

Interdisciplinární analýza fenoménu postmoderního válčení – virtuální etnografie válečných herních sub/kultur a její význam pro jiné obory a oblasti výzkumu

*Petr Kalinič**

Abstract: *This paper is focused on the interdisciplinary analysis of post/modern warfare through the means of participative research of cybernetic warrior sub/cultures. The main goal of this (virtual) ethnographic research is to explore and describe all possible parallels between the computer simulation (especially the following PC games and their gaming communities: StarCraft 1/2, Warcraft 3, World of Warcraft: Wrath of the Lich King, Guild Wars 2 and Call of Duty: Modern Warfare 2) and the real-world warfare on different levels of analysis (strategy, operational art, tactics). The data acquired during my (seemingly controversial) research could be further exploited in various fields of study and enhance current military theory and/or practice, anthropology of war, political science, political philosophy and sociology of organisations.*

Key words: *post/modern warfare, military simulation, network-centric warfare, swarming, virtual ethnography, rushing, interdisciplinary analysis, (cybernetic) warrior sub/cultures*

1. Úvod – představení tématu a cílů práce

Smyslem tohoto textu je prezentovat můj dosavadní projekt dizertační práce, jehož výzkumným záměrem je interdisciplinární analýza postmoderního válčení pomocí realizace participativního výzkumu v několika herních (respektive herně-simulačních) komunitách a následné komparace (analýzy paralel) pozorovaných herně-teoretických technik s aktuálními „postmoderními“ tendencemi ve vojenství – primárně s koncepcí tzv. „swarmingu“. Práce bude zaměřena na sub/kulturní komunity shromážděné okolo následujících herních titulů: StarCraft 1/2 a Warcraft 3 (žánr tzv. „real-time strategy“ nebo též RTS), World of Warcraft: Wrath of the Lich King (WoW: WotLK) a/nebo Guild Wars 2 (GW2) (obě tyto hry spadají do žánru tzv. „massively multiplayer online role-playing game“ (zkráceně MMORPG)) a Call of Duty: Modern Warfare 2 – tento titul spadá do kategorie tzv. „first-person shooter“/FPS (Hoard 2009; XboxAhoy 2010; Chillincruisin 2011).

Hlavní problematikou disertační práce je výzkum vztahu konceptu swarmingu (historicko-teoretické a vojensko-praktické báze) a herně-simulační sub/kulturní techniky tzv. „rushingu“ (virtuální praxe) jako praktických projevů dvou základních dimenzí postmoderní konfrontace – dimenze doktrinálně-normativní reality a simulačně-praktické virtuality, jejichž hranice je dle tezí J. Baudrillarda přinejmenším velmi diskutabilní (Baudrillard 2001: 98). Základní teze mé práce předpokládá úzký vztah mezi vojenskou praxí a její virtuální simulací – a tedy i existenci signifikantního množství paralel mezi swarmingem a rushingem. Práce se nejprve pokusí fenomén rushe definovat (respektive adekvátně operacionalizovat), neboť všeobecně přijímaná definice této techniky neexistuje, a následně zdokumentovat dané paralely a jejich kvalitativní specifika – především by se jednalo o prvky nárůstu mobility, koordinaci v reálném čase, interkonektivitu, semi/autonomii, klíčový význam asymetrických aspektů,

decentralizaci, utilitární válčení, ideu konvergentních operací a o proměnu vnímání prostoru a času. Tato percepce se dle mých dosavadních informací blíží Baumanově teorii tekuté společnosti (Arquilla a Ronfeldt 2000: 45; Bauman 2008: passim; Дугин 2011).

