

POLITIKA

HROU



Nemá smysl nic si nalhávat. Videohry nejsou v našich končinách tématem, které by mohlo rozhodovat volby. Asi těžko někdy uvidíme Jiřího Paroubka, jak na billboardech slibuje levnější hry, nebo Petra Nečase bojujícího proti nařízení EU kolem nových herních ratingů. Vztah politiky a herního průmyslu je ale přesto zajímavější a komplikovanější, než by se mohlo zdát. Ostatně, ne nadarmo se říká, že i politika je jedna velká hra...

Když byl herní průmysl ještě v plenkách, nebyl s ním z pohledu politiků žádný problém. Koho by mohla ohrozit žlutá hlava žeroucí bílé kuličky nebo pár střelících trojúhelníků. Zásadní zlom přišel až v roce 1993, kdy se během několika měsíců na trhu objevilo velké množství velmi kontroverzních násilných her. Slavný *DOOM* byl tenkrát paradoxně trochu stranou, ale tituly, jako je *Mortal Kombat*, *Lethal Enforcers* a především *Night Trap*, způsobili skutečný poprask. Slyšení v americkém Senátu a řada emotivních vyjádření vlivných politiků v médiích (právě tehdy zahájil svůj boj proti hrám demokratický senátor Joseph Lieberman) otevřela první skutečně vážnou debatu o škodlivosti videoher a nutnosti jejich regulace. Senátoři navrhovali přísná opatření zakazující prodej, a dokonce i vývoj násilných her. Herní firmy si náhle uvědomily nebezpečí, které by z podobných zákonů mohlo vyplynout pro jejich zisky, a aby si naklonily veřejnost na svou stranu, založily společnými silami organizaci IDSA (dnes je známa pod novým názvem ESA). Pod hlavičkou této asociace pak vznikl systém hodnocení videoher ESRB, na jehož základě je v USA a v Kanadě dodnes označována věková přístupnost her. Přestože se zavedením věkových a později i obsahových známek aféra kolem násilných titulů podařila zahladit, hry už v hledáčku amerických politiků zůstaly. Námitky proti násilným hrám a proti tomu, aby se takové tituly dostávaly do rukou dětem, jsou pochopitelně na místě a *GTA* v rukou osmiiletých kluků určitě neradi vidí i sami autoři hry. Když se ale podíváte na naši orientační mapu (viz box „Hry na černé listině“), je zřejmé, že násilí není jedinou věcí, která politikům ve světě na hrách vadí. Zejména citlivé otázky historie jsou v jednotlivých státech reflektovány i vzhledem k jinak neškodným hrám. Za všechny případy jmenujme zákaz *Football Manageru 2005* v Číně s odůvodněním,

že hra obsahuje nepřipustné národní týmy. Čeští politici mají v otázce poměrně jasno (oslovili jsme zástupce ČSSD, ODS, TOP 09, KSČM, KDU-ČSL, Strany zelených a Věci veřejných – vyjádření jsme neobdrželi jen od naposledy jmenované strany). Všichni oslovení se jasně shodli na odmítnutí propagace rasismu a navádění k trestným činům. Jednotlivě ale přidávali i další námitky, například propagaci komunismu (Ivan Langer z ODS) nebo hraní za nacisty v některých hrách (Kateřina Konečná z KSČM). „Nedávno jsem viděla hru, která byla s tematikou bitvy u Stalingradu. Mylně jsem se domnívala, že v ní jde o ubránění města před nacistickými jednotkami. Pointa hry však byla přesně opačná,“ odůvodňuje svůj názor Konečná. Naopak



„Existují demokratické země, v nichž rating her určují státní organizace - za všechny jmenujme Austrálii, Brazílii a v určitém směru Německo.“

zástupce TOP 09 Jaroslav Poláček nepovažuje posuzování toho, co je škodlivé a co ne, za záležitost pro politiky: „To by mělo být téma především pro odborníky z řad psychologů, pedagogů nebo sociologů.“

