

Dobří **PROTI** zlým, modří **PROTI** zeleným

V předchozím vydání Šifry jsme chválili některé počítačové hry a jejich přínos pro třibení mysli i ducha. To ale rozhodně neznamená, že v tomto stále oblíbenějším odvětví nečíhají na děti i dospělé záludná nebezpečí – třeba masivní armádní propaganda. Architektům veřejného mínění totiž herní svět skýtá nebývale velkou škálu možností. **Text: Anton Smataník**

S rostoucím vlivem videoher, které se kromě obyčejné zábavy, rozšířenější než sledování televize, staly fenoménem a součástí popkultury po celém západním světě, se začaly ze strany vládnoucích elit objevovat snahy o jejich zneužití. Jestliže uvážíme, že videohry vždy byly a jsou nejoblíbenější ve Spojených státech amerických, kde také sídlí většina herních a distribučních firem, není se co divit, že první snahy o manipulaci přišly právě odtud.

A nemusí jít nutně ani o manipulaci úmyslnou. S přivřením očí by se mnoho her, ve kterých Američané vstupují jako kladní hrdinové, dalo označit jako neúmyslná, řekněme sekundární propaganda. Tyto tituly vytvářeli už kvalitně zpracovaní jedinci na základě mylného přesvědčení a vidění světa, kteří procházejí odmala tak intenzivním výplachem mozku, že ani nemusí jít o záměr škodit či manipulovat. Naopak je pravděpodobné, že si toho ani nejsou vědomi. Američané bojují proti rudé hrozbě i po pádu SSSR. Jejich „hříchem“ je ve velké

míře vlastní naivita či hloupost a touha vydělat.

Pokud by Rusko, Čína či státy Blízkého východu dokázaly adekvátně odpovědět, problém by se na určité zvrácené úrovni „vynuloval“. Stála by zkrátka proti sobě jedna propaganda

||
XXXX

proti druhé, jako to můžeme v určité míře třeba v médiích, i když i tady má jeden proud obrovskou převahu. Jenže zmíněné země znamenají v herním průmyslu i dnes velice málo a v oblasti informačních technologií jim ujel vlak. V 90. letech bylo téměř neřešitelným problémem dostat se aspoň k jednomu jejich kvalitnímu titulu; a ani dnes to není žádná sláva.

Situace se výrazně zhoršila po teroristických útocích pod falešnou vlajkou

na Dvojčata a Pentagon 11. září 2001. Toto datum znamenalo přelom v mnoha ohledech a jedním z nich je i armádní propaganda v počítačových hrách.

Televize a filmy ztrácely s prudkým rozvojem internetu kredibilitu i dopad, neboť pro ty, kdo o to stáli, bylo jednodušší si informace dohledat a částečně ověřit. Jednotný masmediální obraz světa se najednou rozpadl a začalo přibývat otazníků a různých názorů na to, co se veřejnosti předkládá jako jediná možná pravda. Politici a armádní představitelé velmi rychle pochopili, jak velkou část mladých lidí a tvárných lidí dokážou zasáhnout a indoktrinovat pomocí her a v nich obsažené propagandy.

Armádní propaganda ve videohrách působí na hráče vícero způsoby, ale i kvůli omezenému rozsahu se v tomto textu zaměříme jen na ty podstatné a pro tuto oblast specifické. Ale ani pokud nepatříte mezi skalní hráče a příznivce počítačových her, nebo nemáte potomky, kteří jsou nejohroženější cílovou skupinou, pomohou vám uvědomit si, jak je propaganda otravná, systematická a všudypřítomná a že jí prostě nelze uniknout.

1 Válečné štvání

Válečným štváním rozumíme záměrné šíření lží, domněnek, polopravd, zkreslování faktů, nafukování jinak pravdivých skutečností, vytrhávání z kontextu, demonizování, nálepkování a vytváření stereotypů, prostě umělé vytváření hrozby za účelem rozdmýchání válečných nálad a konfliktů. Videohry žánru FPS (stříleček z pohledu první osoby), RTS (strategie) a různé simulátory, tvářící se realisticky a reálně, bývají hlavním nástrojem masírování mozků akce chtivé mládeže.

Jde o přípravu a snahu ji zpracovat do takové míry, aby akceptovala nové a nové válečné konflikty a vojenské operace s co možná nejmenším počtem nepříjemných otázek, pokud tedy vůbec nějaké vyvstanou.

Důkladně zpracování jedinci chápou vojenské konflikty jako nevyhnutelné – oni už ve hře Saddáma Husajna svrhli, tak na co se ještě čeká?

Největší díl viny nesou simulace, při kterých se hráč cítí tak, jako kdyby daný konflikt skutečně prožíval.