Účelem zúčastněného etnografického výzkumu tedy bude primárně deskripce a analýza vojensky funkčního modu operandi kybernetických militarizovaných společenství, který je generován a aplikován hráči těchto počítačových her. Dalším cílem výzkumu je dokumentace procesu znovu/oživování archaických forem organizace (především klanu/bratrstva/řádu, gildy a hordy, jejichž kybernetické formy transcendují princip pokrevního příbuzenství a maritální afiliace a do značné míry tak navazují na funkční specifika „okcidentálních“ forem organizace). Práce bude následně analyzovat intersubjektivní přesahy virtuálních sub/kultur a jejich vliv na vojenskou teorii/praxi a na ne/hierarchické a síťové (tzv. „retikulární“) formy organizace – civilní i vojenské. Dalším aspektem práce bude výzkum virtuální a reálné dimenze „marginálních“ aspektů soudobého válčení – použití bezpilotních letounů (přechod k virtuální dimenzi války), implementace prvků „rushingu“ a vojenské exploatace (virtuální i reálné) stimulačních substancí v podobě tzv. „performance-enhancing drugs“ (Guerro 2011; Huntington 2001: 69–70; Hall 2011; Liang 2006; Timko 1986, 16–17).

2. Teoreticko-metodologický rámec a rozbor kapitól

Fundamentálním metodologickým nástrojem práce bude klasická etnografie (participativní výzkum pomocí imerzivní enkulturace), která bude flexibilně aplikována na specifika virtuálního terénu zkoumaných herních komunit. Následně

budou použity i jiné metody kvalitativního výzkumu – polo/strukturované rozhovory a obsahová analýza komunitní kulturní produkce (tzv. „machinima“) a exaktních rozborů herní dynamiky (tzv. „theorycraft“). Specifickým nástrojem budou řešerše zdrojů – fyzické literatury, aktuálních informací (zde budou využity komunitní weby a herní mutace elektronických encyklopedií) i audiovizuálních materiálů – část z nich bude pořízena během zúčastněného pozorování a další část bude získána ze serveru YouTube.com (Drulák a kol. 2008: 155–160; Boellstorff a kol. 2012: 34). Významným metodologickým nástrojem a zároveň i hlavním strukturujícím principem disertační práce budou tzv. „úrovně analýzy války“ – dělení analyzovaného terénu na strategickou, operační a taktickou hladinu. Tyto „hladiny války“ jsou definovány jako: „[...] *doktrinální perspektiva, jež objasňuje vazby mezi strategickým cílem a taktickým aktem*“. Definované roviny jsou charakterizovány svým interdependentním vztahem – stejně jako aktéři (herní komunity), kteří jsou v těchto kategoriích zahrnuti (US Army 1993: 1–3). Konkrétně lze diferencovat následující úrovně analýzy:

1. strategická – herní komunita RTS her StarCraft 1/2 a Warcraft 3
2. operační – herní komunita MMORPG her WoW: WotLK a GW2
3. taktická – herní komunita FPS hry Call of Duty: Modern Warfare 2

Strategická analytická úroveň je v mé práci definována jako: „[...] *hladina, na které národ/suma aktérů stanovuje národní/interní a mezinárodní/externí bezpečnostní cíle a řízení a rozvíjí a používá národní/kolektivní zdroje k jejich dosažení*.“ Termín strategie pak je následně definován jako: „[...] *umění a věda rozvíjet a využívat ozbrojené síly a*

další nástroje národní/aktérské moci synchronizované tak, aby byly zabezpečeny národní/aktérské (intra-komunitní) a mezinárodní/mezi-aktérské (inter-komunitní) cíle“ (US Army 2001: 2). Strategickou rovinu mé práce tedy bude tvořit kategorie hráčů strategických počítačových her (výše zmíněných RTS), kteří rush/ing realizují v podobě, která je velmi podobná „reálnému“ operačně-strategickému konceptu tzv. „swarmingu“, který klade radikální požadavky na reorganizaci a fundamentální strukturální proměnu post/moderních ozbrojených sil – po stránce technologicko-materiální, doktrinální i administrativní (Arquilla a Ronfeldt 2000: 45; Shannon 2008: 3). Operační úroveň analýzy je definována jako: „[...] hladina, na které jsou vedeny kampaně a významné operace, jež mají dosáhnout strategických cílů prostřednictvím definovaných operací“ (US Army 2001: 2–3). Tato hladina integruje taktické aktivity aktérů se strategickým cílem. Obecně proto lze tuto úroveň vnímat jako koordinovanou kumulaci taktických opatření, jejichž cílem je naplnění operačního (ideálně i strategického) cíle – operační umění v tomto případě determinuje kdy, kde a za jakým účelem jsou nasazeny větší zdroje a úsilí za účelem vítězství ve hře. Dané aktivity jsou zpravidla kontrolovány systémem personalizovaného velení, ve kterém se manifestuje fenomén Clausewitzova „vojenského génia“ (Clausewitz 2008: 50). Definovaná hladina bude v mé práci reprezentována komunitami hráčů MMORPG her World of Warcraft: Wrath of the Lich King a Guild Wars 2, které teoretický koncept rushingu aplikuje v průběhu tzv. „raidů“ a v rámci herního systému PvP (Player vs Player) a WvW (World vs World). Tato rovina se liší od úrovně taktické – především hloubkou časoprostorové konstrukce (delších temporálních intervalů), kdy operační

