

Univerzita Karlova
Pedagogická fakulta

Katedra Psychologie

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Hrát si na vojáky: Etnografická studie virtuálních vojenských jednotek
Playing soldiers: An Ethnographical study of virtual military units

Bc. Andrej Kos

Vedoucí práce: Mgr. Ondřej Hrabec, Ph.D.
Studijní program: Psychologie
Studijní obor: Psychologie

2022

Odevzdáním této diplomové práce na téma Etnografická studie virtuálních vojenských jednotek potvrzuji, že jsem ji vypracoval pod vedením vedoucího práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále potvrzuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Praha, 5.12.2022

Chtěl bych tímto poděkovat vedoucímu práce, Mgr. Ondřeji Hrabcovi, Ph.D. Bez jeho zkušeností a rad bych se nikdy nedostal přes stádium úvah nad tématem a výzkumnými otázkami. Bez jeho vedení bych se ve složitých zákrutech, kterými se práce vydávala, zcela určitě ztratil. Dále bych rád poděkoval Mgr. Hedvice Novotné, Ph.D. za její návrhy a rady. Velký dík patří rovněž Dianě, která mne podporovala v těžkých úsecích a byla ochotná se mnou sdílet nadšení pro terén. Největší dík pak patří mým informátorům, mým bratrům ve zbrani za to, že mne vzali mezi sebe, umožnili prožívat s nimi virtuální vřavy. Trpělivě odpovídali na myriádu mých dotazů a byli ochotní kdykoli přátelsky promluvit. Zejména pak děkuji muži, kterého znám jako plukovníka Calina, který mi umožnil do jednotky vstoupit a s mnohým mi velmi pomohl. Můj vděk tedy zasluhují plukovník Calin, major Eagle, seržanti Jacko a Ken, rotný Titan, desátníci November, Dog, Frost, Marco, Tech a kapitán Dunion.

ABSTRAKT

Práce skrz etnografický design mapuje a exploruje prostředí virtuálních hráčských těles ve videohře Arma 3. Analyzuje jejich strukturu a dění v nich z pohledu teoretických východisek konceptů komunit praxe a Protheova efektu. Dále pak z pohledu teorií zabývajících se aspektem role-playingu a z pohledu psychodramatu. Diskutována je na teoretické úrovni rovněž imerse a hráčova identita. Jako metody sběru dat bylo zvoleno zúčastněné pozorování a cílené rozhovory. Data byla pořizována v podobě videozáznamů a nadále analyzována. Text se nadále soustředí na analýzu předložených datových úseků a emergenci tří zásadních aspektů: nabývání technických dovedností hráčů, jejich postupná enkulturace do herního společenství, a nakonec specifický způsob prožívání dění hráči a jeho emoční aspekty. V textu je argumentováno, že specifické technické znalosti, které hráči nabývají, kombinované s napojením na specifický kontext vytvořený a udržovaný skupinou samotnou, umožňují založení specifického vztahu mezi hráčem a jeho virtuální postavou, který umožňuje zvláštní formu autentického prožívání herního obsahu. Tyto poznatky jsou nadále konfrontovány s teoretickými východisky. Dospěl jsem k závěru, že pozorované jevy izolovaně mají relativně pevnou a spolehlivou oporu v literatuře, nicméně jejich součinnost a vzájemná propojenost a závislost není ve zdrojích tematizována. Závěry textu pak považuji za rozšíření náhledu na zkoumání videoher a psychologických procesů s nimi spojených.

KLÍČOVÁ SLOVA

Komunity praxe, prožívání, Role-play, Imerse, Videohry, Etnografie, Identita

ABSTRACT

The text aims to explore the environment and culture of virtual military units in the Arma 3 video game using an ethnographical approach. It analyses their structure and agency in terms of the theoretical views of concepts such as Communities of practice and the Protheus effect.

It also considers the theories of role-playing and psychodrama. Immersion and player identity are also discussed on a theoretical level. Participant observation and focused interviews were chosen as data collection methods. The data was captured in the form of video recordings and further analysed. The text continues to focus on the analysis of the data sections presented and the emergence of three crucial aspects: the acquisition of technical skills by the players, their gradual enculturation into the gaming community, and, finally, the specific mode of experience these virtual activities offer, and emotional aspect of said experience. It is argued in the text that the specific technical knowledge that players acquire, combined with the connection to a specific context created and maintained by the group itself, allows the establishment of a specific relationship between the player and his virtual character that enables a particular form of authentic experiencing of the game content. These findings continue to be confronted with the aforementioned theoretical approaches. I conclude that the three observed assumptions, when looked upon as isolated phenomena, have relatively solid and reliable support in the literature, but the fact, that they appear in close relation to each other and their interdependence is not thematized in the sources. They do not appear to be in contradiction. On the contrary, all the theoretical concepts allow this relation but do not consider this relation by themselves. I then consider the conclusions of the text to be a welcome extension of the current level of insight into the study of video games and the psychological processes associated with them.

KEYWORDS

Communities of practice, Experiencing, Role-play, immersion, Videogames, Ethnography, Identity

1	ÚVOD	2
2	TEORETICKÁ ČÁST	4
2.1	KOMUNITY PRAXE.....	4
2.2	PROTEŮV EFEKT	7
2.3	ROLE-PLAY.....	10
2.4	IDENTITA A IMERSE	14
3	EMPIRICKÁ ČÁST	19
3.1	METODOLOGIE	19
3.2	POPIS TERÉNU	23
3.3	VSTUP DO TERÉNU.....	38
3.4	ANALÝZA DAT	42
4	DISKUSE	74
4.1	CTG JAKO KOMUNITA PRAXE	74
4.2	VZTAH HRÁČE A VOJÁKA – PROTEŮV EFEKT	76
4.3	BYTÍ VOJÁKEM JAKO ROLE PLAY.....	77
4.4	HRANÍ SI NA VOJÁKY JAKO PSYCHODRAMA	79
4.5	OTÁZKA IDENTITY A IMERSE V CTG	80
4.6	CTG JAKO JEDNOTKA PINOCCHIŮ	82
4.7	VÝSLEDKY DISKUZE	82
4.8	REFLEXE METODOLOGIE.....	83
4.9	LIMITY PRÁCE	84
5	ZÁVĚR.....	85
6	CITOVANÁ LITERATURA.....	87
7	SEZNAM PŘÍLOH	89

1 Úvod

T. Boellstorff píše ve své knize o etnografii virtuálních světů, že výzkumník musí být připraven na to, že jeho výzkumná otázka bude pravděpodobně v průběhu výzkumu nějak upravena či snad dokonce přeformulována (Boellstorff et al., 2012). Dává to smysl. Vydá-li se výzkumník do neznámého pole, diskvalifikující se z předchozí znalosti čehokoli, aby nekontaminoval své výsledky, není těžké si představit, že se setká s jevy, které jeho původní domněnky upraví. T. L. Taylor rovněž vstupovala do terénu EverQuestu¹ s cílem zkoumat vztah reálných osob hráčů a jejich virtuálních obdob, časem však, jak pronikala do terénu hlouběji, přeměrovala svou optiku spíše na sociální interakce hráčů a následně pak na vztah hráčské komunity a vývojářů hry samé (Taylor, 2006). W. F. Hsu ve své kapitole „A performative Digital Ethnography“ kompendia „The Routledge Companion to Digital Ethnography“ dokonce varuje před nebezpečím omezení se na domnělý parciální aspekt, které by pak vedlo k opomenutí jevů emergujících, výzkumníkem zprvu nečekaných (Hjorth et al., 2017).

Moje práce prošla rovněž složitým vývojem. V rámci svého bakalářského výzkumu jsem se soustředil na to, jakým způsobem účastníci volnočasových kroužků nabírají v jejich rámci rozličných kompetencí. Snažil jsem se o klasifikaci a kategorizaci situací, ve kterých k přenosu kompetencí dochází. Jaksi omylem jsem se tak stal svědkem fascinujícího jevu. Mohl jsem pozorovat, jak mocná a užitečná při přenosu kompetencí pro účastníky je rovina, kterou jsem v textu pracovně nazval „symbolickou“. Především vycházela na povrch mezi divadelnicemi a složitými strategickými hrami skautů. Účastníci byli schopní naprosto dokonale prostoupit do symbolického prostoru vytyčeného hrou či divadelní rolí a v něm pak operovat s nástroji, které hra/role nabízela (například herní mechanismy, pravidla či atributy patřící ke ztvárňovaným rolím).

Původním záměrem mé práce bylo ověřit funkci systému učebních situací ve virtuálním prostoru. Ptal jsem se, zda je možné, aby učební situace fungovaly i čistě na „symbolické“ rovině, kterou virtuální prostor poskytuje. Vzhledem k tomu, že celý koncept stál silně na sociálním učení, bylo nutné vybrat téma tomu odpovídající, kterým se staly komunity praxe ve virtuálním prostoru. Vybral jsem tři videohry, které vykazovaly znaky těchto komunit a jal se je mapovat. Jak jsem se nořil hlouběji do terénu, počaly přede mnou vyvstávat desítky fascinujících jevů a myriády dalších otázek. Postupně jsem pak nasměroval svou optiku na

¹ RPG Videohra

průzkum, mapování a následné porovnání těchto herních komunit a prostorů jako takových a upustil od ověřování modelu učebních situací. Po zhruba třech měsících, kdy jsem postupně získával vstup do prostředí a začal participovat na životě těchto společenství jsem zhodnotil, že tak široký rámec není možné tímto způsobem zpracovat. Musel jsem tedy vybrat jeden terén, který je nejurodnější. V jedné ze tří her, Armě 3 zároveň začaly krystalizovat jevy, které se postupně staly ohniskem mého zájmu. Pozoroval jsem, jak hráči absolvují mnohahodinové simulace vojenských operací, používají pokročilé vojenské taktiky, oslovují se hodnostmi a nesouce insignie jednotky na ramenou vyráží do nervy drásajících akcí zachraňovat své druhy. Jak je možné, že se hráč stane náhle vojákem, uvažuje jako voják, s ostatními jedná jako voják a je schopen provádět pokročilá taktická rozhodnutí na základě toho, co vyrozumí, že vojáku náleží?

Ve své práci tak nakonec popisuji svůj rok, jak jsem jej strávil jako člen virtuální vojenské jednotky *Canadian Tactical Group* ve hře Arma 3, proslulé svými pevně sevřenými a organizovanými jednotkami.

V první teoretické části se pokusím nasměřovat teoretickou optiku výzkumu do virtuálního pole a pokusím se osvětlit výběr teoretických východisek. Ve druhé části pak nejprve popíšu, jakým způsobem jsem uvažoval nad výběrem terénu a jak se rozhodoval při výběru výzkumného designu. Nastíním, co vybraná metoda, digitální etnografie, je a budu se pečlivě věnovat popisu terénu. Popíši rovněž, jak jsem sbíral data a jak je vyhodnocoval. Po pasáži o vstupu do prostředí pak odprezentuji pečlivě vybrané pasáže dat a pokusím se je analyzovat a vyvodit z nich obecné principy. Na základě studia etnografických textů a příruček jsem se v rámci zachování kontinuity textu a čtenářovo pohodlí rozhodl prokládat úseky dat přímo analýzou. Považuji tento způsob za přínosný pro jemnější analýzu. Data jsou prezentována ve třech blocích, tematicky odpovídajících třem zásadním prvkům. Po analýze dat nabídnu vlastní interpretaci pozorovaných dějů a formulaci vlastních obecných závěrů. V následující části pak postavím proti tyto závěry s teoretickými východisky uvedenými v první části. V závěru práce pak provedu reflexi metodologie a pokusím se zhodnotit závěry z diskuze. Na závěr pohovořím o limitech práce.

Přestože text je koncipován tak, aby nebylo nutné nahlížet do příloh, zaujatému čtenáři to velmi doporučuji. Nepřinesou sice žádné poznatky, které by nebyly uvedeny v textu, ale velmi věrně vystihují atmosféru v terénu panující. Ve své práci čerpám především ze zahraničních zdrojů, které jsou citovány dle pravidel APA7.

2 Teoretická část

V souladu s uvedeným a dále argumentovaným etnografickým přístupem v následujících odstavcích uvedu několikero teorií, jejichž výběr se odvíjí od výzkumné otázky, tedy explarovat prostředí, popsat jeho strukturu, zmapovat jeho kulturu a interní interpretační systémy společně s vlastními prožitky hráčů. Zajímá mne zejména faktor vzájemnosti a komunity a učení se konkrétním postupům i implicitním pravidlům v jejím rámci, dále pak role, kterou zaujímá aspekt role-play, tedy „hraní si na“ a jeho dopady na samotné hráče. Rovněž se pokusím osvětlit mechanismy vztahu hráče a jeho postavy, který lze v tomto specifickém prostředí tušit, a nakonec bych se pokusil nalézt teoretickou oporu problematice identitních aspektů, která s uvedeným rovněž pevně souvisí.

Má-li čtenář zájem ověřit si výběr výše zmíněných teoretických problémů, může nahlédnout do napínavé Přílohy 1, Datového úseku 1 – „Těžko na cvičišti“.

2.1 Komunity praxe

Pro teoretické úvahy nad komunitním a vzájemným aspektem terénu volím Wengerův koncept Komunit Praxe. Jeho pohled, tedy že se jedná o „...soudržnou skupinu lidí sdílících stejnou [...] vášeň, a společně se učících se v ní zdokonalovat.“ (Wenger & Wenger-Trayner, 2015) dobře vystihuje důvod výběru této teorie.

2.1.1 Společné učení jako jednotící prvek

Wenger shledává čtyři zásadní předpoklady pro označení jakési skupiny za komunitu praxe. Jako první z nich označuje společné učení a zdokonalování se (Wenger, 2007). V některých pasážích dokonce označuje koncept komunit praxe (dále k. p.) za „sociální teorii učení“². Jeho úvaha je následující:

Učení je nutno považovat za sociální fenomén (Wenger, 2007). Jistě, lečjaký tvor je s to se učit, musíme ale uznat, že krom bazálních dovedností, většinou spjatých se základním přežitím, vyžaduje učení ze své podstaty vztah učitele a žáka. Tento esenciální předpoklad vztahu činní z učení pro Wengera sociální záležitost. Tento stav označuje jako „učení jako náležení k čemusi“³, první pilíř. Druhým pilířem pak je „učení jako praxe“. Jedná se o

² „Social theory of learning“ – str.: 4; Wenger, Communities of Practice: Learning, Meaning and Identity, 2007

³ „Learning as belonging“ – str.: 5f; Wenger, Communities of Practice: Learning, Meaning and Identity, 2007

sdílený úzus, diktující jak se věci „dělají“. Wenger ve své knize popisuje praktiky, které využívají při práci úředníci zdravotních pojišťoven (Wenger, 2007). Podotýkám, že bývá vázaný na specifickou skupinu. Třetím znakem učení v k.p. je smysl. „Látka“ či postup (praxe – pilíř druhý) má v kontextu komunity a jejího společného záměru (pilíř první) nějaký smysl. Smysl běžné praxe organizování pracovní plochy určitým, u všech pracovníků shodným stylem, je ve Wengerově knize ulehčení pracovního procesu (Wenger, 2007). Posledním, čtvrtým pilířem učení v k.p. je pak podle Wengera společná identita, tedy učení se být členem té oné konkrétní komunity. Nutno dobře rozlišovat mezi stáváním se „dobrým úředníkem“ a stáváním se „dobrým úředníkem jako členem skupiny“, kterou Wenger skrze svou hrdinku Ariel popisuje (Wenger, 2007).

2.1.2 Společná doména jako jednotící prvek

Byť Wenger po letech sám uznává, že teorie k. p. slouží primárně jako teorie učení (Wenger & Wenger-Trayner, 2015), pokusme se pro potřebu výzkumu nahlédnout, co vypovídá o skupinovém charakteru k. p.

Již jsem naznačil, že Wenger hodně uvažuje o tématu společné identity a společné snahy. Sám podotýká, že ony čtyři pilíře z minulého odstavce jsou na sobě nejen závislé, ale v mnohém se prolínají (Wenger, 2007). Co více nám může povědět o oné sociální podstatě jevu Podívejme se na zbylé tři předpoklady funkční k.p..

Jedním z nich je společná doména. Proč není obyčejná skupina přátel označitelná jako k.p.? Protože k. p. sjednocuje sdílená identita plynoucí ze společného zájmu. Skupina přátel, jezdící spolu přes víkendy stanovat se již k. p. blíží více. Je to snaha jít za společným zájmem a ochota podnikat k tomu určité kroky, která konstituují členství. Ruku v ruce s tím pak jde i určitá kompetentnost v onom ohledu (Wenger & Wenger-Trayner, Introduction to Communities of Practice, 2015). Zde se hezky ukazuje Wengerovo tvrzení o prolínání pilířů.

2.1.3 Příslušnost ke komunitě jako jednotící prvek

Třetím předpokladem je pak vázanost jednotlivců v komunitě. Lze označit všechny úředníky zdravotních pojišťoven za k. p.? Mají přece společný cíl (dělat svou práci), a sdílenou doménu (dělají víceméně obdobnou činnost)? Dle Wengera nikoli: podstatou k.p. je vzájemná výpomoc a vzájemná diskuze, či jednoduše sdílené nasazení. Izolované jednotlivce, byť vykonávající podobnou činnost pod obdobným praporem, nelze pokládat za k. p. Na druhou stranu zaměstnanci z Wengerova příkladu spolu mluví a společně vyvíjí

metody a postupy, sdílené všemi na pracovišti (Wenger, 2007). Učí se společně vykonávat svou práci efektivněji a příjemněji a vzájemnou snahou dávají dohromady postupy k tomu směřující.

2.1.4 Sdílený repertoár jako jednotící prvek

Jak jsem již naznačil v předchozím odstavci, finálním rysem k.p. je sdílený repertoár metod a postupů směřujících ke společnému cíli. Všechny kolegyně ve Wengerem popisované kanceláři mají stejný systém umístění formulářů, protože jim to výrazně ulehčuje život.

2.1.5 Další důležité znaky pro výzkum

V souladu se snahou podchytit co nejširší spektrum jevů, projdu ještě krátce další aspekty Wengerovy teorie, které považuji za přínosné pro můj text. Jedním z nich je vnitřní organizační struktura k.p..

Wenger píše, že ač by se zdálo, že k.p. bývají sebe-organizující podle kontextuální potřeby (myšleno vzhledem k formě kterou vyžaduje kontext jejich vzniku), opak bývá pravdou. Mnohé k.p. doplatily na chybějící strukturu či přímo vedení a z Wengerova pozorování vyplývá, že jistá forma hierarchické organizace či přímo kontroly je minimálně značně ku prospěchu věci, byť není přímo podmínkou úspěchu (Wenger, 2007). Wenger soudí, že niterná motivace členů je srovnatelně důležitá (Wenger & Wenger-Trayner, 2015). Jistě, je již jaksi předpokládána tím, že se jedinci se stejným zájmem sdruží. Ale přesto musí participace stát na obou nohách: vhodné facilitaci stran potenciálního „vůdce“ a vlastní motivaci zároveň

Wenger v pozdějších textech rovněž vyzdvihuje flexibilitu komunit. Varuje před nahlížením na k.p. jako na rigidní neměnnou strukturu opakující do úmoru stejné postupy. Jistě, podotýká, takové případy se objevit mohou, jsou-li funkční ve vlastním kontextu. Takové kontexty, umožňující takovou míru rigidity však bývají spíše ojedinělé (Wenger & Wenger-Trayner, 2015). Komunita, která je schopná zpracovat proměnlivý kontext a adaptovat své vlastní, společně vyvinuté postupy bude z logiky věci mnohem pestřejší a funkčnější. Tyto dva aspekty, tedy facilitace-kontra-motivace a flexibilita k.p. mi myslím značně pomohou v pasážích, kdy budu stavět teorii k.p. proti datům.

Shrnutí teorie komunit praxe

Komunity praxe jsou skupiny osob, které pojí společný zájem, společný repertoár postupů vzešlý ze společného učení a společné úsilí vyvíjené směrem ke společnému cíli. Dalším znakem pak je aktivní vzájemná komunikace a motivovaná participace na společném úsilí. Faktor facilitace obecně může hrát pozitivní roli směrem k produktivitě komunity. Pro tu je rovněž výhodné, zůstává-li flexibilní. Toto vše jde ruku v ruce se sdílenou identitou, na které se nezakládá jen členství přímo v komunitě, nýbrž přetrvává i do ostatních oblastí života členů.

2.2 Proteův efekt

Prolínání se virtuálního vojensví se skutečnými životy hráčů je jedním z bodů, které nelze opomenout. Jak uvedu dále, tuto otázku jsem později důsledně mapoval v četných rozhovorech s členy CTG. Abych byl dobře vyzbrojen pro pozdější interpretaci, budu se nyní věnovat teorii Proteova Efektu, která vztah reálných hráčů a jejich virtuálních obdob hezky ilustruje.

2.2.1 Avataři a virtuální zastoupení reálných osob v kolektivních virtuálních prostředí

Nick Yee ve svém článku sleduje vztah virtuálního alter-ega a reálného hráče jej ovládajícího. Pro virtuální reprezentaci využívá označení „Avatar“ (Yee, Bailenson, & Ducheneaut, 2009). Jedná se o digitální reprezentaci hráčovy podoby a jeho chování v rámci herního světa a herních mechanik. Prostředí, po kterém se Avatar prohání, pak Yee označuje zkratkou CVE – *Collective Virtual Environment*, tedy sdílené virtuální prostředí, umožňující vzájemnou interakci avatarů (Yee, Bailenson, & Ducheneaut, 2009). Snahou jeho studie je zkoumat, jak avatar a jeho chování reflektují uživatelovo chování, což je přesně bod, který by v mém výzkumu mohl hrát důležitou roli. Můžeme zde i uvážit identitní aspekty Wengerovy teorie: vnucuje se myšlenka, že sdílená identita a chování jednotlivce spolu úzce souvisí.

Ponechme stranou Yeeho výklad o formách CVE⁴, ale podotkněme, že repertoár podob, forem a metod interakce je poplatný mechanismům konkrétního CVE. Z toho plyne ale důležitá věc: Yee tak do výzkumu přivádí zásadní, zdánlivě komplikující myšlenku: jediné,

⁴ Popisuje, že se může jednat o jakékoli sdílené prostředí: chatové služby, hry apod.

čím je konstrukce avatara, a především pak jeho chování omezeno, jsou technické možnosti CVE (Yee, Bailenson, & Ducheneaut, 2009). Podoba i chování avatara mohou být v absolutním rozporu s osobou, která za obrazovkou reálně sedí. Proberme tedy další aspekty proteova efektu.

2.2.2 Transformovaná Sociální Interakce (TSI)

V souladu s výše uvedeným omezením komunikačních forem schopnostmi CVE Yee podotýká, že komunikace je alterována odpovídajícím stylem. Mohou-li hráči používat nějak omezený komunikační systém, forma komunikace tomu bude odpovídat. Rovněž ale podotýká, že přichází do hry jakýsi „strategický“ behaviorální filtr (Yee, Bailenson, & Ducheneaut, 2009). Naráží na výzkumy Cappelly a kol.. Jejich výsledky bylo tvrzení, že jedinci mívají tendenci přizpůsobovat formu komunikace tak, aby napodobovali formu ostatních, však závisle na prostředí a (mj.) vzhledu interakčního partnera (Capella & Planalp, 1981).

2.2.3 Role play a Behaviorální změny

V rámci dávných výzkumů bylo naznačeno, že jedinci mívají tendenci upravovat svá přesvědčení a zároveň vnější chování v závislosti na roli, kterou aktuálně zastávají (Clore & Jeffery, 1972). Gerald Clore v experimentu provedeném v 70. letech nechal své studenty pohybovat se po kampusu univerzity v Illinois na invalidním vozíku. U jedinců, kteří, byť na kratičký čas zastávali roli hendikepovaného, pak pozoroval zásadní posun v uvažování a přístupu k těmto osobám, nezřídka pak i výraznou změnu názoru na tuto skupinu a přístup k institucím poskytující pro ni péči (Clore & Jeffery, 1972). Zdá se tedy, že zastávání určité role, byť chvilkové a jedinci cizí, má vliv na jeho vnitřní pochody a snad i na jeho chování. Yee dále přináší koncept sebe-posouzení. Argumentuje, že lidé mají tendenci často hodnotit a upravovat svá chování na základě jakési „vnější“ reflexe, jako by se pozorovali z pohledu třetí osoby (Yee, Bailenson, & Ducheneaut, 2009). K podobným závěrům ohledně modifikace svého chování v závislosti na prostředí a vnějších attributech dospěl i Zimbardo ve svém slavném experimentu (Zimbardo, 2021). Rovněž zvažme, že virtuální prostředí je vynikajícím facilitátorem procesů, jako je například deindividuace a vlastní odosobnění (Byrne et al., 2022). Je to logické, je-li anonymitou a hranicí virtuálního světa jaksi rozpojen

těsný svazek osoby aktéra a důsledků jeho chování. Že tyto faktory vedou k zásadním, často negativním behaviorálním změnám již bylo mnohokrát diskutováno (Zimbardo, 2021).

Velmi důležitá odhalení pak přinesla studie Franka a Giloviche z roku 1988: V jejich experimentu byla posuzována agresivita sportovců oděných buď v bílých, nebo černých dresech při hokejovém utkání. Osoby v černých byly ostatními (protihráči i diváky) posuzovány jako agresivnější, a dokonce i v sebe-posuzování měli tendenci sami sebe hodnotit jako „agresivní“ (Frank & Gilovich, 1988).

Vidíme tedy, že vztah mezi hraním rolí („role-play“) a behaviorálními a mnohdy rovněž kognitivními změnami (např. Byrne(2022) nebo Frank(1988) je relativně dobře pozorovatelný.

2.2.4 Proteův Efekt

Proteus, starý, nerudný a vrtošivý řecký Bůh je dobrým jmenovcem tomuto jevu. Když před ním stanul král Menelaos, stařec nejprve záštiplně měnil podoby a s králem jednal přesně tak, jak které podobě náleželo. Uvážíme-li že vystřídal lva, draka, pardála a kance, jeho chování muselo být pro krále značně problematické (Zamarovský, 1970). Podobně však lze nahlížet i na hráče v Yeeově studii. Hráč má tendenci přizpůsobovat své chování, jak ho k tomu vybízí aspekty jeho avatara (např. podoba) a prostředí, ve kterém se nachází (Yee, Bailenson, & Ducheneaut, 2009), obdobně jako Proteus, který se choval krvežíznivě v podobě lva a zarytě mlčel v podobě dubu. Tomuto pohledu nakonec odpovídají i výsledky Yeeovy studie. V prostředí videohry World of Warcraft sledoval úspěchy a oblíbenost hráčů a porovnával tato data s podobou jejich avatarů. Dospěl k závěru, že vysocí a atraktivní avataři byli mnohem úspěšnější ve svém postupu, než jejich krásou či výškou méně nadaní soukmenovci, přesto, že herní mechaniky svou podstatou zajistily stejné podmínky pro všechny hráče. Muselo tedy dojít k behaviorální změně u hráčů samotných (Yee, Bailenson, & Ducheneaut, 2009).

Shrnutí Proteova efektu

Yee a ostatní zmíněné studie jasně poukazují, že prostředí a vzhled hráče mají vliv na jeho chování jak na úrovni prostředí virtuálního, tak i na úrovni zcela světské.

2.3 Role-play

Problematiky hraní rolí jsme se dotýkali již v minulých odstavcích.. Proberu nyní z teoretického hlediska některé aspekty tohoto fenoménu⁵.

2.3.1 Teorie GNS

Koncept GNS teorie je v akademických zdrojích často citovaný, ale jeho původní znění tak, jak jej Ron Edwards sepsal, je omezeno na jeho vlastní webovou stránku „The Forge“. Ve snaze o spolehlivost jsem čerpal z kompendia problematice věnovaného, sepsané W.J. Whitem. Ponechám stranou prapodivný příběh teorie, autora a platformy pro její uveřejnění a budu se soustředit na to, co Edwards píše o „role-playi“.

Zážitek role-playe, tedy jakéhosi „hraní si na něco/někoho“ podle Edwardse sestává z pěti komponent a jejich následného „prozkoumávání“ (White, 2020):

- Charakter – hráčova postava
- Systém – primární dění ve hře
- prostředí⁶ - podoba herního prostředí
- Situace – čemu hráč čelí, konkrétní situace
- Barva – jakékoli další nuance: výstroj, výzbroj, příběh za herní seancí aj.

Páteří a hnací silou prožitku role-playe je pak explorace produktu, který je konstituován pěti zmíněnými aspekty. Pokud hráči nabízený produkt vyhovuje a rozhodne se jej nadále prozkoumávat, již pracuje nadále v jeho rovině. Chce-li na sebe vzít roli hráče, musí zkrátka hrát. Je-li zaujat, dostává se do jakéhosi stavu, který Edwards označuje jako premisu⁷ (White, 2020), ve které se snoubí motivace se na hře a příběhu dále účastnit společně s přijetím jeho pravidel. Role play je tedy aktivní, motivovanou participací v produktu vymezeném pěti zmíněnými aspekty. To je velmi zásadní tvrzení: Pokud chce hráč mít požitek z hraní, musí přijmout produkt (hru) takovou jaká je, se všemi interními i explicitními pravidly. Edwards pokračuje následující úvahou. Proč chce hráč být

⁵ Chce-li čtenář již nyní pozorovat enormní důležitost rolí pro terén, necht' pohlédne do libovolného datového úseku Přílohy 1.

⁶ „Setting“

⁷ „Premise“

roleplayerem; ptá se. „Pro zábavu⁸“, popisuje nejčastější odpověď (White, 2020). Co je na tom onou zábavou, tedy jaká je hráčova motivace pro role play, je mnohem problematičtější otázka.

Edwards tvrdí, že onu „zábavu“ konstituují tři prvky. Prvním z nich je hernost⁹. Jedná se o proces zahrnující pravidla, výhru, prohru, výzvu vůči ostatním hráčům a kompetitivitu.

Druhým prvkem je pak simulace¹⁰, tedy zprostředkování nových zážitků, zpravidla lákavou explorační některé z pěti konstituujících komponent¹¹. Těto myšlenky rozumím jako záměrné snaze ozkoušet a objevit jaké to je tam, kam mne dovede ve hře explorační charakteru, explorační systému, a explorační konkrétní .

Třetím prvkem je pak podle Edwardse narace¹², tedy tvorba jakéhosi příběhu, optimálně inkorporujícího výše zmíněné dva aspekty. Hráčův charakter, umístěn v kontextu herních pravidel a prožitků (simulace), interagující s ostatními hráči směrem k výhře (hernost) se nějakým způsobem podílí na běhu herního světa (cosi „dělá“, nějak interaguje a nějak se chová).

Myslím, že celý koncept hezky shrnuje Edwardsova finální věta: „*[herní obsah] pak přestává být jen objektem (upír) ale stává se [pro hráče] otázkou, výzvou, čímž, co hráče provokuje*“ (Edwards, 2001)

Nikoli nezajímavé jsou pak důsledky zmíněného pro hraní samotné, jak je Edwards popisuje. Různá kombinace předchozích faktorů totiž podle autora buduje jakýsi „postoj¹³“, který pak roleplayer zaujímá ve/ke hře. Edwards na tři typy usuzuje z toho, jak hráč činí ve hře rozhodnutí.