2 Přepisování dějin

Pravděpodobně největším nebezpečím je přepisování dějin. Pokud je dalším cílem Írán, neuškodí dostat na trh pár stříleček s tematikou íránských konfliktů anebo tuto zemi aspoň zamíchat do konfliktů sousedních zemí. Nevadí, že jde o lež, jistý vliv to na hráče mít vždycky bude. Pokud to uděláte vícrát, hráči si zvyknou a do hlav jim bude natlačený jistý rámec uvažování. Kvůli podobné manipulaci si představí muslima jako šílence arabské národnosti, omotaného výbušninami a s prstem na spoušti, jak se právě chystá vyhodit do povětří na nejbližším trhu s vidinou posmrtného života v ráji plném mladých krás.

Nesmíme ale zapomenout ani na druhou světovou válku. V titulech,



www.profirmidia.cz/
0148111345



www.profirmidia.cz/
0209739744

XXXX



Pop. pop
Foto xxxx

které se jí zabývají, je každý Němec vždy zlo, jež je třeba okamžitě odstranit minimálně kulkou mezi oči, ideálně však plamenometem. Spojenec je na druhé straně dobrák od kosti, který spolu s pár kamarády dorazil z čirého altruismu zbavit Evropu utrpení, riskuje přitom pro tento ušlechtilý cíl vlastní život. Druhá světová válka byla zpracovaná ve videohráčích už na tolik způsobů, že běžný hráč ani nepřemýšlí. Prostě postupuje automaticky a střílí způsobem „Němec zabít“.

3 Programování loajality

Videohry s vojenskou tematikou dokážou v určité míře programovat loajalitu k protagonistům, tedy většinou k USA a Velké Británii. Hráč během kampaně buduje a prohlubuje emocionální vztahy a vazby se svými spolubojovníky a veliteli a zároveň získává stále větší odpor k nepřítelům – Arabům, Rusům, Číňanům či v historických hrách k Němcům. Cítí hněv, frustraci, nenávisť a volání po pomstě, když jeho

kamaráda Johna zabije Rusák či rýžozrout. Přirozenou touhou mnohých z nás, především mužů, je vyzkoušet si vojenské dobrodružství na vlastní kůži, zachránit civilisty, stát se hrdinou, statečně a čestně zemřít na bitevním poli. Rádi si prostě odnepaměti hrajeme na vojáky.

4 Zkreslení vnímání násilí

Opakované, stupňující se a díky rychlému rozvoji PC komponentů stále realističtější vykreslené násilí na obrazovkách monitorů má vliv na jeho vnímání a interpretaci – hráč postupně otupí. Titul, který byl před pěti či deseti lety brutální, dnes už ani nemá cenu vyťahovat. Problémem je násilí zbytečné, neodůvodněné, umělé, nucené, zkrátka násilí, které nemá žádný význam. Ano, násilí je součástí našeho pozemského života, ale musí za ním stát těžké morální rozhodnutí. Což je něco docela jiného než násilí pro násilí. Násilí v hrách je často tak explicitní a detailní, že se slabším povahám dělá špatně. Pokud si ale na násilí zvyknou,

podříznutí krku jim často přijde jako „normálka“.

5 Rekrutování

Zatímco v minulosti existovala všeobecná branná povinnost a používaly se často i donucovací prostředky proti pacifistům a „flákačům“, dnes, v časech profesionální armády, je pro elity nevyhnutelné používat podstatně sofistikovanější nástroje, aby dokázaly zapojit do svých zvrácených plánů širší veřejnost. Jde samozřejmě o nástroje propagační, jimiž jsou mimo profláknuté hollywoodské filmy a seriály, zpravodajství a dokumentů v masmédiích a školních osnov především videohry.

Část mládeže získává romantické představy o obraně „svobodného světa“, část je naplněná nenávisť a touhou po pomstě, další zvolí pragmatický pohled skrze finance. V této oblasti je ale třeba rovněž vzpomenout rekrutování těch nejlepších hráčů leteckých simulátorů do programů nasazování bojových dronů neboli ozbrojených bezpilotních letadel.

Když jsem v 90. letech fantazíroval o využití zkušených počítačových hráčů simulátorů k dálkovému ovládání letadel a vedení války v podobě strojů proti strojům a opájel se možností v blízké budoucnosti vydělat si jak se říká „hráním si“, ani mě nenapadlo, že se z mého snu stane strašná noční můra.

Propaganda Arts

Za první pokus o využití videoher pro účely armádní propagandy můžeme považovat prototyp vůbec první herní konzole Magnavox Odyssey, představené v dubnu roku 1972. Magnavox Odyssey byla vytvořena zbrojařským dodavatelem amerického ministerstva obrany, firmou Sanders Associates. Nápad však daleko předstihl možnosti tehdejších technologií.