velitel/hráč (respektive tzv. „guild leader“) usiluje o anticipaci výsledku lokálních taktických střetů (dílčích konfrontací) a proponuje jejich využití tak, aby bylo dosaženo komparativních operačních (dlouhodobějších) výhod, jež přímo implikují strategickou výhru – v tomto případě konečný herní zisk z dané aktivity (Guerra 2011; Guild Wars 2 Wiki 2013; WoWWiki 2013).

Taktika je následně lapidárně definována jako: „[...] použití jednotek v boji“ (US Army 2001: 2–5). Taktická hladina tedy zahrnuje organizaci a manévry jednotek ve vztahu k terénu a nepřátelským aktivitám (Clausewitz 2008: 301, 495). Bazálním cílem taktiky je transformace bojové síly aktéra ve vítězství v bitvě, která je vnímána jako suma partikulárních konfrontací, jež jsou ve vzájemné relaci – důraz je zde kladen především na časový a kvantitativní faktor konfliktního procesu (Sun 2005: 23). Taktický faktor bude v rámci disertace přítomen v podobě segmentu hráčů FPS hry Call of Duty: Modern Warfare 2, který bude představovat analyticky nejnižší stupeň virtuálně-terénní aplikace rushingu (EndOTLine 2009). Taktický prvek bude tematizován pomocí boje na relativně krátkou vzdálenost, ve které je užíváno manévru a přímé i nepřímé palby k porážce oponenta (nepřátelských hráčů) a k vytvoření uspokojivého operačního a tedy i strategického výsledku (US Army 2001: 2–5). Důraz bude kladen na pozorování a analýzu kvalifikované implementace mobilních prvků, frenetického boje na malou a střední vzdálenost a asymetrického infiltračního boje pomocí samopalů, granátů a výbušnin (Iskandder2011 2012; Machinimarespawn 2010).

Dále bude aplikována teorie Clausewitzova „válečného génia“, který je reflexí požadavku „mistrovské zručnosti“ při výkonu vojenských aktivit – tato

polo/profesionalizace herních komunit se projevuje ve stratifikačním étosu, generování tzv. „skilled/pro-players“ a rovněž v již zmíněných pokusech o exaktní matematickou analýzu herní dynamiky (Boellstorff a kol. 2012: 34; Flashdeckanimations 2009). Clausewitzem definovaný génius vykazuje charakter synkretické racionálně-emocionální kategorie, která je schopna sama sebe manifestovat mimořádnými výkony, jež jsou produktem intenzivního duševního potenciálu, který vykazuje „komplexní a harmonická osobnost“ (komplementární syntéza odvahy, rozumu, rozhodnosti, rychlosti, energie, síly citu a charakteru). Válečný génius tak představuje užitečnou paralelu mezi „uměním hrát“ a „vojenským uměním“ (Clausewitz 2008: 50–59; Fuller 2011: 35–36).

Nutnost traktovat dva ontologické segmenty (virtuální a reálný) na třech hladinách analýzy si v rámci práce vyžádá flexibilní použití všech vhodných metodologických nástrojů a zároveň i jistou míru jejich transgrese, která bude odpovídat

Feyerabendově
„epistemologicko metodologickému
narchismu“ (Feyerabend 1993: 19–20).