První z nich je postoj „herce“. Herec ve hře dokonale splývá s hranou postavou. Snaží se myslet jako ona, chovat se tak, jak po něm požaduje prostředí a nepřipouští existenci jiné, než herní roviny (White, 2020). Takový hráč je dokonale ponořen do role a nevnímá sám sebe jako kohosi ztvárněného jako (dejme tomu) vojáka, ale přímo jako seržanta na bitevním poli. Nerozhodí ho žádné technické nebo třeba nedokonalosti herní reprezentace světa, naopak, buď je zcela ignoruje, nebo je racionalizuje na základě herních dějů.

⁸ „To have fun“

⁹ „gamism“ – problematický překlad

¹⁰ „Simulationism“

¹¹ Pro pochopení tohoto nesnadného konceptu vřele doporučuji nahlédnout do Přílohy 1 na Úsek Dat 1 – „Těžko na cvičišti“.

¹² „narrativism“

¹³ „Stance“

Druhým postojem hráče je pak „autor“. Ten využívá herní postavy a herního obsahu pro provádění svých vlastních – skutečných – postojů a motivací

Posledním postojem je pak „režisér“. Režisér přistupuje k hernímu světu čistě jako kalkulaci mechanik. Je si neustále vědom odstupů. Takový hráč například čile využije chyby v herním mechanismu, aby získal výhodu.

Shrnutí konceptu GNS

Shrnu-li Edwardsovu teorii, sleduji následující: to že se hráč rozhodne do role vstoupit již samo znamená, že v ní hledá nějaké specifické prožitky, je tudíž motivován snahou jich dosahovat. Tyto prožitky zažívá skrz explorační herní aspekty a ty, které prioritizuje, formují pak jeho chování ve hře.

2.3.2 Role-play jako psychodrama – J. L. Moreno a S. L. Bowman & Andreas Lieberot

Ve velkém sborníku *Role-playing Game Studies* se v kapitole věnované psychologickým aspektům role-playe doslechneme zkroušené volání po větším množství studií (Bowman & Liebert, 2018). Krom fascinující exkurze do světa neurofyzologie a autorčina tvrzení, že dle posledních výzkumů za použití magnetické rezonance a dalších pokročilých zobrazovacích metod činí vědci závěr, že lidský mozek nemá specifické dráhy pro procesování vjemů digitálních či virtuálních a jevů skutečných (Bowman & Liebert, 2018), a ponechám-li stranou úvahy o role playi jako přirozeném stádiu lidského vývoje (dětské hry „na“ to či ono), musím se nutně zastavit u přirovnání role-playe k psychodramatu, konceptu představeném J. L. Morenem.

Psychodrama nabízí klientům možnost pod terapeutovým vedením a za přítomnosti dalších nápomocných osob či prvků probádat vlastní duševní pochody skrze ztvárňování rolí. Mnohdy jsou to role zahrnující vlastní minulost klientovu či se nějak týkající jeho aktuálního stavu (Moreno, 1987).

Bowman cituje výpovědi hráčů, se kterými se často setkávala, ze kterých vyplývá, že mnoho z nich převzetí nějaké nové, často fantaskní role, je už samo o sobě terapeutické (Bowman & Liebert, 2018). Podotýká však, že existují studie, které se setkaly s velmi negativní reakcí při využití aspektů role-playe při terapii (Ascherman, 1993). Nutno však podotknout, že tyto studie často probíhaly s pacienty v psychotických stavech či jiných vážných průbězích

duševních onemocnění, která jsou dnes běžně považována za kontraindikaci k užití podobných technik¹⁴.

Přidrží se krátce spoje, který zmiňuje Bowman a pokusím se nahlédnout, zda myšlenku role-playe jako psychodramatu více osvětlí přímo primární text. Jaké průsečíky zpozorujeme?

S tím, co jsem již probral, především pak přihlédnou-li k myšlence role playe jako možnosti nových prožitků podmíněné toliko přijetím jiného, nového setu pravidel (teorie GNS), nemohu si nevšimnout, že hráčům je tak dán jistý nový pocit svobody. Svobody činit nová rozhodnutí bez nutnosti potýkat se s jejich následky, možnost činit rozhodnutí nová, podle absolutně nových a jiných pravidel (třeba v roli Edwardsova herce) při požívání luxusu nového začátku s takřkajíc „čistým štítem“. Uvažme: je hrdina, jehož roli na sebe převezmu, nějak limitován mými skutečnými životními osudy?

S novou svobodou operuje ve svém textu i Moreno: právě na pódiu při psychodramatu, otevírá se herci šance bezpečně či přímo beztravně sáhnout k jakémukoli, byť fantastickému, řešení jakékoli situace, „... *svoboden od nesnesitelného stresu [vlivem jeho psychických obtíží], svoboden prožívat a vyjádřit se, vždyť pódium je [pro něj] rozšířením života, rozšířením [sahajícím až] za test reality života samého.*“ (Moreno, 1987, str.: 14).

Druhým aspektem dle Morena je pak herec sám. Herec, který má být sám sebou, má přinést s sebou na pódium svůj malý, soukromý vnitřní svět (Moreno, 1987). Zde musím upozornět: Kde načrtnout hranici mezi hercem obdařeným nekonečnými možnostmi projevu a hráčem, který, chce-li hrát hru, musí jí hrát podle pravidel? Jak moc je svobodný herec, co rozkrývá svůj vnitřní svět a jak hráč, který dostane celý nový svět k dispozici?

Třetím aspektem je pak Morenův režisér. Jedná se o facilitátora, analyzátor a rádce v jedné osobě. Čtvrtým aspektem jsou „pomocné figury¹⁵“, sloužící jako podpora dění, ať již kontextuálně či jako pomocná síla pro facilitátora/režiséra. Pátým prvkem je pak obecenstvo, objevující se dle autora ve dvojí roli: mohou být jak pomocníci, tak ti, kterým je pomáháno (Moreno, 1987).

¹⁴ Vlastní zkušenost z pomáhající profese

¹⁵ „Auxiliary figures“

Shrnutí představy role playe jako psychodramatu

Myšlenka práce s vlastními duševními pochody na základě vtělení se do nové role ve svobodném prostředí vystihuje podle Bowmanové jak roleplaying, tak psychodrama tak, jak o něm mluví Moreno. Přes očividné problematické pasáže nelze toto propojení opomenout.

2.4 Identita a imerse

Čtenáři jistě nemohlo uniknout, že stále dokola narážím na otázky týkající se identity. Právem: vždyť tyto otázky vyvolávají všechny až doposud uvedené koncepty a teorie. Od Wengerovy sdílené identity přes přijímání identity příběhu poplatné jakožto Edwardsův herec po zůstávání věrný sobě a svému malému světu na Morenově pódiu. Lze očekávat, že tyto otázky vyvstanou i později v datech.

Dovolím si malou poznámku: podobně jako u Wengera pilíře komunit, zdá se mi, že probrané koncepty jdou relativně pochopitelně ruku v ruce. Otázka společné snahy a společné aktivity podle mého názoru nejde zcela čistě od otázek identity oddělit, stejně jako nelze oddělit od aspektu roleplayingu a vice versa. Mějme tento postřeh na paměti v dalším zkoumání teorií. Z toho důvodu jsem se rozhodl formálně nerozdělovat diskuzi o identitě a imersi do samostatných kapitol. Doufám, že následující odstavce správně odzrcadlí, za jak moc provázané oba koncepty považují někteří autoři i já sám.

2.4.1 Hrát si na to, že věřím – Mike Pohjola

V úvodu svého oddílu v knize „*The Foundation Stone of Nordic Larp*“ vzpomíná Mike Pohjola na to, jak centrální sousloví „inter-immersion“ aktuálně publikovaného textu naškrábal na ubrousek v bytě své kolegyně a spolubojovnice ve snaze položit základ k akademickému zkoumání podle něj tak fascinujícího fenoménu, jako je LARP¹⁶ (Pohjola, 2014). Pohjola se nejprve věnuje snaze vymezit a popsat proces hráčova vžití se do charakteru. Je zajímavé poznamenat, že charakter a role zde nejsou záměnné pojmy, jako

¹⁶ Pod akronymem LARP se skrývá „Live Action Role-playing. Jedná se o formu společenské hry, kdy hráči na sebe berou roli imaginárních postav a společně překonávají nástrahy, které na ně chystá Game master – jakýsi tvůrce herního světa. Hra má jasně daná pravidla, hráči jsou limitováni jimi a herními mechanismy, jasně diktujícími, kdy lze jakou činnost použít a jak se lze v dané situaci chovat. Hráči však často třímají makety mečů či obdobných herních předmětů, tráví mnoho času tříbením vlastních charakterů a jejich příběhů a celá hra je pověstná tím, jak hluboko jsou hráči schopni ponořit se do své herní postavy a herního světa. Z toho důvodu shledávám tyto poznatky jako velmi dobře použitelné i pro náš text.

jsem je v textu dosud vnímal. Charakterem Pohjola myslí spíše herní postavu (vzpomeňme na Yeeho avatara), kdežto rolí pak spíše jeho kontextuální chování (Pohjola, 2014).

Mechanismus „vžití se“ popisuje jako „imersi“, tedy jakési ponoření či pohroužení se do charakteru. Podobně jako Edwards výše, popisuje i Pohjola různé módy imerse (a různé herní styly z ní vycházející) a hovoří rovněž o velmi podobné zkušenosti, jako Edwards: hráč může absolutně obejmout svůj charakter, uvažovat jako on, chovat se jako on a vykládat okolní herní realitu jako on. Tohoto hráče považuje za patřičně ponořeného. Další typy pak operují různě podle toho, jaký aspekt imerse více zdůrazňují. Ve shodě s Edwardsem pak identifikuje hráče operujícího bez kontextu jen s herními mechanikami či hráče fokusovaného na narativ dění (Pohjola, 2014). Pro mě je zásadní však na onen první typ. Zásadně nesouhlasí s „jednoduššími“ formulacemi že hráč zkrátka přebírá roli charakteru v symbolickém prostoru. Tato tvrzení považuje za hrubě zjednodušená, přebírá nicméně koncept symbolického rámce (Pohjola, 2014). Použiji pro nyní jeho terminologii a mluvím o rámci „diegetickém¹⁷“. Správná imerse dle jeho úvahy přichází ve chvíli, kdy hráč sám se sebou operuje jako s entitou existující přímo v narativu (Pohjola, 2014). Ona identita je tedy již brána jako součást příběhu: neberu na sebe roli virtuálního agenta, který musí plnit virtuální povinnosti, nýbrž se jím stávám. Neuvažuji o sobě jakožto hráči ztvárnujícím roli virtuálního bojovníka, přistupuji k sobě samému jako že jím jsem.

Slovy S. Halla: uchopení sebe sama jako součásti narativu vede k plnému přijetí identity charakteru (Hall & Gay, 1996) a tedy dokonalé imersi, jak na ní pohlíží Pohjola. Také ještě dodává předponu „inter-“, Z povahy herních prostředí totiž vyplývá, že v rámci imerse hráči interagují. Ona imerse tedy musí být kolektivní. Těžko si představit pohrouženého bojovníka, který plánuje útok na nepřítele s někým, kdo jeho nadšení a pohroužení nesdílí. Odtud „Inter-imerse“, tedy imerse sdílená (Pohjola, 2014).

Představa, kterou Pohjola a Hall tímto nastínili je sice velmi lákavá, přesto ale dosud poněkud problematická. Jak si poradit s tím „skokem do neznáma“, který hráč musí překonat? Jak si představit toto „odfiltrování“ sebe sama jakožto hráče, přece jen stále sedícího na nějaké židli za nějakým zařízením či oblečeného v kostýmu, třímající velmi reálně molitanový meč? Pohjola poukazuje na velmi zajímavý jev, který do určité míry pomáhá tuto fenomenologickou bariéru překonat: hovoří o něm jako o Pinocchiově efektu.

¹⁷ Heslo „Diegetic“ dle Merriam-Webster slovníku popisuje jako přídavné jméno popisující cosi, dějící se v rámci vyprávěného příběhu. (Merriam-Webster. (n.d.). Diegetic. In Merriam-Webster.com dictionary. Retrieved November 12, 2022, from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/diegetic>)

2.4.2 Pinocchiův efekt a ráció

Jane McGonigal přichází ve svém článku *This Is Not a Game* s překvapivým řešením: hráč zkrátka musí dostatečně věřit (McGonigal, 2003). McGonigal rozebírá zvláštní fenomén pozorovaný kolem událostí 11. září 2001. Internetová komunita, vystupující pod názvem „The Cloudmakers“, seskupená kolem prazvláštního počinu studia Warner Bros, detektivní hry „The Beast“ se jala vyšetřovat ony tragické události, jako by se jednalo o hru.

Zmíním rychle podivný počín, kterým hra „The Beast“ bezesporu je: Jako reklamu pro nadcházející film sestrojilo americké studio WB ve spolupráci s Microsoftem a studiem DreamWorks jakousi on-line detektivku. Zveřejnilo začátek detektivního příběhu a po rozličných webových stránkách (zhruba v řádu vyšších desítek), televizních programech (reklamy, televizní soutěže) či skutečných místech (veřejná místa jako parky v New Yorku, Chicagu a Los Angeles) umístilo nápovědy a vodítka vedoucí k vyřešení celého příběhu (Duggan, 2017). Řečená skupina „The Cloudmakers“ seskupená kolem zmíněné hry se pak s výkřikem „Od toho jsme tu!“ a „Cloudmakers zachraňují!¹⁸“ jala řešit teroristické útoky, jako by se jednalo o hru se stejným mechanismem. Začali sledovat to, co považovali za vodítka, po různých zákoutích webu a dali si za cíl tuto „Nejtemnější Hádanku¹⁹“ vyřešit: nalézt pachatele, objednatel a poskládat mozaiku provedení.

Tento prazvláštní jev, ze kterého až běhá mráz po zádech, využívá McGonigal k ilustraci svého odvážného tvrzení. Své úvahy začíná pohledem na nám již známý koncept: imersi. Píše, že hra *The Beast* poskytla hráčům naprosto novou, dosud nevídanou úroveň „ponoření se“. V rozporu s dosavadním přístupem k imersivitě, tedy že im. je lineární funkcí „důvěryhodnosti“ sensorických vjemů produkovaných virtuálním produktem (Grau, 2003) tvrdí, že v tomto případě byl problém proluky mezi světy řešen jednoduše tím, že byla dokonale smazána. Herní mechanismy, byť fiktivní a fantaskní, používaly za svůj engine náš reálný svět (Duggan, 2017 a McGonigal, 2003).

Grau však samozřejmě nenahlíží na věc tak jednoduše. Podobně jako tento text, identifikoval problematiku proluky mezi světy. Její překročení k patřičnému ponoření se do herního světa navrhuje skrz sérii kognitivních úkonů (Grau, 2003). Nejde o to, „zapomenout“ že jsem hráč, jak se k tomu klonil např. Pohjola, ale je přímo žádoucí, aby si hráč tuto reflexi zachoval. Jde spíše o to, správně vyhodnotit ono ponoření se (Grau, 2003).

¹⁸ „Cloudmakers to the rescue!“

¹⁹ „The Darkest Puzzle“ (McGonigal, 2003; str 1)

Tento racionální přístup má nesporně mnoho výhod. Například: setká-li se Pohjolův dokonale ponořený hráč s nějakou nesnází ve hře (technická nedokonalost, například), bude jeho imerze logicky narušena, není-li skutečně velmi motivován ji ignorovat, například narativem či jinými aspekty. Nikoli tak u hráče Grauova. Ten, stále si vědom toho, že se pohybuje ve hře, bude moci zapřáhnout reálné myšlenkové procesy (například prozíravou racionalizaci), aby se přes prvky imersi narušující, přenesl. Je to pak na produktu/hře samém, aby byla schopná přinést takový zážitek, aby tyto „skutečné“ myšlenkové procesy musely být zapojovány co možná nejméně.

Jistě lze vidět, že se jedná o jakýsi paradox: Grau na jedné straně tvrdí, že hráč si má zachovat zdravou reflexi proto, aby byl schopen se do hry řádně ponořit, na straně druhé advokuje, aby hra nutila hráče jejímu využívání co nejméně tím, že bude co nejvěrnější. Grau sám tuto nesnáz ve svém textu reflektuje. Nevidí jí však jako nepřekročitelnou překážku: to spíše onu bariéru mezi světy považuje za nepřekročitelnou²⁰. Právě proto musí hráč reflektovat onu bariéru, aby se mohl nerušeně ponořit do toho, co čeká za ní.

Jev, který popisuje McGonigal však tuto bariéru zcela obchází: náhle není žádný prostor mezi naším světem a herními prostředky, ba naopak, běžné prvky „skutečného“ světa jsou jaksi „gamifikovány“, použiju-li terminologie kapitoly o GNS. Běžná reklama běžící během vysílacím čase je „zherněna“ tvůrci Beast(u) a hráči tak přijímána. Netřeba překračovat žádné paradoxy či hranice světů. Beru toto tvrzení poněkud s rezervou, i když je pro mé záměry nesmírně lákavé. Sama McGonigal pak poněkud slevuje a místo setření hranic realit využívá spíše představu „vrstvení“: Na vrstvu „běžné“ reality a běžného dění vidí napnut jakýsi interpretační herní filtr, jakousi další „vrstvu“²¹, čímž vzniká přeci jen nějaký odstup (McGonigal, 2003). Vždyť pomysleme na událost z května 2001, jak ji popisuje Duggan, kdy „[...] obrazovky televizí na pár vteřin ovládla kryptická zpráva ‚TOTO NENÍ HRA‘, pečlivě umístěná [do upoutávky na film k němuž celá kampaň vznikla] filmovými studii.“ (Duggan, 2017).

Ke své finální pointě dospívá McGonigal skrz popis enormního dosahu Beast(u) do reálného života. Popisuje výpovědi hráčů i moderátorů hry. Hráči dávno převzali otěže, odmítali hru přestat hrát. Stále znovu a znovu hledali další stopy, další hádanky. A fascinující je, že mnohdy našli, i když případ byl dávno již vyřešen. Tato kolektivní,

²⁰ Doslova píše: „Pojem, Virtuální realita' je paradoxem sám o sobě, když v sobě snoubí prostor pro nemožnosti založené na možném a opačně“ (Grau, 2003, str.: 15)

²¹ „Layered reality“ - (McGonigal, 2003, str.: 112)

soustředěná aktivita v reálném světě, toto hromadné hnutí, začalo žít samo vlastním životem, aniž by kdokoli umisťoval další stopy či jej jakkoli facilitoval. Nejen to. Identita internetového detektiva se stala integrální částí identit hráčů. Proč, ptá se triumfálně McGonigal? Jednoduše z vášně pro hru (McGonigal, 2003). Hráči tak moc chtěli hrát dál, že jednoduše propojili své bytosti, své životy a své identity s herním světem. Tatam byla Grauova uvědomělá reflexe. Uvedu jeden citát za všechny, kdy moderátorka oslovila hráčskou komunitu po skončení hry (2003):

„Nacházíš sám sebe na konci hry, jako by ses právě probudil z dlouhého spánku. Třeba je tvé manželství [...] v troskách, třeba je tvé zaměstnání na hraně, či už jsi o něj přišel. Možná jsi přišel o stipendium, možná poztrácel nebo nabral kila. Pomalu se probouzíš a zjišťuješ, že jsi propásl jaro i léto... ...a přesto: zde stojíme, jeden jako druhý, vzrušeně, před mizející hranicí mezi příběhem a realitou. Hra přestala být zábavou: stala se životem“. (Phillips, Andrea: “Editorials: Deep Water”, Červenec 2002 in McGonigal, 2003; str.:114)

Přesto, že sama autorka pojem nepoužívá, dovolím si jej v závěru pro další postup zavést sám: Ve shodě s autorkou zvažuji, že je-li hráč dostatečně motivován do imerse, tedy chtěli skutečně hrát, nemá obtíž proluku mezi reálem a virtuálem překročit. Chce-li dostatečně věřit, věřit začne. Podobně jako pohádkový Pinocchio, jehož nejvroucnějším přáním bylo stát se skutečným lidským chlapcem: Tak vroucně se k přání upnul, že se tak začal chovat. Označím tento jev jako „efekt Pinocchiův“.

Shrnutí problému identity a imerse

V předchozích odstavcích jsem se pokusil nadnést mechanismy, jakými se hráči vtělují do svých avatarů. Odrazím se od Pohjoly a Halla v tom, že pro patřičné pohroužení se je nutné vnímat sebe sama jako nedílnou součást odvíjeného příběhu a pokračuji přes McGonigalovou a její rozbor mechanismů tohoto děje. Chce-li se hráč dostatečně pohroužit, musí si „hrát na to, že věří“. McGonigal pak tvrdí, že hraje-li si dostatečně věrně, skutečně pak (alespoň do jisté míry) uvěří. Dodám, že v rámci imerse v podobě, o které mluvím, přebírá hráč i novou, herní identitu. Zakončím pak skeptickou Grauovou tečkou, který se ptá, zda by nebylo pro imersi praktičtější, kdyby hráč tento mechanismus racionálně refletoval a nevydával se tak všanc potenciálnímu narušení imerse.

3 Empirická část

Mohu snad teoretickou optiku považovat za nasměrovanou. Probral jsem zásadní fenomény, které lze čekat v prostředí, do kterého jsem vstoupil. Bubu se nyní věnovat tomuto prostředí, důvodům a způsobu jeho výběru.

3.1 Metodologie

Pokusím se nyní vyložit, jakou metodu zkoumání jsem vybral a z jakého důvodu. Považuji to za zásadní, vzhledem k specifickému pohledu, který se před čtenářem otevře, až bude nahlížet do prezentovaných dat.

3.1.1 Výzkumná otázka

Výzkumná otázka se formulovala dlouho a složitě. Po mnohých odbočkách a slepých uličkách jsem se do terénu vydával se záměrem mapovat, osvětlit a popsat procesy, které se v této herní, symbolické rovině vyskytují. Bylo by tedy možné formulovat jí následovně:

„Cílem mé práce je explorovat a popsat prostředí virtuální vojenské jednotky.“

Konkrétně si lze pod touto formulací představit hledání odpovědi na otázky, jako:

- Jaké procesy se spouští ve chvíli, kdy na sebe hráč vezme roli vojáka?
- Jaká je jeho motivace hrát tímto způsobem?
- Co přesně se v jednotkách děje a jak fungují? Jaká je jejich vnitřní struktura a jaké interpretační rámce hráčům nabízí?
- Jaký je vztah prožívání hráčů ve hře a hráčů samých?

Nadále popíšu, jaký design jsem vybral a z jakých důvodů. Představím, jak jsem data sbíral a jak je analyzoval.

3.1.2 Výběr designu

Jako přístup ke zkoumání jsem vzhledem k problematice vybral digitální etnografii. Etnografie, jakožto nástroj zkoumání denního života skupin, kultur a lidí obecně se jeví jako padnoucí. Nebyl to izolovaný jev, který bych si přál zkoumat, ani konkrétní otázka, zodpověditelná sérií dotazů ve formuláři. Je to soubor zkušeností, prožitků a interpretačních rámců konkrétní skupiny, které jsem si vzal za cíl prozkoumat. Mou snahou bylo pozorovat

denní život lidí, kteří byli sjednoceni velmi specifickým zájmem ve velmi rozšířeném prostředí. Vždyť virtuální světy, videohry nevyjímaje, staly se již naprosto běžnou součástí našich každodenních životů. A tyto běžné životy hráčů v jejich skupinách byly cílem mého zkoumání. Osobně jsem se věnoval výhradně prostoru, kde se hráči potkávají a společně interagují. Co činní z etnografie digitální (v mnohých zdrojích též virtuální či cyber-ethnografie) je pole, na kterém se kulturní kontexty projevují. Ve virtuální prostoru je mnoho místa pro experimentaci. Jeho uživatel může svobodně volit a přecházet mezi rolemi, identitami či podobami sebe i svého okolí, není tak pevně spjat se skupinou, kulturou či kmenem, nepřeje-li si. Jádro etnografického zkoumání však zůstává zachováno. I ve virtuálních světech platí kulturní zákonitosti a interpretační rámce (nejen) virtuální reality (Boellstorff, Nardi, Pearce, & Taylor, 2012).

V souladu s etnografickým modem operandi jsem se stal členem jedné z hráčských skupin zkoumal ji metodou zúčastněného pozorování. Pořizoval jsem z něho velké množství záznamů a zápisků. Jako člen skupiny jsem měl ten luxus, moci se hlouběji dotazovat informantů na jevy mnou pozorované, což jsem hojně využíval.

3.1.3 Výběr terénu

Když jsem zvažoval výběr terénu, ve kterém budu nadále pokračovat, uvažoval jsem následovně: Jsem dlouholetým hráčem české videohry Arma 3. Vždy jsem však byl výhradně hráčem sólovým. Především jsem vytvářel své vlastní herní scénáře a o hru více hráčů jsem nikdy doslova ani nezaváděl. Jak jsem se ale počal nořit do terénů, postřehl jsem ojedinělý přístup k hraní, tzv. „mil-sim²²“, tedy snaha o simulování reálného vojenského prostředí. Soudržnost jednotek a důraz na jejich vnitřní organizace mne vedla k domněnce, že tato skupina bude dobře odpovídat mému záměru. Jsem přesvědčen, že společné úsilí, dělba rolí, společný jazyk, společný projev (uniformy, vlajky, insignie), hierarchická struktura a společné formy chování činí z těchto jednotek objekt hodný etnografického zkoumání.

Po procesu vstupu jsem se kvalifikoval pro vstup do jednotky „*Canadian Tactical Group*“ (dále „CTG“).

²² Zkratka z „military simulation“

3.1.4 Shromažďování dat

Videozáznamy z herních seancí jsem zaznamenával pomocí nahrávacího softwaru „Windows Game Bar“ a programu OBS Studio. Svě spolubojovníky jsem o tom předem informoval. Celkem jsem pořídil kolem 300 hodin videozáznamu, přesahující 1000 GB. Bokem jsem si pak dělal značné množství Field-notes (k nahlédnutí v Příloze 3) včetně časové značky pro důležité události na běžícím záznamu.

Sérii interview jsem prováděl kombinovaně. Kolegům jsem dal na výběr, zda chtějí na předem připravené otázky odpovídat osobně (telefonátem přes internet) či písemně. Zvlášť jsem potom požádal velení, zda by bylo ochotno přiklonit se k verzi osobní. Nakonec byla forma zhruba 3:2 ve prospěch formy písemné.

Spolubojovníkům jsem v nich položil 5 otázek, formulovaných na základě pohybu v terénu:

1. Co tě láká na mil-sim hraní?
2. Co to pro tebe znamená, být operátorem CTG?
3. Vidíš nějaké spojení s reálným životem?
4. Jak nahlížíš na role-play aspekt? Co pro tebe znamená?
5. Co by sis myslel/jak by ses cítil, kdybych ti řekl že si „hrajeme na vojáky“?

Mnohdy jsem rovněž pořizoval snímky obrazovky, bylo-li třeba zachytit cosi zásadního, leč primárním zdrojem byly záznamy.

CTG rovněž disponuje značným množstvím psaných dokumentů. Jedná se o tabulky a dlouhé dokumenty s rozličným zaměřením. CTG má svůj vlastní „Handbook“, tedy jakýsi manuál, který byl pořízen plukovníkem Calinem, vedoucím jednotky, ve kterém je popsáno celé „know-how“ (k nahlédnutí v Příloze 7). Před každou operací je rovněž členům zasílán „tištěný“ rozkaz v PDF (tzv. „OPORD“), obsahující rozkazy pro nadcházející akci. I jednotlivé specializace mají své manuály, ale ne ke všem jsem obdržel přístup. Dále existuje tabulka, ve které jsou uvedeny všechny specializace a herní kvalifikace členů a tabulka docházky. Měl jsem možnost do nich nahlédnout, ale přístup k nim jsem vzhledem k ranku nikdy neobdržel. Zmíním rovněž, že některé počáteční informace jsem také získával skrz písemnou komunikaci přes discord, jednoduchým oslovováním osob uvedených jako autoři různých příspěvků a videí na fórech.

3.1.5 Vyhodnocování dat

Vyhodnocování probíhalo na jednu stranu mechanicky, na druhou pak intuitivně. Intuitivní práce spočívala ve výběru pasáží, které exponovaly cosi zásadního. V souladu s etnografickým přístupem jsem sledoval rituály, opakující se vzorce a snažil se dopátrat jejich smysl, a především jejich vnímání hráči.

Vybíral jsem je porovnáváním různých úseků a hledáním opakujících se prvků. Tato část zahrnovala podrobnou analýzu videozáznamů. Tímto jsem identifikoval tři zásadní témata: To, jak se hráči učí používat mechanismy hry, to, jak se hráči učí fungovat jako členové konkrétního společenství (CTG). Když jsem již byl členem nějakou dobu, začal jsem na pozdějších záznamech sledovat emergenci tématu emočního rozměru a hráčova prožívání.

Po jejich identifikaci a přišla část mechanická, kdy jsem hledal dílčí úseky a situace, které jsou spolu ve spojitosti a snažil se tuto spojitost objasnit. Vybrané epizody jsem přepsal do formy hutného textu a mechanicky jsem postupoval tak, že jsem do textu zaznamenával poznámky a barevně označoval související jevy a jejich vzájemné vazby (Viz Příloha 4). Tyto situace jsem pak seskupoval dle barevného kódu a snažil se sledovat souběhy a spojitosti mezi nimi (jaké jevy se vyskytují společně, jaké jsou podmínkou dalších apod.). Mou velkou výhodou byla jednak kooperace mých spolubojovníků, se kterou jsem mohl počítat jak v průběhu, tak potenciálně do budoucna, což značně ulehčilo postup, dále pak to, že jsem měl aktivní dennodenní participaci neustálý přístup ke spolubojovníkům skrz společné komunikační platformy. To mi umožnilo plánovat dopředu. Mohl jsem si tak dovolit rozdělit sběr dat na dvě fáze, fázi pozorovací a rozhovory. Rozhovory jsem již pak přímo tematicky cílil na to, co jsem považoval za podstatné v již nasbíraných datech. Hovory se tedy týkaly již konkrétních fenoménů a dále je rozváděly, což považuji za přínosné, stejně jako Boellstorff (Boellstorff, Nardi, Pearce, & Taylor, 2012)Mou snahou nadále bude tyto situace analyzovat a pokusit se najít v nich nějaký smysl, nejen pro prostředí CTG.

3.1.6 Pozice výzkumníka

Má pozice výzkumníka byla zkomplikována několika faktory. První z nich byl relativně technický: Jako člen mužstva jsem musel při seancích být soustředěn zejména na své úkoly. Někaká analýza v běhu tedy nepřipadala v úvahu. Krom strohých, několikaslovných

poznámek s časovou značkou probíhala veškerá práce s daty z pořízených videozáznamů a následným doptáváním účastníků po akcích.