Zmatek ve značkách > S názory na to, co je ve hrách nepřipustné, souvisí přímo otázka ratingů, tedy oněch nálepek na krabicích her, které naznačují nejen věkovou přípustnost, ale i podrobnosti o obsahu titulu (tedy zda obsahuje násilí, nahotu, používání drog a podobně). Tato hodnocení dnes udělují organizace založené samotnými herními firmami (v USA jde o již zmiňované ESRB, v zemích Evropské unie se používá systém PEGI), a přestože ve většině zemí není rating vynucován zákonem, na naprosté většině herních krabic tato hodnocení najdete. Na první pohled tedy vše vypadá bezproblémově, ale není tomu tak. Mnozí politici totiž podezřívají herní firmy z ovlivňování těchto hodnocení, respektive k jejich mírnému měřítku. Ačkoliv se

tato kritika zatím objevuje hlavně v USA, i v Bruselu už narazíme na politiky, kteří by rádi dospěli k vytvoření celounijního hodnocení, kde by hry hodnotili nezávislí úředníci a odborníci. „Cesta se musí hledat jinde než zavedením jednoho jediného systému daného zákonem,“ nesouhlasí s podobnými návrhy volební manažer TOP 09 Jaroslav Poláček. Tyto úvahy jsou podle Poláčka cestou k tomu, aby byl pak onen univerzální systém označen za politickou cenzuru, kterou si demokratické společnosti nemohou dovolit. Nicméně existují demokratické země, v nichž rating her určují státní organizace – za všechny jmenujme Austrálii, Brazílii a v určitém směru Německo. V prvních dvou případech jde o skutečný samostatný rating, který sice oficiálně nerozlišuje hry na povolené a zakázané, avšak pokud se stane, že příslušná organizace o ratingu hry nerozhodne, není možné takový titul legálně prodávat. Vzhledem k množství takto zakázaných her a také k problému digitální distribuce se už ale začíná v obou zemích uvažovat o změně systému na mírnější. V Německu je situace trochu jiná, tamní úřady mohou zakázat prodej libovolného uměleckého díla ve chvíli, kdy porušuje definice dané trestním zákoníkem. Sem patří kromě neopodstatněného používání nacistických symbolů i zobrazování, respektive oslavování nehumánních činů. Nejde tedy o záležitost ratingu (v Německu se samozřejmě využívá PEGI), ale o definici trestního práva, které platí pro všechny formy masmédií, nikoliv pouze pro hry.

Snaha brát na hry stejný metr jako na ostatní formy zábavy, ale může v kombinaci s neznalostí politiků vést až k absurdním nařízením. O tom, jak také může dopadnout přehnaná aktivita politiků v oblasti ratingů, vypovídá případ sousedního Slovenska. Od 1. ledna 2010 totiž u našich sousedů vstoupila v platnost vyhláška Ministerstva kultury o jednotném systému označování audiovizuálních děl. Společně s novým označováním nevhodných pořadů v televizi nebo filmů v kině se v této vyhlášce musí novým systémem označovat i hry. Na krabicích

všech titulů prodávaných na Slovensku se tak kromě informace o ratingu PEGI (kterou prosazují samotní herní vydavatelé) musí objevovat i speciální „slovenská“ známka. Tu ovšem neurčuje žádná státní instituce, ale opět vydavatelé her. Nicméně v tomto případě na základě instrukcí ze zmiňované vyhlášky. A protože vyhláška samozřejmě není „kompatibilní“ s kritérii PEGI, vznikají tak paradoxní situace, kdy má jeden titul hned dva rozdílné ratingy. Pavol Buday, novinář ze slovenského magazínu Sector, o tom ve svém článku na toto téma napsal: „Například všechny oblíbené dětské tituly (*Buzz Junior*, *EyeToy*, *Wii Play*, *Ratatouille* a další) vycházejí nyní s označením 12+, přičemž jejich PEGI rating je 3+. Důvodem je chybějící slovenská lokalizace.“

V ČR podle všeho podobný zmatek nehrozí. Žádná z velkých českých stran neplánuje v oblasti ratingu žádné konkrétní legislativní kroky. „Není důvod, aby ČR vytvářela svůj vlastní ratingový systém,“ říká Kateřina Konečná z KSČM a doporučuje