V tomto duchu následně budou použity i vhodné teoretické/analytické koncepty z jiných relevantních oborů – antropologie války (koncepce zkoumající vztah násilí a kultury), sociologie organizace (prvek ne/hierarchických forem organizace a franšízy), vojenské teorie (nové teorie a praktické poznatky na poli post/moderních vojenských konceptů a swarmingu), sociobiologie (teorie stigmergie a metafora superorganismu), sociální psychologie (motivace a akceptovatelnost násilí) a politologie – organizované násilí *en masse* a jeho socio-politická dys/funkce (Keegan 1993: 24–28; Tilly 2006: 106; Parunak 2003: 26). Tím bude zároveň naplněn Clausewitzův postulát na harmonickou voluntaristickou

syntézu vědy a umění v kontextu referencí o vojenské teorii a praxi (Clausewitz 2008: 99–101; Nietzsche 2001: 56–57).

3. Shrnutí dosavadního výzkumu a zdrojů

Ačkoli má téma post/moderního válčení poměrně značný význam pro akademickou i profesní sféru, tak v současnosti není v rámci odborného diskurzu řešeno ve smyslu holistické analýzy normativního systému vojenské doktríny. Tento fenomén je tedy traktován primárně „popularizačními“ pracemi (Alvin a Heidi Tofflerovi, Michael Ignatieff), které neaspírají na komplexní porozumění danému jevu a poukazují spíše na evidentní aspekty soudobé formy válčení, které se projevují výraznou technizací (někdy až absurdním „technofetišmem“) konfrontace, absencí klasického dělení fronta x týl (kombatant x civilista), rostoucím významem mediální saturace konfliktu a zvýšenou mediálně-politickou „citlivostí“ k lidským ztrátám a k nepříznivému průběhu (stagnaci) dané konfrontace (Der Derian 2001: 49; Toffler a Tofflerová 2002: passim; Ignatieff 2001: 122–125).

Z akademických pozic (především pak těch českých) rovněž nebyla témata postmoderní války a její virtuální dimenze adekvátně prozkoumána a v žádném známém výzkumu tedy taktéž nebyl (nemohl být) kladen důraz na interdisciplinární přesahy a na praktickou aplikovatelnost zjištěných poznatků. Lze tak konstatovat, že akademická sféra v tomto směru kompletně rezignovala na ideu perfektibility praxe. Většina zahraničních výzkumů virtuální dimenze válčení (obvykle z pozice tzv. „herních studií“ a tzv. „virtuální antropologie/etnografie“) se zpravidla věnovala velmi specifickým izolovaným sub/kulturním aspektům (především diskursivním) kybernetických světů, které nebyly dále rozpracovány, uvedeny do

širšího odborného kontextu a zjednodušené pro snadnou aplikovatelnost v jiných oblastech výzkumu. Do jisté míry pak stále převládá akademický despekt k tomuto typu terénů – virtuální prostor je chápán jako oblast infantilní zábavy, která není hodna zájmu distingovaného vědce, vojenský terén je následně opomíjen a jeho výzkum je přenechán „absolventům vojenských akademií“. Minimálně anglosaské prostředí si však již začíná velmi dobře uvědomovat potenciál kybernetického terénu a úspěšně překonává i despekt k „vojákům“ (Boellstorff a kol. 2012: 26–28; Chen 2012: 11–17; Parunak 2003: 35–37). Některé výzkumy se mi jeví jako mimořádně významné signifikace a legitimizace virtuálního terénu – jedná se především o knihu Toma Boellstorffa (paradigmatická práce ze sub/oboru virtuální etnografie zaměřená na deskripci perzistentního světa hry *Second Life*), studii Alexe Goluba (výzkum paralel mezi virtuálními formami kořistnictví a reálnými válečnickými kulturami) a práci Marka Chena, která se podrobně věnuje analýze organizace a mechanismu profesionalizace herních praktik a procesu produkce elitního vědění. Všechny tyto výzkumy jsou však zaměřeny primárně na PvE (systém hraní proti předdefinovanému hernímu obsahu), zatímco můj výzkum bude orientován na segment PvP, ve kterém si hráči do značné míry generují vlastní herní obsah a přesahují původně zamýšlený rámec hry. Má práce se od výše zmíněných výzkumů bude odlišovat i tím, že intersubjektívni přesahy v mém případě nebudou směřovat do oblasti teorie identit a epistemologie, ale do problematiky teorie a antropologie války (Boellstorff 2008: 60–79; Golub 2010: *passim*; Chen 2012: 33–37).