Druhým zdánlivým problémem pak byla reakce mužstva na mou přítomnost jako výzkumníka. Musím však říci, že se nikdy neprokázala být problematickou. Přestože všichni v jednotce byli s tímto faktem seznámeni, nikdo to nebral v potaz. Setkával jsem se spíše se zaujetím, než s ostychem. Rovněž jsem neměl pocit, že by mé výzkumné snahy nějak konfliktovaly s mými povinnostmi v jednotce, ani jsem na to nikdy nebyl upozorněn.

Jako pozdější problém při zpracovávání textu se prokázal jistý střet zájmů. Na straně jedné jsem se snažil plnit roli nezaujatého výzkumníka, přístupujícího kriticky k získaným datům a vyvozujícím nestranné závěry. Na stranu druhou jsem si však rovněž přál být advokátem podle mého názoru neprávem opomíjeného pole, kterému se obor psychologie věnuje jen jaksi okrajově a obecně je na něj podle mého názoru pohlíženo s nezaslouženým despektem. Třetí potíží byl pak můj osobní vztah k CTG a jejím členům, z nichž mnohé nyní považuji za své dobré přátele. Věřím, že je to časté úskalí zúčastněných pozorovatelů. Byl jsem si tohoto faktu při zpracovávání textu vědom a upřímně se snažil zachovat si co nejnestrannější pohled. Rád bych napsal, že se mi to zdařilo, leč chápu, že z podstaty věci jaksi nejsem s to to posoudit. Soudím ale, že analýza dat, která byla přede mnou jaksi „černá na bílém“ byla tímto konfliktem nezatížena. Mám však dojem, že text nakonec zaujímá spíše obranné stanovisko.

3.2 Popis terénu

V podstatě lze terén rozdělit na dvě pole. První z nich, primární, jsou společné herní seance. Ty pak mají ještě několikero variací. Druhá je běžná, každodenní písemná komunikace skrze službu Discord.

3.2.1 Specificita Army 3

Považuji za důležité zmínit pár reálií o A3. A3 vyšla v roce 2013 z českého vývojářského studia Bohemia Interactive jako dosud poslední titul série, která vychází od roku 1997. Jedná se o FPS²³ a lze zařadit do žánru „Sandbox“. Jak již označení napovídá, hra jako taková je nelineární. Hráči je dán k dispozici svět a určité herní mechanismy a samotné hraní

²³ FPS – „First Person Shooter“ – tedy bojová hra hraná z pohledu první osoby

řídí samostatně herní engine²⁴. Samozřejmě lze hru hrát jako kampaň, tedy lineární sérii misí se zhruba předem daným průběhem, nicméně kdosi musí tuto kampaň vytvořit, tj. umístit nepřátelské jednotky, zadat jim příkazy a vytyčit hráči úkoly. Několik kampaní je ve hře již zabudováno přímo od vývojářů, ale tvorba vlastních kampaní či hraní kampaní vytvořených ostatními je hlavní výhodou tohoto žánru. Záleží pak jen na zručnosti autora kampaně či mise, nakolik je tato vtahující. Tento hráčský obsah je volně dostupný pro všechny majitele hry a je naprosto nepřeborný. Co činí hru tak oblíbenou je především fakt, že veškerý tento obsah je hratelný s více hráči.

3.2.1.1 Realismus

Nejdůležitějším rozlišením však je, že A3 je vojenský simulátor, cílící již sám o sobě na co nejvyšší míru realismu. Nejedná se o adrenalinovou jízdu, jak je známa z mainstreamových herních titulů, plnou efektů, hlášek, rychlých hrdinských výpadů a nezranitelných hlavních hrdinů. Jedná se o simulátor se vším všudy. Hra je tak plná rozličných „komplikací“. Vnucuje se označení, použité N. Lazzaro: „hard-fun“ (Sears & Jacko, 2009). Pokud hráč takový druh zábavy vyhledává, rozhodně bude spokojen. Běžného hráče hra zaujme jen stěží.

První z řady realistických aspektů je reálné měřítko času a vzdálenosti. To by samo o sobě nebylo nikterak komplikující, ale je nutné vzít v úvahu i realismus herního prostředí. Všechny herní terény jsou modelovány ze satelitních a geografických dat reálných lokací. Urazit pětikilometrovou vzdálenost mezi jednotlivými úkoly je tedy skutečně otázkou minimálně hodiny.

Realitě odpovídá i podoba a způsob vedení boje. Nejedná se o dynamické a rychlé přestřelky plné efektů. Lze dokonce říct, že vizuálně jsou pro běžného hráče relativně neatraktivní. Vzhledem k tomu, jak je kalkulováno poškození hráče, konfrontace je skutečně otázkou holého přežití. Hra neposkytuje žádnou asistenci při míření či vykreslování cílů na obrazovku, tudíž hráč musí pozici cíle odhadovat dle reálných vodítek. Běžnou praxí je, že nepřítel hráč ani nepostřehne a při zahájení nepřátelské palby skutečně stačí jedna zhruba

²⁴ Výraz „engine“, který budu nadále v textu používat velmi často, je označení pro základní vývojářské prostředí, definující základní stavební kameny jakéhokoli herního počínu. Určuje, co je čas a prostor zavedením proměnných jako hloubka, délka atd., definuje fyzikální zákonitosti (kterým směrem je „dolů“, jaké procesy se spouští, když spolu kolidují dva předměty atd.). Na tomto holém základu je pak vystavěna hra přidáním např. vizuálních reprezentací (modelů, zvuků atp.) a dalších herních mechanismů, navazujících na tyto základní procesy (Wolf & Perron, 2014).

správně umístěná střela a hráč je okamžitě buď vyrazen z dalšího boje, má-li štěstí, nebo namísto zabit. Poškození je navíc počítáno reálně. Neexistuje nic jako „health-bar“ tedy počítadlo zdraví, jež má hráč k dispozici, od kterého by byly odečítány body zasažení (jistě, na úrovni kódu tak procesy probíhají). Hráčovo zdraví reálně odpovídá kondici virtuálního vojáka. Ve většině herních módů, ve kterých se hra nyní hraje, navíc neexistuje nic jako ukládání postupu a hráčova smrt je tedy permanentní. Jakákoli konfrontace s nepřítelem tedy pro hráče představuje reálnou hrozbu. Tomu tedy odpovídá i herní styl. Hra má relativně pomalé tempo a zásadním aspektem se skutečně stává taktika. Od její kvality se pak odvíjí hráčův úspěch²⁵.

3.2.1.2 Komunita a komunitní obsah

Arma, její obsah a způsob, jakým je nyní hrána je ryze komunitní záležitost. Jako naprostá většina současných velkých videoher, je i Arma primárně zamýšlená jako hra pro více hráčů. Je otázkou, zda je dnes hra hrána v souladu s původním záměrem vývojářů, či zda se zcela vymkla svému původnímu záměru a její obsah je již čistě v rukách hráčů samých. Hra sice nabízí velké množství „zabudovaných“, oficiálních, původních herních módů, ty jsou již hrány spíše okrajově. Naprostá většina herního obsahu probíhá komunitně. Komunita vzniklá kolem této hry je velmi specifická. Jedním z důvodů je jistě značná specifická hra jako takové. Zásadním aspektem je uživatelský obsah. Arma umožňuje hráčům podílet se na vývoji samotného herního obsahu, a to buď skrze přímo ve hře inkorporovaný editor (3Den), či přímo tvorbou vlastních objektů, scénářů či celých herních mechanismů. Editor

²⁵ Pro představu nyní uvedu několik dalších realistických aspektů:

- reálná balistika a chování zbraní: záleží na typu zbraně, její kondici, vlastnostech munice (ráže atd..), povětrnostních podmínkách (vítr, teplota²⁵), zbraň se může zadřít či poškodit...
- Reálný sensorický model: světla reálně hráče oslňují, hráčovy virtuální oči přivykají změnám světlo-tma, střelba hráče ohlušuje (mnohdy i permanentně), prach se usazuje na brýlích, skrz které přestává být vidět
- Reálná fyzická zátěž hráče: Výbava má reálnou váhu, která ovlivňuje hráčovu mobilitu, vyčerpateľnost, pohyb do kopce či skrz špatně průchozí terén (bažiny apod.) hráče vyčerpává
- Reálný zdravotnický systém, reálný model krvácení a zlomenin (ztráta krve, hloubka rány a zasažené orgány), reálný resuscitační algoritmus založený na fyziologických funkcích (tep, tlak, saturace), podávání léčiv (lze se například předávkovat tišidly)

tvůrcům umožňuje používat přímo samotný engine hry. Jedná se tedy o technicky relativně náročné úkony. Arma používá vlastní programovací jazyk, který je sice volně k užití komukoli s přístupem do hry, ale je nutné jej alespoň do určité míry ovládat, aby bylo možné vlastní obsah produkovat.

Množství módů, vlastních modelů či scénářů je bez nadsázky nespočítatelné. Vývojáři a komunitní administrátoři jejich množství odhadují na řády statisíců. Hráčům je tak umožněno do hry přidat téměř libovolný obsah či aspekt, který je dostupný (a není-li, není příliš problematické si jej vytvořit). Postupně pak tedy hráči upustili od hraní hry v původním zamýšleném stylu²⁶ a drtivá většina hráčů hraje armu módovanou a v jednotkách. Jsem přesvědčen, že spolu tyto skutečnosti souvisí. Jak s mody stoupá náročnost a realismus, je nutná neporovnatelně větší kooperace hráčů. Náhodní hráči, nesevícení v orientaci v tom, co který mód dělá, neřkuli přímo neznalí základních taktických postupů a kooperace nemají absolutně šanci jakýmkoli způsobem hru nějak smysluplně hrát, či si jí dokonce užít. Hráči se tak logicky stahují do jednotek, které jim zaručí hratelnost. Zásadní změnu pro celou hru, a především pro systém jednotek přineslo DLC „Zeus“. Roli Dia na sebe může vzít jeden z hráčů a vytvářet tak děj, který se před hráči odehrává. Má možnost umisťovat nepřátele, zadávat hráčům úkoly, umisťovat libovolné objekty a skutečně omnipotentně ovlivňovat a utvářet hru. A na tomto aspektu je také postavena veškerá jednotková aktivita. Zpravidla má každá jednotka svého Dia, speciálně určeného hráče, který pro ostatní vytváří mise a operace, které hráči hrají. Upozorňuji, že se nejedná o přípravu předem, nýbrž simultánní. Zeus je ve hře spolu s ostatními hráči a pracuje přímo kolem nich.

Toto jsou tedy úvodem tři aspekty, které ženu hráče do náruče rozličných jednotek:

1. Realismus a styl hry, kdy hra je ve své komplexnosti nejen zábavnější, ale určité aspekty musí jednoduše být v rukách hráčů (například zdravotnický systém).
2. Komunitní obsah, který umožňuje absolutní kontrolu nad herním obsahem. Každá jednotka se tak reálně může ve hře sama vytvořit, od potisků uniforem či být reálně inkorporována ve virtuální verzi světových armád.
3. DLC Zeus, které umožňuje členu jednotky vytvářet herní obsah pro ostatní členy přímo za běhu.

²⁶ Často se o něm mluví jako „vanilla“, tedy hra bez jakýchkoli módů

3.2.2 Demografické složení vzorku

V současné době CTG čítá 17 aktivních členů, z nichž 4 jsou velící důstojníci. Byť kolují fámy, že CTG mívala i jednu členku, mužstvo bylo v době výzkumu složeno výhradně z mužů ve věku 16 až 30 let. Jednotka přijímá pouze členy starší 18 let, až na drobné výjimky. Takové jsem poznal dvě a oba mladíci, kteří se hlásili ve věku mezi 16ti a 17ti lety byli několik měsíců v jakési „zkušební lhůtě“, kterou jiní členové neprocházeli a byl jim přidělen mentor, který pečlivě sledoval jejich počínání. Oba dva lhůtou prošli. Spočítal jsem, že průměrný věk člena CTG je 21 let, leč velení je v průměru pětadvacetileté. Výjimkou je pilot CTG, který se neúčastní akcí jako voják, ale poskytuje ve svém stroji mužstvu podporu, kterému bude zanedlouho 60. Až na dva jsou všichni muži Evropané: Rumun, dva Češi včetně mne, Francouz, Belgičan, Nizozemec, Nor, Španěl, Němec, Turek a několik Britů. Mezikontinentální výjimku tvoří jeden Američan a jeden Ind. Všichni hovoří výhradně anglicky. Do tohoto počtu nezahrnuji dávné členy v podobě aktivních záloh, kterých je zhruba 20, ale na činnosti se nijak nepodílí.

3.2.3 Discord server CTG

Služba Discord je komunikační platforma, která v sobě kombinuje některé aspekty sociální sítě a přímé chatovací služby. Moje vlastní paměť a uživatelská zkušenost sahá do pár let vzdálené doby, kdy byl Discord ryze hráčským pomocníkem. Jeho primární fokus ležel ve zprostředkování komunikace mezi hráči v rámci hry. Jeho funkce umožňovaly přenos hlasu i obrazu přímo v prostředí hry, a to velmi intuitivně a prostě, bez výraznějších omezení např. ve výkonu, což byla vždy vysoce ceněná funkce, především pro hráče rekreačnějšího ražení jako já, kteří nejsou vybaveni vysoce výkonnými herními zařízeními.

Komunikace na Discordu probíhá v „Serverech“. Jedná se o cosi jako chatovací místnosti. Jakýkoli uživatel má možnost založit si vlastní server a moderovat jej dle vlastní chuti. Velikou výhodou, kterou se tato platforma chlubí, jsou rozsáhlé možnosti moderace obsahu. Většina serverů je rozdělena do „kanálů“. Není to nic složitějšího než jen tematicky jasné určené chatovací místnosti. To nesmírně ulehčuje navigaci a přehlednost veškerých interakcí. Například: Arma 3 má jako produkt také svůj vlastní server, spravovaný a moderovaný přímo studiem BI. Nalezneme zde kanály pro běžný hovor, kanály pro prezentaci a rekrutaci do jednotek, kanály určené technické podpoře, vzájemná pomoc moderů, kanál pro screenshoty a videa apod.

3.2.3.1 Moderace serverů na CTG Discrodu

Zcela obdobnou organizaci má i jednotkový server CTG. Je rozdělen do kanálů pro běžný hovor („general chat“), hovor týkající se jednotkových akcí, kanál pro vedení, kanál pro hlášení se na speciální výcvik, kanál pro oznamování důležitých informací a sdělení vedením a tak podobně.

Zde je důležité zmínit další aspekt moderace a tím jsou role. („roles“). Každý člen serveru má přidělené role, které určují, do jakých kanálů má přístup, či jaké kanály má „pouze pro čtení“ – bez možnosti zprávy přidávat a tak podobně.

Role jsou přidělovány na základě několika kritérií. Prvním z nich je hodnost. To považuji za velmi zajímavý jev. Úroveň přístupu je přímo určená výkony každého člena. Logicky čím vyšší šarže člen je, tím větší privilegia jsou mu v rámci discordu udělena. Řadoví členové tak mají přístup jen k nutným kanálům, jako například „general chat“. Vyšší hodnosti pak mohou nahlížet i do kanálů týkajících se plánování akcí, k tomuto se vyjadřovat a tak podobně. Osoby podílející se na chodu jednotky jsou pak přibrány i do příslovečné „kuchyně“, kde členové zodpovědní za tvorbu obsahu vymýšlí a připravují technické provedení akcí. Najdou se však i případy, kdy přístup není určen pouze discordovou rolí. Osobně jsem se dostal do situace, kdy mi byl udělen přístup do kanálu „court“, tedy „soud“, neboť jsem byl zařazen mezi členy vedení v rámci výcviku konkrétní role. Ta se sice automaticky nepojí s postupem na vyšší šarži, nicméně zakládá oprávnění k tomu, stát se členem vedení. Soudu jsem se tedy účastnil v hodnosti „Corporal“, přesto že tento rank mě k tomu automaticky neopravňuje. Jinak lze říci, že oprávnění a role věrně kopírují členův status.

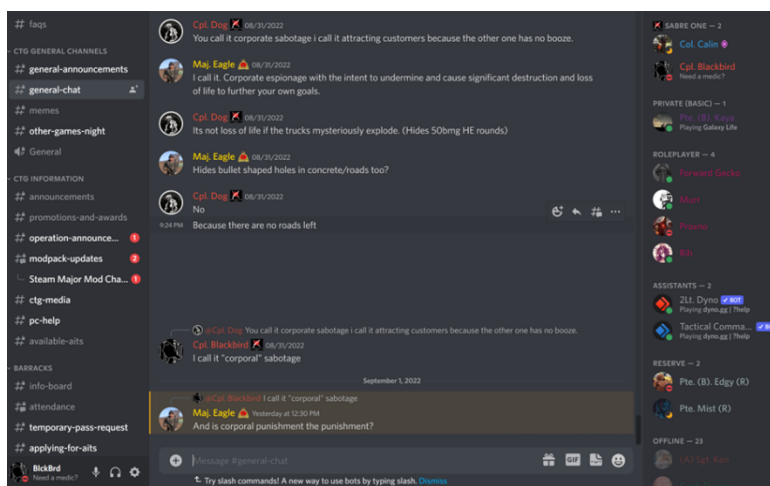
Píši-li o moderaci, mám na mysli kontrolování obsahu a jeho redakci. Nejčastějším projevem této nutné „údržby“ je mazání příspěvků v kanálech s neodpovídajícím tématem či v rozporu s pravidly kanálu. Zcela typickým a velmi běžným příkladem vynucování tohoto pravidla je údržba kanálu „attendance“, který je vyhrazen pouze reakcím o docházce. Než byl tento nedostatek opraven, bylo možné do něj psát i zcela regulérní zprávy, které byly ihned administrátorem odebrány. Rovněž se často stává, že si člen neuvědomí, v jakém kanále se zrovna nachází a zprávu odešle nepatřičně. Dobrým příkladem bylo odstranění fotky mrtvého tuleně, kterou jeden člen odeslal jako překvapivý objev na pláži z dovolené. V pravidlech však stojí „no animal cruelty“ a příspěvek byl smazán. Zajímavé je, s jakou rychlostí většinou taková moderace proběhne. Zpravidla je to v řádech desítek vteřin,

málokdy minut. Vzhledem k tomu, že na CTG serveru není moderace automatizována, lze odhadovat že někteří členové s patřičnými oprávněními musí dění na serveru sledovat téměř neustále. Discord je rovněž přístupný z mobilního telefonu a člen tak může být na serveru přítomen prakticky neustále, což tak i většinou bývá. Tímto způsobem byla i mě umožněna neustálá participace na jednotkovém dění.

3.2.3.2 Vizuální podoba Discordu

Discord je jednoduchá aplikace pro počítače a mobilní telefony. Pro přihlášení do ní je nutný vlastní profil a jakýkoli profilový obrázek. Ke každému profilu jsou pak přiřazeny role, které

Obrázek 2 -Vizuální podoba Discordu



jsou jak přímo vidět při rozkliknutí profilu, tak jméno člena barevně odlišují. Na první pohled je tedy jasné, zda je člen pouze členem řadovým, či zda je činovníkem vedení, zda se jedná o hosta či roleplayera. Na *Obrázku 2* lze pozorovat uprostřed obrazovky chatovací okno, ve

kterém probíhá hovor formou chatu. Napravo pak seznam členů, rozdělený na aktivní a offline a oddělený podle rolí, vlevo pak seznam kanálů. Dalším jevem hodným zmínění jsou jména a hodnosti. Při vyplňování přihlašovacího dokumentu (viz kapitola *Vstup*) každý frekventant uvádí, pod jakým jménem chce být v jednotce osloven. Zvláštní důraz je kladen na to, aby jména či přezdívky byly nějak „civilní“, tedy neobsahující nějaké nestandardní výrazy či znaky. Jak vidno, toto pravidlo platí zcela bez výjimky a nutno podotknout, že je to velmi příjemný aspekt. Ze zkušenosti mohu říct, že hráčská jména bývají skutečně všelijaká, mnohdy přinejmenším komplikovaná. V CTG však nalezneme Calina, Eaglea, Titana, Novembera, Doga a tak podobně. I já jsem vybral ryze civilní jméno Blackbird, z důvodů očividných. Důležité je rovněž uvést, že přezdívky udělují administrátoři a členové nemají pravomoci je měnit. Zabloudí-li však člověk na vlastní profily členů, rozpozná že jejich discordová jména/přezdívky často stereotypu hráčských jmen podléhají (např. člen v CTG znám jako „November“ je v „civilu“ pojmenován „NAHeinrich89“), nikoli však zpravidla. Před přezdívkou člena je rovněž vždy uvedena jeho hodnost. Hodnost na discordu a hodnost ve hře si bez výjimky odpovídají a hráči se tak

navzájem oslovují jak na discordu (kde to většinou řeší funkce „mentioning“, tedy přesné označení člena, kterého druhý oslovuje), tak i napřímo ve hře, tedy „seržante“, „desátníku“, „vojíne“ atp.

Discord rovněž umožňuje hlasové spojení, ale jeho použití jsem za celou dobu zpozoroval pouze třikrát, a to ve chvíli, kdy se mnou Titan nastavoval herní komunikační platformu TeamSpeak, při zvláštním hovoru s plukovníkem a poté při provádění rozhovorů se členy.

3.2.4 CTG Server

Než se pustím do popisu průběhu a dění v herní rovině, považuji za nutné nejprve v rámci kapitoly popisu terénu vyložit pár techničtějších prvků. Popíšu nyní, jakým způsobem jsou operace konstruovány, administrovány a prováděny. Bez těchto znalostí by byl popis dění trestuhodně neúplný a zanikla by velká spousta klíčových aspektů.

3.2.4.1 Tréningy a operace

Herní seance jsou dvojího typu. Tréningy, kde se hráči učí používat vojenské techniky i mechanicky ovládat nové prvky a ostré operace, ke kterým se pojí příběh. Tréningy probíhají každý pátek od 17.30. Jejich struktura je v naprosté většině případů shodná. Nejprve proběhne briefing, kdy se mužstvo již oblečené ve výbavě sejde a velení osvětlí, co muže čeká. Následně zpravidla probíhá teoretická část, kdy je mužstvu formou jakési „přednášky“ vysvětlen nový postup, jak se provádí, ovládá a kdy a proč se používá. Dále pak probíhá praktický nácvik a ve zbytku času je veden tzv. „mini-op“, tedy kratší operace speciálně konstruovaná na využití dané techniky. Na konci pak probíhá debrief, kde každý člen mužstva popíše svůj zážitek, spokojenost či vznese námítky či návrhy. Tréning většinou trvá mezi třemi a čtyřmi hodinami.

Operace, probíhající každou sobotu od 17.30 jsou pak ostré akce, ke kterým se pojí i velmi promyšlený příběh. Jedná se o jakési „nasazení“ jednotky („*deployment*“), kdy je jednotka nasazena na nějaké smyšlené či realitě odpovídající misi, kde pak plní sérii úkolů. V rámci nasazení má jednotka stabilní základnu, ze které vyjíždí do boje, stabilní síť informátorů a nepřátel a události jedné operace pak ovlivňují prostředí a skrz něj pak dění na operaci další. To vše má pevně v rukou Eagle, náš Zeus. Briefing se většinou nese v duchu vyložení plánu velením mužům, debriefing pak obdobně jako na tréningu.

Rozdíl mezi oběma druhy akcí je hmatatelný. Zatímco trénink může probíhat uvolněněji, v ostré operaci není prostor pro chybování, vtipkování či cokoli jiného, co do vážné ostré akce nepatří. V tréninku lze rovněž připustit přiznání herních mechanismů či využití různých neherních odboček. V operaci se žádné přiznání hernosti očekávat nedá. Chyby a výpadky hry jsou přecházeny a nepoužívají se ani žádné mimoherní „zkratky“. Operace trvají většinou mezi čtyřmi a pěti hodinami, výjimečně pod tři a byly i operace trvající šest a půl hodiny.

3.2.4.2 Zeus

Mód Zeus je velmi specifický a značně nepodobný všem podobám her více hráčů, na které „konvenční hráč“ - *civie* v CTG slangu – může narazit. Především hráči nehrají proti sobě. Dopustím se velké zkratky, ale řeknu, že pointou je společná hra hráčů proti hernímu prostředí²⁷, které kontroluje a ovládá jeden jediný hráč, tedy Zeus. Jak jméno samo naznačuje, Zeus má neomezené možnosti, jak s prostředím nakládat. Může do něj zasazovat nepřátelské jednotky, nové lokace, základny, hlídky, modulovat jejich chování, ovládat počasí a čas, rovněž tak i dle libosti přidávat herní objekty (budovy, vegetaci atp.). Pokud je Zeus zdatný, je schopný připravit velmi napínavý a imersivní příběh, kterým hráče provede. Pokud má pak Zeus záměr ještě jiný, má všechny prostředky k tomu jej uskutečnit. V CTG je tento záměr dvojjediný a Eagle sám ho shrnuje jako imersivita a realismus²⁸. Chvilku pak promýšlí a opravuje: Imersivita a nekontrolovatelné aspekty²⁹. Těmito myslí „roleplayery“, kterým se budu věnovat vzápětí.

Eagle tedy využívá své znalosti vojenství a technologie k tomu, aby pro nás připravil operace co nejvíce realistické, co nejvěrnější skutečnosti jak co do prostředí, výzbroje (naší i protivníků) tak i skutečných postupů a zároveň co nejnapínavější. Vzniká zde tak vlastně dvojí realismus. Jeden je jaksi inherentní, ten poskytuje sama hra (za jejíž uzpůsobení a řádné přenastavení k co největšímu realismu je Eagle rovněž zodpovědný) a vnitřní herní mechaniky, druhá rovina je pak tvořena prostředím, které připravuje Eagle. Hovořím-li o realismu herním, mám na mysli například způsob, jakým hra propočítává zranění (bere

²⁷ mnohde nazývaná zkratkou PVE: „player versus environment“

²⁸ Doslova píše: „[...] unseparable points as Zeus are immersivity and accuracy/realism“ - C. Eagle, osobní rozhovor přes Discord

²⁹ „...Immersion is reality/accuracy I would say. Immersion and unpredictable forces (Not always having robots for AI) is what i would say.“ – C. Eagle, osobní rozhovor přes Discord

v úvahu reálný oběh, léčiva mají reálný efekt, je nutné používat správně vybavení a správné postupy atp.) v herní rovině. Když mluvím o realismu „operačním“, mám na mysli třeba to, že nepřátelské jednotky hovoří jazykem odpovídajícím zemi, ve které operace probíhá, jejich výbava odpovídá (alespoň tušeně) skutečnému stavu, naše pohyby a vůbec počínání v terénu musí odpovídat pečlivě drilovaným postupům atd. Eagle konstruuje operace tak, aby na členy, kteří se nebudou řídit požadavkem realismu (tj., nebudou se chovat tak, jak jsou vycvičeni) padlo nevyhnutelné selhání. Zajímavou linkou, kterou by stálo za to prozkoumat později je, odkud command staff v CTG tyto informace má a jak spolehlivé jsou. Dotazováním jsem zjistil, že naprostá většina rozhodujících členů jsou buď přímo vojáci, nebo jsou s tímto prostředím nějak spřízněni. Zeus má na povel i roleplayery: hráče, kteří nehrají jako členové jednotky, nýbrž jako herci plnící různé role. Mohou hrát nepřátele, informátory, civilisty, či kohokoli, koho si příběh vyžaduje.

3.2.4.2.1 „Prep“

„Je to práce, vy – chásko – jste práce, server je práce, operace jsou práce, všechny ty zatracené módy jsou práce, váš výcvik je práce, všechno to přihrádání se za vás a kosení vás zezadu, to je všechno práce, vy nevděční degeneráti“ -Maj. Eagle, Operace Salix II., 20/4/2022

Eaglova práce je pak dvojího druhu. Přípravná a „prováděcí“. Pod přípravnou patří veškeré činnosti, které dělá Zeus před tím, než operace probíhá. Zaprvé se jedná o přípravu módů. Je to kompletování výzbroje, nahrávání patřičných uniforem (jeho vlastní produkce), vlajek, konfigurací výbavy a oprávnění pro její používání. Jedná se o veliké množství práce, která je zároveň technicky velmi náročná. Vzory pro tyto činnosti jsou skutečné výzbroje armád, které se v našich kampaních vyskytují, tedy především kanadské, ale třeba i americké a rovněž i armád nepřátelských, což se většinou odvíjí od aktuální kampaně. Onou odvedenou prací je pak přímo to, co lze označit jako vývojářství: Výroba, a především texturování nových 3D modelů, indexování map atp. Za zmínku stojí i pár specifických kousků, které Eagle připravil: Fotky členů CTG jako tapety monitorů v základně a tabulka rádiových frekvencí pro vysílačkovou komunikaci na promítacím plátně v briefing roomu. Tyto úpravy musí Eagle provést a „zabalit“ do módů. Jejich obsah si poté ostatní členové stáhnou do svých verzí hry. Proto je tak důležité, aby členové měli módy ve shodě s těmi, které požaduje Eagle (a server).

3.2.4.2.2 Zeus ve hře

Diovou rolí je ovládat a modifikovat herní prostředí, ve kterém se nachází hráči tak, aby pro ně vznikl realistický a napínavý zážitek. Stává se tak režisérem celé akce. Ovládá, pozicionuje a přidává nepřátelské jednotky, kontroluje jejich reakce a celkově určuje, co se kdy kde ve hře děje.. Zeus má přístup jak k reálnému dění, tak knihovně zdrojů (“assets”) a k nim patřící chování (například zda po hráčích nepřátelé pátrají či nikoli), kteréžto může dle libosti umisťovat a ovládat (Na *Obrázku 3* vidíme vlevo seznam aktuálně umístěných jednotek a vpravo knihovnu umístitelných).

Obrázek 3 - Diovo interface – Operace viděná z jeho pohledu



Rovněž inscenuje různé situace: například kontroluje nepřátelského řidiče, jehož vůz má jednotka tajně zpozvzdálí sledovat atp. Zeus se tedy neomezeně a fyzikálními zákony

nevázan pohybuje po světě, pozoruje hráče a staví jim do cesty různé překážky: hlídky, nepřátelské pozice, ale i dramatické zvraty - jednání místních gangsterů, kontrola místní policií, jednání s domorodci atp. Jednotky, které Eagle do světa umístí může ovládat buď přímo (stane se hráčem hrajícím za jednotku a vidí jejima očima), nebo pomocí příkazů zadávaných přes interface (*Obrázek 3*). Na rozdíl od hráčů má Zeus dokonalý přehled o veškerém dění, má k dispozici seznam aktivních entit (počítačem řízených vojáků, hráčů i všech ostatních přidaných prvků, v každou chvíli vidí přesně kde se jaká entita nachází a co právě dělá. Označení “Zeus” je tedy více než trefné. Zeus však plní ve hře ještě jednu důležitou roli, a tou je hlavní velení (Headquarters - “HQ” s volacím znakem „Baseplate“). Bere na sebe roli hlavního velitele a zadává příkazy nižšímu velení pro zdárný průběh operace. Je to zvláštní stav, kdy tak vlastně hraje sám proti sobě: Má plán, jak operaci provést, má předem naplánováno, co po hráčích bude chtít, a přitom je sám tím, kdo jim provedení komplikuje a klade překážky.