I tento záběr z adventury *Heavy Rain* může být v některých zemích posuzován jako zobrazení přílišné nahoty

➔ k používání systém PEGI, jehož uvádění by zavedla jako zákonnou povinnost. Všechny ostatní strany, které jsme v rámci našeho dotazníku oslovili, jsou ještě mírnější a sympatičtější je jim spíše myšlenka dobrovolného ratingu. „Povinným ratingem bychom pouze potvrdili, že zakázané ovoce chutná nejlépe, a povzbudili výrobce, aby se zaměřili právě na výrobu takového typu videoher,“ odůvodňuje tento názor předseda SZ Ondřej Liška. Českým politikům není příliš sympatická ani snaha o zavádění vysokých pokut pro výrobce her nebo obchodníky za neuvádění ratingů na krabicích

„Snaha brát na hry stejný metr jako na ostatní formy zábavy ale může v kombinaci s neznalostí politiků vést až k absurdním nařízením.“

nebo za prodej her pro dospělé do rukou dětí. „Odpovědnost bude v tomto případě vždy na rodičích,“ myslí si místopředseda ČSSD Zdeněk Škromach. S ukazováním občanky při nákupu nového *GTA* to tedy snad nebude tak žhavé.

Politici, hrajte! > „Politici by měli více hrát,“ prohlásil při svém nástupu do funkce prezident organizace ESA Michael Gallagher s tím, že většina z těch, kteří se ke hrám veřejně vyjadřují, nemá s hraním žádnou osobní zkušenost. Gallagher přitom moc dobře ví, o čem mluví, právě v USA jsou totiž hry pod velkým politickým tlakem a brojí proti nim i velmi vlivné osobnosti v čele s Hillary Clintonovou nebo Josephem Liebermanem. Ti se přitom nijak netají tím, že je samotné hraní nezajímá, a snaží se dosáhnout většího omezení prodeje násilných nebo jinak kontroverzních titulů. Nutno přitom dodat, že herní průmysl jim pro takové snahy dává hodně snadně

munice. Nemusíte být zrovna fanatickým odpůrcem her jako Jack Thompson, aby vám bylo jasné, že aféry s hrami typu *Manhunt* nebo *GTA* (případ Hot Coffee) nejsou úplně v pořádku. A stejně jako veřejnosti, i politikům stačí v tomto případě v rychlosti



OBAMA A HRY

Těžko najdeme mezi současnými světovými politiky těžší váhu, než představuje americký prezident Barack Obama. Vzhledem k jeho proklamovanému zájmu o nové technologie by se dalo předpokládat, že Obama bude mít ke hrám pozitivnější vztah než jeho ministryně zahraničí Hillary Clintonová, avšak s určitostí to tvrdit nemůžeme. Obama se totiž, stejně jako většina jiných politiků, ke hrám vůbec nevyjadřuje. Občas je sice okrajově zmíní v projevu kritizujícím pohodlnost dnešních dětí a jednou jsme zaznamenali i jeho názor na ratingy videoher (rád by došel k jejich zprůšnění), o žádnou velkou aktivitu ale nejde. Na druhou stranu, Obamova prezidentská kampaň se vedla i přes hry, a to konkrétně na virtuálních billboardech v *Paradise City* – ve městě, v němž se odehrává závodní hra *Burnout: Paradise*. Pravověrní hráči by navíc mohli potěšit i to, že hraní se věnují někteří členové Obamova týmu. Mezi nejznámější patří Jon Favreau, jinak šéf skupiny, která sestavuje Obamovy politické projevy.

zhlédnout video nebo pár screenshotů k tomu, aby si na věc udělali názor. Během posledních deseti let se tak američtí politici v různých státech Unie zabývali více jak desítkou zákonů, které si kladly za cíl omezit nebo úplně zakázat prodej her s ratingem M (pouze pro dospělé nad 21 let). Mnohých z nich, jako například v Illinois, Michiganu a Kalifornii, byly skutečně schváleny a šlo o velmi přísná ustanovení. Prodejům se v nich zakazovalo prodávat nebo vystavovat násilné hry a za porušení zákazu byly stanovovány vysoké pokuty. Naštěstí pro tamní hráče ale ani jeden z těchto zákonů nevstoupil v platnost – dva byly označeny Federálním soudem za neústavní, ten kalifornský na posouzení ještě čeká.