Pop. pop
Foto xxxxx

Poměrně staršího data je též najmutí bývalého šéfa CIA Williama Colbyho firmou Activision. Stalo se tak v roce 1994 a výsledkem jejich spolupráce byl Spycraft: The Great Game. Američan jde proti Rusovi, studená válka, KGB, „klasika“. Zajímavá je smrt Colbyho pouhé dva měsíce po dokončení hry.

Modifikace slavné hry Doom 2 z roku 1996 s názvem Marine Doom byla (ačkoli se to dne může zdát velmi směšné) používána jako simulátor pro námořní pěchotu USA. Cílem bylo zlepšit vojenské myšlení a činění obtížných rozhodnutí v nesnadných podmínkách.

Série Delta Force od NovaLogic z roku 1998 popisuje, jak je zřejmé již z názvu, vojenské operace americké speciální jednotky Delta force.

Přirozeně jde o taktickou střílečku z pohledu první osoby a přirozeně je hlavní náplní boj proti teroristickým Arabům ohrožujícím světový mír, svobodu a demokracii. Zřejmě měla připravit národní smýšlení na rok 2001.

Mise se odehrávají po celém světě, což jen potvrzuje paradigma armádního a politického velení USA, které prosazuje myšlenku, že může úplně

beztréstně operovat prakticky kdykoli a kdekoli. V současnosti je ve vývoji už desátý díl.

Na konci 90. let nasypala americká armáda desítky milionů dolarů do Institutu kreativních technologií spadajícího pod University of Southern California za účelem vybudování partnerství mezi herním odvětvím a Hollywoodem, který byl toho času již dávno „pod kontrolou“.

Projekt I. G. I. s typickým scénářem modrý dobrý Američan vs. zlí červení Rusové zabodoval v roce 2000 na plné čáře. Hra byla kvalitní, originální, zajímavá, náročná a atmosferická. Druhý díl už tak úspěšný nebyl. Rusové vystupující v těchto hrách byli sice primárně teroristi, ale byli to stále ruští teroristi. Jde o běžný scénář – pokud není možné použít jako nepřitele oficiální ruské armádní složky nebo Rusů z dob studené války, vytáhnou se „exKGB Rusáci“ a „Rusáci teroristi“. K realitě už je pak jenom krůček...

Nejviditelnějším příkladem vymýváání mozků je střílečka Americká armáda, jež vyšla v roce 2002, tedy jen rok po útocích z 11. září a rok před vylahnou invazí do Iráku. Hra byla vyvinuta

přímo za účelem rekrutování nových vojáků, protože na tolik válek bylo třeba plno čerstvé krve, obrazně i doslova řečeno. Studie Massachusetts Institute of Technology z roku 2008 konstatuje, že tato jediná videohra měla větší dopad na rekrutování nových vojáků než kombinace všech ostatních forem armádní propagandy dohromady. Za sérií America's Army, která má dnes tři díly a vyšla ve více než 26 verzích, stojí přímo United States Military Academy.

Největším dnešním nástrojem armádní propagandy je herní korporace Electronic Arts, která nemá problém zničit vícero kvalitních herních značek a sérií jen proto, aby mohla manipulovat veřejnost. Korporace EA bývá často ve ztrátě. Co je to za ekonomickou jednotkou, která nemá problém s tím, že je ve ztrátě? Kdo za ní asi stojí? Firma nereaguje na stížnosti svých zákazníků a tvoří tituly, které jsou mnohdy přesně opačného ražení, než hráči požadují. Electronic Arts byla vyhlášena bezkonkurenčně nejhorší americkou firmou za rok 2012.

V roce 2003, tedy v čase, kdy USA a jejich spojenci vtrhly do Iráku, se na trh dostala nová herní série Command

and Conquer Generals. Opět jde o počín Electronic Arts. Hra vznikla uměle, očividně na objednávku, nesouvisí nijak s universem série Command and Conquer. Americké jednotky tu používaly při rozkazu útočit na nepřátele mezi jinými i hlášku: „We fight for peace.“ Fight for peace? Bojovat za mír? Jsem jediný, omu se vybaví Orwellova kniha 1984?

Samozřejmě, hlavní kampaň se nesla v duchu USA oby modré dobré síly, která bojovala proti zlým státům Blízkého východu.

Typickým příkladem je i značka Call of Duty. Zpočátku velmi kvallitní strategie zasazená do prostředí 2. světové války se bleskově rozšířila na všechny herní platformy a od čtvrtého dílu z roku 2007 se děj odehrává většinou v současnosti a mapuje fitktivní vojenské konflikty založené na mode-

středí 2. světové války; nějakou dobu si kvalitu držela, ale Electronic Arts ji brzy začali tlačit na všechny herní platformy a poslední díly zaměnily historií za současnost. Ano, modří hodní Američané a zelení zlí Arabové. Díl z roku 2010 bez okolků „mapuje“ vojenské napadení Afghánistánu z roku 2001, díl z roku 2012 se soustředí na al-Káidu jako takovou a zahrnuje státy jako Pákistán, Chorvatsko, Jemen či Somálsko.