3.2.4.3 Komunikace

Pro pochopení dění je nutné krátce zmínit, jak funguje komunikace. Pro vzájemnou komunikaci ve hře CTG využívá služby TeamSpeak³⁰, kombinované s modem Task Force Arrowhead Radio (dále *TFAR*). Podobně jako discord umožňuje i TeamSpeak (dále TS.) moderaci prostřednictvím kanálů, čehož přínos je ve hře patrný možností oddělení komunikačních frekvencí (hovor na určité frekvenci slyší jen ti, kteří jsou ve hře na frekvenci nalazeni). Propojení ve hře pak zajišťuje TFAR. Jednoduše transformuje audiodata přenášená přes TS a promítá je přímo do hry. V kombinaci se správnou výbavou,

Obrázek 4 - Rozhraní pro ovládání vysílačky



vysílačkami a rádii je pak možné modifikovat přenášená data parametry výbavy (například dosah rádií ve hře, nastavení na šepot, mluvu či křik atd). Výsledek je pak zcela realistické chování. Vojáci se navzájem slyší, jako by spolu mluvili, stojí-li v doslechu (rovněž tak nepřátelé) a komunikace vysílačkami funguje analogicky k reálné. Vysílačku je třeba naladit na patřičnou frekvenci (různé frekvence jsou k dispozici různým rolím a šaržím) a je nutné mít patřičnou výbavu, například rádio s anténou pro příjem komunikace přes velkou vzdálenost atd. Hráč musí navíc v rozhraní ovládání vysílačky (Obrázek 4) znát, jak stroj funguje, co které tlačítko dělá a reálně je pak pomocí myši „mačkat“. a K takto realistickému způsobu komunikace samozřejmě patří patřičná radiodisciplína. Používáme reálné formulace a dodržujeme komunikační protokol.

Již jsem to zmiňoval, leč považuji za důležité tuto skutečnost lépe vyložit. Určité frekvence jsou vyhrazeny jen určitým rolím. Máme frekvenci (kanál) vyhrazený pro komunikaci v týmu (max 5 osob), četě (“squad” - min 8 a více osob), mezi četaři (“squad-leaders”) apod.

Zvláštní frekvence jsou pak pro hovor mezi vedením (zpravidla HQ/Zeus a squad-leadeři) a pro komunikaci s leteckou podporou (zpravidla HQ/Zeus, JTAC – hráč s rolí leteckého návodčího a Pilot). Jsou i zvláštní situace, kdy si po domluvě různé role mohou domluvit vlastní frekvenci pro specifickou komunikaci. V začátcích jednotky to příliš nevadilo, ale

³⁰ TeamSpeak je legendární program s kořeny sahajícími na začátek tisíciletí. Jedná se o jednoduché udělátko pro přenos zvuku mezi hráči a serverem. Je velmi oblíben, protože nezatěžuje hráčovo zařízení a zároveň umožňuje různé modifikace, jak je například dále zmíněný addon TFAR („Task Force Arrowhead Radio“).

nyňi již nelze vést více paralelních komunikací na jednom kanále: V situaci kdy musí komunikovat medic s JTACem, ten se SL a Pilotem a zbytek jednotky zároveň koordinovat obranné akce, nastává neskutečný zmatek a životně důležité informace pak často netečou, kam mají.

3.2.4.4 Zdraví, smrt a respawn

Do této kapitoly rovněž patří zmínka o tom, jak je zacházeno se zdravím hráče a co se děje v momentě, je-li zabit.

3.2.4.4.1 Medical systém

A3, respektive jeden její mód (ACE3³¹), přináší naprosto bezprecedentně realistický model poranění. Ten je reprezentován jednoduchým textovým rozhraním se schématem vojákovy těla. Pokud je hráč postřelen, záleží na mechanismu poranění, jakým způsobem hra zareaguje. Voják zpravidla zakřičí automaticky. Při krvácení počne obrazovka pulzovat, FOV³² se zúží a barvy počnou blednout. Dopad poranění je pak poznat na chování postavy. Kulhá, není s to používat poraněnou část, ztrácí vědomí atd. V ten moment může sám postřelený voják otevřít zdravotnické rozhraní (“medical interface” - MI) a provést ošetření v závislosti na svém tréningu. Ošetření sebe sama však bývá komplikované a nepřiliš efektivní. Zranění bývají velmi komplexní a vyžadují zpravidla zásah cvičeného experta. Voják může nicméně alespoň použít turniket k zastavení masivního krvácení. Rovněž záleží na medikovi, jak svůj tým nabriefuje. Není nic horšího, než když do sebe nezkušený raněný natlačí v panice různá léčiva a pak ztratí vědomí a nemůže tak medikovi říct, co užil. Osobně si jako respektovaný medik před operací tým sám briefuji ohledně používání léčiv.

³¹ ACE3 – *Advance Combat Environment* – je velmi rozsáhlý mód přidávající spoustu realistických funkcí do základní hry, mimo jiné přepracovaný systém balistiky a například i medical systém.

³² „Field of View“ – hodnota udávaná ve stupních označující výsek v jednu chvíli viditelného pole pro hráče.

Obrázek 5 - Medical Interface silně poraněného civilisty



MI je jen holé textové rozhraní (Obrázek 5). V MI není žádným způsobem znázorněno, čím raněný trpí, krom krvácivých ran a zlomenin. Je naznačeno, kde se rána nachází (končetiny, hrud' či hlava), což odpovídá realitě, kdy krvácivá poranění bývají rovněž vidět. Co se však skutečně zraněnému v těle odehrává

musí cvičený medik určit sám. ACE pracuje s několika ukazateli: Tepem, tlakem, dechem a obsahem krevního oběhu (v ml). Tyto parametry musí medik umět speciálně odečítat, či použít vybavení, které má s sebou (oxymetr, tlakovou manžetu, fonendoskop...). Na základě těchto údajů musí stanovit odhad diagnózy a zahájit správný postup. MI je členěno do záložek: Prohlídka, dýchací cesty, trauma, pokročilé zákroky a podávání léčiv. Každá záložka v sobě má seznam proveditelných úkonů. V seznamu se ale objevují jen a pouze ty úkony, které má daná role možnost použít či jejichž použití umožňuje nesená výbava. Takto například pouze medik, který s sebou nese jehly a kanyly, může v MI vybrat možnost "Zavedení IV vstupu" atp. Zmíněné parametry pak podléhají dynamickému vývoji: při pokračujícím krvácení krevní tlak klesá/stoupá, dech, slyšitelný pouze fonendoskopem je modulován podle toho, v jakém stavu jsou dýchací cesty (blokace/obstrukce) či zda má voják poranění hrudníku. Voják rovněž reaguje na léčiva (tep na morfin/epinefrin atd.). Být medikem je tedy opravdu náročné a paleta znalostí, které musí zvládat, je skutečně široká. V A3 je přes 30 použitelných léčiv, každé se specifickým mechanismem aplikace: Bezvědomému vojáku nelze podat pilulky, nitrožilní podání nefunguje v momentě, kdy je porušen oběhový systém, nad medikem věčně visí nebezpečí předávkování atd. Medici jsou tedy velmi ceněnou, leč nepřiliš oblíbenou rolí. Realismus, který poskytuje ACE je skutečně neodpuštějící³³ a bez relativně pokročilých zdravotnických znalostí je pak práce medika často neúspěšná.

³³ Mód zachází až do takových detailů. Jako jsou krevní skupiny, ba dokonce i zohlednění faktu, že je-li krevní ztráta doplněna substitučním preparátem (například fyziol. roztokem), začne stoupat tlak, leč nikoli kyslíková saturace (fyziol. r. není s to okysličovat tkáň)

3.2.4.4.2 Smrt

A3 je věrná vojenská simulace. Smrt tedy na hráče čeká na každém kroku. Může to být kulka střelená nepřítelem, může to být odražená kulka vlastní, šrapnely všeho druhu, kolaps budov. Může to být krvácení na sto způsobů, může to být i nevhodný postup medika, havárie za volantem, zadřená zbraň či poškození slaňovacího postroje nebo padáku. Přesto však není smrt tak častá, jak by se dalo očekávat. Všechno z výše zmíněného jsou stavy, které může zběhlý medik nějak vyřešit. Hra málokdy hráče zabije „na první dobrou“. V naprosté většině případů je voják „jen“ těžce raněn a smrt nastává, až když mu není poskytnuta pomoc. Nutno však podotknout, že i když medik dělá co může, voják může podlehnout. Smrt hráče nevypadá vizuálně nijak dramaticky. Záleží sice na mechanismu poranění, ale zpravidla začne obrazovka šednout, barvy se vytrácet, zvuky znít tlumeně.

Pak náhle zčerná, když voják ztratí vědomí. Hráč nicméně stále slyší, co se kolem děje, ale veškeré ovládání je zablokováno a TFAR zajišťuje, aby ani jeho hlas nebyl slyšet. Pokud není medikem zachráněn, umírá. Zvuky ustanou a během pár vteřin se objevuje v základně.

3.2.4.4.3 Respawn

Respawnen se označuje opětovné objevení se ve hře poté, co voják v poli zahyne. Veškerá jeho výbava je kopírována, tedy má stále stejný stav nábojů a všeho ostatního, jako v momentě smrti (nic není doplněno). Pak vyvstává otázka, jak dostat vojáka zpět do pole. V dobách, kdy jsem se k CTG připojil, jednoduše Zeus obživlého vojáka teleportoval³⁴, přírodním i ostatním zákonům, a hlavně snahám o realismus navzdory. Od dob, co se k nám připojil Cpt. Dunion v roli pilota helikoptéry se však obživlí vojáci schází na základně, kde čekají, než je Dunion svou helikoptérou vyzvedne, odveze do bezpečné vzdálenosti od bitevní linie a tam vysadí. Tito se pak musí zorientovat v terénu a znovu se shledat se zbytkem jednotky. Je to jeden z mnoha prvků, který vlastně hráči život vyloženě komplikuje, to vše ve jménu realismu. Bloudit v malém počtu nepřátelským územím a hledat své duhy jen s mapou a kompasem není vždy přímo herní požitek (a to i přes to, že tyto postupy CTG svědomitě trénuje). Tento vyzvedávací aspekt rovněž ztěžuje situaci jednotce, která zůstala v poli. Zemře-li medik, je jednotka ve vyloženém průšvih, stejně, pokud podobný osud potká JTACa. Je rovněž nutné, aby jednotka pracovala na tom, zajistit helikoptěře bezpečné přiblížení. Nepřátelská protivzdušná obrana se tak stává častou

³⁴ Tj, přesunul jeho model ve hře z místa na místo, aniž by hráč musel cestu urazit

překážkou a palčivým problémem pro přeživší. Stává se tak často, že Dunion obrozence zkrátka a dobře nepřepraví, protože landing-zone není pro stroj bezpečná. O to více se tedy ukazuje, jak důležité je, aby hráči nedělali chyby, které je budou stát život. Uvedení vojáka zpět do boje je náročné a vyžaduje mnoho kapacity zbytku jednotky. Nemám dojem, že smrt by byla „ostudou“, nicméně na reakcích ostatních bývá frustrace znát. Pro detailní popis jednotlivých rolí a specializací, viz Přílohu 5.

3.3 Vstup do terénu

„Každý s alespoň malým kouskem mozku hraje v jednotce“ – Mcpl. Titan, základní trénink, 26.10.2021

V těle textu se nyní krátce pověnuji vstupu do prostředí. Úplný popis uvádím v *Příloze 2*. Nechat se naverbovat do jednotky v Armě se prokázalo jako vcelku jednoduchý úkol, přesto s několika úskalími. Nejprve bylo nutné rozhodnout se, zda zamírím do „mil-sim“ či „casual“ větvě. Vzhledem k tomu, že u mil-sim, tedy typu jednotek cílících na co největší realismus, jsem odhadoval největší zhuštěnost herního obsahu, zamířil jsem tam.

3.3.1 Exkluzivita prostředí

Jednotky v A3 jsou uzavřené a pro nečleny nepřístupné. Naprostá většina mimoherních interakcí probíhá na službě Discord a tudíž outsider nemá nejmenší možnost bez udělení přístupu jakkoli se do prostředí infiltrovat. Bylo tedy nutné přistoupit k pozorování zúčastněnému.

Skrz kanály k tomu určené jsem se do jednotky přihlásil, prošel jejím výcvikem a začal se účastnit jejich operací Role výzkumníka se tak stala z pohledu systému sekundární. Stal jsem se běžným, řadovým členem. Vedení jednotky i moji spolubojovníci byli informováni o mém záměru.

3.3.2 Inzerát

Verbování probíhá na několika platformách, nejspolehlivější se však prokázal přímo kanál na oficiálním discrodu A3 k tomu určený. Bylo zapotřebí vytvořit „pohledávku“ podle vzoru, obsahující hráčovy zkušenosti, požadavky a časové možnosti.

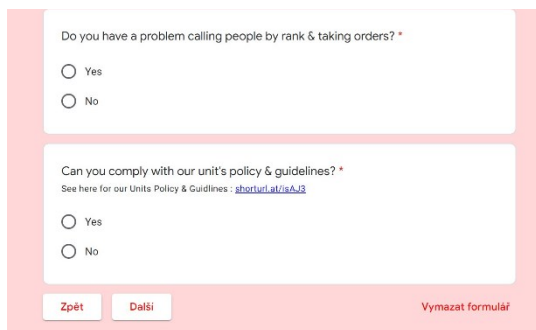
Po odeslání jsem byl během několika vteřin doslova zahlcen desítkami soukromých zpráv od různých verbířů, kteří pečlivě sledují onen kanál a „loví“ v něm rekruty. Vzhledem k specificitě prostředí je netknutý rekrut vzácným zbožím. Několik rekrutérů jsem s díky odmítl, neboť se jejich jednotky věnovaly okrajovým herním módům.

Jako jeden z prvních se ozval rekrutér s pseudonymem *Col. Calin*. Předpokládal jsem, že zkratka Col. je hodnost plukovníka. Z toho jsem usoudil, že by konverzace mohla být slibná. Navíc vystupoval velmi mile, a rovnou jsme zapředli přátelský hovor, týkající se běžných, s verbováním nesouvisejících záležitostí (průběh dne, aktuální nálada...). Když popisoval vnitřní strukturu a způsob, jakým je dodržována, nabyl jsem dojmu, že by jednotka mohla být pro výzkum vhodná. Neměla v té době více než 10 aktivních členů, měla nicméně ambici se nadále rozšiřovat. Projevil jsem tedy zájem a okamžitě obdržel zvací link. Po přihlášení na server jsem krom četných, leč rychlých pozdravů a pregenerované zprávy obdržel rovněž roli rekruta. V rámci discordu mi byly přístupné jen některé kanály. Všechny ty, kde probíhala ona „jednotková činnost“, diskuze o operacích, plány tréninků a tak dále mi byly zneprístupněny. Calin mi uložil, abych pročetl sekci #rules-and-guidelines, která obsahuje pravidla chování nejen na discord serveru, ale přímo v celé jednotce. Na panelu členů jsem napočítal 21 členů. Ovšem v kategoriích aktivní činnosti jen 8. Všichni v aktivní činnosti (předpokládal jsem, že se jedná o podobnou distinkci jako mezi aktivní vojenskou službou a zálohami) mají před jménem svou hodnost. Nutno podotknout, že za dobu, co jsem členem jednotky jsem se osobně ve hře setkal skutečně jen s onou hrstkou aktivních členů a spoustou nových. Ti, které jsem považoval za zálohy, jimi zůstali a na činnosti se neúčastnili.

Calina jsem rovněž hned vzápětí oslovil v soukromých zprávách ohledně svého výzkumného záměru. Seznámil jsem ho se svým plánem mapovat dění v jednotce a hovořit s jejími členy, pochopit mechanismy jejího fungování a osobní přístup a motivace jejích členů. Zdůraznil jsem, že tato činnost nebude konfliktovat s mými povinnostmi jakožto řádného člena jednotky a že nevyžadují v té věci žádnou asistenci (netušil jsem ještě, že budu provádět strukturované rozhovory). Rovněž jsem zmínil, že celá činnost je naprosto dobrovolná a důvěrná: nevyžaduje žádné osobní údaje, které mi členové sami od sebe nebudou chtít sdělit. Calin tuto mou zprávu k mému překvapení relativně odbyl letmým komentářem, že je to naprosto v pořádku, že věc zní zajímavě a že mohu počítat s jeho podporou v mém dotazování.

3.3.3 Formulář

Obrázek 6 - Část Přijímacího Formuláře



Do you have a problem calling people by rank & taking orders? *

Yes

No

Can you comply with our unit's policy & guidelines? *

See here for our Units Policy & Guidelines : shorturl.at/isaJ3

Yes

No

Zpět Další Vymazat formulář

Po seznámení s pravidly jsem musel vyplnit přihlašovací dotazník. Překvapila mne jeho oficiálnost. Hned v jeho záhlaví je velmi formálně uvedeno, jaké typy odpovědi povedou k okamžitému vyřazení uchazeče. Byl to zajímavý rozpor s vřelým chováním Calina. Obsahem byly přihlašovací údaje a virtuální nacionálie (adresa na platformě steam, discord atd.), popis sám sebe a jakási proklamace poslušnosti (Obrázek 6). Vyplnil jsem vše, jak nejlépe jsem uměl. Po pár vteřinách je mi přidělena nová role v discordu a i moje přezdívka je upravena do patřičné podoby. Zaráží mě, jak neskutečně rychlý celý proces je. Má obvyklá přezdívka „BlckBrd“ je změněna na „Pte. (B.) Blackbird“. Doptávám se, co je smyslem té zkratky. Jako odpověď dostávám, že Pte. Je zkratkou anglického „private“, tedy vojín a ono „B.“ znamená „basic“, v tomto případě ten, kdo dosud neprošel základním výcvikem. Rovněž se dozvídám, že systém hodností věrně kopíruje hodnosti kanadské armády.

Obrázek 7 - rozdělení mapy do souřadnic ("Grid")



3.3.4 Basic Combat Training – Základní výcvik

„Jsem rotný Titan a budu tvým trenérem skrz základní bojový výcvik“ – MCpl. Titan, BCT

Základní výcvik se stal hned dalším krokem (v plném znění rovněž k nalezení v Příloze 1, Datový úsek 2).). Sestával z několika částí a prováděl mne jím Mcpl. Titan („rotný“). Prvním krokem bylo základní nastavení hry, klávesové zkratky módů a TFARu. Překvapuje mne, jak oficiálně celý trénink zní. Titan používá profesionální a velmi oficiální formulace, jako tu uvedenou v nadpise. Dalším krokem je pak nácvik čtení mapy a orientace v prostoru pomocí kompasu. Titan vždy kousek vysvětlil a pak po mne požadoval samostatné provedení. Postupy mi přišly vcelku složité a trvalo několik opakování, než sem je dostal „pod kůži“. Klávesové zkratky byly velmi složité (mnohdy kombinace tři až čtyř kláves, a navíc

jich jsou nižší desítky). Dalším krokem pak bylo vybavení se výbavou a základní první pomoc. Titan pro tu potřebu vytvořil několik „figurantů“, které pak různě poranil a já je měl dle jeho instrukcí ošetřit. Již jsem naznačil, jak složitý medical systém je. Byť se jednalo jen o základní úkony, už tak mi přišly relativně složité na zapamatování. Třetím bodem BCT je pak ovládání rádia. Titan vysvětluje mechanismy a základní pravidla rádiové komunikace a pak na krátkou vzdálenost opět požaduje jejich předvedení. S odřenýma ušima se mi na třetí pokus daří.

Dalším zásadním krokem jsou formace. Každý voják musí přesně znát své místo v nich, Titan opakovaně zdůrazňuje, že je to mnohdy otázka života a smrti pro celou četú. Titan je v problematice očividně velmi zběhlý, vysvětluje i různé variace a způsoby použití. Projdeme jich minimálně deset. Nakonec chce, abych v každé demonstrativně vytvořené našel své správné místo. Na několikátý pokus úspěšně skládám. Pak probíráme základní bojové manévry, konečně se zbraní v ruce. Zároveň s tím i správné chování ke zbraní (např. že musí být zajištěna, nejsem-li v boji apod). Cvičíme krycí a tlumící palbu. Po střelbě procházíme vrhání granátů a manipulaci s výbušninami a protitankovými střelami. Pak se vrháme na obsazování budov. Začínám mít potíž se správně soustředit, trénink v tuto chvíli trvá již hodně přes dvě hodiny. Informací přichází opravdu veliké množství a Titan neustále zdůrazňuje, jak selhání vede k tragickým výsledkům. Obsazování budov a postupy k němu patřící cvičíme ještě asi 40 min. Trochu zadržávám, je to opravdu hodně informací. Po více než třech hodinách nakonec Titan oznamuje, že jsem BCT úspěšně složil a že se mám přichystat na „finašové“ foto, které pak umístí s gratulací na Discord. Na discordu mne teprve teď všichni patřičně vítají do jednotky. Titan mne pak ještě v soukromé zprávě uklidňuje: všechno se naučím správně časem a cvikem.

3.4 Analýza dat

Myslím, že jsem výše položil solidní základy pro to, abychom se nyní mohli pustit do identifikace jevů a jejich analýzy. Z myriády situací jsem po dlouhém rozhodování vybral ty datové úseky, které, podle mého úsudku nejlépe vystihují jevy, které hodlám demonstrovat. Zde musím rovněž velmi zdůraznit, že k analýze uvedených úseků používám rovněž i informace, které jsem obdržel z rozhovorů s hráči. Tyto pasáže budou vždy jasně označeny. Následující úseky dat jsou proloženy analýzou. Pro přehlednost uvádím, že přerušované dělicí čáry značí začátek a konec úseku, plná tenká čára pak analytickou vsuvku.

3.4.1 Pilíř I. – Učení se hrát

.....
Budeš chodit jako my...

Březen 2022

Rozezvonil se mi osobní telefon a já strnul. Dávno jsem sundal po operaci sluchátka, zavřel počítač a šel si po svých vlastních, ryze civilních, starostech. Operace to byla po čertech zdařilá. Na debriefu jsem byl dokonce pochválen velením za dobrou práci a medické nasazení. Že to ale bylo peklo, přemítám. Kolumbijské pralesy, po kolena ve vodě čelili kartelům, pomalu ovládající zdejší vládu. Léčky místních byly smrtící a byl to pro nás zcela nový terén. Močály, samá mulda... No zkrátka opravdová zkouška ohněm. Jedna z mnoha. Neztratil jsem ale jediného pacienta, dokonce jsem zresuscitoval osobu, kterou jsme se vydali zatknout. Kartel, když zjistil, že nám padl do spárů, nemilosrdně páčil i po něm. Nyní mi však zvoní telefon (dicordové volání) a na jeho konci sám plukovník Calin. Co to může znamenat, říkám si, taková nezvyklá forma komunikace, navíc takto osobní. Opatrně, skoro s úctou hovor přijímám.

„Pane?“

„Nazdar člověče“, hlásí se Calin. Zní vesele. „Poslyš, řešíme tady s Jackoem takovou situaci. Začíná to vypadat, že otevřeme Sabre 2, druhou četu, začíná nás být dost.“, říká. To mne potěší: druhá četa je velký krok, nesmírně důležitý i pro herní styl. Dvě čety mohou mnohem lépe taktizovat, dělit se atp. „No tak to je skvělá zpráva!“, odpovídám, stále poněkud nejistě. „Jo, to sakra je, to je zatraceně parádní zpráva!“ pokračuje nadšeně

plukovník. „No, ale věc se má tak. Hodně jsme s velením řešili, kdo by přešel do vedení Sabre 2. A Jacko se nechal slyšet, že by chtěl tebe. Seš dobrej a máš potenciál“. Páni, tak to je teda zpráva! Nejen že vedení mně cení, ale nabízí mi možnost stát se jedním z nich!

„Hele, nech si to projít hlavou a dej vědět.“, nabízí Calin. „Myslím, pane, že moc rozmýšlení nebude potřeba. Jen vůbec netuším, co to tak vůbec obnáší“, přiznávám, pořád unesen tou nabídkou. „No... tak zaprvé samozřejmě výcvik. Nastoupil bys výcvik na pomocného četaře³⁵. Ale moc se nešanuj, není to sranda. Je dlouhý a budeš se muset hodně věcí naučit a v některých se zatraceně zlepšit. Ale začneš chodit jako my a mluvit jako my“.

„Chápu, pane. Bude mi potěšením!“

„Tak fajn, řeknu to Jackoovi a Eaglovi a domluvíme se na čase výcviku.“

Dalších 20 minut si jen tak povídáme. O plánech na blízké týdny, jak se žije, a tak vůbec. Nakonec Calin hovor ukončuje a já se ještě chvíli, již ve svém civilním světě, honosím tou skvělou zprávou.

Na těchto pár řádcích je pozorovatelných několik zajímavých věcí. Zaprvé, šok hráčův plynoucí z narušení běžných kanálů. Je zcela běžné, že komunikace probíhá mimo hru na našem společném serveru. Ale osobní konverzace bývá vzácná mezi členy, kteří spolu nejsou buď v systémové vztahu (například velení) či dobrými přáteli. V té době jsem si rozhodně netroufl říct, že se s plukovníkem „přátelím“. Osobní hovor byla věc naprosto nečekaná. Z Calinovy strany to byl však krok logický a stále systémový: dosáhl-li hráč patřičné znalosti herních dovedností (a zároveň, prokázal-li se jako spolehlivý člen, což bude rozebráno v kapitole věnující se *pilíři II.*), prokázal potenciál a nastala možnost jeho dalšího rozvoje. Umění „hrát“ se tedy skutečně stává měřítkem hráčovy úspěšnosti a skutečně implikuje, že je podle něj hráč vnímán. Minimálně tak vyniká reálná důležitost tohoto know-how a úrovně, jaké v něm hráč dosáhl. Z mé strany, strany tázaného, dále sledujeme zachování respektu oslovením „pane“, pravidlo málokdy porušované i v mimoherní interakci, jakou je tato. Přesto se někteří členové k tomuto pravidlu vyjadřovali v rozhovorech s despektem a dva popisovali, že je to vyloženě štve. Přitom jej porušují jen naprosto výjimečně.

³⁵ „Assistant Squad Leader“ nebo „ASL“

Mé přijetí do výcviku bylo schváleno a po pár dnech se skutečně koná první trénink. Ještě, než se tak stane, dostanu kupu domácích úkolů. Calin mi naposílal materiály na prostudování s body, které mám do dalšího tréninku projít. Jedná se o osmdesáti stránkový dokument plný grafů, bodů, postupů, náčrtků a tabulek. Uf, no páni, to bude asi oříšek. Prvních pár bodů na prostudování jsou pokročilé formace (rozšíření těch, co znám a používám z BCT) a formace s vozidly. Dokument pečlivě procházím, poznamenávám si nejasnosti a otázky. Konečně nastane smluvený čas. Propojujeme se s Calinem na TS ale do hry zatím nevstupujeme. Je čas na mé otázky. Procházíme jednu po druhé za pomoci sdíleného dokumentu, kam si skicujeme pohyby čet, taktiky, útok vedený přes křídlo a pozice jednotlivých vojáků ve formacích. Zabere nám to zhruba 40 minut. Pak nastává čas vstoupit do hry a cvičit v ní. Ze všeho nejdřív jsem poslán pro ASL výbavu (kit). Má mnoho pokročilých prvků. Například laserový designátor cílů, vyhrazený jen ASL a JTACům, rovněž LRR a pod zbraní granátomet pro palbu kouřových granátů různých barev, symbolizující různé situace. Matně si vzpomínám, že Titan o barvách „kouřáků“³⁶ mluvil dokonce v BCT, ale je to již dávno. Nikdy jsem neměl autorizaci je využít, tak jsem to nikdy neřešil. První na programu jsou ony pokročilé formace. Podobně jako to dělal Titan v BCT kdysi dávno, i Calin nyní spawnuje formaci za formací. S tím rozdílem, že v BCT byly tvořeny palebným týmem, tedy pěti vojáky. Zde jsou tvořeny minimálně dvanácti, většinou ale třeba osmnácti. Calin vždy nějakou vytvoří z figurantů a chce abych určil její typ, použití a pozice zásadních rolí.

Sám fakt, že někdo (Calin s Eaglem) vytvořil takto obsáhlé dokumenty (tento není zdaleka jediný) přímo našlapané informacemi, tyto kondenzáty vojenských učebnic a příruček, pečlivě vybrané, je fascinující. Mnohem zajímavější pak je, že jsou to všechno námi skutečně používané postupy. Nikoli ale pouze používané, ale především nutné. Způsob, jakým Eagle záměrně akce konstruuje, jejich použití přímo vyžaduje. Bez nich jsou zkrátka nejen neproveditelné, ale rovněž nejsou pro hráče požitkem. Selhání v nich je selhání v akci a selhání ve „hraní jako CTG“, což bude dále diskutováno u *pilíře II.* Rovněž je nutno povšimnout si, že první část výcviku vůbec ve hře neprobíhala. Tento fakt naznačuje, že jsme „vojáky CTG“ i pokud jsme mimo hru.

³⁶ „Smokes“ v našem slangu

„Co je tohle?“

„Četová šipka³⁷?“ Jsem poněkud nejistý.

„Ne. Znova.“

Jsem vykolejen. Dva týmy v šipkách seřazeny za sebou... To přece musí být četová šipka! Ale není. Calin je neúprosný. Jeho hlas zní přísně, ale ne našťvaně. To mně uklidňuje.

„Asi vím, co myslíš, ale říkáš to špatně. Zkus to znova.“

Tápu.

„No hele, tak se podívej do dokumentů. Tohle stejně není test. Ale je potřeba, abys to uměl z hlavy.“

Zahanbeně hledám patřičný nákres formace v dokumentu.

„ahaaaaaa, četový ‚sloupec³⁸‘!“ trefuji se konečně.

„No sláva. Ale říkám, koukej se to naučit. Z hlavy. A kdy se používá?“

„Při pohybu ve volném prostoru.“

„A...? To je všechno? Chlape, to je půlka všech ostatních taky, vzpomínej.“ Calin odpovídá přísně, ale ne konfrontačně.

„Uuuuuf, to si asi nevzpomenu, pane.“ přiznávám.

„No hele, koukni. Tenhle ten (ukazuje na vojáka blízko čela první formace) je kulometčík, jo? Co je jeho výhodou?“

„Palebná převaha“

„Přesně, tahle jeho mrcha sype 400 kulek za minutu, to pokácí úplně všechno. Takže... kdy se ti tohle hodí?“

„Když očekávám kontakt?“ tipuji.

„Přesně. Takže kdy použiješ tudle formaci?“

„Aaaaah, když postupujeme otevřeným prostorem směrem k tušené obsazené pozici“ vydechnu úlevně.

„No vidíš, že to víš. Příště ale rychlejš, člověče, rychlejš!“

³⁷ „Squad wedge“

³⁸ „squad column“

Je znát, že Calin se mnou mluví více neformálně, než mluvívá k mužstvu. I když je důrazný, cítím výrazně větší vřelost. Používá více hovorových výrazů, víc nadávek a často mluví o věcech tak nějak civilněji, třeba když označil kulomet M249 SAW jako „mrchu“. Ve formacích pokračujeme další hodinu. Hlava mi jde kolem z toho množství informací. Připadám si trošku jako ve škole při zkoušení.

