannica [online]. Copyright ©2021 Encyclop [cit. 29.04.2021]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/electronic-fighting-game>

⁴⁹ Harper, Todd. *The culture of digital fighting games: performance and practice*. London: Routledge, Taylor & Francis Group, 2017, s.13. Routledge studies in new media and cyberculture. ISBN 978-1-138-71011-5.

hodnoty nejsou v tréninkovém módu *EF* měřeny. V hlavní části (lokálním multiplayeru) se objevuje pouze zdraví hráčů*ek, jehož vyčerpáním souboj končí. Výsledek jak v *EF*, tak v celé kategorii bojových her je vždy jeden vítěz*ka. Tyto hry jsou ze své podstaty soutěživé a výsledek musí být vždy jasně čitelný. Jako poslední neopomenutelný element Harper zmiňuje možnost multiplayeru - tedy utkat se s jinými živými protihráči. V současnosti většina bojových her umožňuje online multiplayer a souboje probíhají přes internet bez toho, aniž by se soupeři*ky kdy osobně setkali. Absencí této možnosti v *EF* autorské duo odkazuje k arkádové před-internetové minulosti žánru, kdy utkání vyžadovalo fyzický kontakt. To, jak zjistíme později v této kapitole, není jen retrofilní pokynutí fanouškům starých klasik, ale koncepční součástí díla.

Krom neobvyklého výběru protagonistek (viz podrobněji později v této kapitole), které může hráč*ka ovládat, se *EF* jeví jako docela běžná mlátička. V několika konkrétních momentech se ale odklání od esence svých světově proslulých vrstevníků jako *Mortal Kombat*, *Tekken*, nebo *Street Fighter*. Přesto, že je kompetitivní (splňuje Harperovo čtvrté pravidlo) a na konci každého zápasu stojí jediný vítěz, tak způsob, jakým hra probíhá, vypovídá mnoho o tom, jak *EF* subvertuje kulturní prostor žánru. Začnu těmi nejmenšími rozdíly a postupně se posunu k těm zásadnějším, které nám pomohou pochopit, jak Růžoví plameňáci pracují s fyzickým prostorem a diváky kolem své hry.

První specifikum, kterého si hráč*ka bojových her všimne, je povědomý, ale atypický HUD (head up display, nebo také overlay⁵⁰). V místech, kde se obvykle nachází kolonka s ubývajícím časem, stojí ležatá osmička. Zápas v *EF:R2* nemá odpočet⁵¹. Přesto, že i výše zmíněné žánrové klasiky nabízí možnost časový limit změnit, případně jej zcela odstranit, v *Round 2* existuje jediná varianta a tou je bezčasí. Čas a jeho měření jsou přitom jedním z nejpodstatnějších parametrů kompetitivních her, mezi které nepochybně i ty bojové zapadají. Proč je ale právě časomíra tak zásadní? Jako žánr nelze mlátičky definovat jen na základě ludických principů, ale je potřeba zohlednit i kulturní kontext, ve kterém se pohybují a který zároveň utvářejí.⁵²

Harper jako nejzásadnější prostor, formující a prezentující tento kontext, uvádí turnaje, které, jako všechny esport události, doprovází celá

⁵⁰ HUD je grafické rozhraní, poskytující hráči*ce abstrahované informace, vyplývající z herního prostředí. Například zdraví, stamina, množství peněz, materiálů, časovač, apod. Rozhraní není třeba "otevírat", protože je vždy přítomné na obrazovce v separátní dvou dimenzionálně vrstvě, překrývající všechny ostatní vrstvy obrazu. Některé hry ho umožňují vypnout.

⁵¹ Časomíra je přítomná v *Epic Fight*, kde je stanovena na 80 vteřin. Pohybuje se tudíž v běžných mezích bojových her mezi 30 až 90 sekundami. Ani jeden díl neumožňuje časovač změnit.

⁵² Harper, Todd. *The culture of digital fighting games: performance and practice*. London: Routledge, Taylor & Francis Group, 2017, s. 9. Routledge studies in new media and cyberculture. ISBN 978-1-138-71011-5.

řada temporálních cyklů.⁵³ Jedněmi z nich jsou odpočty a časovače. Ty zvyšují tlak na hráče*ky udržovat co neoptimálnější tempo a následovat postupy, naučené mnohdy tisíci hodinami opakování stejných pohybů. Tím, že nám *Epic Fight: Round 2* čas neměří, otevírá nové, queer temporality. Queering temporality spočívá v odmítnutí lineárního a konzumeristicky směřovaného způsobu hraní. Možnost strávit s postavami libovolné množství času bez jakékoliv penalizace, nabízí celou řadu činností, které by byly jinak buď nepředstavitelné, nebo zcela nemožné. Cílem zápasu tak nemusí být pouze eliminace protivníka, ale naopak kooperace, zkoumání ručně kreslených pozadí a postav nebo meditativní zaposlouchání se do jemného sound designu. Dalo by se namítnout, že všechny tyto činnosti jsou dostupné i hráčům*kám her jako *Mortal Kombat*, bez ohledu na tlak časomíry. Například Bonnie Ruberg zmiňuje svou fascinaci nevyhráváním (ne nutně prohrou) v již zmíněných kultovních titulech.⁵⁴ Úmyslně neovládat svojí postavu a pouze sledovat, jak ji masakruje protivník nebo v kooperaci s protihráčem*kou sestavit taneční choreografii, aniž by se jeden*na druhé*ho dotkli*y, je dle její výpovědi možné i tehdy, je-li čas strávený v zápase limitován. Absence časovače (a nemožnost jej zapnout) v *EF:R2* ovšem radikálně reformuluje tyto činnosti jako relevantní a chtěné. Pokud v jiných mlátičkách nedojde k žádnému kontaktu protihráčů*ek, je po vypršení času zápas prohlášen za remízu a začíná další kolo. Bez ohledu na to, jak moc by si Ruberg přála setrvat v jí zvoleném způsobu hraní, software její hru nakonec přeruší. *Mortal Kombat* vyžaduje jasný výsledek, *Round 2* oproti tomu nabízí výhru jednoho*é hráče*ky jen jako jednu z možných variant. Je tedy jasné, že se queering v případě obou *EF* odehrává hned na několika úrovních, přesahujících pouze “netradiční” repertoár hratelných postav.

Zůstaňme ale ještě chvíli u HUD. Krom zdraví (ve standardní formě) na něm najdeme další pruh, řídící, kdy je možné použít speciální útoky. Po dvou ultras/specials se vyčerpá a nabít jej lze pouze opakováním defaultních útoků. Na rozdíl například od již zmíněného *Mortal Kombat*, kde se pruh omezující speciální útoky nabíjí bez ohledu na akce prováděné hráčem*kou, tento druh omezení generuje akčnější hru. Vybízí k nepřetržitému útoku, a zdánlivě tak vede k “zábavnější” a dramatictější hře. Harper píše, že kultura bojových turnajů je sice z podstaty kompetitivní, přesto se na turnajích (na rozdíl například od fotbalových zápasů) setkáváme s fanoušky, které zajímá dramatická podívaná, spíše než výhra jejich favorita.⁵⁵ Vzhledem k tomu, že

⁵³ Knutson, Matt. Backtrack, Pause, Rewind, Reset: Queering Chrononormativity in Gaming. *Game Studies - Issue*, 20 [online]. Copyright ©2001 [cit. 29.04.2021]. Dostupné z: <http://gamestudies.org/1803/articles/knutson>

⁵⁴ Jennifer Malkowski, Treaandrea M. Russworm. *Gaming representation: Race, gender and sexuality in video games*. Indiana University Press, Bloomington, Indiana, 2017, s. 204. ISBN 978-0-253-02647-7.

⁵⁵ Harper, Todd. *The culture of digital fighting games: performance and practice*. London: Routledge, Taylor & Francis Group, 2017, s. 43. Routledge studies in new media and cyberculture. ISBN 978-1-138-71011-5.

hra je v ideálním případě navržena tak, aby měly obě strany stejnou šanci na výhru, obecně hodnotí zručnost. Do jisté míry se jedná o symptom geek maskulinních prostorů, ve kterých je expertíza v konkrétní hře, či skupině her, indikátorem pro inkluzi, či exkluzi.⁵⁶ Publikum soutěžícího ocení za jeho*jí důmyslnost a postřeh, bez ohledu na táborovou příslušnost.