A co taková nebohá série Battlefield od DICE, kterou opět distribuuje starý známý specialista na propagandu – Electronic Arts? Úplně stejný scénář. Série je specifická tím, že jemožné hrát i za „zlé“ strany, tedy Němce, Rusy, Arabů či Číňany. Hráč používá reálné zbraně, vozidla i letectvo. Jen ten příběh je celý vylhaný.

Dokud hry obsahovaly jen multiplayerovou část, byla propaganda mírná,

XXXXXX

lech dobré modré USA proti zeleným zlým blízkovýchodním islamistům a částečně i zlým červeným v podobě Ruska či Kuby. Kvalita šla po všech stránkách prudce dolů, EA to však nikterak nevdá. Nejde ale ani tak o zisk jako o vymývání mozků a už ani skalní fandové nedokážou pozřít do očí bijící masírování. Tituly Call of Duty hrávají dnes mladí, nezkušení, nenároční, po většinou konzoloví hráči, kterým nevdá šablonovitost, kýč, patos, lineárost, jednoduchost, neoriginalita, neobjektivnost, blbost, nuda a strašné technické provedení.

Al-Srajda

Podobně neblahý osud potkal i sérii Medal of Honor. Jako přes kopírák podle vzoru Call of Duty. Začala na PlayStation jako střílečka zasazená do pro-

s příchodem singleplayerové kampaně Battlefield: Bad Company však nastal tradiční „kolotoč“ modrých proti červeným a zeleným.

Jedno takové dílko má na svědomí i česká firma Bohemia Interactive – značku ARMA. Hráč je, světe, div se, Američan a bojuje proti „rudému teroru“ na fiktivním ostrově Sahrani. Sahrani se nápadně podobá Koreji, především rozdělením na severní a jižní část. ARMA dostala velmi vysoké hodnocení a používá ji armáda USA jako oficiální bojový simulátor pro výcvik pěšáků.

Jak jednou řekl známý sionista, válečný štváč a elitní hráč na globální šachovnici Henry Kissinger: „Naši mladí jsou skvěle trénovaní v posledních desetiletích v bojových počítačových hrách. Bylo zajímavé vidět nový díl

Call of Duty 3, který se svým prediktivním programováním zrcadlí přesně to, co se stane v blízké budoucnosti. Naši mladí, ve Spojených státech a na Západě, jsou připraveni, protože byli naprogramováni, aby byli dobrými vojáky, a když jim bude nařízeno vyrazit do ulic a bojovat proti bláznivým Číňanům a Rusům, rozkazy splní.“ Sympatický chlapík, co říkáte?

Ale aby nepadlo všechno na Američany, otce armádní propagandy. Videohry využívají k těmto nepěkným účelům i ve Velké Británii, Číně, Íránu či Rusku. Jejich pokusy jsou sice často téměř úsměvné a působí víc jako parodie než reálné hry, ale zafungovat mohou. Hlavně při omezeném přístupu na internet. Vzpomeňme na iránský Saving the Port nebo čínský titul Glorious Mission či neznámější počín s názvem Quest for Bush z roku 2006, působící skoro dojmem bakalářské práce. Tam jsou nepřátelé Američani.

IS Defense, která vyšla na jaře 2016, je hra polského vývojářského studia Destructive Creations zasazená do roku 2020. Evropa sa brání násilným islamistům ve fiktivním scénáři prudkého nárůstu moci ISIS. NATO v spolupráci s EU brání pobřeží před nájezdy barbarů. Dá sa říct, že příběh už dnes není tolik aktuální, ISIS je na začátku svého konce.

Střílečka Under Ash z dílny syrské firmy Dar al-Fikr byla odpovědí na stereotypní zobrazování Arabů jako šílených do vzduchu se vyhazujících islamistů v hrách pocházejících z USA. Hráč v roli Ahmeda bojoval proti sionistům z Izraele okupujícím Palestinu.

Videohry byly vždy, stejně jako jiná masmédia, v hlavách armádních a politických špiček vnímané jako možný a účinný nástroj propagandy. Jejich vliv na mládež je značný především u hráčů konzol. Naštěstí bývají většinou nudné, opakující se, naivní, až stupidní. Tituly sebe sama vydávají za reálné a taktické, ale je tomu jen zřídkakdy. Hráči navíc nejsou zdaleka takoví tupci, za jaké je mají. ■