„Co je ‚herringbone‘? No? Fofruj, chlape, dělej, co je ‚herringbone‘? Notak, mužstvo je pod palbou, co je, sakra ‚herringbone‘?!“

„uuuuuh, je to to, co se dělá, když se dvě vozidla dostanou pod palbu?“ zmateně se ptám.

„To se mně jako ptáš?“ odtuší pobaveně, ale důrazně.

„Ne, jasně že ne, pane. Určitě, to je ono, to je rozestavení vozidel, když se dostanou pod palbu“ cítím se jistěji.

„Možná. Tady máš dvě káry, řídíš tu první, já jedu hned za tebou. Za chvíli rádiem zavolám ‚kontakt‘ a ty zavel na ‚herringbone‘ a udělej to, já se přizpůsobím.

Provádíme, daří se. „Fajn, vidíš, dobrá práce, moc pěkný.“, chválí Calin.

Procházíme další a další formace. Calin vždy nějakou spawnuje, pak jí spolu v prostoru obcházíme. Vždycky ukáže na nějakého vojáka z formace a ptá se: „Co je tenhle zač?“ „Granátometčík“ odpovídám. „A proč je zrovna na téhle pozici?“. Požaduje jasné odpovědi a není spokojen jen tak s ledajakou. Nepostupujeme dále, dokud nejsem schopen samostatně věc vysvětlit. Samozřejmě si dává záležet, aby mi informace vysvětlil, ale přes to důrazně vyžaduje jejich pochopení.

„Dobrá. Tak to by bylo. Máš rezervy, ale to doženeš.“ Uzavírá trénink formací. „Eagle teď zrestartuje server, tak se připoj znova a půjdeme dál.“ Eagle si mne přetáhne do svého kanálu a vysvětluje, co serverem dělá (předělává módy). To je také novinka. Poprvé za celou dobu slyším někoho mluvit i zákulisních technikách. Opět se cítím nesmírně polichocen.

Z pozorovaného výcviku číší formalita. Sice je poněkud mírněna pozorovatelnou změnou Calinova slovníku a výrazně uvolněnějším přístupem, než když takto cvičí mužstvo, přesto ale sledujeme, že neponechá jedinou chybu bez povšimnutí a žádnou z mých odpovědí neušetří kritiky. Pohlédneme pozorněji, všimneme si však dvou rozdílných forem tohoto učení. Na stranu jednu je to skutečné, klasické explicitní učení, na stranu druhou pak učení se

taktickým, ryze „military“ postupům. Ta a ta funkce se jmenuje tak a tak, provádí se tehdy a tehdy a spouští se tou a tou klávesou. Toto „učení se hrát“ je relativně přímočarý proces. Hráč musí projít základním tréninkem, jakýmsi minimem, aby hru uměl ovládat, orientovat se v ní a věděl, koho má poslouchat. Nejedná se v tu chvíli o nic moc jiného, než technické postupy. Podobným způsobem se pak zdokonalují i jednotliví vojáci ve svých rolích: dobrovolně sice, ale i tak se jedná o přímočarý výcvik, jak je vidno i v materiálech a domácích úkolech, které jsem obdržel před výcvikem. Ono okamžité převádění poznatků do praxe je rovněž hodné povšimnutí. Calin to v rozhovoru shrnul jednoduše: „*Potřebuji prostě vědět, že se na muže mohu spolehnout. Cvičíme, aby to uměli použít, takže se s tím tak nějak počítá*“ (Rozhovor 1). Fakt, že jsem byl jako frekventant ASL výcviku přizván „do kuchyně“ přípravy „mini-op(u)“ je pak dalším stvrzením domněnky dovednosti hrát jakožto měřítko hráčovy prestiže.

Připojuji se zpět na upravený server. Naslouchám, jak Eagle s Calinem řeší technické prvky. Používají slova, která jsem nikdy neslyšel a absolutně jim nerozumím, ale připadám si jako chlapec v hračkárství. Při připojování se ale zarazím. V seznamu vidím další připojené hráče, moje kolegy, jako bychom se připojovali na běžný trénink. „Pane, co tu dělají ostatní?“ ptám se. „No... jdou také na trénink. Vždyť je pátek...?“ odpovídá Calin. To mě překvapí. „Myslel jsem, že můj trénink bude sólo, jen já...“ odpovídám vyplašeně. „A jak bys chtěl trénovat vedení mužstva bez ostatních hráčů, prosímtě?“ baví se Calin. To mne rozhodně na klidu nepřidá. Čekáme na zbytek mužů, než se připojí a vyměňujeme náboje za gumové projektily. Můj trénink je pro nyní odsunut stranou. „Prozatím“, podotýká Calin.

Začíná teoretická část dnešního tréninku čtyři. Učíme se rozeznávat zbraně protivzdušné obrany. Začalo se nám dít, že se Dunion dostával s helikoptérou do problémů, protože muži na zemi nebyli s to správně zlikvidovat protivzdušnou obranu. Na otevřeném prostranství kousek za základnou Eagle připravil modely neaktivních protivzdušných zbraní a všechny po jedné popisuje, jak se používají, na co jsou a jak fungují. Výklad trvá asi padesát minut. Učíme se rozeznávat různé typy, probíráme, jak funguje koordinace zbraní s radarem, kde máme hledat v akcích operátory zbraní a tak podobně. Rovněž připojuje informace o tom, jaké světové armády tyto systémy používají. Mužstvo má klade velké množství relevantních otázek a Eagle na všechny pečlivě odpovídá. Nasmějeme se, když se ptám, jak funguje zaměřování cíle u moderních C-RAM³⁹ systémů, umístěných například na ambasádách ve válečných

³⁹ „Counter – Rockets and mortars“ – systémy na obranu proti raketám a minometům

zónách. „Pojď sem a tady si stoupli“, velí Eagle. Stojím asi 20 metrů od zbytku mužstva a nade mnou se tyčí obrovský, smrtící stroj s asi třímetrovou hlavní. „Tak se všichni koukněte, jak jsem říkal, támhle na kopci je radar, a ten krmí tady ten C-RAM daty. Koukejte, co se stane, když mu zadám Blackbirda (mě) jako cíl“, vykládá Eagle. Chvilku se nic neděje. Náhle však stroj ožije a svou olbřímí hlaveň namíří přímo na mě. „Utíkej“ velí Eagle. „Rozumím, pane“. Dávám se do běhu a stále se ohlížím na C-RAM. Hlaveň zůstává neustále namířená na mě, ať se hnu, kam se hnu a ať kličkuji jak chci. Mužstvo propuká v bujarý smích.

Pak nastává praktická část. Často se jí říká „mini-op“ a Eagle s Calinem ji připravují, aby se v praxi ozkoušelo to, co jsme se na tréningu teoreticky učili.

Pozorujeme obdobnou situaci. Mužstvo se schází jednoduše „na přednášku“. Musíme se nutně podívat nad situací, kdy se skupina členů rozdílného věku a národnosti ve svém volném čase ve virtuálním prostoru sejde a tiše poslouchá výklad o zbraních. Nejedná se o žádné „hraní“ v pravém slova smyslu. Naopak, sledujeme víceméně fádni přednášku plnou technických dat, která není ani vyloženě strhující. Jaká může být motivace hráčů k účasti, navíc, je-li toto běžnou praxí několikahodinové seance každý pátek? Dosud pozorujeme pouze příliv informací, maximálně tak okamžitě cvičených prakticky. Je asi nutno uznat, že sledujeme běžné postupy explicitního učení. Odpověď k otázce po motivaci hledejme v dalším úseku:

Úkol je jednoduchý. Budeme vysazeni nedaleko a budeme postupovat směrem k opevněné usedlosti. Tu z dálky prozkoumáme, určíme, jak je bráněná, a především jakou protivzdušnou obranou. Tu zlikvidujeme a zavoláme Duniona, aby CASem vyřídil zbytek. „No, a to bude tvůj úkol“, podotkne na mou adresu Calin. No nazdar, říkám si. S naváděním vzdušné podpory absolutně nemám zkušenost, jsem rád, že se v mapě vůbec vyznám.

„Neboj, dostaneš JTAC tablet a LRR⁴⁰. To dáš. Hele, naučit se to stejně musíš.“ Povzbuzuje mne Calin. Bere mne na chvilku stranou a učí mne ovládat (nikoli používat) onen tablet a vysílačku. Není to nic moc složitého, jen je to asi dalších pět klávesových zkratek. JE však pravdou, že většinu navigačních propočtů za mě udělá tablet sám, když ho „nakrmím“ údaji vyčtenými z laserového značkovače.

⁴⁰ „long range radio“ – vysílačka s dlouhým dosahem určená ke komunikaci například s piloty.

Všichni míříme k helikoptěře a Dunion nás doveze tam, kam až si troufne. Tým se dělí. Mužstvo zůstává na jednom kopci s výhledem na usedlost. Já s Calinem a Eaglem pokračujeme asi kilometr stranou, na kopec přehlízející prostor z druhé strany. Titan mi hlásí vysílačkou, co jeho tým vidí, jaký typ obrany to je a já mám informace přeložit pro Duniona. Uf. Horko těžko na tabletu hledá správnou pozici Titanových cílů. „Mám to, pane“ hlásím Calinovi. „Fajn, teď to předej Dunionovi. Tvůj callsign je „Delta“, jeho „Stalker 1“. Zamrazí mne. Tohle je úplně filmová situace. Dobře si v hlavě sumíruji zprávu podle všech komunikačních protokolů, které jsem nastudoval v příručkách a které mi před chvílí poradil Calin. Pak se odhodlám, mačkám přenosové tlačítko a hlásím „Stalkere jedna, tady Delta, zpráva, přepínám“. Po pár vteřinách se z vysílačky ozve Dunion „Delta, go for Stalker one, over“. „Stalkere 1, žádám o palebnou podporu na pozici 1. 0. 4. Lomeno. 0. 9. 8., cíl označen v mapě jako ‚Cíl – Titan‘. Opakuji grid 1. 0. 4. Lomeno. 0. 9. 8., cíl označen jako ‚Cíl – Titan‘.“. Ticho. Vysílačka mlčí. Safra, co jsem mohl pokazit? Calin se chápe situace. „Schválně, proč je ticho, ha?“ popichuje mně. Netuším. „No?... Neřekl jsi ‚přepínám‘⁴¹. Stalker neví, že už nebudeš mluvit.“ „Ajo, pardon, omlouvám se“ a do vysílačky dodávám „over“. Calin se nadurdí: „Tak to teda ne, koukej to zopakovat celý, hezky“. „Ano pane.“ „Stalkere jedna, tady Delta...“ větu nedokončím. „Tak to ne, kušuj.“ Přerušuje mne Calin. „Máš štěstí, že Dunion ví, že to děláš poprvý. Nemůžeš takhle z ničeho nic začít plácát jedno přes druhý. Co musíš říct, když chceš zrušit předchozí zprávu?“ „Disregard my last“ odpovídám. Jistě, Dunion neví, že jsem udělal chybu a ruším tím předchozí sdělení. „Tak šup, naprav to“. Zprávu upravuji a odesílám již pořádku. „No vidíš, super! Trochu s odřenýma ušima, ale hej, děláš to poprvé.“ Chválí mne Calin. „Tak ještě sedm cílů“, dodává.

Postupně je všechny identifikuji a předám, dokonce na blízké cíle používám i kouřové granáty („Cíl značen červeným kouřem“.) Po úspěšném provedení se po pár vteřinách přiřítí helikoptéra a srovná nahlášenou pozici se zemí. Tréning zakončí srandovní situace, kdy jeden nálet ponechá jednoho nepřítele na živu. Posílám tam Stalkera 1 asi 4x, ale nikdy jej netrefí. Je to zábavná chvíle, mužstvo se už přesunulo za námi a při každém náletu sleduje dalekohledem, jak se zdaří. Když se nezdaří, propuká v bujarý smích. Eagle nakonec jako Zeus na odolávajícího nebožáka pošle leteckou pumu, mužstvo je nadšeno z té podívané.

.....

⁴¹ „over“

Vidíme-li další vývoj událostí, jistě postřehneme, že se v první části „teoretického výcviku“ nejednalo jen a pouze o explicitní předání military faktů. Když Eagle vysvětluje četě na příkladech druhy, použití a funkci obranných systémů, jedná se o „klasickou“, ryze informativní přednášku? Když jsem já (nebo kdokoli, na mém místě) nucen do útoru opakovat a biflovat formace, když pak chybuji v komunikaci se Stalkerem 1, jedná se o prostý přenos informací z instruktora na mne? Z tohoto úseku vyplývá něco více. Jistě, jsem si vědom, že mechanismy tohoto explicitního učení mohou být různé, že je více než logické i v rámci tohoto modelu zkoušet později informace využívat v praxi. To je běžná součást učících postupů. To však není to, na co cílím, ani pouze to, čeho bychom byli svědky. Můžeme totiž sledovat jiný jev, který sahá za tyto mechanismy ryze učící (se) povahy. Instruktor totiž informacím dává smysl. Jistě, je to smysl v kontextu dění, pořad ale další stupeň. Odlišme zde však důrazně „smysl“ a „využití v praxi“. Využití v praxi má naprostá většina jakýchkoli informací, které se kdy našinec dozví. Jistě, můžeme argumentovat slovy středoškoláka, trpícího pod tíží studia integrálů, že stále čekáme, kdy tuto látku využijeme při obstarávání běžných záležitostí. Student ČVUT však integrály skutečně denně užívá. V tomto úseku však přichází do hry i jiný aspekt. Kdyby se jednalo pouze o využívání informací v praxi, tedy přímočarý proces, kdy čelíme problému, sáhneme do rezervy vědomostí, vybereme tu patřičnou a problém skrz ní vyřešíme, nebylo by absolutně nutné v rámci akcí CTG k těmto řešením sahat. Existuje důvod, proč je to, co právě Eagle vykládá o obranných systémech, mnohem víc než jen „vybavování vojáků informacemi do praxe“. Tyto znalosti z nás dělají vojáky (virtuální, pravda, ale přeci jen). Vědomosti, které se naučím a do praxe převedu v rámci svého ASL výcviku, by ze mne udělaly seržanta. Jejich smysl tedy, na rozdíl od „pouhé“ znalosti, je platný v celém kontextu naší jednotky. Seržant toto zná, používá a je to to, co z něj seržanta dělá. S paletou našich znalostí, které jsme nasbírali jsme schopní prakticky se vypořádat s lecčím. Musíme o těchto informacích a procesu jejich získávání uvažovat v celém kontextu jednotky, v celé šíři všeho, co zahrnuje „hraní si na...“. V tomto kontextu není totiž znalost postupu navádění CAS „jen“ vyřešení problému. Ve vybraném úseku je dobře vidět, jak nakonec frustrovaný Eagle zpupného přeživšího nepřitele zlikvidoval. V ten moment bylo absolutně možné, zaznačit na mapu přesnou lokaci cílů pro Stalkera a vůbec se mohl vypustit celý naváděcí proces. A to jak v takovéto tréninkové situaci, tak v ostré akci. Repertoár řešení je velmi rozsáhlý a bylo by

možné vybrat nějaké, které by problém vyřešilo mnohem efektivněji a rychleji. Naši ostřelovači by celou věc vyřešili na dálku a ze zkušenosti odhadují, že za cca minutu a půl. Mohl jsem použít naváděcí laser na své zbrani a celou komunikaci se Stalkerem prostě a jednoduše vypustit⁴². To však není „smyslem“ informací, které se učíme. Smyslem není „vyřešit problém“, smyslem je „vyřešit ho jako CTG“. Volba prostředků z našeho repertoáru není otázkou efektivního řešení. Je to otázkou kontextuálně padnoucího řešení.

Zdá se, že tu advokuji nedůležitost učení se čehosi a následného použití v praxi. Opak je pravdou. Vždyť uvažme například tento úsek dat v kontrastu událostmi operace Nimrod ,kdy mužstvo desítky hodin trénovalo „nanečisto“ obsazení jedné jediné budovy (k nahlédnutí v Příloze 1, Datový úsek 1). Jasně vidíme, že klasické „učení“ je bezpodmínečně nutné i pro použití technik v souladu s jejich smyslem a kontextem. Mohu mít nesmírně hluboké chápání kontextu, mohu být zcela dokonale ponořen do role virtuálního vojáka, ale když neznám postupy, když mi chybí informace, dovednosti a znalosti technické (jakou klávesovou zkratkou aktivuji laserový paprsek na designátoru), jsem naprosto dokonale nepoužitelný. Je zde absolutně nezbytné uvědomit si propojení těchto dvou prvků, tedy učení se technikám a učení se kontextu. Druhé straně této rovnice se budu do detailu věnovat v příštím úseku. Zůstaňme nyní prozatím u procesu učení.

Již jsme se v tomto odstavci dotkli toho, jak komplexní a složité znalosti jsou po mužích vyžadovány a jsem přesvědčen, že uvedený úsek s výcvikem a tréninkem to hezky demonstruje. Vždyť jedna ze dvou týdenních akcí CTG je přímo tomuto procesu vyčleněna. Pravda, týká se téměř bez výjimky spíše druhé formy učení, onoho učení se „vojenskému“, které v sobě již nese požadavek smyslu. Když jsem do CTG verboval svého kamaráda, ztratil po pohledu na vše, co se musí naučit, zájem. Jakým způsobem tedy tento aspekt, toto enormní množství informací, které voják musí nasát, správně použít a času, který k tomu musí vynaložit, ovlivňuje herní prožitek?

Při této otázce se všichni hráči, do jednoho shodli na tom, že to k tomu prostě patří. Nikdo neprotestoval proti nutnosti se učit, ba ani proti důsledkům toho, když se proces nezdaří. Toto dobrovolné járho jsou na sebe všichni, bez výjimky, ochotni brát. November to v rozhovoru vyjádřil moc hezky: Každý stroj potřebuje strukturu. Zdá se, že hráči to zkrátka berou (minimálně) jako nutnost. Dle mé zkušenosti mají pravdu. Hráči se zkrátka

⁴² Jistě, vnucuje se námitka, že jsem proces obejít nemohl, protože jsem byl instruován k jeho použití nadřazeným. Zkušenost a úseky dat jasně demonstrují, že takových zkratk není užíváno ani mimo dohled autorit či přímého rozkazu. Navíc, jaký by pak byl důvod k vydání onoho rozkazu? Proč by Calin nerozkázal sáhnout k mnohem jednoduššímu řešení?

z rozhovorů zdají být dostatečně motivováni k procházení tohoto složitého procesu. Calin sám ale reflektoval, že tyto vyloženě učící se epizody nemusí být pro hráče požitkem. „Proto se snažíme dělat i srandu“, vypověděl v rozhovoru (viz Příloha 6, rozhovor A.). A shlédneme-li demonstraci zaměření C-RAMu a finální likvidaci posledního nepřítele, musíme mu dát zapravdu.

Také pozorujeme, že ve shodě s výše uvedenou dichotomií, ono učení samo i jeho výsledky jsou zásadní pro celý kontext. „Hraní si na vojáky“ v sobě jaksí již automaticky přináší i „hraní si na učení se být vojákem“.

Vícekrát jsem se však v rozhovorech setkal s dvěma zajímavými odpověďmi: Značná část našeho velení i mužstva má nějaké zkušenosti s vojenským prostředím. SSM. Jacko byl dokonce členem britských „Paras“, elitní výsadkářské jednotky a absolvoval celkem tři tour do Afghánistánu. Ponechme nyní stranou myriádu výzkumných otázek, které by se daly na tento fakt zacílit a zmiňme, že pro něj a mnoho dalších s podobnou historií, je to zkrátka a jednoduše standart. Jacko, Eagle i Tech jsou zkrátka vojáci a tyto informace již dávno mají, uvědomují si jejich důležitost a chápou smysl procesu učení se jich.

Druhým zajímavým typem odpovědí pak bylo, že to hráče zkrátka baví. Baví je učit se o vojenství, baví je rovněž mít možnost si informace ozkoušet. Těžko bychom hledali lepší motivaci do výcviků, než tuto. Tento zájem však samotné hraní v CTG u těchto členů předběhl. Ti, kteří žádnou velkou vášní k tomuto poli neplanuli, a přesto do CTG narukovali a zůstali v ní, jsou sice v menšině, ale vyjadřovali se většinou ve smyslu tom, že chápou, že je to důležité. Nicméně i tak, těch několik málo hráčů tohoto typu to spíše začalo bavit, než aby to vnímali jako nutné zlo, které musí vydržet.

Tento zájem předcházející samotné rukování do CTG připisují specifitě hry jako takové. Je více než logické, že hráči se zálibou v military či historii či čemsi příbuzném se stáhnou ke hře, která umožňuje tyto situace prožívat. V tomto smyslu odpovídali bez výjimky všichni, koho jsem se ptal na motivaci k hraní mil-sim: zájem a zvědavost.

Posledním zajímavým prvkem hodným analýzy je pak otázka, jak se ony informace do CTG vůbec v první řadě dostaly. Byť se to zdá nasnadě (když je velení spřízněno s reálnou armádou, musí být přeci ona tím zdrojem), není tomu tak. Vždyť uvažme: mohl by Tech, norský dělostřelec, vědět dost informací o ostřelovačích, aby mohl sestrojít celý systém pro ně v rámci CTG? Stěží. Tuto otázku zodpověděl Eagle s Calinem jednohlasně: vojenská literatura, dostupné materiály, a především hovory s reálnými vojáky. Eagle s Jackoem mají

přístup k nim relativně spolehlivý, tak se prostě a jednoduše doptali. Calin pak, ač nevoják, studoval dostatečně vojenskou literaturu a zdroje, a navíc měl možnost protnout se s jinými profesionálními vojáky⁴³ v jiných jednotkách. To tedy znamená, že vše, co CTG používá je podle reálných předloh.

V minulých odstavcích jsme tedy nahlédli, jak moc je skutečné učení důležité a jak probíhá. Zároveň naší pozornosti nemohlo ujít, jak těsně je tento jev spjat s motivací hráčů, předně pak ale že stojí v základu onoho „náležení k CTG“. Jak je totiž vidno, i tréninky a mechanické učení probíhá v kontextu hry. Já se ve výňatku učím stát velitelem, Titan rekruty učí z pozice desátníka. Toto náležení bude snad dobře ilustrovat následující úsek.

3.4.2 Pilíř II – Učení se hrát jako operátor CTG

Považuji za šťastné, že úsek „...mlčet jako my“ se prolíná s předchozím. Ono „stávání se členem CTG“ jsme tematizovali opakovaně. Pokusme se nyní na popsané epizodě nahlédnout, co to vůbec znamená, být členem, jak se jím jeden může stát a co to pro hráče znamená. Nepopírám, že se budeme dotýkat i finální otázky, kterou hodlám položit, tj. v jakém smyslu a do jaké míry se tento aspekt stává aspektem identitním v úseku finálním. Pokusme se však nyní v analýze omezit na ono členství samotné, nikoli na to, co to s hráčem osobně provádí.

...mlčet jako my...

.....
Duben, 2022

„Myslíte mně, pane?“ táži se nevěřičně. „Ty si to snad nepamatuješ!?“ ptá se zaraženě Calin. Samozřejmě, že si pamatuji na část mého základního výcviku týkající se boje na blízkou vzdálenost („CQC“⁴⁴). Ale je to už dlouho, byť znalosti z něj využívám na operacích neustále. Že bych se ale cítil na to, někoho těmto taktikám učit, jak to po mně chce plukovník, to rozhodně ne. „Ježíš, vždyť je to jenom J-hook a tyhle pitomosti. Nebudeš ani nic vysvětlovat, BCT vede Titan. Budeš ukazovat, jak se to má dělat.“ Osvětluje Calin. „Tak to jo, to rád“. Po pár vteřinách jsem teleportován společně s Novemberem a Kenem na místo,

⁴³ Ač větřím nesmírně plodné pole, tuto problematiku, tedy profesionály v A3 budu muset s ohledem na délku textu pojednat jen velmi okrajově, ač jsem jí původně chtěl do textu zanést šířeji.

⁴⁴ „Close Quarters Combat“

kde Titan zrovna provádí základní trénink našeho nového rekruta, jistého Mista. Strohé představení „[jednotko] Sabre 1, tohle je Mist, Miste, tohle je Sabre 1 od Calina, kývnutí hlavou a krátké „Čus“ od nás.

Cítím se skvěle, zdá se, že už se pomalu začínám počítat mezi zkušenější hráče. Zároveň jsme s Kenem nastoupili do výcviku na ASL⁴⁵ a oba si musíme základy nejen opakovat, ale také se naučit, jak je vyžadovat po mužstvu. Toto je k tomu optimální chvíle. Naše trojice je přenesena do nedaleké osady. Trénuje se na drobném dvoře se třemi budovami v rozích, dvůr se šířkou asi 50ti metrů je obehán zdí. Nejvyšší budova je dvoupatrová a uprostřed roste nevysoký listnáč.

Z tohoto počátku dýchá na čtenáře „mazáctví“, a právem. Je pozorovatelné jak v rovině symbolické, behaviorální, tak i mé osobní, prožitkové. Rozhodně to bude jiný pocit pro Titana, který provádí tak tři BCT za měsíc, pro Calina, který je jednoduše vůdcem jednotky, Novembera, který je sice „mazák“, ale nikdy neprojevil snahu stát se instruktorem čehokoli a své bohaté zkušenosti sdílí zpravidla formou kritiky, nebo přinejmenším jizlivými poznámkami. Co je to, co nás odděluje od vojína třídy B v tuto chvíli?

Teď, v tento moment hned na první pohled lze identifikovat dvě věci. První je náš rank, tedy naše hodnost, která je ve hře reprezentovaná zkratkou před jménem, které je vidět při pohledu na postavu kohokoli. Osobně jsem dosáhl hodnosti „Corporal“, tedy desátník. Od povýšení mě zdržuje docházka. Byť desátník je přesně jeden stupeň od vojína, je to oficiální hranice, okamžitě viditelná před mým jménem. Druhým, okamžitě postřehnutelným signálem, jsou naše uniformy. My, „mazáci“, máme vzezření upravené tak, aby nám vyhovovalo, zatímco rekrut má vše defaultní. Možností na osobní úpravy není v CTG mnoho. Uniformy musí být shodné, varianty přileb se liší skutečně minimálně, skoro nepostřehnutelně. Máme však relativní svobodu v konfiguraci zbraně, dodržíme-li patřičné parametry a rovněž možnost vybrat si, jaký z přednastavených obličejů bude náš voják mít a co bude mít na něm (jaké brýle, zad bude mít šátek přes ústa, přes nos atd..). Skupinka mazáků se na první pohled pozná podle toho, že těchto limitovaných možností využívá. Osobně nosím velké combat-brýle, ne nepodobné lyžařským a hnědou palestínu na krku. Můj charakter má rovněž vousy, snad proto, že ve skutečnosti je má tvář takového počínu neschopná. Podobně jsou na tom i ostatní. Rovněž nás odlišují insignie. My máme na

⁴⁵ „Assistant Squad-Leader“ – jakási „pomocný četař“

ramenou barevnou výšivku s logem CTG, kdežto rekrut jen zeleno-černou kanadskou vlajku. Posledním jasně identifikovatelným prvkem jsou atributy patřící k našim rolím: můj batoh s velkou nášivkou „MEDIC“ (kterou jsem si mimochodem obstaral i na svůj opravdový batoh) a Novemberův pověstný kulomet.

Titan výcvik vede a instruuje nás, své pomocníky. Nejprve postup vždy předvede a Mista nechá stát vedle a sledovat. Provádíme prvních pár manévřů, naprosto učebnicově. Mist vše se zájmem sleduje. Obsazení s nahlédnutím („Pie-breach“) hotovo za 10 sekund s Novemberovou asistencí. Přijde mi úsměvné, jak se tady na tréningu před rekrutem všichni snaží. „Učebnicově“ k obsazování místností a budov, tzv. „breachingu“ patří jasně dané formulace v jasně daný čas. V reálné operaci ale, přesto že postupy všichni známe a ve výsledku provádíme efektivně, komunikaci a hesla k ní patřící prostě neprovádíme. Nyní však před vstupem vedoucí breache (první voják v řadě) poctivě hlásí jakou metodou se vnikne (například „J-hook“ - první vstupující voják „zahne“ podél zdi, u které je tým zvenku seřazen, druhý pak pokračuje v opačném směru) a tým pak podle pořadí hlásí „První připraven“, „druhý připraven“ až do posledního, který krom svého čísla hlásí i „tým připraven“. Vedoucí pak odpočítá a na „GO“ se teprve provádí breach. Marně pátrám v paměti, kdy naposledy jsme se takto rozpočítávali v akci. Nyní však počítáme nahlas jako proměnění, bez jakékoli předchozí domluvy. Jistě, všichni to umíme, všichni to víme, ale tichá společná „dohoda“ je, že se to prostě nedělá. Ono to totiž malinko zdržuje. I tak jsme si ale dobře vědomi toho, co vzápětí vysvětluje Titan velmi oficiálním, až škrobeným a očividně nacvičeným stylem: Když nemá vedoucí přehled o týmu, může se stát, že vyrazí sám, zpravidla tak vstříc vlastní smrti. Když si tak v hlavě přehrávám naše postupy, dochází mi, že se toto stává nesmírně výjimečně. Většinou tak nějak víme, kdy se breach provádí a velmi velmi zřídka se stává, že se vedoucí trhne. Je to snad už takovým vzájemným nalazením, že víme, kdy breach nastane a počítání je tak zbytečné? Možná. Páni, Titan si dává opravdu záležet. Před každou demonstrací podrobně osvětluje, co se bude dít a z jakého důvodu. Vždy se pak ptá Mista, zda má nějaké otázky. Ten žádné neklade. „Pche“, slyším sám sebe v záznamu, „jenom to chce mít za sebou, tohle přece nemůže tak rychle chápat“. Situací se prochází celá řada, tým je provádí dokonale a bez jediného zaváhání. Projdeme postupně celou demonstraci, všechny typy breachů, které používáme. „Tak“ hlásí Titan, „a teď to projdeme celé, celý komplex i s Mistem“. To už se připojuje i sám Calin. „Sjedeme to jednou ‚nasucho‘ a pak v živé palbě, okej? Tak se snažte, hoši, ať nevypadáme

před rekrutem jak pitomci“, kterážto poznámka budí obecné pobavení. Ze soustředění mne vytrhne, když se November ptá Calina, kde ve formaci „chce mít toho nováčka⁴⁶“. Hranice je prostě jasně dána. My jsme mazáci a on bažant. Je to prostě vojín třídy (B.)⁴⁷ a tady sentimentem rozhodně neplýtváme. Zvláště, když nám to „vytahování“ tak parádně ted' jde.

Dalším, poněkud hůře rozlišitelným, ale zde naprosto očividným aspektem sounáležitosti je fakt, že se navzájem známe. Víme, jak zní Novemberův hlas a víme, že je to náš cynik a náš kulometčík. Víme dobře, co od něj máme očekávat na briefingu (kritiku) a v akci (absolutní profesionalitu). Víme, že Ken je milý, Titan vtipálek a medik, já šašek a medik, Marco tichý ostřelovač a tak podobně. Jsme rovněž schopni navzájem se předvídat a mě osobně, už navždy když uslyším jedno konkrétní sousloví, nebo jej vidím někde napsané, bude v hlavě znít Novemberovým hlasem, neb jej velmi rád a charakteristicky využívá.