Round 2 ale obsahuje jeden zásadní disbalanční prvek. Obě hratelné postavy mají k dispozici dva speciální útoky. Na rozdíl od prvního dílu se od sebe liší a reflektují charakter postav. Eunice (autorkami nazývané také jako truck dyke) může vyslat směrem k protihráči*ce hořící pneumatiku nebo sprchu pláče. Terry (policistka) háže slzný plyn, který druhou postavu přiblíží, nebo udeří protivníka*ci nenabitou pistolí. Obě Eunice ultras působí na dálku a umožňují jí škodit, aniž by byla sama ohrožena. Hráč*ka, který*á si zvolí Terry je naopak vždy v těsné blízkosti oponenta*ky (úder pistole je funkční jen z těsné vzdálenosti). Autorky v rozhovoru uvedly, že se jedná o subverzivní koncepční rozhodnutí:

Idea byla taková, že každý ten stereotyp postavíme na hlavu - takže policistka, u které člověk čeká, že bude střílet na dálku, je spíš na blízko, a ta kamioňáčka, u které by se spíš čekalo, že je nasvalená a tudíž bude na blízko, je ve skutečnosti na dálku⁵⁷.

Domnívám se ale, že subverze stereotypních očekávání ve videohrách není tím jediným podvrtným momentem. Tímto rozhodnutím totiž dochází k destabilizaci pomyslného rovného pole, ve kterém mají obě strany stejnou šanci vyhrát. Historicky v každé bojové hře existovaly postavy, s jejichž pomocí bylo jednodušší vyhrát,⁵⁸ ale Eunice je téměř neporazitelná. Terry se jejím útokům nemůže nijak bránit a ani se k ní jakkoliv přiblížit, zatímco jí Eunice z nedotknutelné vzdálenosti připravuje o život. Oproti ostatním hrám v žánru je navíc speciálních útoků velmi málo (dva) a jejich provedení je velice jednoduché (stisknutí dvou tlačítek). Obvykle dramatických, a se značnou zručností provedených, kombo útoků se tu nedočkáme.⁵⁹

Přesto, že *Epic Fight: Round 2* vypadá a v mnoha ohledech i funguje jako běžná mlátička, plní očividně i jinou funkci, která není na první pohled zcela zřejmá. Abychom nerovné pole, které vytváří, pochopili, je třeba se zaměřit na místa a hráče*ky, pro které a kterým je určena.

⁵⁶ Taylor, T. L. *Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming*. MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2012, s.111. ISBN 9780262527583.

⁵⁷ Alex Petrova. Rozhovor o hře Epic Fight: Round 2. Videohovor, 28.3.2021.

⁵⁸ Např.: <https://gamerant.com/tekken-series-most-broken-characters/>

⁵⁹ Mechanika speciálních útoků je opět v prvním Epic Fight jiná, konkrétně jednodušší. Místo speciálních útoků závisí síla úderu nebo kopu na délce podržení konkrétního tlačítka. Frekvenci provedení silných útoků nic nelimituje.

4.2. Turnaje a safe-spaces

Zmínil*a jsem turnaje a jejich zdánlivě rovnocenný přístup a inkluzivitu. Ta ale bohužel platí většinou jen pro muže. T.L.Taylor shrnuje výzkumy svých kolegů, když říká, že i přes rostoucí čísla celo-ženských týmů i samostatně soutěžících hráček na esport událostech jsou ženy nejčastěji viděny v podpůrných a fanouškovských rolích.⁶⁰ Jejich přítomnost, píše, “je ve službách maskulinizované technokracie”. Tento fakt je opět obzvlášť silný v českém kontextu. Od roku 2018, kdy se rozpadl jeden z nejexponovanějších ženských týmů eSuba.ladies⁶¹ jsou reprezentanty na mezinárodních soutěžích téměř výhradně muži.⁶² Stejně tak i diváckou základnu u nás tvoří z 92% (!!!) muži.⁶³ Esporty a tzv. gaming spaces dlouhodobě trpí výrazným znevýhodňováním a vylučováním žen. Když tedy několik streamerek a profesionálních hráček minulý rok v červnu vystoupilo s příběhy sexuálního obtěžování, či genderové diskriminace, málokoho to mohlo skutečně překvapit.⁶⁴ Koneckonců, nejedná se o první takový případ. Přesto, že celou aféru následovalo několik odstoupení a omluv, svědčí (i) tato událost o tom, že kompetitivní herní komunita a s ní spojené prostory, včetně turnajů stále trpí machismem a sexismem. Vzhledem k protagonistkám *Epic Fight* se nabízí otázka, jaký vztah mají tato místa a komunity ke gayům a lesbám. Taylor píše, že se videohry často stávají relativně bezpečným místem, ve kterém sexuální orientace není organizující princip kolektivu. Zároveň je ale důležité říct, že koncentrace homofobních jedinců je stejná jako v běžné populaci.⁶⁵ Homosexuálové jsou jen “tolerováni” a v o něco menším nebezpečí. Pokud ale turnaje a jejich komunity homosexualitu pouze tolerují a ženy vyloženě vylučují, pro jaká místa je *EF* určena? Absence online multiplayeru totiž naznačuje fyzickou interakci ve fyzickém prostoru, která přesahuje hranice osobního počítače.

Abychom zjistili, jakému publiku je určena, je třeba nejprve se ještě na moment vrátit přímo k bojovým hrám a zmínit ještě jeden jejich dlouhotrvající nedostatek, spočívající v reprezentaci žen a ženských těl. Jen tak můžeme pochopit gesto v podobě celoženské sestavy protagonistek. (Nejen) ve všech třech kanonických titulech (*Mortal Kombat*, *Street Fighter*, *Tekken*) tvoří

⁶⁰ Taylor, T. L. *Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming*. MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2012, s.118. ISBN 9780262527583.

⁶¹ ladies | eSuba | esport team. eSuba | esport team [online]. Dostupné z: <https://www.esuba.eu/tags/ladies>

⁶² <https://www.esport.cz/clenstvi/clenska-zakladna>

⁶³ Česká asociace esportu. *Esport v Česku, průzkum české esportové asociace*. 2019. Dostupné z: https://www.esport.cz/sites/default/files/imce/esport_cz.pdf

⁶⁴ Dozens of Women in Gaming Speak Out About Sexism and Harassment - The New York Times. *The New York Times - Breaking News, US News, World News and Videos* [online]. Copyright © [cit. 29.04.2021]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2020/06/23/style/women-gaming-streaming-harassment-sexism-twitch.html>

⁶⁵ Taylor, T. L. *Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming*. MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2012, s.112. ISBN 9780262527583.

výraznou většinu hratelných postav muži. Her, které by podobně jako *Epic Fight* nabízely pouze postavy ženské, je sotva několik desítek⁶⁶. I ty ale bohužel reprezentují své protagonistky stejně, jako jejich populárnější vrstevníci. Na rozdíl od již zmíněného stereotypu krásky v nesnázích, je ženství v mlátičkách sebevědomé, což na první pohled zní jako zlepšení. Jde o post-feministické postavy, které svým neskrývaným ženstvím berou svůj osud do vlastních rukou.⁶⁷ Nejsou sice nutně loutkami v mužském světě, tento přístup má ale i svá negativa. Mikula identifikuje stav, ve kterém se hráči s postavou skrze její násilné chování identifikují, ale zároveň ji objektifikují. Muž se podle něj identifikuje ve vztahu s ovládanou postavou jako subjekt, zatímco protagonistka se stává objektem.⁶⁸ De facto dochází k vyprázdnění postavy, což umožňuje různým skupinám vytvářet vlastní čtení. Můžeme v téže hře hrát za nebojácnou feministku, podrobovat si hypersexualizované ženské tělo nebo cokoliv mezi tím.