Výše zmíněné sdružení ESA proti podobným snahám aktivně bojuje a snaží se politiky přesvědčit, že by se na hry měli dívat stejně jako na jiné formy



Mirek Topolánek sice během přípravy tohoto článku v politice skončil, ale tuto fotku Pavla Dobrovského si zkrátka nemůžeme nechat pro sebe ☹.



Foto: Pavel Dobrovský, langer.cz, skromach.cz, top09.cz, ondrejliska.cz, Kateřina Konečná

HRY NA ČERNÉ LISTINĚ

Jaké hry se ocitly v minulosti na černých listinách?

BRAZÍLIE

Blood (násilí), *Carmageddon* (násilí), *DOOM* (násilí), *Mortal Kombat* (násilí), *Requiem: Avenging Angel* (násilí) a několik dalších

VENEZUELA

Od listopadu loňského roku jsou vládním nařízením ve Venezuele zakázány všechny videohry, ve kterých je nutné střílet po lidech.

NĚMECKO

Wolfenstein 3D (nacistická symbolika), *Commandos: Behind Enemy Lines* (nacistická symbolika), *Condemned* (násilí), *Manhunt* (násilí), *Mortal Kombat* (násilí) a několik dalších

VELKÁ BRITÁNIE

Carmageddon (násilí), *Manhunt 2* (násilí)

ITÁLIE

Manhunt 2 (násilí)

SINGAPUR

Mass Effect (lesbická scéna, později zrušeno), *The Darkness* (násilí)

ČÍNA

Command & Conquer: Generals (poškození image Čínské armády), *Football Manager 2005* (nezávislý národní tým Tibetu), *Hearts of Iron* (Tchaj-wan pod japonskou nadvládou, Tibet a Mandžusko jako nezávislé země), *I.G.I. 2: Covert Strike* (poškození image čínské armády)

JAPONSKO

Grand Theft Auto III (násilí, jen v jedné prefektuře), *Fallout 3* (atomové bomby)

AUSTRÁLIE

BMX XXX (nahota), *Left 4 Dead 2* (násilí), *Postal 2* (násilí), *Soldier of Fortune* (násilí), *Risen* (násilí a užívání drog), *Manhunt* (násilí), *Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude* (nahota a sex jako odměna) a mnoho dalších

zábavy a nesnažit se na jejich regulaci nahnat politické body. Herní distributori spojení v ESA tak neváhají například poskytovat peníze na kampaň prezidentských kandidátů, pořádat bankety pro členy Kongresu a podobně. Gallagher konečně

nejmenovanému kongresmanovi trefit birdie hned na své první jamce v golfově ve *Wii Sports*. „Nemohli jsme ho pak od hry dostat skoro půl hodiny. A to nikdy předtím nehrál!“ dodává k historce Gallagher. Další aktivitou ESA na politickém poli je založení

mají své vlastní rodiny a jsou schopni se s vlivem videoher vypořádat mnohem lépe než předchozí generace. „Průměrný věk hráče v USA je 32 let a politici si musí uvědomit, že tito lidé budou proti omezování svobody slova a že



„Nemusíte být zrovna fanatickým odpůrcem her jako Jack Thompson, aby vám bylo jasné, že aféry s hrami typu Manhunt nebo GTA nejsou úplně v pořádku.“

v minulosti pracoval ve Washingtonu, a k politikům si tedy dokáže najít cestu. S úsměvem pak vypráví, jak se na jedné z akcí ESA podařilo jednomu

sdužení Video Game Voters Network. To se snaží sjednotit americké hráče a jasně politikům ukázat, že už dávno nejde jen o malé děti, ale o voliče, kteří

budou bránit kreativitu a umělecký rozvoj v tomto odvětví před agresivními a hlavně zbytečnými snahami o regulaci,“ řekl Gallagher nedávno serveru Gamasutra u příležitosti dosažení dvou set tisíc členů VGVN.