Z tohoto aspektu se pak odvíjí i další, neméně důležité. Parta, která se zde na tréningu sešla, spolu operuje v tu dobu už téměř rok. Prošli jsme spolu tak skoro padesáti akcemi a minimálně stejným počtem tréninků. Chtě nechtě jsem se musel naučit spoléhat na to, že Marco mne bude v akci z dálky krýt a November mi bude krýt šestou hodinu, když budu někoho ošetřovat. Jsem si vědom toho, že Titan je nejrychlejší z nás všech v zastavování krvácení, ale že se nerad „babrá“ v pokročilých léčivech. Automaticky tak již při společné práci na pacientovi přeskakují krvácení a rovnou pokračují v léčivech. Dá se říci, že je to minimálně společná zkušenost, co z nás dělá „členy CTG“. Ke sdílené zkušenosti se pak pojí i nutnost moci se na sebe navzájem spolehnout. To je aspekt, se kterým se jednoduše počítá, ba dokonce jsou podle něj připravovány i plánovány operace. Zmiňují to i členové v rozhovorech. Je důležité moci počítat s tím, že mne medik ošetří, seržant provede, kulometčík bude krýt a JTAC mne dostane domů. Nemusí se nutně jednat o nějaká sentimentální pouta. Je to prostě sdílený úzus: Od medika se čeká to a to, od JTACa zase něco jiného. Je to zkrátka systémový požadavek a základní stavební kámen. Z tohoto důvodu, si můžeme my, matadoři, dovolit vypustit rozpočítávání před breachem. Není divu, že Mist, stojící bokem, není zahrnut.

Zdá se to však jednoduchým kritériem: když bude Mist dost dlouho operovat s námi, zanedlouho se stane rovněž mazákem. Přesto to tak úplně neplatí. Jsou tací, kteří se mezi

⁴⁶ „rookie“

⁴⁷ „Basic“ – tedy v jakési „zkušební době“. Po první operaci se pak B změní na T.

mazáky nikdy nedostali, nehledě na počet operací. Později však uvidíme, že to zdaleka není tak jednoduché.

Tým se opět vyrovnává, Mista začlení a vyráží se. Procházíme celý komplex jako dobře seřízené hodinky. Slyším, jak Titan občas Mistovi poradí nějaký ovládací fígl (například 2x „Q“ pro permanentní vyklonění). Celá věc je vyřízena za necelou minutu. Calin chválí, Mist stále nevznáší žádné dotazy. „To já v BCT jsem Titana otázkami málem ubombardoval“ procedím tiše k vedle stojícímu Novemberovi. „Nojo, ty s nima vůbec moc nešetříš, co?“ odpovídá pobaveně. Calin nás posílá mimo komplex, aby připravil nepřátele a umístil je v roli Dia. Seřadíme se a čekáme. Rozprádá se hovor. Na interface pozorují teplotu -8° C.

„Hej, hoši, jak se sakra možný, že jsme kdoví kde na dalekém východě, jsou prostě dvě hodny odpoledne, svítí sluníčko, a přitom je mínus osum?“ Ptám se seřazené bandy. „Arma, kámo“, oduší se smíchem November. „Pánové, dávejte pozor na Mista a kdyžtak mu trochu pomozte, jo?“ , velí Calin. „Ano pane“, potvrzujeme asi tři najednou. Z ničeho nic najednou vyrážíme. To tam je hlášení a rozpočítávání, nyní postupujeme, jak jsme zvyklí. Mista to musí určitě mást, říkám si, ale nikdo z nás fakt nekomentuje. Jsem poslední ve formaci a kryji záda. Slyším zepředu výstřely a suchá, nezúčastněná hlášení typu „cíl zničen“ a „jdu vlevo, za mnou“. Přesto ani slovíčko z těch, co k postupu správně patří a před chvílí jsme je používali. Odpočítávání však zůstává. Je prostě moc důležité i pro nás, secvičenou četu. Nepřátelská palba je silná, ale ani tak nemají v první polovině šanci proti naší dokonalé technice. Překonáváme první polovinu komplexu absolutně s přehledem. Když se ale Calin v čele nakloní za roh, je okamžitě zkosen. Všichni se k němu stahujeme, hlásím Novemberovi: „Jdu pro něj, kryj záda“. „Jdi“ oduší suše. November usměrní Mista, který se vydal k Calinovi rovněž: „Drž pozici a neplet se mi v úhlu, chlape“. Než stihnu Calina vůbec diagnostikovat, se smíchem se probírá, vyléčil se nejspíš skrz Dia. „Spawnujou se jinde, potvory, než kam jsem je umístil, moment, napravím to“ hlásí s úsměvem. Jinak umístěný nepřítel totiž kazí náš záměr čištění. Pokračujeme dále, November po cestě doráží nepřátele. Přecházím do čela a vedu brach do nejvyšší budovy. Jen tak zkusmo zahlásím „první připraven“. Teprve po neprofesionálně dlouhé pauze se ozývá zbytek teamu, navíc ve špatném pořadí. Zvláštní, říkám si, jak jsem je, kované profesionály, rozladil tím, že jsem se zachoval tak jak mám, ale v rozporu s tím, jak to většinou děláme. Breach proběhne na jedničku i se záchranou civilisty. Zbývá poslední budova. Maličko mne zaskočí, když na nás

náhle vyběhne neznámý muž. Nereaguje však na křik, ať se stáhne ani na varovný výstřel. Ken jej bez milosti zkosí. Zcela profesionální zákrok, netřeba autorizace. Také jsme jej mnohokrát cvičili. Co dělat, jak varovat, pozdvihnout zbraň, zvýšit hlas, varovný výstřel... Je-li takový podezřelý ovládán třeba role-playerem, může být selhání v takovém postupu naprosto fatální. Vzpomínám, jak nás zaskočil sebevražedný atentátník a zaváhání spolubojovníka mělo za následek čtyři úmrtí (a to je už opravdu hodně). Od té doby se nic podobného neopakovalo, jedna zkušenost očividně stačila. Poslední budova bez problémů obsazena a Calin velí „Endex, Endex“, což je povel k ukončení cvičení.

.....

Ač to neodpovídá zcela optice tohoto úseku, povšimněme si momentu narušení imerse, kdy Calin explicitně mluví o herních mechanismech, ač všude jinde vidíme jasnou snahu o jejich úplné odříznutí. Zde si to vysvětleme tím, že se zkrátka jedná o trénink. V tomto výňatku se také dobře ukazuje počáteční stav, průběh a konečná podoba procesu učení z úseku „Budeš chodit jako my...“ a ukazuje se tak jeho efektivita, a to jak explicitního (třeba breaching), tak i jaksi zkušenostního (situace s atentátníkem). Tím se ale opět kruhem vracíme ke sdílené zkušenosti, jakožto jednoho z konstituujících prvků členství. Výše jsem ale naznačoval, že členství není lineární funkcí času stráveného s CTG. Probírali-li jsme vzájemné spoléhání se na sebe, musíme uznat ještě jednu věc, viditelnou i zde. Nikdo z přítomných matadorů není jen „pouhý“ voják. Každý z nás zastává nějakou pokročilou roli, přesto, že to venkoncem hra nevyžaduje⁴⁸. Dostávám se tak k druhému důležitému stavebnímu kameni členství: aktivní participace.

Ve hře samé se tak nějak očekává (resp. To bez ní spíše ani nejde). CTG však čile komunikuje i na discrodu, jak již bylo zmíněno i výše. A ti, se kterými si tam člověk nejspíše popovídá, jsou i ti stojící ve výňatku okolo Mista. Tato aktivní participace nemusí být nutně zaměřená („chci být užitečný, tak se stanu medikem“). Samozřejmě, že v operaci, když je ten který člen reálně potřeba, je na svém místě a plní úkol. Ale na discrodu si prostě jen povídáme. Zcela civilně, zcela bezprostředně, jako parta kamarádů, řekl bych. Přitom i tam se oslovujeme rankem. Každý z partičky ukazující Mistovi, „jak se věci dělají“ má svou specifickou roli. Dog je JTAC, November kulometčík (aj.), Ken seržant, Titan trenér a medik (mj.). Zdá se tedy, že aktivní participace se projevuje například snahou být CTG

⁴⁸ A3 sama to přímo nevyžaduje, pravda, ale rozdělení rolí má zásadní vliv na hratelnost. Je tedy i pro celý průběh akcí „praktické“, je-li rozdílných vícero. Přesto ale není rozhodně potřeba tolik ostřelovačů, než kolik jich běžně operuje, ani ženistů ani JTACů.

prospěšnější plněním nějaké role. To je zajímavý jev. Nikdo z nás, co jsme tam stáli, se „nespokojil“ s rolí běžného vojáka, i když zcela mohl. Každý z těchto seniorních členů se rozhodl postoupit dále, vyvinout snahu (a ne malou) a přijmout povinnosti z role plynoucí. Jeho obvyklá role se tak stala součástí toho, jak je vnímán ostatními. November prostě vždy bude kulometčík. Je přitom patrné z dat, že pro každou roli je vyžadováno nějaké extra úsilí: Dog musí krom plnění standardních povinností zvládat další úkoly, které s sebou JTAC role nese a na které ostatní spoléhají, stejně tak medik. Rovněž se tak často zásadně změní jeho herní prožitek. Dog tak velmi zřídka povede breach či nějakou jinou nebezpečnou akci, protože jeho role je zkrátka příliš cenná, než abychom riskovali, že bude vyřazen z boje. Podobně tak já málokdy vypálím více než polovinu ze svých zásobníků, protože je pro mou roli zásadnější jiná činnost.

Tento postřeh hezky reflektují i odpovědi z rozhovorech na otázku, co pro hráče znamená být členem CTG. Krom obvyklých generických odpovědí typu „baví mě to“ se bez výjimky všichni tázaní vyjadřovali o pocitu sounáležitosti, party. Někteří dokonce mluvili o bratrství. Specifickou odpověď poskytli Calin s Eaglem, o tom však dále. Rovněž zmíním další zajímavou odpověď, která se opakovala: jako členu CTG jsou mi přístupné zážitky ukáající mou vášeň pro military či touhu ozkoušet si, jaké to je být vojákem. Z odpovědi tohoto druhu lze dovozovat, že správný člen CTG je zkrátka nadšený pro tento způsob hraní. Dává to vlastně smysl. Jak jsme sledovali v úvodu, málokdo, kdy by specificky tyto zážitky nevyhledával by vůbec zamířil do A3, natož pak do takto silně realisticky zaměřené jednotky. Tím se však rovněž ukazuje jakási linka k manifestaci osobnostních rysů hráče, o tom ale v posledním úseku.

Když jsem s Calinem probíral téma této kapitoly, bloudili jsme pamětí ke členům, kteří již v CTG nejsou. U všech, naprosto bez výjimky jsme se shodli na tom, že byli „pitomci“, a málokterý byl s CTG dlouho. Může tedy být, že člověk, který je „partou“ vyhodnocen jako jeho slovy „pitomec“ se tam buď ani nedostane, nebo v ní minimálně nemá šanci vydržet.

Lze tak vlastně odlišit dvojí členství. Jedno jaksi „explicitní“, kdy je hráč do jednotky naverbován, projde BCT a začíná se účastnit operací. Druhé pak, ono „implicitní“ pak zahrnuje spíše onu sounáležitost s CTG, jak je popsána výše, ono „mazáctví“, tj. být sehraným členem se zkušeností se sdílenou snahou a sdíleným prostředím.

Z úseku před námi tedy krystalizuje další závěr. V řádném členovi CTG se snoubí umění hrát a umění být členem party. Již v minulých odstavcích jsem naznačil, jak moc jsou spolu

tyto dvě věci provázány, nyní se to však ukazuje, myslím, průkazně. Uznali jsme, že jedním ze stavebních pilířů „umění být operátorem CTG“ je společná zkušenost a aktivní participace. Zdá se mi však, že i tak vyplouvá na povrch ještě cosi. Je to ochota sdílet se sebou navzájem prostor, sdílet spolu ono „hraní si na“, ochota udržovat společnými silami onu iluzi reality. Ochota participovat na společné snaze „být CTG“. Fakt, že v datech pozorujeme ryze „mazácké“ chování (hovořím o tom, jak hráči při výcviku komunikaci používají, vzápětí však, v běhu „na ostro“ jí okamžitě vypustí), které vzniklo přímo ze skupiny jako takové, ze skupiny jasně dané, jasně ohraničené, hovoří ve prospěch tohoto dojmu. Není to herní mechanika, která by nás nutila mlčet. Není to protokol vzešlý z požadavku na realismus, který by nás nutil mlčet (naopak, tento protokol jasně stanovuje, co se má říkat), není to ani příkaz Dia či vyšší šarže. Je to náš osobní produkt, vystavěný na společných základech a udržovaný společnou snahou. Tato tichá dohoda, tento nevyslovený úzus je cosi, co nový člen nemá šanci pochytit. Nikdo pořádně neví, jak vznikl (na tento dotaz nebyl Calin s to odpovědět), nicméně je jasně pozorovatelný a společný všem. Je to společná zkratka, sdílené, nové know-how. V čistě symbolické rovině jsme jako CTG cosi objevili a na též rovině převzali. Jistě, i Mist, vydrží-li, dříve nebo později začne tento úzus používat.

Jak se tedy jasně určí, že se rekrut stal členem CTG? Krom výše popsaného probíhá „oficiální“ přijímací rituál, takzvané „vřelé uvítání“. Většinou proběhne po první rekrutově operaci, kdy přejde z třídy B (basic) do třídy T (trained). Celý rituál spočívá vlastně jen v tom, jak kreativní jednotka dokáže být v rekrutově usmrcení. Nebožák se většinou spoutá a kamsi umístí. Strašný osud je pak jen otázkou aktuální nalazení ostatních, především Eagla. Může to být svržení bomby přímo na jeho hlavu, za výskotu a jáсотu jednotky, či, jako v mém případě, do nebožáka po Calinově proslovu jeho novopečení spolubojovníci vyprázdňují veškerou municí, co u sebe mají. Calinův proslov je vždy stejný. „Každý z těch, co tu stojí, to před tebou prošel a všichni byli spokojeni. Vítej v CTG, chlape, jsme rádi, že jsi tu“.

Umění být členem CTG je tedy specifický vzorec chování, dávající smysl jen v jejím kontextu. To podporuje i další fakt, často se vyskytující v rozhovorech: ani osobní vazby a způsob, jakým je tato zkušenost sdílena nikdo z hráčů nepozoroval v jiných jednotkách, kterých byl kdy členem. V tuto chvíli již není možné vyhýbat se dál úvahám o identitním aspektu členství CTG. Tento finální bod analýzy považuji za nejdůležitější a zároveň nejmocnější. Budiž toho následující srdceryvný výňatek důkazem.

3.4.3 Pilíř III. Bytí CTG

... a trpět jako my.

.....
Říjen, 2022

„MÁME HO, MÁME HO, PARCHANTA!! Slyším seržanta ječet z druhé strany ulice. Vzápětí se ve vysílače ozve „Sabre one actual“⁴⁹ tady Charlie, potvrzují zajetí cíle, máme ho!“ hlásí Ken, nyní čerstvý seržant. Na rozdíl ode mne dokončil ASL výcvik úspěšně, mně bránily ryze neherní povinnosti ve vyčlenění dostatek času pro intenzivní výcvik. V únoru 2023 jsem však již domluven na obnovení. Přesto trošku žárlím. Ken je seržant a má i vlastní volací znak („Charlie“).

„Rozumím, dobrá práce, extrakční týme, máte zelenou“ odpovídá Calin. Extrakční tým jsem já s Novemberem a toto je slavné finále našeho nasazení v Iráku, dramatický vrchol operace Vanguard. „Konečně, dopr..., už mi to tu lezlo krkem, sakra už“, uleví si November na sedadle spolujezdce. Chápu jeho frustraci. Noc a den a noc jsme strávili v budově, na jejímž dvoře teď klepoucí se rukou startují auto. Nervozita je silná. Mnoho týdnů jsme pracovali na tom, abychom dostali muže, kterého právě pár stovek metrů od nás zaklekl a spoutal Ken. Desítky hodin „legworku“ a shánění důkazů, špionáže, výpomoci irácké armádě a policii, patroly, zatýkání... to vše vrcholí dnes, právě teď. Důkazy, které jsme posbírali, byly skutečné. Eagle zanechal v herním světě nahrávky, mapy a fotky, pouzdra s mapou, inscenoval s roleplayery rozhovory, které jsme v utajení odposlouchávali. Po večerech jsme na debriefinzích a po discordu porovnávali screenshoty a přinesené materiály, aniž bychom vlastně tušili, co důkaz je a co ne. Mohlo to být opravdu všechno. Eagle skutečně nepustil ani chlup. Plánoval operace tak, aby odpovídali jeho plánům, ale také, aby nás pořádně zmátly.

Zde můžeme sledovat již dříve diskutovaný jev v plné šíři. Kde tedy končí „hraní“? Odpojením se od serveru? Ukončením konverzace na Discordu? Z toho, co vidíme zde,

⁴⁹ „actual“ je v rádioprotokolu označení pro velitele týmu – Sabre 1, Actual je Team leader týmu S1.

vyvozuji jinou odpověď: „Hraní si na“ v CTG zkrátka nekončí. Fakt, že herní obsah a narativ sahá daleko za herní prostředí, že se hráči mimo herní časy schází, aby diskutovali dokumenty, sice opatřené ve hře, ale z jejího prostředí převedené do společného prostoru discrodu, to jasně dokazuje. Mód uvažování, pohroužení se do narativu nasazení přetrvává. Již z prvních pár vět Novembera je cítit kontaminace herního zážitku emocemi. Nadává, na něco se těší, něčeho se obává a tyto emoce beze všeho propouští do hry. I mé napětí je hmatatelné. Ještě podotknu, že jsem se pokusil poněkud zmírnit výrazivo, které hráči užívali. Samozřejmě bylo mnohem drsnější. Již v úvodu tohoto úryvku je patrný rozdíl od předchozích. Především pozorujeme mnohem hlubší ponoření. Nelze než dedukovat, že ono rozmazání herní hranice k tomuto ponoření rozhodně přispívá. Dále, například pozorované rozdělní týmů v sobě obsahuje výše zmíněný aspekt vzájemné důvěry, jen umocňující pocit sounáležitosti.

Finální důkazy nás zavedly sem, do domu na okraji rušného tržiště ve městě Al Salman v Iráku. Věděli jsme, že se tu má někde onen muž, který organizoval tok zbraní a provázání irácké armády s rebely, vyskytnout. Dokonce jsme vypátrali, jak zhruba vypadá. Velení prošlo dostupné materiály a usoudilo, že v přestrojení a v utajení obsadíme jedinou budovu v okolí s dobrým výhledem na tržišnici. Neozbrojený zatýkací tým (Ken, Titan a Dog) se budou nenápadně potloukat tržištěm. Jakmile pozorovatelé v budově osobu zahlédnou, navedou na ní onu trojici. Ta se na něj „pověsí“ a až bude někde mimo dohled civilistů, zatknou ho. V tu chvíli tým extrakční, já s Novemberem, nastartujeme auto a bleskurychle dojedeme za zatýkacím týmem, vězně přebereme, naložíme a co nejrychleji extrahujeme na zadané místo, asi 5 km za městem. Šlo o hodně, plán musel klapnout perfektně, celá synchronizace musela být precizní. Netušíme, kdy kdo zjistí, že jsme cíl zatkli a jak rychlá a krutá bude jejich odvěta. Vzhledem k tomu, že nejsme ve své výbavě, máme jen chabé a nespolehlivé místní zbraně a někteří nejsou ozbrojeni vůbec, byla to nebezpečná sázka. V budově jsme hlídkovali noc, den, noc a celé ráno. (Čas byl místy samozřejmě urychlen. Noc trvala jen pár vteřin, dny pak cca 30 minut). Naštěstí Novembera napadla spásná myšlenka vzít s sebou autem zásobu MRE⁵⁰, takže jsme netrpěli hladu ani žízní. Hlídkovat nenápadně u oken a pozorovat frmol na trhu bylo relativně zábavné. Ale ne zas tak moc.

⁵⁰ Balená vojenská strava

Ale teď je to tu. Připadám si v úplném rauši. Představuji si, jak dupám na pedál a auto smykem vyráží. Jsme domluveni s Novemberem: já řídím, on naviguje. Vyzjistil vysílačkou pozici cíle.

*„Teď doprava, pak hned doleva. Ne počkej, do háje, zatracený stánky, tam to neprojedeš“
V Novemberově hlase je také znát napětí.*

„To teda projedu, zatraceně, sleduj“ nechám se slyšet, zrychlují a proletíme prázdným stánkem, jen nataženou plachtou.

„Dobře ty, ty magore!“ kvituje ten husarský kousek November. Mám rád jeho hlas a vůbec jeho. Chválou obecně šetří, jeho komentář mne potěšil. „Teď po hlavní druhou doleva, tam budou, šlápní na to kámo!“ Držím se jeho instrukcí. „Už tady?!“ „Jo, už tady, hej, támhle sou!“ Zastavuji vůz, Titan naloží rukojmího. „Teď je to na vás, boys“ loučí se s námi. Silně vydechnu, kousnu se do rtu a sešlapávám imaginární pedál. Proletíme zbytkem města asi devadesátikilometrovou rychlostí, chabý starý rezatý teréňák to rychleji nesvede.

Zároveň se ze směru místa, kde jsme trávili noc, začne ozývat střelba a detonace. „Co to sakra...“ podívám se. „Hele, ty řid', já to zjistím“, doporučuje November, ale z vysílačky se náhle začíná ozývat hlášení o přestřelce „PĚT MUŽŮ, BEARING 330, ASI JDOU PO NÁS. JO, SAKRA, UŽ TO DO NÁS, DO HÁJE, ŠIJOU!“ slyším křik z plných plic do vysílačky. „A sakra, to je teda pěkně v háji, doprčíc, kluci dostávají, to nemaj šanci dát, s těma zatracenejma fídlákama, co maj.“ Soudí cynicky November. „Nojo, ale co my s tím?“ přemítám. „Ty hlavně řid'. November to Sabre 1 actual, jaká je vaše situace?“ táže se November do vysílačky. Chvilí je ticho. „Je to v háji, jsme ztracený, hlavně doražte na místo RV1, ať se děje cokoli, potkáme se tam!“ odpovídá Calin. V krku se mi tvoří knedlík a vysychá mi v ústech. „Tak to je průšvih, co se mohlo tak podělat? A sakra, bacha, zátaras!“ ječím. Zatím jsme vyjeli z města a asi 300m před námi se na silnici ukázal zátaras. Dvě armádní vozidla a několik mužů. Okamžitě zahajují palbu. „Co to má sakra znamenat?!“ ječí můj spolujezdec. „Jsme friendlies, PITOMCI, zatracený Iráčani, sakra už“ ulevuje si. Střídám svůj omezený repertoár anglických nadávek a strhávám auto ze silnice. Objíždíme zátaras oklikou, přesto nám vůz trhají střely. Jízda je to krkolomná, všude samý kámen a fyzika řízení je v armě neodpouštějící. Totak, abych píchnul nebo urval nápravu, říkám si. „Kudy?!“ ječím na Novembere abych překřičel burácení motoru a příchozí palbu. „Támhle doprava, pak po hlavní a tam vzadu, jak se rýsujou ty baráky, tam ostře doleva, pak to bude další os...“ -ada, chtěl říct November, ale nedořekl. Přilétla salva střel, roztříštila

spolujezdcovo okénko i čelní sklo a zasáhla Novembere přímo do hlavy a hrudi. Hrklo ve mne a dostal jsem reálný strach. Polil mě mráz a zpotily se mi dlaně tak, že mi začala klouzat myš. Prokázal-li se můj repertoár anglických nadávek jako omezený, rozhodně jsem to vynahradil nyní frekvencí. „Safra safra, Novembere, tohle mi nedělej kamaráde, slyšíš mně? HEJ! Sakra chlape, slyšíš mně?! Notak kluku, vstávej sakra, to sám neodnaviguju tady, hergot.“ Dobře však vím, že pokud není mrtev už teď, rozhodně bude brzy. Chroptí a sýpe vedle mě, dusí se, i když je v bezvědomí. Je to strašný zvuk. A já nemám, co bych pro něj udělal. Nemohu jej ošetřit zpoza volantu. I kdybych měl čas a volné ruce a neměl na krku toho zatraceného rukojmího, ke kterému teď pociťuji planoucí nenávisť, stejně nemám svůj kit s náčiním.

Zdůrazním, že předložená ukázka v sobě obsahuje všechny výše diskutované jevy a svou sílu staví právě na tom, že na nich, jako na dvou pilířích, stojí. Myslím, že tím obstojně trianguluje, že byly identifikovány správně. Vidíme naprosto perfektní souhru a provedení nacvičených a naplánovaných postupů. Nezdá se, že by hráči jakkoli klopýtali v čemkoli, co náleží do prvních dvou pilířů, tedy „umění hrát“ a umění „hrát jako CTG“. Ba dokonce v momentě, kdy se týmy roztrhají, každý se chová tak jak má, respektive jak by příslušelo vojáku v jeho situaci. Naznačuje to nejen, že nacvičené postupy jsou uchovány a použity správně, ale rovněž i to, že tyto postupy jsou použity v souladu s onou touhou zachování společného prostředí, společného prožitku. Vidíme tak, že hráči skutečně uvažují na oné sdílené, herní rovině.

Podobně jako i většina všech teorií, na které jsem narazil, i my jsme se doposud vyhýbali emocionální rovině. Co však hráč cítí v této, bezpochyby emočně velmi vypjaté chvíli? Nakolik je skutečně emocionální reakce věrná? Jakým způsobem virtuální dění způsobí tako silné angažmá emoční, ale i bojové? Jak propojit imersi, vžití se do role a emocionální odezvu? Vždyť toto pohroužení se do herního kontextu natolik, že je dáván volný průchod. Uvedené řádky tak naznačují, že hráč kromě (či snad možná přímo jako součást) herního kontextu (jednotky CTG v akci) přejímá i jiné prožitkové aspekty. Somatizace, kterou jsem pociťoval na sobě rozhodně není nadsázkou či dramatizující floskulí. I Calin o ní mluvil v našem rozhovoru. Ono mrazení a sevření hrdla a potící se dlaně ale přece běžně nepatří mezi reakce, které zažíváme za počítačem. Cosi je musí vyvolávat nebo minimálně umožnit, aby takové emocionální angažmá vzešlo z ryze symbolických vjemů.

Všechno, co se mi honí hlavou nahlas říkám, vím dobře, že mně slyší přes TS. Určitě by to pochopil. Volám do vysílačky: „November down, já jsem na cestě k RV1, ETA: asi minuta, přepínám“. Hrozivé ticho. Nikdo neodpovídá. Zatrne mi. Utírám dlaně do mikiny, na střídačku, abych nepustil volant. „Oukej. Oukej, to bude oukej“ říkám si nahlas pro sebe. „Támhle doleva, jo..? Oukej, v pohodě, to dám. A ty moc nečum, ty prevíte!“ okřiknu rukojmího na zadním sedadle. Ani nevím proč. November mne neslyší, mezi tím asi vykrvácel a rukojmího nikdo neovládá, je to jen duchaprostý model, nezúčastněně civící na Novemberovo tělo. Řítím se rozstříleným, zakrváceným džípem sám, se zakrvácenou mrtvolou svého druhu, bez spojení na své spolubojovníky a křičím tu na model muže, který to vše způsobil. Dobře přitom vím, že mně nikdo neslyší.

V jeden moment pak přijdou dvě rány, které mne popostrčí za hranici zoufalství. Vysílačka začne chrčít, tak, jako chrčívá, když má slabý signál a komunikující daleko. Slyším hlas, jak něco volá ale statika je neúprosná. Vyrozumím asi tři kloudná slova. „RV1“, „compromised“ a „RV2“. Proboha. Znamená to, že bod RV1, kam mířím, byl obsazen? Mám jet na záložní, RV2? Nebo je to naopak...? Jestli toto nebyl důvod panikařit, pravý důvod k panice se vynořil zpoza budov, kolem kterých jsem měl v úmyslu zatočit. Tím důvodem byl obrněný transportér⁵¹. Sleduji, jak otáčí svou věž na můj vůz a pálí. Z nějakého důvodu pálil pouze sekundární zbraní, tedy kulometem, nikoli vysoko-kalibrovým dělem. Střely se zarývají do kapoty přede mnou a pak i do mě. Obrazovka se zalívá krví, ale vědomí neztrácím. V posledním zoufalém vzepětí se rozhodnu: poslední příkaz zněl „jed' na RV1“, tak pojedu tam. A pojedu off-road. V naději, že se mi nějak podaří vyhnout palbě z APC strhávám rozhrkaný, všemi kontrolkami na mě zlobně blikající vůz mimo cestu. Slyším motor helikoptéry. Svitne naděje: to je určitě Dunion, co mě přiletěl vyzvednout a přinesl s sebou oživlé druhy! Mluvím zcela otevřeně nahlas. Ledva to však dořeknu, zalehne ke mně exploze, pak chvilku ticho a náhlá detonace. Z místa, kde tuším RV1 začne stoupat dým. Tak to je konec, vysvětluji tupě zírajícímu modelu zajatce. Už je to úplně dokonal v háji.

Když dorážím na RV1, zjišťuji, že jsem měl pravdu. Dýmající helikoptéra byla skutečně naše. Za jednou budou vidím krčit se několik postav a rozeznávám uniformy CTG. Ach ta úleva. Ne však na dlouho. Zastavuji asi 30m od nich, vytahují zajatce z auta a belhám se k týmu.

⁵¹ Armored Personal Carrier- „APC“

„Co se to sakra stalo?“ Táže se Calin. Jsou tam jen On, Dog, Ken a Titan. Popisují, co jsme zažili s Novemberem a jeho tragický osud. „Co vy, pane?“ ptám se. „Nemám ani šajn.“ Tatam je vybraná mluva. „Najednou po nás začali všichni sakra střílet. Domorodci, Iráčani, i zatracený civilové. Vůbec netuším, co se děje a Baseplate nereaguje“ popisuje frustrovaně. „No, pánové, musíme si poradit, a to sakra fofrem. Přišli jsme o helikoptéru, takže sem ani nedostanem obživlé. Musíme vyrazit. A přepnout na frekvenci Sabre 2.“. Všichni víme, co to znamená, ale pravidlo je, že se to nikdy nesmí říct nahlas. Kdo ví, kdo by nás mohl zaslechnout. „Přepnout na Sabre 2“ znamená přeladit vysílačku na frekvenci 62, místo obvyklých 60. „Já potřebuju medika, nebo vykrvácím“ hlásím. „Oukej, ale fofrem, tady nemůžem zůstat“ oduší Calin. Ve chvíli, kdy se nade mnou Titan skloní, Dog svým indickým přízvukem ze všech sil zaječí: „TANK! TAKN, PŘÍMO ZA NÁMA 300M, SAKRA TANK!!“ Tato slova naprosto zhatila i tu maličkou naději, co jsem doposud choval. A skutečně. Tým se dostává opět pod palbu a já tentokrát již do bezvědomí padám. Slyší křik, palbu, snahu o úprk směrem na RV2. Tuším, že mně Dog táhne za sebou, vidím, že se moje tělo pohybuje na bočním GPS panelu. Dlouho to netrvá a umírám.