Série *Epic Fight* tuto prázdnotu aktivně odhaluje. V prvním díle jsou všechny postavy definované svým názvem (Good girl, psycho lesbian, atd.), fyziognomickými parametry (výška, váha, věk) a svým konkrétním filmovým/seriálovým předobrazem. *Round 2* nabízí krátký popis v podobě životního příběhu. Obě hry jsou ale úmyslně vágní. V jedné postavě se tak mísí tisíce iterací jednoho stereotypu, už tolikrát zobrazeného ve filmu, literatuře nebo jiných videohrách. Především ve druhém díle, ve kterém nenajdeme žádné odkazy ke konkrétním fiktivním postavám, jsou všechny protagonistky úmyslně vyprázdňené. Disponují sice krátkým popisem, ten je ale vztažitelný na jakoukoliv postavu typu lesbická policistka nebo truck dyke, kterou jsme v minulosti viděli jinde. Vzniká tak ironický komentář na konto výše zmíněných post-feministických postav. Mohlo by se tak zdát, že *Epic Fight* podobně jako Olga Lály Myslíkové poukazuje na nedostatečnou a problematickou reprezentaci určitých skupin žen. Rozdíl ovšem spočívá ve směřování výsledku. Zatímco *Olga* míří směrem ven, ve snaze přiblížit divákovi Olgu jako komplexní postavu, duo Růžoví plameňáci míří dovnitř, do místní LGBT komunity, pro kterou *Epic Fight* primárně vznikl. Vracíme se tak k turnajům a fyzickým místům prezentace/hraní.

Umístění svých her na portál itch.io autorky přirovnávají k fotodokumentaci výstavy, nebo umístění videa prezentovaného ve výstavě na internet. Jde podle nich o sekundární prostor, kterému nevěnují velkou pozornost. Jejich výstupy se místo toho vždy váží ke konkrétním místům,

⁶⁶ All-Girl Fighting Roster Games - Giant Bomb. *Giant Bomb - Video game reviews, videos, forums and wiki*. [online]. Copyright © 2021 GIANT BOMB, A RED VENTURES COMPANY. ALL RIGHTS RESERVED. [cit. 30.04.2021]. Dostupné z:

<https://www.giantbomb.com/all-girl-fighting-roster/3015-6723/games/>

⁶⁷ Engelbrecht, Janine. The New Lara Phenomenon: A Postfeminist Analysis of *Rise of the Tomb Raider*. *Game Studies - Issue*, 20 [online]. Copyright ©2001 [cit. 29.04.2021]. Dostupné z: <http://gamestudies.org/2003/articles/engelbrecht>

⁶⁸ Mikula, Maja. *Gender and Videogames: The political valency of Lara Croft*. Continuum: Journal of Media & Cultural Studies, Vol. 17, No. 1, 2003.

kteřá tvořĩ velkou část jejich vřpovědnĩ hodnoty. Stejně tak je tomu i v přĩpadě prvního dílu sěrie. Ten vznikl pro událost BOBR - Queer femme party, kteřá proběhla v roce 2019 v rámci Prague Pride. *Epic Fight* tu byl prezentován společně s dalšími uměleckými vřstupy dalších autorek, za doprovodu hudebnĩ produkce několikã hudebnic. Šlo o bezpečný prostor pro kulturu od a pro všechny ženy a femme prezentující se osoby. Na rozdíl od turnajů a jiných herních akcí se nejednalo o prostor pro soutěž, ale sdělení. Lze předpokládat, že všechny*všichni zůčastněnĩ*ě jsou si vědomi*ě problematické reprezentace leseb v popkultuře. *Epic Fight* tudíž není snahou rozšířĩt povědomĩ o stereotypnĩ reprezentaci lesbických postav v běžné populaci. Alex dokonce v rozhovoru uvedla, že si nepřeje, aby Epic Fight cis lidé hráli. *EF* tak na BOBRovi hrála podobnou roli jako *Putting the pieces together* od Petera Wonica.⁶⁹ Společně s dalšími díly vytvořila bezpečný prostor pro debatu, sdělení vlastní frustrace, hledání řešenĩ, bojovř pokřik za ne-heteronormativnĩ tvorbu a zároveň vyrovnání se s deformovanou společenskou percepcĩ homosexuality humorem. Ohřbáním historicky nastavených standardů bojovřch her vytvářĩ narativ, ke kterému je jednoduché se vztáhnout. Maskulinizovaný a technokratický prostor (jak fyzický, tak digitální) bojovřch her slouží jako analogie pro šĩřšĩ problematiku rovnosti LGBT osob. Nesnaží se přesvědčĩt heterosexuální většinu, ale poskytnout katalyzátor k vnitřnĩ (komunitnĩ) debatě na tēma lokální socio-politické situaci.⁷⁰ Samotný obsah hry (i dle vřpovědi obou autorek) sice nevychází z české popkultury a necítĩ se být nutně její součástí, svřm umístěním se ale do místnĩho kontextu zařazuje. Nutnost fyzicky se setkat (lokální multiplayer) a trávit společně čas nad rámec jedné play session umožňuje kriticky reflektovat vlastní situaci občana*ky podléhající místnĩm (diskriminačnĩm) zákonům.

5. Gender jako mřtus - Ondřej Trhoň

Pre-apokalyptický románek dvou balistických raket. Jak skončí svět? A co je důležitějšĩ: Jak bude vypadat finále vašeho milostného tance ve stratosfěře? Rozhodněte se v našem dating simulátoru mezi hvězdami, satelity a odlesky lesknoucího se kovu.

Ondřej Trhoň je řurnalista, kulturnĩ kritik, kurátor a autor videoher. V hernĩ tvorbě nad rámec své pozice vřvojáře v českém studiu Charles Games se věnuje tēmatům úzkosti, mřtům neoliberálního kapitalismu nebo historiografie. Ondřej zároveň jako jediný autor v této diplomově práci není

⁶⁹ Adrienne Shaw, Bonnie Ruberg (eds.). *Queer game studies*. 2015, s.45. Minnesota: University of Minnesota. ISBN 978-1-5179-0037-3.

⁷⁰ V rámci události BOBR bylo například možné poslat vybranému poslanci, či poslankynĩ dopis vysvětlující, proč je pro pisatele*ku prosazenĩ stejnopohlavních svazků zásadnĩm politickým krokem.

jediným autorem hry, které se budu věnovat. Vzhledem k tomu, že je ale autorem námětu, scénáře a de facto vedoucím týmu, budu o něm jako o autorovi hry hovořit.

Love is (not) rocket science je dating simulator, ve kterém jsou oběma protagonisty*kami nukleární interkontinentální balistické střely (ICBM). Hra začíná v momentě jejich vystřelení a končí při návratu do stratosféry. Během tohoto krátkého, cca čtyř minutového okna vedou rakety flirtující a částečně filosofickou debatu. Hráče*ku reprezentuje jedna z raket. Interakce probíhá pomocí volby jedné z možných odpovědí na otázku či prohlášení druhé rakety. Gender nebo pohlaví ani jedné ICBM není nikdy prozrazen. Hra končí jedním ze dvou možných konců.

Love is (not) rocket science vznikla během 48 hodin v rámci GDS 2019 Jamu na pražské ČVUT ve spolupráci s Ondřejem Paškou, Sofii Makanova, Oliverem Vršanským a Petrem Polákem. Verze hry, kterou budu analyzovat, byla ale dokončena až po skončení Jamu.

5.1. Ne-lidská romantika

Love is (not) rocket science se prezentuje jako dating simulator (také jako dating-sim, do češtiny obtížně přeložitelný jako simulátor chození - nezaměnit ovšem se simulátory chůze). Stejně, jako dříve zmíněné autorky, i Trhoň se ale v některých momentech od definice žánru vzdaluje. Podle Emily Taylor spočívá klasický (nejčastěji se vyskytující) dating-sim ve výhradně dialogové interakci s několika postavami, které se hráč*ka snaží romanticky okouzlit, a dovést tak příběh do svého pomyslného završení v podobě navázání intimního vztahu. Ten může mít různé podoby od trvalých závazků jako manželství až po jednorázový sex. Nejčastěji se jedná o interakce mezi náctiletými, či dvacátníky, přičemž hráčem*kou ovládaná postava je nejčastěji muž. Ovládání je jednoduché a veškerá narace se odehrává v tzv. dialogových oknech. V klíčových momentech si musí hráč*ka vybrat jednu ze dvou až tří možností. Text hraje hlavní roli. Vizuální reprezentace postav i prostředí jsou pouze ilustrační.⁷¹

Autor v rozhovoru uvedl, že při tvorbě hry nepovažoval genderovou politiku za podstatnou, vyjma pohlavní neurčitosti postav v použitém jazyce. Podstatou celého žánru je ale odhalování performativity genderu a odhalování "skutečné" podstaty o níž hráč*ka usiluje.⁷² Identita postav je tedy klíčová a pro dating simulátory inherentní. Hlavní odchylkou od Taylor schématu v *Love is (not) rocket science* je obsazení. Odhalit, v čem se od tradiční definice žánru vzdaluje, spočívá v odpovědi na otázku, jaké role performují

⁷¹ Taylor, Emily. *Dating-simulation games: leisure and gaming of Japanese youth culture*. Southeast Review of Asian Studies, 2007.