I přes snahu ESA a dalších organizací ale málokdy narazíte na případy, kdy by se někdo z významných zahraničních veřejných činitelů vyznal z lásky k videohrám. Výjimkou může být například Ray Tenorio, v herních médiích proslulý senátor za ostrov Guam, který před dvěma lety prohlásil, že se ve *World of Warcraft* prohání s trpasličím priestem jménem Paleray na 70. levelu. Na internetu najdete i pár dalších amerických a britských politiků, kteří se nechali vyfotit s nějakou herní periferií, avšak Tenoriovi se určitě nevyrovňají. Co se týče českých politiků, ani zde jsme žádné vášnivé hráče nenašli, ale pozitivně je, že většina z oslovených má s hrami alespoň nějakou praktickou zkušenost. „Začínal jsem kdysi na Commodoru 64 a pak přišel *Doom* nebo *Duke Nukem* nebo *Arkanoid*. Zazářil nezmar *Tetris*. Následovala *Civilization* a *Settlers*,“ popisuje své herní začátky místopředseda ČSSD Zdeněk Škromach. Dnes už pryč nemá na hraní tolik času, ale rád si

Manhunt je jednou z her, jejíž obhajoba dělá problémy i zarytým propagátorům interaktivní zábavy



HITPARÁDA HERNĚ-POLITICKÝCH SKANDÁLŮ

1. NIGHTTRAP



Hra *Night Trap* pro Sega CD je jednou z nejdůležitějších her v historii, přestože ji dnes už zná jen málokdo. Krvavé filmové sekvence hry vzbudily v USA obrovský poprask a na základě podnětů senátorů Liebermana a Kohla kvůli ní dokonce zasedal Senát. Velké obchodní řetězce ji stáhly z prodeje a především na základě této aféry (a vydáním *Mortal Kombat*) došlo o pár měsíců později k založení americké herní asociace ESA a ratingového systému ESRB.

2. VRAŽDA KVŮLI HALO 3

Šestnáctiletý Američan Daniel Petric zabil své rodiče za to, že mu zakázali hrát *Halo 3*. Otřesný případ byl intenzivně sledován celostátními ame-



rickými médii a Petricovi právníci se snažili o zmírnění trestu s odvoláním na „závislost na videohrách“. Soud ovšem tuto okolnost odmítl a odsoudil mladíka k 23 letům vězení.

3. HOT COFFEE MÓD V GTA: SAN ANDREAS



Sexuální minihra skrytá v *GTA: San Andreas* rozehrála skandál, který hrozil změnit celý systém hodnocení her v obchodech. O přísnější posuzování a udělování ratingu

se snažila hlavně tehdejší senátorka a dnes ministryně zahraničí USA Hillary Clintonová. Nakonec se tak nestalo, avšak Rockstar stála celá aféra obrovské množství peněz i částečnou ztrátou reputace.

4. MASAKR V COLUMBINE

Vrahové ze střední školy Columbine z roku 1999 prý byli fanoušky *DOOMu* a Marilynny Mansona. Násilné hry byly tehdy obviněny z podílu na tragédii a média i politici na



tuto skutečnost často upozorňovali. Dojem pak moc nevylepšila freeware hra *Super Columbine Massacre RPG* z roku 2006, která se snažila celou událost reflektovat.

5. MANHUNT 2



Velká Británie je ve vztahu ke hram velmi liberální zemí, ale dokáže si dupnout. V historii bylo místní ratingovou organizací BBFC znemožněno uvést do prodeje pouhé dvě hry.

Tou první byl v roce 1997 *Carnageddon*, druhou pak o deset let později *Manhunt 2*. Později byl sice zákaz zrušen, ale *Manhunt 2* se přesto neslavně zapsal do herní historie.