No páni, říkám si. Tak to je jízda. Objevují se v základně. Tam už čeká November. Probereme rychle, co se dělo v autě. Jak jsem odhadoval, úplně to chápe. Naopak říká, že mu mě bylo líto. Po pár vteřinách se objevuje i Titan a Ken. Jenže co teď? Je to na Kenovi, je nejvyšší šarže. „Musíme jim jít pomoci a vysekat je odtamtud“, shodujeme se. Rozbíháme se po základně, hledajíc něco, jak se ve čtyřech dopravíme zpět do vřavy. Ken ještě jednou zkouší kontaktovat Baseplate, bez úspěchu. „Hoši, co čtyřkolky?!“ Titan objevil za rohem zaparkované dvě čtyřkolky. „Jasně, jedem!“ Volá nadšeně Ken. Zároveň hlásí přes LRR Calinovi do vysílačky náš plán. Ten udá jejich pozici. Vypadá to, že se jim podařilo se vymotat ven z té patálie, která dostala nás. Nasedáme. Náhle se však ozývá podivný hlas, jako by šel z ampliónu či nějakého nekvalitního reproduktoru a nese se základnou. Je to Eagle: „Všem jednotkám. Všechny irácké ozbrojené složky jsou tímto považovány za nepřátelské. Došlo k převratu v armádě a všechny jednotky jsou nyní nepřátelské. Opakuji...“ No ty brd'o, to leccos vysvětluje, říkáme si po cestě. Za mnou sedí November a jeho věrná M249ka. Jedeme, co malé stroje zvládnou. Opakovaně se dostáváme pod palbu. Druhý stroj, obsazený Kenem a Titanem náhle exploduje těsně za námi. „Co to sakra..?! Mina?“ křičím na Novembera. „Co já vím. Hlavně jed', těm už nepomůžem“ oduší cynicky. Podaří se nám setkat se s Dogem, Calinem a dokonce Dunionem, který byl vytažen z vraku helikoptéry. „Pánové, to je v háji. Tohle nemáme šanci přežít, tohleto.“ utrousí Calin,

zatímco se schováváme v budově. November zalehne a namíří svůj kulomet přímo na vstupní dveře. „Mám to pokrytý“, uchechtne se. Vyvíjíme plán. Pokusíme se dostat na místo, které sloužilo spojeneckým armádám jako opravná stanice pro vozidla. Tam by snad mohlo být nějaké vozidlo, kterým bychom mohli zmizet. Zmizet mimo mapu, to je plán, zmizet ze Salmanu, zmizet z Iráku. Jde po nás celá země. „To dáme pánové, jsme přece zatracená CTG!“ pronese slavnostně Calin, načež všichni z plných plic zvolají svoji variantu „Hells yes!“. Náhle venku zaslechneme pohyb a hlas. Je to Eaglův hlas. „Ale ale, tady se určitě někdo schovává! Možná dokonce kanadani!“ Nestacíme ani zaklít a do budovy vtrhne celá jednotka nepřítel. November jich pokosí minimálně pět, než je sám zasažen, my vyřídíme zbytek. „Mizíme!“ velí Calin. „Jak je na tom November?“ ptá se. Kontroluji. S hrůzou zjišťuji, že je raněn velmi zle. „Můžu ho zachránit. Ale potrvá to nejmíň 15 minut, pane“ odpovídám. Chvilku je ticho. „Musíme ho tu nechat.“ Zašeptá Calin. Vím, chápu to. Pak se náhle přistihnu, jak dělám absolutně nečekanou věc. Nikdy jsem neviděl kohokoli z CTG dělat něco podobného, ani o tom mluvit. Vytahuji pistoli. Nikdo mně nevidí, ostatní jsou na cestě ven. „Sbohem, my friend. A promiň.“ promluví tiše k Novemberovi a jednou dobře mířenou ranou ukončuji jeho trápení.

Postupujeme městem vstříc tomu, o čem do dnes v CTG, po několika měsících, mluvíme jako o „Posledním Soudu“⁵². Náš útěk šel zprvu dobře. Pak se začala smyčka obklíčení utahovat. Sice jsme se sešli se zbytkem přeživších, ale žádné vozy jsme nenašli. Vydali jsme se po otevřené pláni sprintem k okraji mapy, neboť to byla jediná možnost, byť beznadějná. Z daleka již byly vidět černé tečky nepřátel, jak uzavírají obklíčení. Rozhlédl-li si voják kolem sebe, viděl své druhy, jak provádí poslední zoufalý úprk přes planinu v přímé palbě. Všichni jsme dobře věděli, že nemáme šanci. Dodnes na tu chvíli vzpomínáme, jak jedna po druhé utichaly vysílačky, jak muži přestali odpovídat a jak nezadržitelně se nesmírná převaha nepřátel blížila. Ten zoufalý úprk z celé CTG nepřežil jeden jediný voják.

.....

Jsme svědky toho, jak hráči v dramatickém finále, kterým tato akce bezesporu byla, využili naprosto vše, co uměli. V zoufalých chvílích pozorujeme mobilizaci širokého arzenálu dobře nacvičených postupů, zároveň však i fundovaně rozváženou improvizaci. Podobnou situaci nikdo nečekal a nikdo na ní neuměl zareagovat lépe, než jak to předvedl. Také ale

⁵² „Judgement Day“

pozorujeme perfektní provedení mnohého, vlastně všeho. Plán byl proveden bezchybně a za celou dobu nikdo nezachyboval v provedení jediné věci, která do našeho repertoáru patřila. Jak to? Neměli bychom spíše očekávat, že v dramatických chvílích budou vojáci zkratovat? Selhávat? Panikařit? Můj dojem je naprosto opačný: Takto silný prožitek naopak umocnil ponoření se hráčů do dění. Místo aby začali ze stresu chybovat, vzmužili se a zatli všechny síly. Byli zcela, úplně a beze zbytku přítomni. Byli jsme operátoři CTG v zoufalém boji o život svůj a svých druhů. V ty momenty to nebylo o „hraní si na“. V těch chvílích jsme tam byli.

Toto odvážné tvrzení jsem pak řešil s mnohými v rozhovorech. Kolektivní post trauma bylo znát, ale všichni bez výjimky souhlasili s tímto náhledem. Calin mluvil o tom, jak je mu dodnes úzko, vzpomene-li na postupně utichající vysílačky svých mužů.

Představme si nyní odvážné tvrzení: „byli jsme tam“. Zdůrazňuji, že nehodlám advokovat srovnání skutečné vojenské akce a virtuální herní seance. Mám za to, že srovnání je nade vše pochybnost nemyslitelné (Grossman, 2012). Z dat ale čišší pocit, že CTG „tam byla“. Tato epizoda byla nejhlubším prožitím všeho, o co se CTG snaží. Troufnu si říci, že nakolik se hráči snaží „hrát si správně na vojáky“, natolik byli skutečně v Salmanu přítomni. Tato akce byla naplněním prvních dvou pilířů vzešlých z předchozích úseků: „umění hrát“ a „umění hrát jako voják CTG“. Tento náhled podporuje nejen fakt, že akce vešla do kolektivní paměti jako symbol bratrství a „dobré práce“, ale rovněž i to, že se hráči shodli ve svém hodnocení prožívání akce v rozhovorech. I uznáme-li výše zmíněné, vidíme, že tento úsek je čímsi specifický. Pozorujeme cosi, co pod ony dva pilíře nespadá. Není to pouze fakt, že se akce zdařila herně (pilíře I. a II.), je to jakási přidaná „prožitková“ hodnota. Jakoby teprve postavením se pevně na obě nohy (opět ony dva pilíře), mohl voják v hráči teprve skutečně povstat. Co je však to, co v ten moment přišlo? Co umožnilo seržantu Kenovi zavelet k návratu k obklíčeným druhům, přestože „herně“ to absolutně nedávalo smysl? Z jakého důvodu se plukovník rozhodl obětovat celý recon tým, jen aby se zajatec dostal na správné místo? Snad ze stejného, jako Dog táhl mé bezvládné tělo vstříc vlastní smrti, já hystericky křičel na soubor pixelů znázorňujících zajatce a November rozhodl upřednostnit život plukovníkův před seržantovým. Už se nehrálo podle plánu. Hrálo se podle pravidel situace, což jsme si mohli dovolit díky stovkám hodin společných tréninků. Situace sama začala žít vlastním životem a stejně tak naše alterega. Rozhodnutí, která hráči činili, byla vzešlá jen a pouze z kolektivního pohroužení do situace: hráči odpovídali na tuto výzvu nejen tím, že prováděli efektivně tak pečlivě secvičené úkony, ale i vlastním

chováním a především – vlastním prožíváním. Tato kolektivní „iluze“ byla úplná a dokonalá. Nezdálo se mi, a ani výpovědi z rozhovorů to nenaznačují, že by hráči zapomněli, že sedí před obrazovkami svých počítačů a že to, co překřičují ve vysílačkách jsou jen umělé ruchy. Toto uvědomění nebylo zkrátka na překážku. Přesto vojáci uvažovali jako vojáci, nikoli jako hráči. Dokonce ani v momentě, kdy zjevný tok napětí byl porušen (například smrtí, která nutně musela odstranit pocit ohrožení a napětí), nikdo z hráčů z role nevypadl. Nejednalo se však přesto o ztrátu reflexe, nikdo nezapoměl, že je „jen“ hráčem. Naopak: rozhodnutí, které hráči činili byly v přímé spojitosti s konkrétními osobami hráčů. Calin sám sebe velmi nepokrytě popisuje jako leadera. Dlouho jsme probírali, jak moc jeho chování v CTG zrcadlí jeho skutečnou osobu. Dospěli jsme k tomu, že naprosto, což se projevilo i v „soudný den“. Podobně to bylo s ostatními: Novemberovo chování odpovídalo tomu, jak jej znám, a i on v rozhovoru soudil, že jeho herní chování odpovídá jeho osobě. Nebyly to tedy naše hráčská alterega, která by za nás konala. Byli to hráči, kteří na základě virtuálních vjemů prováděli své virtuální reprezentace virtuálními nástrahami. Má reakce na Novemberovu brutální smrt byla upřímná, sedět vedle jeho chrčící mrtvoly bylo opravdu krajně nepříjemné. Nezapomněl jsem v tu chvíli, že hraji hru. Reálný hráč se neztratil. Přijal pouze kontext virtuálu, zpracoval jej po svém a jednal pak v symbolické rovině. Osoba hráče se rozhoduje za sebe, ale na virtuálních premisách a tamtéž i jedná. Není pouze vojákem, nebo pouze hru reflektující osobou: tyto dvě stránky splývají v jednu. Proto mohou být emoce tak reálné, proto může hráč skutečně cítit bratrství, proto může v CTG najít zážitky, které v rozhovorech všichni tvrdili, že hledají. Z těchto důvodů mohou mít prožitky členů CTG enormní sílu. Nejedná se tak v pravém slova smyslu ani o „hraní si na vojáky“ ani o „bytí vojákem“. Jsou-li však naplněny dva první pilíře, může hráč a voják na pár chvil splynout. A tento jev považuji za absolutně zásadní. Dovolím si pro potřeby tohoto textu tento třetí pilíř, vystupující do popředí teprve při naplnění prvních dvou, nazvat jako „splnutí“.

Jsem si vědom, že tento náhled může být značně ovlivněn mým vlastním, ryze emickým sentimentem. Na druhou stranu, výpovědi z rozhovorů by jej mohly zakotvit i v perspektivě etic.

3.4.4 Shrnutí výsledků analýzy

Pokusím se nyní shrnout a lépe zformulovat výsledky analýzy úseků dat. V úseku *Budeš chodit jako my...* jsme pozorovali, jak se vojáci učí patřičně hrát. Sledovali jsme, jak hráči prochází složitým výcvikem a získávají nejen pokročilé informace z oblasti vojenství, ale i ryze praktické informace o hře samé. Pozorovali jsme, jak se hráč učí nejprve hru nastavovat, postupně pak ovládat a postupně prochází dovednostmi virtuálního vojáka až ke specifickým a pokročilým úkonům velících rolí. Na tomto procesu vystupují do popředí především následující jevy: adept musí být značně motivován. Vzhledem k množství a formě předávaných dovedností, z nichž některé jsou často suchopárné vojenské postupy (například nácvik formací), jejichž důležitost není mimo praxi ostré akce příliš nasnadě, je na rekruta kladen relativně vysoký nárok. Dále pak uznejme, že výcvik je velmi přesně strukturován tak, aby odpovídal potřebám jednotky. Pro všechny rekruity je shodný a obsahuje vše, co je třeba, aby uměli. Rovněž musíme uznat, že se jedná o kolektivní snahu, jak je vidět na úseku *...mlčet jako my*. Pravda, instruktor je jen jeden, ale součinnost zbytku jednotky je nejen vítána, ale především nesmírně prospěšná. Na procesu samotném jsem neshledal nic vyloženě ojedinělého, snad až na jeho konstrukci. Má přesně danou strukturu, instruktoři musí být patřičně kvalifikováni atp.

Zajímavé však je, že ochota kvalifikovat se dále dle mého pozorování koreluje se motivovanou účastí na společném dění. Čím aktivnější člen je, tím vyšší kvalifikaci většinou zastává, naprostá většina seniorních členů stabilně zastává nějaké specializované role, či je přímo jejich instruktory. Někteří přímo podnikli postup na pozice velení. Zároveň se zdá, že „vzdělání“ nováčka či adepta (např na velící pozici) je společným přáním jednotky, nebo minimálně velících členů. Rovněž bylo jasně vidět, že seniorita nepřevyšuje kvalifikaci: i ceněný člen, který mnohokrát prokázal svou spolehlivost, musí prokázat ve výcviku snahu a své kvality. Pro přehlednost jsem tento jev nazval prvním pilířem, tedy uměním hrát.

Ve výňatku *...mlčet jako my...* jsme sledovali, jak se odlišuje rekrut, postupně přeci jen nabývající technické know-how a secvičení seniorní hráči. Mohli jsme pozorovat několik aspektů, které mého názoru konstituují implicitní členství. Jedním jsou viditelné atributy seniority: rank a výbava. Dalším pak společná sdílená zkušenost a vzájemná osobní „vazba“ takto vzniklá, podmíněná však aktivní osobní angažovaností na společném dění. Ve finále

jsme pak nakonec výše popsané shrnuli jako tvrzení, že ve hráči se snoubí ono umění hrát a umění hrát jako člen CTG, což jsem si dovilil použít jako označení druhého pilíře.

Ve finálním úseku ...*trpět jako my* jsme pak sledovali, jaký efekt je schopné toto společné sdílení dění u hráče vyvolat. Sledovali jsme silnou a bouřlivou emergenci emocionálního rozměru dění. Sledovali jsme, jak hráč splynul se svou virtuální reprezentací, ale nikam nezmizel. Pouze konal virtuálníma rukama ve virtuálním světě podle virtuálních pravidel. Nestává se herní postavou, ta je pouze jeho rozšířením do virtuálního prostoru. V momentě, kdy jsme pozorovali naplnění prvních dvou pilířů, došel naplnění i tento třetí pilíř, splynutí.

Pokusím se nyní v souladu s etnografickým přístupem přijít s výstupem z analýzy dat v obecné rovině. Je-li hráč dostatečně motivován, může skrz zvládnutí technických požadavků společné hry vstoupit do společného sdíleného prostoru symbolické roviny a v tomto kontextu má možnost se chovat, uvažovat, vnímat a prožívat podle zákonitostí a dějů v této rovině daných.

3.4.4.1 Motivace

Co se motivace týče, v rozhovorech byly pozorovány tři roviny. První, jakási nejobvyklejší, byl zájem hráčů. Zkrátka vašeň pro military tematiku a touha si alespoň nějak tyto zážitky prožít. Toto platí i u těch, kteří se skutečném životě vojáky jsou, nebo se jich toto prostředí úzce týká. Tech, norský dělostřelec, to v rozhovoru vyjádřil úsměvně: „Nejhorším, čeho se tady všichni bojíme, je možnost, že bychom šli do boje. Takže ve hře si to mohu bez obav zažít, a přitom se boji vyhnout.“ (viz Příloha 6, rozhovor B)

Druhou, poněkud hlubší pohnutku jsem probíral spíše se staršími členy. Například Calin hovořil o tom, že jeho láska k milsim vychází, podle něj, z jeho vlastního osobního nastavení. To že je leader vojenské jednotky, připisuje tomu, že je i vedoucí povahou. Zmiňuje, jak byl kapitánem ragbyového týmu, a i dnes vede vlastní firmu. CTG tak umožňuje tuto osobní touhu naplňovat. V podobném smyslu se vyjadřoval i Eagle. Rád by si ozkoušel a prožil situace s vojenstvím spjaté, bez negativních aspektů. Zároveň nemůže nastoupit aktivní vojenskou službu z důvodů zdravotních, a tak si, dle svých slov, svou touhu takto supljuje. I já osobně vyhledávám v CTG konkrétní prožitek a tím je role medika. Být záchranářem či medikem bylo vždy mým velkým přáním. Bohužel jsem se musel s mířit s tím, že se mi z různých důvodů nikdy nesplní. Mohu si jej však, podobně jako Eagle s Calinem, „suplovat“ ve virtuálu.

Třetí rovinou je pak touha kamsi patřit, což popisují bez výjimky všichni dotazovaní. CTG toto poskytuje ve vrchovaté míře. Každý má své místo svou důležitostí a svou aktivitou pak přispívá zdárnému průběhu.

Motivace tedy, ona chuť „hrát si na...“ je hybnou silou, která umožňuje hráči aktivní participaci na tvorbě a udržování společného prostoru a také řízení vlastního chování jeho pravidly.

3.4.4.2 Umění hrát a být členem

Z dat jsme pozorovali, že základní předpokladem účasti je zvládnutí základních technických dovedností. Krom toho, že se je hráč musí jednoduše naučit, rovněž jsem došel k závěru, že již na této úrovni se projevuje ona kolektivní, sdílená povaha společné činnosti. Technickým prvkům je totiž jasně vyčleněno jejich místo a význam tím, že jim je připsán smysl. Nejedná se tak o mechanické činnosti a vědomosti, nýbrž mají jasně určené své místo a funkci vzhledem k roli, kterou plní ve společném, sdíleném celku. Tento sdílený virtuální prostor je zároveň jejich podmínkou (dílčí znalosti dostávají svůj smysl ve vztahu k němu) a zároveň jejich výsledkem (bez zvládnutí dílčích prvků nebude sdílený prostor na čem vystavět). Podotknu, že onen smysl není čistě instrumentální, ale mnohdy jen symbolický, vycházející třeba z narativu společných akcí. Některé věci se dělají prostě proto, aby nebyl narušen společný prostor a společný „příběh“, který členové prožívají. Těchto „dobrovolných komplikací“ jsou data i jejich výseky v textu plné.

Ono „umění hrát jako člen CTG“ pak stojí jak na motivaci, tak zvládnutí technických postupů a pochopení jejich smyslu. Hráč, který tyto dva kroky učiní pak koná na virtuální rovině, v rámci pravidel stanovených uměním hrát jako člen skupiny, na čemž stojí i poslední závěr.

3.4.4.3 Identita a splnutí

Hráč, který je motivován a proškolen dostane k používání nástroje společného herního prostředí. S těmi pak pracuje nejen v roli vojáka, ale i jako hráče samého. Pozorovali jsme prostup osobních pohnutek, charakteristik a emocí do virtuálního prostoru při zachování reflexe hráčství. Hráč se tak pohrouží do příběhu a své role, nikoli však do postavy. V rámci

tohoto ponoření pak operuje na virtuální rovině s virtuálními prostředky a přijímá virtuální vjemy, ale stále jako on. Jeho postava je pak spíše jeho „prodloužením“ do jiné roviny, roviny virtuální. Tomu pak nasvědčuje fakt, že hráči zůstávají ve své roli (zde operátorů CTG) i nejen mimo herní dění, ale i mimo herní prostor. Hráč se tak stává vojákem ve virtuálu. Neidentifikuje se s postavou vojáka, zůstává stále sám sebou, jen v jiné rovině a operuje jinými prostředky. Tato jeho virtuální identita se jaksi kombinuje s jeho vlastní osobou. Není to někdo jiný, na koho by si hráč „hrál“. Úkony, které virtuální voják, tato hráčova reprezentace, provádí, vychází skutečně z hráče samého. Vždyť jen samy technické dovednosti ví a používá sám hráč, pouze „virtuálníma“ rukama. A stejně tak onen voják pak koná rukama skutečnými v aktivitách mimoherních.

Toto prolnutí identit, herní a skutečné, tento malý kousek vojáka, co se uhnízdí v hráči a ona část hráče, která používá vojákovy ruce a vidí vojákovými očima považují za nesmírně důležitý. A to jak pro další směřování debat o tom, co se v oněch virtuálních prostorech z psychologického hlediska děje, tak i pro potenciální praktické využití. Ono první budeme diskutovat vzápětí, to druhé pak v samotném závěru textu.

Pro potřeby tohoto textu si dovolím výše uvedený jev nazvat efektem Bergerovým, podle hlavní postavy muzikálu HAIR („Vlasy“). Voják Claude a vůdce skupiny Hippies George Berger se na jednu noc vymění, aby voják, který vojákem být chce, mohl strávit noc se svou milou. Berger, který vojákem opravdu být nechce, stráví noc místo Clauda v kasárnách. Jednotka, ke které se však místo Clauda připojí je právě tu noc odvelena do Vietnamské války a Berger tam zahyne. Myslím, že podstata příběhu, tedy prolnutí dvou odlišných rolí a jejich splynutí v osobě kdesi v jiné realitě hezky ilustruje pointu.

4 Diskuse

Rád bych nyní diskutoval pozorované jevy a mechanismy s teoretickými východisky, které jsem uvedl v první části textu.

4.1 CTG jako komunita praxe

Wenger popisuje komunity praxe jako skupiny osob, které pojí společný zájem, společný repertoár postupů vzešlý ze společného učení a společné úsilí vyvíjené směrem ke společnému cíli (Wenger & Wenger-Trayner, 2015). Myslím, že jako první kritérium vystupuje nutnost sociálních interakcí, tedy onoho podniku, aby byl jaksi společný. Z dat je na první pohled vidět, že toto kritérium je splněno. Nejen sama CTG na tomto principu společenství stojí. Stojí na něm vlastně celá hra, která sama o sobě vyžaduje kooperaci hráčů. Vždyť k čemu je seržant, nemá-li mužstvo k vedení a k čemu medik, nemá-li koho zachraňovat. Zastavme se však krátce nad následující úvahou: „nepřekáží“ Wengerově konceptu fakt, že veškeré interakce probíhají čistě ve virtuální rovině? Jsem si jist že nikoli. Pro další argumentaci však pohlédněme na prvky konstituující Wengerovu komunitu. První z nich je společné učení, které je na první pohled značnou součástí společných aktivit. Jedná se o učení dvojí, jak technické, tak učení se být členem skupiny: používání postupů naproti kontextuálnímu použití postupů v souladu s jejich smyslem ve společné aktivitě (Wenger, 2007). Smyslem učení se býti medikem (tj. učení se technických postupů) je tedy udržení týmu naživu ku zdaru operace (tedy správné kontextuální použití technických dovedností). V tom také tkví rozdíl mezi „učením se býti vojákem“ a „učení se být operátorem CTG“. Jedno je ryze technické, druhé již zahrnuje smysl v kontextu společných aktivit. Zůstáváme s Wengerem ve shodě, neboť z dat vzešlé závěry zahrnují všechny jeho pilíře učení v k. p. V CTG sledujeme naplnění sociálního aspektu, i učení jako společnou praxi. Podobně jako postavy jeho textů, i operátoři CTG mají sdílený úzus, který diktuje, jak se věci dělají, a to jak oficiální, tedy obsažený např. v příručkách (Viz Příloha 7), tak i vlastní, vzešlý společným úsilím (například vyřazení odpočítávání při brachingu, viditelné v úseku „...mlčet jako my“.

Rovněž jsme se opakovaně a do hloubky věnovali v analýze udílení smyslu oněm společným postupům a jeho role v CTG je popsána i výše. Toto udílení smyslu je rovněž podmínkou Wengerovy teorie a velmi dobře sledujeme její naplnění (Wenger, 2007).

Wenger nadále hovoří o společné doméně. Jedná se o snahu jít za společným zájmem a ochota podnikat kroky k jeho dosažení, která zakládá členství. K tomu pak však patří i zvládnutí repertoáru dovedností, které se ke společné doméně pojí (Wenger, 2007). Myslím, že i zde CTG prokazuje svou zařaditelnost pod k. p.: Z dat jasně vyplývá, že není možné, aby osoba bez zájmu o doménu byla ochotná v prostředí se vůbec pohybovat. Rovněž je za těžko si představit, že by medik neměl určité kompetence, které se vztahují ke členství jako takovému (třeba neprošel BCT) i znalosti patřící k jeho roli. Rovněž i motivace musí být u tohoto člena přítomna. Analýza úseku „...mlčet jako my“ zase velmi dobře ilustruje příslušnost ke skupině jakožto jednotící prvek. Vidíme velmi dobře, že členství v CTG má své explicitní (rituály, hodnost, vizuální podoba vojáka ale i otevřené a manifestní proklamace členství) a implicitní (sdílená zkušenost, rozdělení rolí, vzájemná důvěra a společný úzus kterým se provádí úkony v rámci sdíleného smyslu) znaky. V tomto bodě můžeme říct, že CTG opět Wengerově představě odpovídá.

Zdůrazním ještě prvek sdíleného repertoáru (Wenger, 2007). V CTG je repertoár používaných postupů vyžadován požadavky prostředí na straně jedné, požadavkem smyslu (takhle to budeme dělat, i když hra sama to nevyžaduje, ale příslušnost k speciálním silám ano) na straně druhé. To odpovídá Wengerem popsaným požadavkům. Všichni v CTG ví, že k přistávající helikoptě se musí přistupovat od přídě, aby měl jednotku pilot stále na očích a nemohl někoho při přistání zranit a že civilistu chovajícího se podezřele je nutné vyzvat k odchodu (viz „...mlčet jako my“).

Jako finální důležité body jsem v teoretické části vybral facilitaci skrze organizaci a flexibilitu, které Wenger popisuje jako nikoli nezbytné, ale velmi užitečné prvky k. p. (Wenger, 2007). Hierarchická organizace je v CTG viditelná na první pohled, stejně jako lze identifikovat ty, kteří role facilitátorů plní. Kvalitní organizace je přímo nutnou podmínkou zdatu CTG akcí. Nebylo by složité představit si, jak dlouho by vydržela jednotka, která by toto facilitační kritérium neplnila. Flexibilita je pak v CTG plněna jen určitou měrou. Mnoho postupů je velmi neměnných, až rigidních z dobrých důvodů: styl hry to zkrátka vyžaduje. I tak však repertoár dostupných postupů každý trénink roste. Flexibilita je tedy přinejmenším diskutabilní.

Mám za to, že důkazů pro označení CTG jakožto komunity praxe máme dostatek. Dovolím si však drobné zamyšlení. Ve Wengerově textu vystupuje k. p. ryze jako utilitární prostředek. Neshledal jsem, že by se Wenger příliš zabýval dopadem popsaných jevů na prožitek jednotlivce. Jistě, jeho postupy vedou ke zefektivnění a vytvoření společné kultury,

jejíž nedílnou součástí je i identita každého jednotlivého člena. Emoční aspekt těchto dějů však Wenger opomíjí. Z dat však emoční rovina jasně vyvstává. Osobně ji považuji za naprosto zásadní například vůči motivaci. Obchází-li ji Wenger, či podřazuje jí automaticky zájmu o to které pole, které pak žene jednotlivce v náruč k. p. je otázkou. Osobně soudím že pozitivní emoční přístup a prožitek by jistě stál za zavedení mezi prvky k. p. nejen konstituující, ale rovněž udržující.

Sledujeme nicméně velmi dobře, že Wengerova teorie podporuje vypořizované první dva pilíře Bergerova efektu: umění hrát a umění hrát jako člen.

4.2 Vztah hráče a vojáka – Proteův efekt

Yee jmenuje „proteovým efektem“ fakt, že hráč má tendenci přizpůsobovat své chování a projev postavě, za kterou hraje. Zachází dokonce tak daleko, že tvrdí, že ony změny v chování na základě virtuálního ztvárnění hráče se promítají i do jeho skutečného života (Yee, Bailenson, & Ducheneaut, 2009).

Pohlédneme-li na virtuální rovinu CTG, musíme mu nutně dát za pravdu. Hráči se opravdu snaží jako vojáci chovat. Od slovních obrátů, přes role, podobu a používané nástroje. V analýze jsme se rovněž dotkli toho, že hráč sám provádí určitý vklad sebe sama do virtuálního prostoru. Prostor na diskuzi vztahu hráče a jeho virtuálního avatara zde tedy je. Vždyť uvažme očividný předpoklad, že úroveň realismu a specifická virtuální aktivity („hraní na vojáky“ opravdu se vším všudy) facilituje specifické chování. Z dat vychází, že například já osobně, v roli výzkumníka absolutně nevzdělaného v jakémkoli militarismu, přebírám na sebe roli ve hře, která ale vyžaduje můj osobní, reálný vklad, byť vedený skrz herní kanály. Jsou to má osobní rozhodnutí, která ze mne učinily ceněného medika CTG a je to mé osobní, zcela neherní uvažování, které mne vede k činění rozhodnutí o tom, koho budu při záchraně prioritizovat (Viz Příloha 1, Datový úsek 1). Ovlivnění hráče prostředím a avatarem na virtuální rovině musíme Yeemu přiznat, vychází jasně i z našich dat. Pozorované je v souladu s jeho tvrzením, že chování hráčů odpovídá možnostem a prostředkům, které vyžaduje a poskytuje CVE: tato „behaviorální mimikry“ (Yee, Bailenson, & Ducheneaut, 2009) jsou v CTG dozajista aplikována. Do jaké míry však najdeme oporu i pro jeho tvrzení druhé, tj. že hráč je ovlivněn i v rovině reálné?

Bylo-by snad na základě dat možné argumentovat, že členi CTG se „vojácky“ chovají i mimo herní seance, třeba na Discordu. Rovněž jsme ale uznali, že při rozmlžení hranice

mezi tím, kdy se ještě hraje a kdy už ne (viz úsek „...trpět jako my“ a živá angažovanost na herní problematice i mimo herní seanci) je i discord, sám od sebe neherní prostředí, stále místem, kde jsou hráči v roli. Tento argument tedy použít nelze: členi se i mimo herní prostředí chovají „vojácky“, protože jsou stále v roli.