⁷² Schaufert, Braidon. Daddy's Play: Subversion and Normativity in *Dream Daddy's Queer World*. *Game Studies - Issue*, 20 [online]. Copyright ©2001 [cit. 29.04.2021]. Dostupné z: http://gamestudies.org/1803/articles/braidon_schaufert

dvě nukleární zbraně? Ne-lidští aktéři se sice v různých dating-sim subžánrech objevují, vždy ale v doprovodu lidí, případně v prostředích, která jsou hráči*ce známá (škola, škola v přírodě, město, atd.).⁷³ Oproti tomu Trhoň operuje s ne-lidskými aktéry, v prostředí, které je tak abstraktní, že se stává zcela cizím, zároveň ale oba*ě aktéři*ky komunikují srozumitelně a nijak neobvykle. Podobně je tomu u *rustle my leaves softly*. Dating-simu, který se snaží překročit komunikační bariéru mezi lidským*ou hráčem*kou a květinou. V reakci na doteky přítomná květina odpovídá ASMR monologem. Kombinací haptické a audio stimulace se tak oba*ě aktéři*ky sblíží. Nakolik je interakce upřímná, těžko říct, nikdo z přítomných lidských aktérů (autor*ka, hráči*ky) nemůže skutečně interpretovat, jak (ne)spokojená květina je a jak skutečně na dotek reaguje.⁷⁴

Nabízí se tak podobná interpretace, jak ji provádí Ian Bogost na *Mountain* Davida O'Reillyho. Bogost tvrdí, že text objevující se sporadicky na obrazovce není monolog hory, ale samotné hry, čímž nás jako hráče*ku umísťuje na pomezí člověka a horniny.⁷⁵ Nesnaží se nám jako *rustle my leaves softly* interpretovat život horniny, naopak nás upozorňuje na nekonečnou propast, která nás dělí. Podobně se i *Love is (not) rocket science* pohybuje v prostoru mezi ožvlými ICBM, lidstvem a organismem planety. Trhoň v rozhovoru zmiňuje právě planetární perspektivu, která nám poskytuje perspektivu, přesahující individuální zakoušení jednotlivce⁷⁶. Podobně jako u *Mountain* tu dochází ke tření několika temporalit - několik minut letu jaderné zbraně, tisíce let lidské historie a miliardy let od vzniku planety. Rakety se ale nacházejí ve fiktivním apokalyptickém světě, ve kterém můžeme bezpečně prozkoumat úzkosti našeho světa⁷⁷, nad rámec klimatické krize nebo krize pozdního kapitalismu. Jako první koherentní věta na obrazovce se totiž objeví "*unzipping selfaware.exe*". Podle všeho došly rakety sebeuvědomění.

Sondra Perry v rozhovoru se Simone Browne a Mimi Onuoha mluví o chápání černošských těl jako mechanických systémů bez duše. Tvrdí, že bylo-li pro přijetí otroctví potřeba nejprve kodifikovat Afričany jako stroje, pak se musíme nevyhnutelně ptát, nedopouštíme-li se něčeho podobného, když marginalizuje otázky rovnoprávnosti strojů a robotů v současnosti.⁷⁸ Perry nabízí srozumitelné schéma pro rozostření vztahu člověka a stroje v *Love is*

⁷³ Krátký výběr například zde: <https://www.gamesradar.com/best-dating-sims/>

⁷⁴ Marcotte, Jess. Queering Control(lers) Through Reflective Game Design Practices. *Game Studies - Issue*, 20 [online]. Copyright ©2001 [cit. 29.04.2021]. Dostupné z: <http://gamestudies.org/1803/articles/marcotte>

⁷⁵ Bogost, Ian. You Are Mountain - The Atlantic, 2014. [cit. 29.04.2021] Dostupné z:

<https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2014/07/you-are-mountain/374543/>

⁷⁶ Ondřej Trhoň. Rozhovor o hře Love is (not) rocket science. Videohovor, 9.4.2021.

⁷⁷ Pérez-Latorre, Óliver. Post-apocalyptic Games, Heroism and the Great Recession. *Game Studies - Issue*, 20 [online]. Copyright ©2001 [cit. 29.04.2021]. Dostupné z: <http://gamestudies.org/1903/articles/perezlatorre>

⁷⁸ Mirror with a memory. *Episode Two: (In)Visibility* [podcast]. Carnegie museum of art. 2021. Dostupné z: <https://open.spotify.com/episode/4hpympkeAGYTTbEp31XLTb3?si=IR1TqQ3zQqy0vngPJERXg>

(not) *rocket science*, ve kterém mezi jedním a druhým není rozdíl. Vědomí, které probuzené rakety oživí, jim podle všeho nebylo darováno. Mnohem spíš se jedná o jejich inherentní součást. Sebeuvědomění získali na základě svých činů, a to ať už vědomých či nevědomých. Transgresivní deus ex machina, která byla vždy přítomna a pouze čekala na svou chvíli. Přesto, že byly rakety člověkem stvořeny, necítí k němu náklonnost ani hněv. Jen určitou indiferenci nabitou ironickým posměchem nad jeho velikášstvím a nevyhnutelnou zkázkou, jež sám způsobil.

I přesto ale obě nukleární zbraně performují něco, co můžeme nazvat tradičně femininní, či maskulinní stereotypy. Už první věta, ve které druhá raketa "obdivuje" můj ocas, připomíná toxicky maskulinního muže, obtěžujícího ženy na baru. Postupně s blížícím se koncem světa, jak ho známe, se i rozpoznatelné role rozpouštějí a myslí obou protagonistů*ek jako by se sjednocovaly. Jejich sblížování nemusíme nutně vnímat jako romantické. Projevují si spíš vzájemnou empatii a oporu v událostech, které samy nejsou schopny zcela pojmout. Stávají se tak, sice zvláštními, ale kyberfeministickými postavami bez genderové identity, které nezačaly jako lidé, ale jako stroje. Vytváří vlastní realitu definovanou, ale neovládanou existujícími mocenskými strukturami.

Jak jsem zmínil*a, nabízejí se dva hlavní konce. Jeden, ve kterém obě rakety společně dopadnou ke svému cíli, a druhý, spočívající v romantickém spojení jejich náloží, ústící v jejich vzájemnou "neutralizaci". Bez ohledu na jejich jednání je ale dokonalé zničení života na zemi přítomné v obou koních. Zatímco v prvním je explicitní (atomový hřib, zvuk výbuchu), ve druhém je implicitní. Nukleární válka je vždy absolutní a i přesto, že dvě hlavice "selžou", můžeme předpokládat, že zbytek najde svůj cíl. Během hraní je nemožné odmyslet si osudy lidí, tam hluboko dole pod trajektoriemi obou raket. Dosáhnout druhého, "správného" konce se tedy hráč*ka nesnaží jako v klasických dating-simech jen pro své potěšení v roli protagonisty*ky, ale také pro záchranu samotného lidstva. Jak bylo ale řečeno, úspěch pro lidstvo je nemožný. Selhání, dle normativních parametrů, je nevyhnutelné. Na rozdíl od klasických dating simulátorů, kde má hráč*ka situaci včetně vlastní i cizí sexuality pod kontrolou⁷⁹, se zde musí smířit se skutečností, že se nachází v bezvýchodné situaci.