Kopírování zabíjí hry > Dalším polem, na kterém se politika střetává s videohrami, je otázka autorských práv a nelegálního kopírování. Vzhledem k tomu, že se pirátství nedotýká jen her, ale i filmu a hudby, jde o poznání vděčnější téma, než jaké představují třeba výše zmíněné herní ratingy. Český autorský zákon byl přijat v roce 2000 a vzhledem k tomu, jak dlouho se připravoval, je zřejmé, že nedokázal obsáhnout všechny možnosti, které se pirátům otevřely v podobě rozšíření vysokorychlostního internetu. „Nejsem příznivcem schvalování zákonů pro každou oblast a každý specifický problém. Uvědomuji si ale, že autorský zákon jako obecná norma nepostihuje přesně rychlý vývoj technologií a s tím i nové formy šíření autorských děl. V novém volebním období se tomu musíme věnovat více,“ slibuje za ODS Ivan Langer. O revizi autorského zákona a jeho případným doplněním je ochotna po volbách uvažovat



A jak případně piráty trestat? Herní a softwarové firmy si často stěžovaly na nečinnost policie v této oblasti a založením organizace BSA (existují i další, ale BSA je nejznámější) začaly proti pirátům bojovat samy. Na tomto místě asi nemá smysl připomínat konkrétní případy, avšak BSA nemá kvůli svým několika kontroverzním krokům příliš dobrou pověst. A to ani mezi politiky. „BSA by se měla spíše zasadit o širokou publicitu autorských děl za

„Strana zelených je podle Ondřeje Lišky ochotna podpořit dotacemi pouze vznik programů s otevřeným kódem“

i KSČM, ČSSD nebo Strana zelených. Ondřej Liška ale vidí za rozmachem pirátství i jinou věc, než je jen nedostatečná legislativa: „Producenci a distributoři podcenili význam internetu. Dnes si tuto chybu většinou uvědomují a hledají cesty, jak ji napravit. Věřím tomu, že v následujících letech se tento problém vyřeší pomocí nových obchodních modelů, které budou internet využívat jako svoji principiální součást.“ I TOP 09 vidí zásadní problém spíše v trhu než v legislativě. „Když si chcí zahrát hru, tak si ji buď koupím za neuvěřitelně velkou cenu v obchodě, nebo ji můžu ukrást, nebo si počkám, než se mi ta hra objeví legálně za rozumnou cenu, třeba u časopisu. Když nemůžu odolat a potřebuji hru hned, jak vyjde, tak musím být připravený si ji koupit. Stát nemůže přikázat výrobcům filmů nebo her, aby dávali věci zdarma nebo tlačili ceny dolů,“ vysvětluje svůj postoj Jaroslav Poláček a očekává, že podobně, jako se díky iTunes upravil trh na poli s hudbou, dojde ke zlepšení i na trzích s filmy a hrami. Někteří z oslovených politiků vidí naději i v open-source projektech typu Open Office, které poskytují zajímavou alternativu komerčním programům a umožňují i mladým lidem neporušovat kopírováním zákony.

rozumnou cenu. Represe proti těm, co prodávají cizí díla, má být okamžitá a necht' je BSA pomáhá vyhledávat: „Přijde mi zvláštní, že tato organizace jde formou represí a odstrašujících reklam. Podle mě by se měla dát cestou výchovy a změny uvažování lidí,“ myslí si Kateřina Konečná. Na nutnosti prevence a vzdělávání se s ní v tomto směru shodnou i další oslovení politici, žádné konkrétní recepty, jak takových zlepšení dosáhnout, ale strany zatím nenabízejí. Zajímavou alternativou by mohla být Česká pirátská strana, která v letošních volbách poprvé kandiduje do Poslanecké sněmovny, její zástupci ale i na svém webu prohlašují, že jim jde především o rozvinutí diskuse na toto téma než o reálný pokus proniknout do velké politiky.