Na stranu druhou, mód chování i přijímání té které role je jistě ve vztahu k hráčově osobě a není zatěžko si představit, že má vliv i na vnitřní hráčovy pochody. Krystalizuje zde však jedna překážka. Pro oboustrannost vztahu, jak jí popisuje třeba Clore (Clore & Jeffery, 1972), by bylo třeba splnit dvě podmínky: Narativ zaměřený přímo na behaviorální změnu a vlastní identitu herního charakteru (Clore & Jeffery, 1972). Yee totiž popisuje proces identifikace s postavami hráči cizími (Yee, Bailenson, & Ducheneaut, 2009), kdežto z našich dat jasně vystupuje, že virtuální voják je toliko ztvárnění hráče. Člen CTG tak představuje sám sebe, jeho avatar není vojákem s vlastní identitou, kterou by hráč přejímal, naopak, hráč je přímo vojákem ztvárněn, je to jakýsi jeho virtuální obtisk. To že hráči sdílí vášně pro military apod. by pak snad mohlo být vysvětlením jejich potenciálních podobností v chování v reálném životě, ale pro připsání tohoto hypotetického předpokladu moci CTG nemáme v datech dost opory. Souhlasme tedy s Yeeem v aplikaci behaviorálních „mimikry“ v rámci CVE, ale ono reciproční ovlivnění hráče jeho avatarem na behaviorální rovině na základě našich výsledků potvrdit nelze. Rovinu emoční však prozatím neodmítáme.

Opět pozorujeme, že Proteův efekt hezky koresponduje s prvními dvěma pilíři našeho Bergerova efektu: Umění hrát a umění hrát jako člen se snoubí ve schopnosti pohybovat se v rámci možností CVE (pilíř I.) a chovat se tak, jak k tomu vybízí prostředí samo („behaviorální mimikry“ – u nás pilíř II.). Třetí pilíř, příchod emocionálního rozměru však Proteův efekt nevysvětluje.

4.3 Bytí vojákem jako Role play

Konfrontujme nyní naše závěry z analýzy s teoriemi týkajícími se role-playe, tedy jakéhosi „hraní si na...“. Zvažme, zda „hraní si na“, jak jsme jej viděli v analýze, odpovídá teoretickým předpokladům. Vzpomeneme-li Edwardsovu teorii GNS (White, 2020) vidíme, že na základě analýzy dat lze velmi dobře vypořádat jeho teoretické postřehy i v našich datech. Vezměme např. jeho exploraci (White, 2020) a aplikujme ji na data. V datech pozorujeme exploraci:

- Charakteru – hráčovy postavy (resp. Jejích virtuálních možností)
- Systému – primárního dění ve hře, „systému A3“ v našem případě „vojenské simulace“
- prostředí⁵³ - podoby herního prostředí, u nás světa, kde probíhá vojenská operace
- Situace – čemu hráč čelí, v našem případě konkrétní situace: např. osvobození rukojmích z ambasády z datového úseku 1 (Viz Příloha 1, Datový úsek 1)
- Barvy – jakékoli další nuance: výstroje, výzbroje, příběhu za operací aj.

Tato explorace je dle autora hlavní motivací hráče k dalšímu hraní a podstupování mnohých kroků k hernímu zážitku (White, 2020). Fakt, že velmi podobnou motivaci popisovali hráči ve svých rozhovorech by měl stačit pro uznání Edwardsova popisu za platný. Pokusme se však být konkrétnější, mám dojem, že pokud bychom vybrali libovolnou hru, bylo by možné si takto počínat.

Co konkrétně to znamená v našem případě? Postupme dále k aplikaci Edwardsova druhého aspektu: simulace, která přímo zprostředkovává ony herní prožitky (White, 2020). V našem kontextu tomu rozumím jako záměrné snaze ozkoušet a objevit jaké to je (a kam mne dovede) být vojákem (explorace charakteru), jaké to je, slaňovat v plné polní ze střechy ambasády (explorace systému), či jaké to je, být zachráncem rukojmích a přemožitelem nepřítele (explorace situace). Zde již se zdá naplnění Edwardsova modelu daty mnohem přesvědčivější. Přesto však dosud chybí jakýsi určující, konkretizující prvek. Naplnili-li bychom tento model daty ze skautských her, dospěli bychom k obdobným výsledkům. Data z CTG bezesporu nesou určitou specifickou, která nemá dosud možnost hrát v tomto modelu jakoukoli roli.

Tímto finálním prvkem je Edwardsova narace. Jedná se o mód hráčovy vlastní participace na herním světě, v rámci jeho interních pravidel a jakéhosi příběhu (White, 2020). A specifické umístění operátora CTG do herního světa a specifická nástrojů které má k dispozici a požadovaného chování konečně konkretizuje pozici naší analýzy v tomto modelu: je to právě toto specifické „hraní si na vojáky“, ona zvláštní a ojedinělá narace, která ze CTG činí tak specifické prostředí.

Opět zde pozorujeme shodu s prvními dvěma pilíři našeho efektu. Edwardsovo tvrzení o motivaci rovněž velmi dobře koresponduje s výpověďmi našich hráčů: touha po specifických zážitcích jde ruku v ruce s Edwardsovou explorační (White, 2020). Třetí pilíř

⁵³ „Setting“

vzešlý z naší analýzy však stále zůstává neadresován. Snad jistým náznakem by mohl být Edwardsův hráč typu „herec“, tedy do narativu zcela pohroužený hráč (White, 2020), u kterého by bylo možné snad očekávat i emocionální odezvu vzbuzenou virtuálními zážitky při hlubokém pohroužení, ale Edwards sám nic konkrétně v tomto ohledu nenaznačuje a pro tuto hypotézu nemá Edwards ani velkou oporu.

4.4 Hraní si na vojáky jako psychodrama

Dosavadní teoretické koncepty sice relativně souhlasí se závěry analýzy v prvních dvou pilířích Bergerova Efektu, třetí však zůstává prozatím z teoretického hlediska neosvětlen. Podle mého názoru by pak pohled na CTG z úhlu psychodramatu mohl učinit přesný opak.

První rozpor s prvním pilířem shledávám ve svobodě, kterou Morenův herec na pódiu dostává (Moreno, 1987). Z dat vyplývá, že vojáci jsou o svobodu spíše připravováni. Bezpodmínečně nutně jsou nuceni využívat postupy jasně určené a pečlivě drilované. Ani virtuální prostor nenabízí v našem případě příliš svobody (na rozdíl od jeho obvyklého vnímání jako naprosto svobodného prostředí). Tento fakt je nutno připsat specifitě prostředí (vojenská disciplína a postupy jsou kýženým výsledkem) a omezeným možnostem herního prostředí. Z tohoto pohledu se zdá, že Morenovo psychodrama nemá šanci první dva pilíře naplnit. Navíc, je-li první pilíř zvládnutí „naučení se hrát“, jde pak tento požadavek přímo proti Morenově apelu, aby herec na pódium přinesl s sebou svůj malý svět (Moreno, 1987). Herec tak nehraje podle návodů, scénářů či pouček, nýbrž jen podle svých niterných pohnutí. Oporu pro pilíř I. tedy v tomto úseku nenalezneme. Letmým pohledem bychom podobnou překážku mohli identifikovat i u pilíře II. ale neukvapujme se. Jistě, Morenovo otevření vlastního světa a ztvárňování situací dle jeho obsahu se těžko slučuje s přijetím pravidel a sdílení společného symbolického prostoru (Moreno, 1987) jako se to děje v pilíři II. Na druhou stranu však je přeci běžnou praxí, že herec, svobodně se rozhodnuvše pro nějakou roli pak musí hrát part, který je roli přiřčen. Stejně tak voják CTG, rozhodne-li se vstoupit, musí přijmout pravidla společného prostoru a hrát nadále podle nich. U tohoto příměru však bohužel podobnost s psychodramatem končí. U Morena je to sice vskutku odpověď na výzvu situace na jevišti, nicméně pointou je, aby hercův výkon vycházel z něj samého (Moreno, 1987), nikoli ze scénáře pro takové případy připraveného jako v CTG. Ani druhý pilíř tedy psychodrama neobsahuje.

Vzniká tak ale potíže. Nejsou-li naplněny první dva, těžko očekávat emergenci třetího. Přesto právě na emocionální rovinu psychodrama cílí. Vždyť v jaké jiné rovině měl by se dostavit efekt katarze, když ne v emoční? Přesto ho v psychodramatu pozorujeme.

Dle mého názoru se však jedná o jinou variantu, než jakou pozorujeme v našich datech, přesto že má společný jmenovatel. V obou případech se jedná o emoční reakci na jiné než skutečné, jakési symbolické podněty. Onen rozdíl však spočívá v tom, že operátor CTG pracuje v omezeném prostoru s omezenými prostředky. Emoční rovina se tak ukazuje jako prolnutí virtuálních vjemů s jeho skutečnou osobou právě skrz virtuálního agenta. V psychodramatu je pak tento mezi-agent opomenut. Přes značnou omezenost situací, do kterých může operace v CTG vojáka dostat, má však jednu výhodu. Při splnění prvních dvou pilířů poskytuje hráči celý kontext situace. Symbolický, pravda, ale jasně čitelný (právě omezeností svého repertoáru) a jasně uzákoněný. Psychodrama pak má rozhodně nesmírnou výhodu větší autenticity, nikdy však nemůže dosáhnout tak stabilního kontextu, byť v reálné a nikoli symbolické rovině.

Porovnání s psychodramatem tedy ukázalo, že jsme správně určili třetí pilíř, ale Moreno jej dosahuje podobnými mechanismy, leč na jiných premisách. Byť v lehce odlišné variantě, ale přeci.

4.5 Otázka Identity a imerse v CTG

Z dat se jasně ukazuje, že otázka identity je pro dění v CTG klíčová. (Úseky „...mlčet jako my“, „trpět jako my“ a Příloha 1 -Datový úsek 1)

Vzpomeňme nyní Mika Pohjolu a jeho „inter-imersi“ (Pohjola, 2014). Jaký způsobem reflektují tento koncept data? Myslím že ponoření do hry tak, jak to popisuje Pohjola je demonstrováno zcela jasně. Je dokonce proklamovaným a jasně usilovaným cílem. To je znát jak na celkovém nastavení herního systému, tak například na tom, jak hráči tvrdošijně ignorují herní chyby, narušující imersi až po odmítnutí přiznání hranice herního prostoru a její poposunutí až na discord. V podobném ohledu se vyjadřují nejen hráči v rozhovorech, ale i přímo tvůrci obsahu (Eagle s Calinem): jejich cílem je co nejhlubší pohroužení se do sdíleného prostředí a odvíjejícího se narativu. A to, že tak činíme kolektivně, dává za pravdu Pohjolvě inter-imersi (viz Příloha 5). Ve shodě s Edwardsem, i Pohjola hovoří o možnosti hráče zcela charakter obejmout, žít jeho život, myslet jeho myšlenky a cítit jeho pocity

(Pohjola, 2014). To by hezky korespondovalo s naplněním prvních dvou pilířů, které pak vede k prolnutí hráče a charakteru. Musím zde však, bohužel, vznést dvě námitky:

Zaprvé: Pohjolův hráč mizí, charakter jej beze zbytku pozře (Pohjola, 2014). Hráč je pohroužen až ve chvíli, kdy sám o sobě uvažuje jako o entitě, která je součástí narativu (Hall & Gay, 1996). Data svádí k podobné interpretaci, ale vyvarujme se jí, není tomu tak. Hráči z našich dat stále reflektují sebe jako hráče, nevnímají se jako herní charakter. Budiž, lze dovozovat, že se vnímají jako hráče ponořeného, stále však jako sami sebe, byť ve virtuální rovině. K tomu se totiž pojí výhrada druhá:

Náš hráč není odlišný charakter od vojáka brázdící virtuální lesy. V CTG jsou avataři ve hře reprezentací hráčů. Nejsou to postavy od nich odlišné, s vlastními příběhy, se kterými by bylo třeba se identifikovat. Nehrajeme cizí charakter, hrajeme sami sebe. Vidíme sice vojákovyma očima a kohoutky mačkáme jeho prstem, ale jsou to naše oči a naše prsty, jen v jiném prostoru. Stejně tak, a to považuji za nejdůležitější bod, který z analýzy vzešel: prožitky jsou také naše, stejně jako emoce z nich vzešlé. Pravda, přišly neobvyklými kanály, ale přesto nám osobně. S Pohjolovou imersí data nejen že souhlasí, ale dokonce jej předbíhají. CTG imerse by zákonitě měla být mnohem čistší, autentičtější než Pohjolova.

Vždyť Pohjola po mne jako hráči žádá nikoli jen přijetí nové identity, ale přijetí jen a pouze nové identity (Pohjola, 2014). Přestávám být výzkumníkem mapující virtuální přestřelky, stávám se vojákem bojujícím o holý život v prostředí, jehož požadavky nemám šanci neplnit. Co na tom, že možnosti herního enginu jsou omezené, co na tom, že jsem deprivován o většinu běžných mechanismů „konvenční“ reality. Pravidla jsou jasně dána (skáče se zkrátka tou a tou klávesou) a já nemám na vybranou než jich využívat, jak nejlépe umím. Prožitky a emoce jsou ale pak také „protaženy“ tímto filtrem. Však hraji-li sám sebe, jsem opět o krůček blíž autenticitě.

Vidíme zde naplnění prvních dvou pilířů. Bohužel však, i zde se vyskytuje problém s pilířem třetím. Problém, který Pohjola vytváří pro správnou emergenci pilíře třetího staví na tom, že reflektujícímu hráči zamezí přestup mezi virtuálem a reálem. Do virtuálu propustí jen charakter. Charakter, který nutně zkresluje. Čtenář snad uzná, že prožitky charakteru, který hraji jsou odlišné od těch, které zažívám ve stejném médiu já sám. Přesto soudím, že se zde dostáváme nejbližší propojení všech tří pilířů ze všech uvedených teorií.

4.6 CTG jako jednotka Pinocchiů

Selhání propojení prvního a druhého pilíře s třetím u předchozích teorií bylo způsobeno přílišnou propastí mezi osobou hráče a jeho virtuálního alterega. Snad konfrontace dat s posledním konceptem, Pinocchiovým efektem, konečně přinese uspokojivou odpověď. Jeho pointou je, že ona proluka je irelevantní, buď pokud je setřena na minimum (Grau, 2003), nebo pokud je hráč dostatečně motivován ji ignorovat (McGonigal, 2003).

Ač musíme uznat, že tvůrci CTG se snaží, seč jim síly stačí o setření proluky, například rozmlžením hranice mezi hrou a mimoherní interakcí, dokumenty, příručkami, nutností hlásit absence skrze systém a tištěnou verzí rozkazů na každou operaci, přesto si musí hráč dát opravdu hodně práce, aby tuto proluku přehlédl. Co grafická podoba hry nezvládne, snažíme se všichni ze všech sil dohnat zůstáváním v rolích. Přesto můžeme stěží říct, že by imerse byla tak hluboká díky věrnosti prostředí.

Je to ona druhá možnost, která činí onu proluku irelevantní. I při plnění prvních dvou pilířů zůstává reflexe hráčů zachována, ale nikterak nepřekáží. Hráči jsou zkrátka dostatečně motivováni onu kolektivní halucinaci udržovat. Slouží jim k tomu první dva pilíře. Třetí pak vyvstane skrze dostatečnou snahu hráčů o ponoření se a udržení sdíleného prostoru, podobně jako u postavy Pinochia. Tento kouzelný tvor si tak moc přál být skutečným lidským chlapcem, že napjal všechny své síly k tomu, aby se tak choval. Co na tom, že k tomu absolutně nebyl vybaven.

4.7 Výsledky diskuze

Obstál tedy Bergerův efekt? Mám za to, že ano. Pozorovali jsme, že mnohé teorie jsou ve shodě s jeho dvěma prvními pilíři a lze je jejich pomocí teoreticky ukotvit. I třetí pilíř našel oporu v teorii, ale jejich současný výskyt, neřkuli vzájemná závislost, je z hlediska teorií problematická. Teorie jsou tedy ve shodě s existencí třech pilířů, nejsou ale s to ukotvit jejich vzájemnou závislost. Tento fakt však nepovažuji za překážku, naopak: považuji je za vhodné rozšíření diskutovaných teoretických východisek. To především proto, že teorie toto propojení nevyklučují, pouze je netematizují. Ve shodě s teoriemi můžeme uznat, že data přináší další vhled do této problematiky.

Soudě podle výše uvedeného, Bergerův efekt rozšiřuje optiku uvažování o hraní videoher o aspekt emocionálního dopadu prožitků na hráče. Staví při tom na solidních základech, postavených zmíněnými texty, které tematizují především učení a sociální rozměr tohoto

pole. Soudím, že přináší cenné poznatky o povaze imerse: není bezpodmínečně nutné, aby hry hráče vtahovaly snahou o věrnou grafickou reprezentaci reality či jinými snahami ošálit hráčovu mysl a jeho vnímání sebe jako hráče. Motivace k udržování tohoto pohroužení se se prokázala jako nejdůležitější determinantou. Prožitky hráče se skrz ni mohou stát opravdu autentickými. Neadvokuji pohled, že se stávají srovnatelnými se zážitky ze skutečného světa, toliko poukazují, že byť přichází z jiných sfér, jsou stále autenticky hráčovy.

4.8 Reflexe metodologie

Považuji za prozíravé, že jsem si předem, jako úplný nováček ve společných komunikačních kanálech vyžádal souhlas spolubojovníků k pořizování videozáznamů z operací. To se prokázalo jako jediný možný, leč technicky poněkud náročný způsob. A3 je notoricky známá svou nestabilitou a náročností na hardware. Nejsem majitelem žádného moderního počítače a můj ubohý notebook sice velmi hrdinně, leč mnohdy poněkud nespolehlivě a často neochotně plnil svou roli herního prostředku a nahrávací stanice zároveň. Jako úvodní obtíž se prokázal nahrávací program: běžné záznamové prostředky, jako například ve všech počítačích zabudovaný „Windows Gamebar“ – jednoduché rozhraní pro zaznamenávání dění na obrazovce, neumělo zaznamenávat zvuk přenášený jinou aplikací než jednou (viz *Popis terénu: Komunikace*). S pomocí kolegů, kteří záznamy pořizují běžně pro jejich umístění na internet, jsem však tuto nesnáz správným nastavením a zakoupením nového mikrofону obešel. Několik úvodních záznamů se nejprve prokázalo jako nepoužitelných (potíže se zvukem), ale naštěstí jsem od kolegů dostal záznamy jejich, takže mám věrně pokryté i tyto seance. Vedení poznámek bokem na tabletu a poznamenání časového údaje v důležitých momentech hodnotím velmi kladně. Hledání konkrétních okamžiků ve stovkách hodin záznamů by jinak bylo velmi problematické. Neodpustím si však poznámku o časové náročnosti: CTG se schází minimálně 2x týdně, zpravidla minimálně na tři, mnohdy i na pět až šest hodin. Mnohdy bylo velmi komplikované stíhat všechny společné akce, a ne vždy se to zdařilo.

Co se interview týče, osobní rozhovory (tedy voláním přes síť) se prokázaly být mnohem bohatší než písemné odpovědi. Mohl jsem se snáze doptávat a reagovat na větší nuance v hovorech.

Úhrnem, volbu etnografického přístupu považuji za jedinou možnou vzhledem ke skoku do neznáma, kterého jsem musel dopustit.

4.9 Limity práce

Hlavní limit práce spatřuji v její délce. Plně si uvědomuji, že můj stylistický projev situaci nevylepší, ale myslím, že zaplatit za čtivost rozsahem je, vzhledem k charakteru textu, obhajitelný obchod. Krácení textu proběhlo v mnoha vlnách a musel jsem nakonec oželeť mnoho textu terénního ve prospěch délky.

Snad je to mou nezkušeností na poli etnografie, ale bylo nesmírně náročné sledovat jasnější linku tváří v tvář enormnímu obsahu dat, zejména před vystopováním oněch třech pilířů. Vydal jsem se nesmírným množstvím slepých uliček, což však byla nakonec příjemná práce, i když přišla vniveč.

Musím se rovněž pozastavit nad tím, jak málo textů se digitální etnografii vůbec zabývá, a prožíváním hráčů teprve. Naprostá většina studií tohoto pole se věnuje toliko dvěma pohledům výše zmíněným a autoři, věnující se problematice z tohoto úhlu jsou spočítatelní takřka na prstech, kterými tento text vznikl. Stojím si za zdroji, které uvádím a myslím, že v teoretické části mi prokázaly dobrou službu. Cítím ale, že jejich řady by mohly být početnější.

Nesmírně mne mrzí, kolik strhujících historek výborně ilustrujících popisované jevy muselo nakonec skončit v přílohách. Původně byly i tyto datové úseky uvedeny v těle textu, ale délka byla pak skutečně neúnosná. Je mou nadějí, že čtenář přesto alespoň koutkem oka párkrát do příloh nahlédl a nepochybuji, že takový čtenář, by se k mé lítosti připojil.

Problematické také bylo upravování struktury etnografického textu do struktury práce závěrečné. Mou velikou obavou je, že touto mutací utrpěl text na srozumitelnosti. Nezbývá mi než doufat, že nikoli, nebo že tolerantní čtenář odpustí.

Lituji rovněž toho, že se nezdařila má komparativní ambice porovnání tří komplexních her, kterou jsem měl zpočátku. Při představě trojnásobné šíři textu mne však jímá závrať (přesto však enormní zvědavost). Časová náročnost výzkumu byla také faktorem, především však organizačním, a nakonec dobře zvládnutým. Podotknu ale, že být výzkumníkem sbírajícím data a současně medikem, bývalo často náročné. Pořizovat smysluplné fieldnotes v plné palbě, záleží-li na mne velitelův život bylo leckdy docela výzvou.

5 Závěr

Prošli jsme velké objemy dat. Prezentoval jsem své poznatky nasbírané za rok strávený aktivní participací na, podle mého názoru, ojedinělém jevu, jakým je jednotková činnost v Armě 3. Na základě extensivního zúčastněného pozorování jsem z dat vyvodil obecný jev, který jsem pro potřeby textu označil jako Bergerův efekt. Jedná se o krátké splnutí osoby hráče a jeho virtuální reprezentace, kdy hráč autenticky prožívá skrze herní postavu, je-li plněno několik základních podmínek.

Myslím, že se mi podařilo věrně popsat a explorovat prostředí a kulturu, která v jednotce panuje. Byli jsme svědky enormního nasazení při honbě za realismem a specifickými prožitky, které toto virtuální prostředí umožňuje. Mám za to, že se mi podařilo zacílit optiku především na děje popsané v efektu, nazvaném pracovně Bergerovým, byť v průběhu zkoumání emergovalo značné množství dalších pobídek k výzkumu.

Jsem přesvědčen, že teoretická východiska vybraná do úvodních kapitol byla vybrána správně. Byť jsem neshledal shodu v mnoha bodech, ukázalo se, že se k poznatkům z dat vztahují adekvátně.

Mám za to, že následná konfrontace výsledků analýzy s teoretickými východisky byla plodná. Základní premisy teorií a pozorovaných jevů si odpovídaly, teoretické rámce dobře odpovídaly prostředí.

Rovněž bych si přál, aby tento vhled, přispěl k zpružnění náhledu na problematiku videoher jako na nepodstatný fenomén. Drtivá většina výzkumů, se kterými jsem se setkal jsou ryze kognitivisticky založeny a zkoumají pouze dle mého soudu podřadný, minimálně pak izolovaný úsek problematiky, většinou vliv videoher na paměť a pozornost, či agresivitu. Mám za to, že by byla videohrám prokázána velká služba, upustilo-li by se od takto limitujících náhledů a byly zkoumány více ve jménu osobního rozvoje.

Tím se dostávám k největšímu potenciálu a tím je terapeutické využití. Představa zapřažení Bergerova efektu do jeho služeb mi přijde naprosto fascinující. Možnost počítat s prožitky naší realitou nelimitovaného charakteru s plným (nebo minimálně prokazatelným) emočním dopadem mi přijde velmi slibná. Pro další výzkum považuji za vhodné následující otázky:

Bylo by nesmírně přínosné, prozkoumat vztah tří odhalených pilířů přímo zaměřeným výzkumem. V rámci tohoto textu jsem se soustředil především na jejich emergenci a popsání v rámci mnou zkoumaného kontextu. Nesmírně zajímavé by však bylo, zaměřit se přímo na ně, možná nějakou méně širokou metodou. Jsou tyto jevy přenositelné? Byly správně

identifikovány podmínky jejich vzniku, či by bylo možné najít nějaké jiné nebo je třeba zúžit? Myslím, že s jasnou představou před očima mohl by se výzkumník vyvarovat spousty slepých uliček, kterými jsem se proplétal v terénu já. Dalším zajímavým polem pro ověření Bergerova efektu by byla zážitková pedagogika. Možnost přenosu prožitků z virtuálu mi přijde v tomto poli velmi mocná.

Uzavřu text tím, že mne sběr dat a zpracovávání do podoby textu nesmírně bavili. Bavilo mne polemizovat se s uvedenými teoriemi, hledat jejich mezery a zároveň sledovat, kde všude má můj nesmělý koncept trhliny. Bavila mne dramatická práce na datových úsecích a bylo mi nesmírně příjemné, že styl textu a vybraný design připouští jistou dramatizaci a kreativní přístup. Je mou velkou nadějí, že tento fakt přispěl čtivosti textu a mou největší obavou, že nikoli. Nejvíce mne mrzí, jak nemilosrdně jsem musel text zkracovat. Chápu zcela, že i takto je skutečně obsáhlý a tiše doufám, že mu to neubírá na kvalitě. Dramatické příběhy, které jsem popisoval jsou však pro mne, v souladu s Bergerovým efektem, velmi cenné a jsem hrdý na to, že jsem byl jejich aktérem.

Nadále zůstávám hrdým medikem CTG a hodlám tam vytrvat. Jako poslední perličku uvedu domluvu, kterou jsem uzavřel se svými spolubojovníky: Obhájím-li práci, vyrobím velkou vlajku CTG, vyrazím do Mníšku pod Brdy, kdy sídlí studio Bohemia Interactive, vlajku tam zapíchnu a nechám výtisk práce jako suvenýr.

6 Citovaná Literatura

- Ascherman, L. I. (Březen 1993). The Impact of Unstructured Games of Fantasy and Role Playing on an Inpatient Unit for Adolescents. *International Journal of Group Psychotherapy*, 43(3), stránky 335-344.
doi:<https://doi.org/10.1080/00207284.1993.11732597>
- Boellstorff, T., Nardi, B., Pearce, C., & Taylor, T. (2012). *Etnography and Virtual Worlds: A handbook of Method*. Princeton & Oxford: Princeton University PRes.
- Bowman, S. L., & Liebrodt, A. (2018). Psychology and Role-playing Games. V J. p. Zagal, & S. Deterding, *Role-playing Game Studies: Trans media Foundations* (stránky 256-264). New York: Routledge.
- Byrne, S., Allen, A., Stavropoulos, V., & Kannis-Dymand, L. (12. Leden 2022). Problematic gaming: the role of desire thinking, metacognition, and the Proteus Effect. *Behaviour & Information Technology*, 1-13. doi:<https://doi.org/10.1080/0144929X.2022.2081092>
- Capella, J. N., & Planalp, S. (Prosinec 1981). Talk and Silence Sequences in Informal Conversations III: Interspeaker Influence. *Human Communication Research*, 7(2), stránky 117-132. doi:<https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.1981.tb00564.x>
- Clore, G. L., & Jeffery, K. M. (1972). Emotional role playing, attitude change, and attraction toward a disabled person. *Journal of Personality and Social Psychology*, 23(1), stránky 105-111. doi:<https://doi.org/10.1037/h0032867>
- Duggan, E. (2017). Squaring the (Magic) Circle: A Brief History and Definition of Pervasive Games. V A. Nijholt, *Playable Cities: The City as a Digital Playground* (stránky 111-135). Singapur: Springer.
- Edwards, R. (14. Říjen 2001). *GNS and Other Matters of Role-playing Theory*. Získáno Listopad 2022, z The Forge: <http://www.indie-rpgs.com>
- Frank, M. G., & Gilovich, T. (1988). The Dark Side of Self and Social Perception: Black Uniforms and Agression in professional sports. *Journal of Personality and Social Psychology*, 54(1), 74-85. doi:<https://doi.org/10.1037/0022-3514.54.1.74>
- Grau, O. (2003). *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge: The MIT Press.
- Grossman, D. (2012). *On Combat: The Psychology and Physiology of Deadly Conflict in War and in Peace*. Human Factor Research Group Inc.
- Hall, S., & Gay, P. d. (1996). *Questions of Cultural Identity*. Londýn, Thousand Oaks, New Delhi: Sage Publications.
- Hjorth, L., Horst, H., Galloway, A., & Bell, G. (2017). *The Routledge Companion to Digital Etnography*. New York: Routledge; Taylor & Francis Group.
- McGonigal, J. (2003). 'This Is Not a Game': Immersive Aesthetics and Collective Play. *MelbourneDAC: 5th International Digital Arts and Culture Conference*, (stránky 110-120). Melbourne.
- Moreno, J. L. (1987). *The Essential Moreno: Writings on Psychodrama, Group Method and Spontaneity*. (J. Fox, Editor) New York: Springer Publishing Company.

- Pohjola, M. (2014). Autonomous Identities. V E. Saitta, M. Holm-Andersen, & J. Back (Editor), *The Foundation Stone of Nordic Larp* (stránky 113-126). Knutpunkt.
- Publication manual of the American Psychological Association: the official guide to APA style (Seventh edition)*. (2020). American Psychological Association.
- Sears, A., & Jacko, J. A. (2009). *Human-Computer Interaction: Designing for Diverse Users and Domains*. New York: Taylor & Francis Group, LLC.
- Taylor, T. L. (2006). *Play Between Worlds: Exploring online game culture*. Londýn: The MIT Press.
- Wenger, E. (2007). *Communities of Practice: Learning, Meaning and Identity*. Cambridge: The Cambridge University Press.
- Wenger, E., & Wenger-Trayner, B. (Červen 2015). *Introduction to Communities of Practice*. Načteno z Wenger-Trayner: Global theorists and consultants: <https://www.wenger-trayner.com/introduction-to-communities-of-practice/>
- White, W. J. (14. 10 2020). *Forge Theory: From GNS to the Big Model*. In: *Tabletop RPG Design in Theory and Practice at the Forge, 2001–2012*. Cham: Palgrave Games in Context, Palgrave MacMillan. Načteno z The Forge: The Internet Home for Independent Role-Playing Games: <http://www.indie-rpgs.com/articles/2/>
- Wolf, M. J., & Perron, B. (2014). *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Routledge: New York.
- Yee, N., Bailenson, J. N., & Ducheneaut, N. (Duben 2009). The Proteus Effect: Implications of Transformed Digital Self-Representation on Online and Offline Behaviour. *Communication Research*, 36(2), stránky 285-312. doi:<https://doi.org/10.1177/009365020833025>
- Zamarovský, V. (1970). *Bohové a Hrdinové Antických Bájí*. Praha: Mladá Fronta.
- Zimbardo, P. (2021). *Luciferův Efekt: Jak se z dobrých lidí stávají lidé zlí*. Praha: Academia.