Vrátím se na chvíli ke zmíněným temporalitám v rámci *Love is (not) rocket science*. Jak již bylo řečeno, imaginární apokalypsa a její důsledky poskytují paradoxně bezpečný prostor pro prozkoumání úzkostí naší současnosti. Politika utopických enkláv, které v novém světě zdá se vzniknou, je ale podle Óliver Pérez-Latorre často pravým opakem progresivity a naopak hlásá konzervativní regresi k ideálům světa, jehož ty samé myšlenky dovedli

⁷⁹ Galbraith, Patrick. Bishōjo Games: 'Techno-Intimacy' and the Virtually Human in Japan. *Game Studies - Issue*, 20 [online]. Copyright ©2001 [cit. 29.04.2021]. Dostupné z: <http://gamestudies.org/1102/articles/galbraith>

ke zkáze.⁸⁰ Dílo Ondřeje Trhoně se ale těmto potenciálně problematickým momentům vyhýbá tím, že se odehrává mimo rýsující se apokalypsu. Nemluví o post-apokalypse, protože ta začne až po skončení děje hry, ani o pre-apokalypse, protože dění na planetě před vypuštěním ICBM nijak nezmiňuje. Celá hra totiž probíhá v omezeném čase mechanických těl raket. Jde o temporalitu podobnou té, kterou definuje Jack Halbestram v kontextu epidemie AIDS. Podle něj mnozí gay muži tváří v tvář fatálnímu onemocnění začali budovat queer komunity s důrazem na risk a smrt, místo hegemonické dlouhověkosti orientované na budoucnost.⁸¹ Prohra je tak v *Love is (not) rocket science* zároveň potenciálním vznikem něčeho nového a nezávislého na vlastní prchavosti. Jack Halbestram píše⁸²:

Queer selhání bere za své vše nemožné, nepravděpodobné a nepozoruhodné. Potichu prohraje a pomocí této prohry představuje jiné cíle pro život, lásku, umění a bytí.

Lidstvo, nevyhnutelně odsouzené k záhubě, tak můžeme vnímat jako heteronormativní systém plný společenských norem, který už nemá komu sloužit. Obě ICBM ho odmítnou, rozdíl ve dvou koncích je v tom, zda se mu i vzepřou. Zdá se to jako malicherné rozhodnutí. Jejich utopie není trvalá, postrádá budoucnost, která mizí s jejich neutralizací. Odmítnutí pragmatismu je ale právě to, co jí činí queer.⁸³ Jako dva falické objekty je jejich spuštění důsledkem toxické maskulinity a zároveň samy svým chováním prezentují maskulinitu, která "selhala".⁸⁴ Tragikomická absurdita odhaluje problémy naší společnosti a svým hořkosladkým koncem vytváří trhliny v toxické pozitivitě současného života.⁸⁵ Hra Ondřeje Trhoně tak dosahuje toho, co ani ostentativně queer dating simulátory jako *Dream Daddy: A dating simulator* nedokázaly. Nenásleduje scénář heteronormativního vztahu.⁸⁶ Romantika dvou smrtonosných zbraní je intenzivní i přesto, že je pomíjivá, nezpochybňuje trauma, která jsou s queer tělem ve společnosti spojená, a nabízí apokalypsu, jejíž zítřek je nepodstatný. Slovy obou raket, těsně před jejich romantickým spojením:

⁸⁰ Pérez-Latorre, Óliver. Post-apocalyptic Games, Heroism and the Great Recession. *Game Studies - Issue*, 20 [online]. Copyright ©2001 [cit. 29.04.2021]. Dostupné z: <http://gamestudies.org/1903/articles/perezlatorre>

⁸¹ Halberstam, Jack. *In a Queer time and place*. New York university press, 2005, s. 2. ISBN 0-8147-3585-1.

⁸² Halberstam, Jack. *Queer art of failiure*. Duke university press, 2011, s. 88. ISBN: 978-0-8223-5045-3.

⁸³ Halberstam, Jack. *Queer art of failiure*. Duke university press, 2011, s. 89. ISBN: 978-0-8223-5045-3.

⁸⁴ Schopp, Andrew. *(De)Constructing Daddy: The absent father, revisionist masculinity and/in queer cultural representations*. *disClosure: A Journal of Social Theory*, 9(3), 2000, s. 23

⁸⁵ Halberstam, Jack. *Queer art of failiure*. Duke university press, 2011, s.3. ISBN: 978-0-8223-5045-3.

⁸⁶ Ahmed, Sara. *The Cultural Politics of Emotion*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2014, s.149. ISBN: 978-0-7486-9114-2.

“Destrukce...”

“...ale svoboda.”

5.2. Planetární rakety, globální tvorba

Na rozdíl od děl ostatních autorek v této diplomové práci je v případě *Love is (not) rocket science* velmi náročné definovat, čím je tato hra česká.

V rozhovoru Trhoň uvedl, že pro něj nemá cenu vytvářet hry, které by zůstaly lokálně ukotvené, kvůli příliš malému publiku artových her u nás. I proto se v týmu rozhodli psát scénář v angličtině, jakožto univerzálním jazyce videoher, aby tak svému dílu zjednodušili expanzi za hranice. Oproti duu Růžoví plameňáci, Trhoň deklaruje svojí ambici hlásit *Love is (not) rocket science* na zahraniční herní festivaly, jako například AMAZE v Berlíně. Zatímco Lála Myslíková využívá skutečný příběh, inherentně svázaný s českým nacionalismem, Trhoň mluví o planetární perspektivě přesahující individua i národy.

To jediné, co tak jeho dílo váže k českému prostředí, je frustrace z něj. A to konkrétně dvojího charakteru. Zaprvé autor v rozhovoru uvedl, že svou tvorbu vnímá jako částečně aktivistickou. Témata, kterým se věnuje, vnímá jako nedostatečně přítomná v českém uměleckém a populárním diskurzu, snaží se tudíž i svým příspěvkem tyto pomyslné mezery doplnit. Tato frustrace pak generuje druh humoru, který můžeme nazvat jako český. *Love is (not) a rocket science* připomíná kreslené vtipy na výlohách Pražských obchodů v srpnu 1968. Tváří v tvář neodvratné zkáze v podobě klimatické krize, vzrůstající xenofobie, nacionalismu nebo regresi v oblasti genderové rovnosti, generuje vlastní mikro-realitu, reflektující tragédii s úsměvem na tváři. Trhoň se také odkazuje k absurdnímu dramatu Václava Havla. Jeho postavy, podobně jako ty Havlovy, jsou uzavřeny ve spleť síti, jejíž ničující povahu je nemožné rozmotat. Na rozdíl od Huga v Zahradní slavnosti mají ale rakety možnost vytvořit vlastní, prchavou queer realitu, která ideály sítě odmítne.

Je třeba ale dodat, že přesto, že Trhoň tento vztah k českému humoru reflektuje, obsažení jeho prvků není úmyslným koncepčním rozhodnutím. Jediné, čím můžeme *Love is (not) rocket science* skutečně upoutat k místnímu socio-politickému prostředí, je tedy její vznik v rámci GameJamu na Pražské ČVUT. V důsledku je tak jediným z obsažených autorů*ek, jehož tvorba není vázána hranicemi našeho státu.

6. Česká scéna očima autorů*ek

V předešlých kapitolách jsem se na rozhovory vedené s jednotlivými umělci*kyněmi odkazoval*a jen sporadicky. Přesto, že strukturovaný dotazník obsahoval rovnoměrné zastoupení otázek k samotným dílům i k českému prostředí, naše konverzace se vždy stočily primárně ke druhému zmíněnému. Pokusím se tedy jejich odpovědi shrnout nyní v samostatné kapitole, protože se domnívám, že poskytují zajímavý vhled do české scény artových her.