Relevance dalšího výzkumu tohoto terénu (jím generovaných komunit, symbolických i vysoce funkčních vzorců) je dnes

prakticky nezpochybnitelná. Banální notorií je skutečnost, že v soudobé společnosti dochází k profusní vizualizaci většiny sociálních aktivit (od běžné komunikace, přes bankovní transakce až po traktované vedení války). Fenomén vizualizace následně výrazným způsobem ovlivňuje sociální prostor a velkou část dosud fyzických společenských procesů. Na obecné úrovni lze ve virtuálním světě pozorovat (a do značné míry i simulovat) současné vývojové tendence mezinárodní mocenské konfigurace směrem k postmodernímu systému (Krzysztofek 2010: 49–51; Kołodziej 2010: 193–194). Kybernetický svět rovněž vykazuje tendence k překonání monopolu vestfálského státního aktéra (manifestují se především „taktičtí géniové“ – substátní entity s relativně vysokou mírou autonomie), dochází k decentralizaci a redistribuci politické moci (koncept tzv. „plurilateralismu“), zintenzivňuje se vliv kompaktních narativ – náboženských i sekulárních (význam tzv. „ideokracie“) a prosazují se alternativní formy identit (dochází k významné transgresi teritoriality), ustupuje „ideál“ neprostopupné hranice (obecně se mění vztah k prostoru a archaickým „horizontům“) a teritoriálně-ekonomické autarkie. Dominantní je leitmotiv retikulárních organizačních struktur – od lokálních po interkontinentální propojení (Sørensen 2005: 104–109; Der Derian 2001: 98–101; Eichler 2007: 48–49).

4. Závěr – problematická místa a perspektivy výzkumu

Evidentním problematickým aspektem disertačního výzkumu je rozsáhlost výzkumného záměru (pokus o deskripci a analýzu až šesti herních komunit na třech teoreticko-analytických rovinách), jehož původní komplexita bude muset být v budoucnu redukována pomocí důrazu na etnografii jako metodu výzkumu malých

skupin v jimi generovaném mikrokontextu. Problematickou se též jeví otázka průniku do některých herních společenství, neboť nároky participace zde vyžadují značnou míru polo/profesionalizace aktivity. Výzkum profesionalizované komunity po etnografovi vyžaduje signifikantní dotace časové (nutnost se hru dokonale „naučit“, pravidelná herní aktivita, participace na virtuálních i fyzických „eventech“, účast na mimoherních aktivitách – již zmíněný theorycraft a machinima) i finanční (nároky na hardware a pořízení profesionálního herního vybavení), které mohou snadno překonat i výdaje na realizaci tradičního fyzického výzkumu – především v již zmíněném důrazu na „plnou participaci“ (Boellstorff a kol. 2012: 43, 76). Specifický problém pro akademickou recepci mého výzkumu může představovat pacifistický étos moderní vědy (od traumatu druhé světové války se projevuje v mnohdy až rituálním důrazu na etiku výzkumu, ideu integrace, spolupráce a v pseudo/medicínském vnímání konfliktu jako patologického fenoménu, který je nutno „vyřešit“). Tento liberálně-demokratický „etický úzus“ soudobé vědy je tak do značné míry nekompatibilní s „emickými“ sub/kulturními normami kybernetických „válečných kultur“, kde jsou určité formy antisociálního chování naopak vnímány jako standardní forma existence (Boellstorff a kol. 2012: 140). Potenciální přínosy mého výzkumu jsou pak stejně rozsáhlé jako jeho problematické a kontroverzní aspekty. Výzkum může přinést zajímavé poznatky pro antropologii války (analýza vztahu kultury a násilí), vojenskou teorii (data o aplikaci síťové organizace a základních aspektů swarmingu/mobilního válčení ve virtuálních komunitách), sociobiologii (kybernetické formy implementace aspektů stigmergie a organizačního paradigmatu superorganismu). Práce