S hrami k samým jedničkám > V březnovém Levelu vás Aleš Smutný přesvědčoval o tom, že se pomocí her můžete vzdělávat. Bude ale možné někdy v budoucnu uvažovat i o jejich využití ve školách? Českým politikům se tento nápad takřka bez výhrad líbí. „Vše je ale podminěno technickým vybavením škol,“ upozorňuje na zásadní problém tohoto nápadu Ivan Langer a navíc dodává, že zrovna on sází při výchově dětí

→ „zajezdí v *NFS* nebo si užije trochu akce v *Crysis*“. Vedle Škromacha si s hrami v minulosti zadal například i předseda Strany zelených Ondřej Liška nebo volební manažer TOP 09 Jaroslav Poláček, který hraje narázově dodnes – naposledy prý dohrál *RPG Gothic 3*. Samozřejmě zakoupený z Levelu.

, do čehož by případně spadaly i hry, avšak s komerčními projekty rovněž nepočítá.“

spíše na knihy než na hry. Kateřina Konečná pak nevidí problém jen ve vybavenosti škol, ale spíše ve schopnostech učitelů: „K čemu mi je interaktivní zobrazení bitvy u Lipan, když neznám historické pozadí z učebnic,“ vysvětluje. V zahraničí jsou v tomto ohledu o poznání dále, i když ani zde není možné považovat historické videohry typu série

„Politici mohou mít na herní scénu velký vliv a ze zahraničních zkušeností můžeme vyvozovat, že ne vždy se jedná o pozitivní dopady.“

Total War za obvyklé pomůcky při výuce. O prosazení her do výuky se zde sice snaží i samotné herní firmy, úspěchy jsou ale prozatím spíše střídavé. Nicméně když si před čtyřmi lety nechala společnost Electronic Arts vypracovat průzkum mezi učiteli a studenty středních škol, zjistila, že zájem o hry je překvapivě na obou stranách – zatímco 62 procent studentů by uvítalo hry jako pomůcky při vyučování, překvapivých 59 procent učitelů o jejich nasazení do výuky vážně uvažovalo. Dodnes ale zůstalo především u přání, a to přesto, že mnozí odborníci považují toto spojení za přirozené.

Dotace – ano, nebo ne? > Herní průmysl se rozvíjí bouřlivým způsobem a ruku v ruce s financemi, které do této branže přicházejí, se rozvíjí i zájem jednotlivých států utrhout co největší díl herních firem právě pro své území. Nejrychleji se potenciál herních vývojářských týmů pokusili využít v Kanadě. Investiční pobídky této severoamerické země jsou cíleny specificky na herní vývojáře a přilákaly do Kanady již mnoho týmů. Za všechny jmenujme například studia Ubisoftu, EA, Warner Bros. a mnoho dalších, přičemž velké podpoře se těší i lokální nezávislé firmy, které se chtějí tvorbou her zabývat. Určitou formu daňových úlev pro herní firmy nabízejí i Velká Británie a Francie. České politické strany zatím o podobných investičních pobídkách v konkrétních obrysech neuvažují, a zatímco například ODS je proti takovým nápadům z principiálních důvodů, její pravíkové konkurenti z TOP 09 podmiňují investiční pobídky důsledným zaměřením na regiony postižené krizí. Naopak mezi stranami, které jsou schopny tento způsob podpory představit celorepublikově, najdeme ČSSD, komunisty i Stranu zelených. „Podpora zaměstnanosti v tomto oboru je jistě možná. Jedná se o práci vysoce specializovaných odborníků, kteří se jistě podílejí na růstu HDP a exportu. Bylo by to tedy logické,“ odůvodňuje postoj své ČSSD Zdeněk Škromach.

V zásadě odmítavě se ale oslovení politici staví k přímým státním dotacím na vznik her. Neobjevili jsme jedinou stranu, která by byla ochotna podpořit vývoj původních českých her přímým příspěvkem na vývoj. Neuspěla ani naše námitka, že podobný dotační systém funguje bez problémů ve filmové branži, která je k hrám často přirovnávána. Navíc