Na otázku, jak české socio-společenské prostředí ovlivnilo jejich hry a postavy v nich obsažené, se Trhoň i duo Růžový plameňáci shodují na minimálním vlivu. Přesto, že si uvědomují svůj původ jako neoddělitelnou součást své osobnosti, nepovažují jej v kontextu svých her za důležitý. Mnohem spíše se identifikují s online komunitami artových her, které vnímají jako nezávislé na národnosti autorů*ek. Lála Myslíková v odpovědi mluví primárně o dokumentárním aspektu její hry, který i skrze použitý jazyk Olgu jasně zařazuje na české území. Přesto ale uvádí, že perspektiva její hry přesahuje lokální rámce a odhaluje globální vykořisťování menšin v neo-liberálním kapitalismu.

Právě jazyka se týkala další otázka. Všichni respondenti se shodují na angličtině jako univerzálním jazyku, který je pro ně a jejich tvorbu nejpřirozenější a nejpraktičtější. Lála Myslíková, jak bylo řečeno v kapitole "Svobodná matka, dělnice, oběť a dcera", volí češtinu pouze z koncepčních důvodů. Volbu jazyka odůvodňují příliš malým rozměrem místní scény artových her (malé publikum a nízké počty tvůrců).

Ondřej Trhoň: *Kdyby ta scéna byla dost velká, aby měl člověk radost z toho, že si to tady (v České republice, pozn. autora) zahraje dost lidí a dostane na to nějakou reakci, tak by se ta čeština možná nabízela. Ale jak jsme se o tom bavili, ti lidé tu prostě nejsou.*

Využití angličtiny je tedy pro autory*ky možností, jak svou tvorbou oslovit mezinárodní publikum. Růžoví plameňáci sice nemají ambice expandovat se svými hrami do zahraničí, v rozhovoru ale uvedly, že angličtina otevírá dveře širšímu spektru hráčů*ek. Všichni oslovení zmiňují jako nejlepší digitální platformu pro mezinárodní expanzi itch.io. Trhoň i Alex a Markéta na portálu své hry prezentují, Lála Myslíková zatím kvůli technickým a bezpečnostním otázkám ne, ale plánuje to.

Malému počtu českých diváků můžeme dle odpovědí respondentů*ek přičíst i nedostatečné zastřešení místní produkce. Krom autorů*ek zmíněných v této diplomové práci na našem území působí celá řada dalších. Přesto ale u nás neexistuje ani jeden festival nebo platforma, která by místní tvůrce*kyně sjednocovala a jejich hry prezentovala širší veřejnosti. Události pro malá studia, či jednotlivce, jako GameJam na ČVUT, podle Ondřeje

Trhoně sice zdánlivě prostředí pro sdílení nabízí, hodnotící parametry ale podléhají mainstreamové herní produkci a minulý rok byly součástí poroty vývojáři z Warhorse. V českém kontextu podle všech respondentů roli zastřešujících institucí hrají primárně galerie.

Markéta Soukupová: *Většina našich her ani mimo galerii nedává smysl. Všechny si je doma můžeš zahrát, ale o čem je třeba Bad Joke, když k tomu není ta instalace?*

Všechny autorky považují za optimální*ho hráče*ku návštěvníka*ici galerie výtvarného umění. Lála Myslíková také dodává, že tento přístup má ale inherentní vadu v tom, že konfortuje s komplexními tématy pouze ty, kteří jsou připraveni se jim vystavit, případně už pozici zastávanou hrou zaujmají. Mainstreamoví hráči*ky se podle ní s artovými hrami do kontaktu nedostávají a v místním kontextu ani nemají kde. Ondřej Trhoň v tomto ohledu jako jediný vypadává, protože svou tvorbu neprezentuje v galerijním prostředí, ale výhradně na itch.io a sociálních sítích. Můžeme tedy z rozhovorů vyčíst, že se na české art-game scéně vyskytují dva odlišné přístupy. Buď autoři*ky pracují se svými videohrami téměř výhradně ve výstavnictví a jejich díla jsou lokální, vázaná na místní kontext, nebo se snaží hranice překročit a prezentovat své hry podobně jako zahraniční tvůrci*kyně artových her (Robert Yang, Anna Anthropy, Jason Rohrer, atd.). Mezi oběma skupinami je sice určité překrytí, jednotlivci ale vždy gravitují spíš k jedné z těchto dvou variant.⁸⁷

Závěr

Diplomová práce si stanovila za cíl pomocí rozhovorů s autory*kami a analýzy zmapovat, jak videohry českých autorů*ek přispívají k formování vlastní (genderové) identity hráče*ky a analyzovat jak se k jejich dílům místní scéna staví a jak je ovlivňuje. Identifikovala tři autory*ky, jejichž tvorba byla vyhodnocena jako v místním kontextu netradiční v přístupu ke svým postavám, formování narativů a/nebo aplikaci queer herních mechanik. Konkrétně Lálu Myslíkovou, duo Růžoví plameňáci a Ondřeje Trhoně. Všichni tři sice nevnímají genderovou politiku jako esenciální součást svých děl, při analýze jejich her je ale možné identifikovat celou řadu queer herních praktik. Diplomová práce tak poskytla tři interpretace individuálních děl nebo sérií, které kategorizuje na základě jejich přístupu k formování genderové identity hráče*ky.

Kapitola Gender jako břemeno se hře *Olga*, která se zabývá příběhem autorčiny matky. Originálně pracuje s walking simulátorem a vytváří dynamiku

⁸⁷ Například Vojtěch Rada aktivně vystavuje v galeriích současného umění a zároveň poskytuje své videohry online ke stažení. Nedostaneme se k nim ovšem jinak, než přes jeho osobní webové stránky. Jeho praxe je tedy pevně ukotvena ve výstavnictví a nesnaží se aktivně expandovat do čistě digitálních herních prostorů.

mezi inherentním historicky kodifikovaným falnerstevým žánru a uzavřením své protagonistky do domácnosti. Ta se stává zdánlivě bezpečným prostorem pro výpověď emigrantky, čelící xenofobní společnosti a domácímu násilí. Sofistikovanou prací s narativními vlastnostmi, které umisťuje téměř výhradně do rukou samotné hry, vzniká citlivý mezigenerační dialog, na pomezí procedurální a orální rétoriky. Lála tak dává vzniknout progresivní feministické postavě, s přiznanou citlivostí a charakterovými vadami, které jí poskytují ojedinělou autentičnost.

Přivlastnění si existujících společenských a popkulturních infrastruktur a jejich následnému rekonstruování se věnovala kapitola Gender jako stereotyp, ve které byla zkoumána série her *Epic Fight* dva Růžoví plameňáci. Post-feministická hrdinka se tu stává terčem pro kritiku reprezentace lesbických postav ve filmu, literatuře a videohrách. Klíčovým elementem pro *Epic Fight* je jeho zdánlivá věrnost k žánru bojových her, který pouze mírně upravuje seznamem hratelných charakterů, či odstraněním časomíry. Tyto minimální zásahy ale této mlátičce poskytují zcela novou funkci, která jí umožňuje obejít kompetitivně maskulinní komunitu. Na rozdíl od Lály Myslíkové Alex a Markéta nemíří na širokou veřejnost, ale dovnitř LGBTQ+ komunity. Instalace v rámci Queer femme party BOBR funguje jako katalyzátor diskuze, která vede ke konkrétní politické změně.

Hra Ondřeje Trhoně *Love is (not) rocket science*, která byla předmětem zkoumání v kapitole Gender jako mýtus je, pokud je mi známo, jedinou českou hrou, která představuje charakter, jejichž pohlaví nebo gender nikdy nejsou prozrazena. Místo toho prezentuje kyber feministické oživé rakety v romantickém flirtu dating simulátoru. Na podkladu planetární perspektivy, ve které se potkává hned několik temporalit, debatují vlastní queer mikro utopii, která po všech stránkách odmítá hegemonickou heteronormativitu a binaritu světa tam dole. Nevyhnutelný konec v podobě nukleárního holocaustu je tu reformulován nejen jako trauma inherentně spojené s queer tělesností, ale především jako možnost vytvořit vlastní realitu, která není postavená na tradičních formulacích úspěchu a štěstí.

Všechny tři autory*ky spojuje práce s jasně definovaným žánrem, který je *glitchován* pomocí zdánlivě zanedbatelných, ale velmi silných zásahů, které jejich hry vyosuje z normativních kolejí. Výhodou tohoto přístupu je, že hráč*ka, který*á hrál*a jakoukoliv jinou hru daného žánru se velmi rychle zorientuje. Na rozdíl od některých queer anti-games, jako například *Dys4ia* Anny Anthropy, tak nemusí být automaticky odsouzena běžným*ou hráčem*kou. Jejich kouzlo spočívá v pečlivém hraní a interpretaci.