může mít i signifikantní přínos pro současnou politickou teorii a mezinárodní vztahy (bezpečnostní studia). Výzkum totiž do značné míry rezonuje s klasickou Clausewitzovou tezí: „[...] *válka není pouze politický akt, nýbrž opravdový nástroj politiky, pokračování politických styků a jejich provádění jinými prostředky*“ (Clausewitz 2008: 36). Tato lakonická Clausewitzova maxima je v naprostém souladu i s teoriemi Suna Tzu, které válku identifikují jako primární zájem a nástroj státu (kolektivu), kterému je nezbytné věnovat „[...] *péči nikdy neutuchající*“ (Sun 2005: 15). Obdobně pragmatický a instrumentálně racionální „politologický“ přístup k organizovanému násilí se vyskytuje i v Kautiljově Arthašástrě, která velmi podrobně traktuje diplomatický a obecně psychologický význam hrozby silou (Kautilja 2001: 308–309). Známa je rovněž Machiavelliho rekurzivní relace mezi násilím, legalitou a stabilní politickou mocí (Machiavelli 2001: 45). Charles Tilly pak fenomén tzv. „kolektivního násilí“ dává do souvislosti s diskontinuitními skupinovými požadavky kompetitivně-politického charakteru a rovněž se věnuje velmi perspektivní problematice izolovaného individuálního násilí, která je v herní komunitě bohatě zastoupena (Tilly 2006: 35). V neposlední řadě je možné zmínit i klasickou ideu Maxe Webera, která identifikuje monopol na násilí jako definiční aspekt státní (obecně politické) entity (Weber 2009: 244). Dalším potenciálním přínosem disertačního výzkumu mohou být zajímavé přesahy do problematiky politické filosofie a příspěvek k úvahám o transgresi „etických norem“ a o (v současném liberálně-demokratickém diskursu dosti podceňovaném) významu kolektivního a individuálního násilí (Nietzsche 1995: 41; Evola 2009: 65–67; Jancalve 2009).

Zdroje

Literatura

ARQUILLA, John a RONFELDT, David: 1997. Cyberwar is coming!. In: Arquilla, John a Ronfeldt, David (eds.): *In Athena's Camp: Preparing for Conflict in the Information Age*. Santa Monica: RAND Corporation, s. 23–60.

ARQUILLA, John a RONFELDT, David: 2000. *Swarming and the Future of Conflict*. Santa Monica: RAND Corporation.

ARQUILLA, John: 2010. The New Rules of War. *Foreign Policy* March/April 2010 (http://www.foreignpolicy.com/articles/2010/02/22/the_new_rules_of_war?page=0,5,1.4. 2013).

ARQUILLA, John: 2011. *Insurgents, Raiders, and Bandits: How Masters of Irregular Warfare Have Shaped Our World*. Lanham, Maryland: Ivan R. Dee.

BAUDRILLARD, Jean: 2001. *Dokonalý zločin*. Olomouc: Periplum.

BAUMAN, Zygmunt: 2008. *Tekuté časy: Život ve věku nejistoty*. Praha: Academia.

BOELLSTORFF, Tom a kol.: 2012. *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method*. Princeton, New Jersey: Princeton University Press.

BOELLSTORFF, Tom: 2008. *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton University Press: Princeton, New Jersey.

BONABEAU, Eric: 2003. Swarming Intelligence. In: Inbody, Donald, Chartier, Christopher, DiPippa, Damian a McDonald, Brian (eds.): *Swarming: Network Enabled C4ISR 13-14 January 2003*. McLean, VA: Joint C4ISR Decision Support Center, Section C, s. 19–25.

CLAUSEWITZ, Carl von: 2008. *O válce*. Praha: Academia.

CLOUGH, Bruce: 2003. Swarming Intelligence. In: Inbody, Donald, Chartier, Christopher, DiPippa, Damian a McDonald, Brian (eds.): *Swarming: Network Enabled C4ISR 13-14 January 2003*. McLean, VA: Joint C4ISR Decision Support Center, Section C, s. 2–5.

CORUM, James: 1992. *The Roots of Blitzkrieg: Hans von Seeckt and German Military Reform*. Lawrence: University Press of Kansas.

DER DERIAN, James: 2001. *Virtuous War: Mapping the Military-Industrial-Media-Entertainment Network*. Boulder: Westview Press.