české vývojářské firmy už se svými projekty zaznamenaly v minulosti velký úspěch i v zahraničí, a nepochybně tak reprezentovaly Českou republiku v pozitivním světle. „Tahle debata je dokladem toho, že jakákoliv podpora státu vzbuzuje jen negativní pocit znevýhodnění u jiného oboru,“ domnívá se Jaroslav Poláček, a odmítá tak myšlenku státních dotací pro jakékoliv odvětví. Strana zelených je podle Ondřeje Lišky ochotna podpořit dotacemi pouze vznik programů s otevřeným kódem, do čehož by případně spadaly i hry, avšak s komerčními projekty rovněž nepočítá. Jedinou možností získání podpory tak bude pro české vývojáře i nadále čerpání grantů z fondů Evropské unie. Taková snaha je samozřejmě doprovázena obrovským množstvím nutné dokumentace, a přestože máme informace, že některým českým týmům se v minulosti podařilo na dotace dosáhnout, nešlo rozhodně o nic snadného. Zajímavý model přitom nabízí například takzvaný Nordic Game Program. Ten v roce 2006 založili ministři kultury Dánska, Finska, Islandu, Norska a Švédska s cílem podpořit vývoj videoher ve svém regionu. Program nechal od té doby vzniknout několika desítkám menších her, demoverzí a prezentací, které pak mohly příslušné týmy využít ke shánění dalších kontraktů.

Sňatek z rozumu > Když jsme tento článek připravovali, mnozí z oslovených politiků se podívali nad tím, že se herní časopis chce zabývat politikou. Jak ale sami vidíte, politici mohou mít na herní scénu velký vliv a ze zahraničních zkušeností můžeme vyvozovat, že ne vždy se jedná o pozitivní dopady. Zmatený systém ratingů obtěžuje distributory a mate rodiče, debaty o škodlivosti násilných her odvádějí pozornost od nedbalosti rodičů, hraní se dává jako příklad špatné výchovy dětí. Všechn ten občasny mumraj má pak negativní vliv na to, jak jsou hry vnímány zvenčí, a na to svým způsobem doplácíme nakonec všichni.

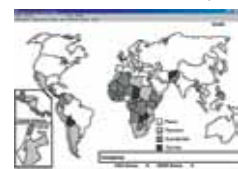
Martin Bach



Grand Theft Auto – symbol kontroverznosti herního průmyslu

POLITIKA NANEČISTO

BALANCE OF POWER (1985)



Jedna z nejstarších her zabývajících se reálnou politikou se vešla na jednu disketu a z dnešního pohledu je zajímavá hlavně proto, že se zabývá studenou válkou

mezi tehdejšími SSSR a USA. Hrát můžete za obě strany a vaším úkolem je studenou válku vyhrát bez otevřeného konfliktu.

DEMOCRACY (2005)

Komplexní politická strategie, ve které se v roli premiéra / prezidenta staráte o chod vybraného reálného státu (v druhém díle z roku 2007 jsou už státy smyšlené). Nejde přitom o nic jednoduchého – systém hry je natolik propracovaný, že jej řada zahraničních středních a vysokých škol využívá při výuce.



EVROPA 2045 (2007)



I v ČR vznikla politická hra! Doma si ji sice nezahrajete, protože je určena primárně pro výuku fungování EU na středních školách, ale jde o velmi zajímavý výukový

projekt. Pokud střední školu navštěvujete, zkuste o ní určitě svým učitelům říct.

NATIONSTATES (2002)

Webová MMO hra, v níž si můžete založit vlastní stát a následně jej vést k prosperitě způsobem, jaký uznáte za vhodný. Vytvořit je možné prakticky jakýkoliv systém vlády – od anarchie až po policejní stát. Aktuálně je ve hře založeno přes 2,5 milionu států.



POLITICAL MACHINE (2008)



Nepřilíš komplikovaná simulace amerických prezidentských voleb od známé hry Stardock. Komiksový styl, reální i nereální politici a samozřejmě snaha přesvědčit voliče, aby dali hlas právě vám. Na pár

desítek minut zabaví, ale jinak jde spíše o hříčku než o opravdovou politickou hru.

TROPICO (2001)

Jedna z mála „klasických“ strategií, které nabízejí opravdu funkční, realistický a propracovaný model fungování politiky. V roli prezidenta jednoho karibského státečku v padesátých letech minulého století se musíte vypořádat s řadou závažných překážek. Loni vyšel třetí díl, který můžeme také rozhodně doporučit.