Diplomová práce také pojmenovává zásadní nedostatky místní herní scény, kvůli kterým jsou artové hry u nás zcela nedostatečně prezentované. Zatímco studentů*ek uměleckých škol, kteří*é s videohrami pracují stále vzrůstá, jejich propojení s publikem je minimální. Jako nejzásadnější problém pojmenovává nedostatek platform, které by tento stav mohli napravit a obohatit tak jinak stále primárně maskulinní lokální herní scénu. Ti*y

autoři*ky, kteří*é míří svá díla na místní scénu, je prezentují v institucích výtvarného umění, což ale vede k okleštění skutečného potenciálu jejich tvorby.

Česká scéna artových her je velmi bohatá a její výsledky jsou srovnatelné se zahraniční produkcí. Absence míst (jak fyzických, tak digitálních), kde by mohli svá díla představit lokálnímu publiku, je ale značně brzdí v rozvoji, přístupu k finančním prostředkům a získávání zpětné vazby. Nejzásadnějším výsledkem celé diplomové práce tak je nově navázaná spolupráce mne a Ondřeje Trhoně, jejímž výsledkem by mělo být místní tvůrce*kyně (nejen ty zmíněné v této diplomové práci) přiblížit širšímu publiku.

Bibliografie

Ahmed, Sara. *The Cultural Politics of Emotion*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2014, s. 149. ISBN: 978-0-7486-9114-2.

Bogost, Ian. *Persuasive Games: The Expressive Power of Video Games*. The MIT Press Cambridge, Massachusetts, London. 2007, s. 29. ISBN-13: 978-0-262-02614-7.

Corneliussen, Hilde G, Rettberg, Jill Walker (ed.). *Digital Culture, Play, and Identity*. The MIT Press Cambridge, Massachusetts, London. 2008, s. 143. ISBN: 9780262516693.

Ruberg, Bonnie. No fun: The Queer Potential of Video Games that Annoy, Anger, Dissappoint, Sadden, and Hurt. In: *QED: A Journal in GLBTQ Worldmaking*, Vol. 2, No. 2 (Summer 2015).

Ching, Edmon Y. Queergaming. In: Adrienne Shaw, Bonnie Ruberg. *Queer game studies*. 2015. Minnesota: University of Minesotta. ISBN 978-1-5179-0037-3

Dean, Carolyn. J. Empathy, Pornography, and Suffering. In: *differences* vol. 14, no.1. 2003.

Galloway, Alexander. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. University of Minnesota Press, Minneapolis, London. 2006. s. 37 ISBN: 978-0-8166-9863-9

Halberstam, Jack. *In a Queer time and place*. New York university press, 2005, s. 2. ISBN 0-8147-3585-1.

Halberstam, Jack. *Queer art of failiure*. Duke university press, 2011, s. 89. ISBN: 978-0-8223-5045-3.

Harper, Todd. *The culture of digital fighting games: performance and practice*. London: Routledge, Taylor & Francis Group, 2017, s.13. Routledge studies in new media and cyberculture. ISBN 978-1-138-71011-5.

Juul, Jesper. *Half-real: Video games between rules and fictional worlds*. 2005, s. 56. The MIT Press, Cambrdige, Massachusetts. Londýn, Velká Británie.

Kagen, Melissa. Walking Simulators, #GamerGate, and the Gender of Wandering. In: *Nerds, Wonks, and Neocons*. ed. / Jonathan Eburne; Benjamin Schreier. Bloomington, Indiana : Indiana University Press, 2017. s. 275-300

Kopecký, Lubor. *Český herní průmysl 2020*. 2021. Kancelář kreativní Evropa.

Jennifer Malkowski, Treaandrea M. Russworm. *Gaming representation: Race, gender and sexuality in video games*. Indiana University Press, Bloomington, Indiana, 2017, s. 204. ISBN 978-0-253-02647-7.

Marks, Laura U. *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Durham, NC: Duke University Press. 2000. ISBN-10 0822323915.

Mikula, Maja. *Gender and Videogames: The political valency of Lara Croft*. Continuum: Journal of Media & Cultural Studies, Vol. 17, No. 1, 2003.

Parker, Felan. An art world for Artgames. Loading: The Journal of the Canadian Game Studies Association - Vol 7, No. 11 - Special issue: Indie, eh? 2013

Parsons, Deborah L. *Streetwalking the Metropolis: Women, the City and Modernity*. Oxford University Press Inc., New York. 2000, s. 1. ISBN 0-19-818683-5.

Russell, Legacy. *Glitch feminism: A manifesto*. 2020. Verso. ISBN-10-1786632667

Schopp, Andrew. *(De)Constructing Daddy: The absent father, revisionist masculinity and/in queer cultural representations*. *disClosure: A Journal of Social Theory*, 9(3), 2000, s. 23

Adrienne Shaw, Bonnie Ruberg (eds.). *Queer game studies*. 2015. Minnesota: University of Minnesota. ISBN 978-1-5179-0037-3

Adam Stanaland, Sarah Gaither. "Be a Man": The Role of Social Pressure in Eliciting Men's Aggressive Cognition. 2021. *Personality and Social Psychology Bulletin*.

Štveráčková, Eva. *Obtížné životní situace Ukrajinců a jejich integrace v České republice z pohledu Ukrajinců a sociálních pracovníků*. Katedra sociální politiky a sociální práce, Brno. 2019. Diplomová práce. Masarykova univerzita. PhDr. Imrich Vašečka, Ph.D.

Taylor, Emily. *Dating-simulation games: leisure and gaming of Japanese youth culture*. *Southeast Review of Asian Studies*, 2007.

Taylor, T. L. *Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming*. MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2012, s.111. ISBN 9780262527583.

Thabet, Tamer. *Video Game Narrative and Criticism: Playing the Story*. PALGRAVE MACMILLAN. 2015, s. 19. ISBN: 978-1-137-52554-3.

Dmitri Williams, Nicole Martins, Mia Consalvo, and James D. Ivory, *The Virtual Census: Representations of Gender, Race, and Age in Video Games*. In: *New Media and Society* 11, no. 5. 2009.

Seznam elektronických zdrojů

All-Girl Fighting Roster Games - Giant Bomb. *Giant Bomb - Video game reviews, videos, forums and wiki*. [online]. Copyright © 2021 GIANT BOMB, A RED VENTURES COMPANY. ALL RIGHTS RESERVED. [cit. 30.04.2021].

Dostupné z:

<https://www.giantbomb.com/all-girl-fighting-roster/3015-6723/games/>

Bogost, Ian. You Are Mountain - The Atlantic, 2014. [cit. 29.04.2021]

Dostupné z:

<https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2014/07/you-are-mountain/374543/>

Bogost, Ian. Video Games Are Better Without Stories - The Atlantic. [online]. [cit. 20.04.2021]. Dostupné z:

<https://www.theatlantic.com/technology/archive/2017/04/video-games-stories/524148/>

Česká asociace esportu. *Esport v česku, průzkum české esportové asociace*. 2019. Dostupné z: https://www.esport.cz/sites/default/files/imce/esport_cz.pdf

Čížinský, Pavel. Český přístup k cizincům: vysát a odkopnout – A2larm. *A2larm – Squatujeme mediální prostor od roku 2013*. [online]. Copyright © 2021 [cit. 20.04.2021]. Dostupné z:

<https://a2larm.cz/2015/04/cesky-pristup-k-cizincum-vysat-a-odkopnout/>

Dozens of Women in Gaming Speak Out About Sexism and Harassment - The New York Times. *The New York Times - Breaking News, US News, World News and Videos* [online]. Copyright © [cit. 29.04.2021]. Dostupné z:

<https://www.nytimes.com/2020/06/23/style/women-gaming-streaming-harassment-sexism-twitch.html>

electronic fighting game | History & Examples | Britannica. *Encyclopedia Britannica* | *Britannica* [online]. Copyright ©2021 Encyclop [cit. 29.04.2021].

Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/electronic-fighting-game>

Engelbrecht, Janine. Game Studies - The New Lara Phenomenon: A Postfeminist Analysis of *Rise of the Tomb Raider*. *Game Studies - Issue , 20* [online]. Copyright ©2001 [cit. 20.04.2021]. Dostupné z:

<http://gamestudies.org/2003/articles/engelbrecht>

Fiala, Jaroslav. Jedenáctihodinové směny nejsou výjimka – A2larm. *A2larm – Squatujeme mediální prostor od roku 2013*. [online]. Copyright © 2021 [cit. 20.04.2021]. Dostupné z:

<https://a2larm.cz/2018/06/jedenactihodinove-smeny-nejsou-vyjimka/>

Fredner, Erik. The Year in Anti-Games - Kill Screen. 2014. *Home - Killscreen* [online]. Dostupné z:

<https://killscreen.com/previously/articles/year-anti-games/>

Galbraith, Patrick. Bishōjo Games: 'Techno-Intimacy' and the Virtually Human in Japan. *Game Studies - Issue , 20* [online]. Copyright ©2001 [cit. 29.04.2021]. Dostupné z: <http://gamestudies.org/1102/articles/galbraith>

Maria B. Garda, Paweł Grabarczyk. Is Every Indie Game Independent? Towards the Concept of Independent Game. *Game Studies - Issue , 20* [online]. Copyright ©2001 [cit. 30.04.2021]. Dostupné z: <http://gamestudies.org/1601/articles/gardagrabczyk>

Jack Halberstam - Trans*: A Quick and Quirky Guide to Gender Variance - YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2021 Google LLC [cit. 14.03.2021]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=quvWUlus6ao>

Kagen, Melissa. Walking, Talking and Playing with Masculinities in Firewatch | *Game Studies - Issue , 20* [online]. Dostupné z: http://gamestudies.org/1802/articles/kagen#_ftn2

Knutson, Matt. Backtrack, Pause, Rewind, Reset: Queering Chrononormativity in Gaming. *Game Studies - Issue , 20* [online]. Copyright ©2001 [cit. 29.04.2021]. Dostupné z: <http://gamestudies.org/1803/articles/knutson>

Rune Klevjer, Jan Fredrik Hovden. The Structure of Videogame Preference. *Game Studies - Issue , 20* [online]. Copyright ©2001 [cit. 30.04.2021]. Dostupné z: http://gamestudies.org/1702/articles/klevjer_hovden

ladies | eSuba | esports team. *eSuba | esports team* [online]. Dostupné z: <https://www.esuba.eu/tags/ladies>

Marcotte, Jess. Queering Control(lers) Through Reflective Game Design Practices. *Game Studies - Issue , 20* [online]. Copyright ©2001 [cit. 29.04.2021]. Dostupné z: <http://gamestudies.org/1803/articles/marcotte>

McLean, Susan. "Radical Softness As A Weapon" Lora Mathis Writes What We're Too Afraid to Feel By Susan McLean - BRUISED KNUCKLES. *BRUISED KNUCKLES - About* [online]. Dostupné z: <https://bruisedknuckles.weebly.com/words/radical-softness-as-a-weapon-lora-mathis-writes-what-were-too-afraid-to-feel-by-susan-mclean>

Mirror with a memory. *Episode Two: (In)Visibility* [podcast]. Carnegie museum of art. 2021. Dostupné z: <https://open.spotify.com/episode/4hympkeAGYTTbEp31XLTb3?si=IR1TqQ3zQqyj0vngPJERXg>

Monahan, Sean. Video games have replaced music as the most important aspect of youth culture | Sean Monahan | The Guardian. [online]. Copyright © [cit. 29.04.2021]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/commentisfree/2021/jan/11/video-games-music-youth-culture>

Piráti se postavili proti povinným sterilizacím trans lidí. *Pirátská strana* [online]. Copyright © [cit. 21.03.2021]. Dostupné z: <https://www.pirati.cz/tiskove-zpravy/pirati-se-postavili-proti-povinnym-sterilizacim-trans-lidi.html>

Pérez-Latorre, Óliver. Post-apocalyptic Games, Heroism and the Great Recession. *Game Studies - Issue , 20* [online]. Copyright ©2001 [cit. 29.04.2021]. Dostupné z: <http://gamestudies.org/1903/articles/perezlatorre>

Práva trans lidí v Evropě (nucená sterilizace). *Home* [online]. Copyright © 2019 [cit. 21.03.2021]. Dostupné z: <https://www.queergeography.cz/en/sexual-citizenship/trans-peoples-rights-map-requirement-of-sterilizing/>

Schaufert, Braidon. Daddy's Play: Subversion and Normativity in *Dream Daddy's Queer World*. *Game Studies - Issue , 20* [online]. Copyright ©2001 [cit. 29.04.2021]. Dostupné z: http://gamestudies.org/1803/articles/braidon_schaufert

Sebevraždy | ČSÚ. Český statistický úřad | ČSÚ [online]. Dostupné z: https://www.czso.cz/csu/czso/sebevrazdy_zaj

Townsend, Mark. How far right uses video games and tech to lure and radicalise teenage recruits | The far right | The Guardian. [online]. [cit. 12.03.2021]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/world/2021/feb/14/how-far-right-uses-video-games-tech-lure-radicalise-teen>

Top 10 Most Popular Gaming Genres in 2020 | Straits Research. *Global Market Research and Industry Analysis | Straits Research* [online]. Dostupné z: <https://straitresearch.com/blog/top-10-most-popular-gaming-genres-in-2020/>

Trans*parent. Obavy a přání trans lidí - Výsledná zpráva z výzkumu realizovaného spolkem Transparent z.s.v roce 2018[online]. Copyright © [cit. 21.03.2021]. Dostupné z: https://jsmetransparent.cz/wp-content/uploads/2020/11/Transparent_Obavy-a-prani-trans-lidi.pdf

Trhoň, Ondřej. České umělecké videohry mezi štětcem a temnou komorou[online]. 2020. ČT Art. [cit. 21.03.2021] Dostupné z: <https://art.ceskatelevize.cz/inside/ceske-umelecke-videohry-mezi-stetcem-a-temnou-komorou-JSMt5>

Victim blaming: Is it a woman's responsibility to stay safe? - BBC News. *BBC - Homepage* [online]. Copyright © 2021 BBC. The BBC is not responsible for the content of external sites. [cit. 20.04.2021]. Dostupné z: <https://www.bbc.com/news/uk-england-45809169>

Zaostávající podprůměr: Česko se na evropském žebříčku genderové rovnosti propadá, je na 23. místě | Sociologický ústav AV ČR, v. v. i.. Sociologický ústav AV ČR, v. v. i. [online]. Copyright © 2021 [cit. 21.03.2021]. Dostupné z: <https://www.soc.cas.cz/aktualita/zaostavajici-podprumer-cesko-se-na-evropskem-zebricku-genderove-rovnosti-propada-je-na-23>

Seznam zmíněných videoher

Apex Legends, Respawn Entertainment, 2019

Beat Saber, Beat Games, 2018

Dear Esther, The Chinese Room, 2012

Dys4ia, Anna Anthropy, 2012

Epic Fight, Růžoví plameňáci, 2019

Epic Fight: Round 2, Růžoví plameňáci, 2019

Feudal Alloy, Attu Games, 2019

Firewatch, Campo Santo, 2016

Gone Home, Fullbright, 2013

Kingdom Come: Deliverance, Warhorse studios, 2018

Love is (not) rocket science, Ondřej Trhoň, Ondřej Paška, Sofia Mikanova, Oliver Vršanský, Petr Polák, 2019

Mafia, 2K Czech, 2002

Machinarium, Amanita Design, 2009

Mass Effect 3, BioWare, 2012

Mountain, David O'Reilly, 2014

série her Mortal Kombat, NetherRealm Studios, od 1995

Olga, Lála Myslíková, 2021

Quake, id Software, 1996

rustle my leaves softly, Jess Marcote, 2016

Sims 4, Maxis, 2014

série her Street Fighter, Capcom, od 1994

série her Tekken, Seichi Ishii, od 1994