DRULÁK, Petr a kol.: 2008. *Jak zkoumat politiku: kvalitativní metodologie v politologii a mezinárodních vztazích*. Praha: Portál.

EDWARDS, Sean: 2000. *Swarming on the Battlefield: Past, Present, and Future*. Santa Monica: RAND Corporation.

EDWARDS, Sean: 2003. Military History of Swarming. In: Inbody, Donald, Chartier, Christopher, DiPippa, Damian a McDonald, Brian (eds.): *Swarming: Network Enabled C4ISR 13-14 January 2003*. McLean, VA: Joint C4ISR Decision Support Center, Section C, s. 2–11.

EICHLER, Jan: 2007. *Terorismus a války na počátku 21. století*. Praha: Karolinum.

EVOLA, Julius: 2009. *Jezdit na tygru*. Praha: Triton.

- FEYERABEND, Paul: 1993. *Against Method: Outline of an Anarchist Theory of Knowledge*. Biddles Ltd: London.
- FIALA, Petr a SCHUBERT, Klaus: 2000. *Moderní analýza politiky: Uvedení do teorií a metod policy analysis*. Brno: BARRISTER & PRINCIPAL.
- FULLER, John F. C.: 2011. *Generalship: Its Diseases And Their Cure. A Study Of The Personal Factor In Command*. Charleston, SC: CMP Productions.
- GALATÍK, Vlastimil, KRÁSNÝ, Antonín a ZETOCHA, Karel: 2008. *Vojenská strategie*. Praha: Ministerstvo obrany ČR.
- GOLUB, Alex: 2010. Being in the World (of Warcraft): Raiding, Realism, and Knowledge Production in Massively Multiplayer Online Game. *Anthropological Quarterly*, roč. 83, č. 1, s. 17–46.
- GREENE, Robert: 2006. *The 33 Strategies of War*. New York: Penguin Books.
- GUDERIAN, Heinz: 1999. *Achtung – Panzer! The Development of Tank Warfare*. London: Cassell.
- GUILD WARS 2 WIKI: 2013. *World versus World*. Guild Wars 2 Wiki (http://wiki.guildwars2.com/wiki/World_versus_World, 2. 12. 2013).
- HALL, Allan: 2011. Junkies in jackboots: Nazi soldiers given highly addictive crystal meth to help them fight harder and longer. *Daily Mail*, 31 March 2011 (<http://www.dailymail.co.uk/news/article-1371512/Nazis-fed-speed-infantrymen-tested-cocaine-like-stimulant-concentration-camps.html>, 1. 4. 2013).
- HUGHES, Daniel J.: 1993. *Moltke on the Art of War: Selected Writings*. New York: Ballantine Books.
- HUNTINGTON, Samuel P.: 2001. *Střet civilizací: Boj kultur a proměna světového řádu*. Praha: Rybka Publishers.
- CHARTIER, Chris: 2003. Overview of Proceedings: Swarming, Network-Enabled C4ISR, and U.S. Military Transformation. In: Inbody, Donald, Chartier, Christopher, DiPippa, Damian a McDonald, Brian (eds.): *Swarming: Network Enabled C4ISR 13-14 January 2003*. McLean, VA: Joint C4ISR Decision Support Center, Section B, s. 1–15.
- CHEN, Mark: 2012. *Leet Noobs: The Life and Death of an Expert Player Group in World of Warcraft (New Literacies and Digital Epistemologies)*. New York: Peter Lang Publishing.
- IGNATIEFF, Michael: 2011. *Virtuální válka*. Praha: Themis.
- JOMINI, Antoine-Henri: 2011. *The Art of War*. Memphis: Bottom of the Hill Publishing.
- KAUTILJA, Višnugupta: 2001. *Kautiljova Arthaśāstra aneb Učebnice věcí světských*. Praha: Arista.
- KEEGAN, John: 1993. *A History of Warfare*. New York: Vintage Books.
- KOŁODZIEJ, Radosław: 2010. Świat wirtualny a realne problemy. In: Korab, Kazimierz (ed.): *Wirtual: Czy nowy wspaniały świat?*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe, s. 183–202.
- KRZYSZTOFEK, Kazimierz: 2010. Hiperpieniegdz w hiperspołeczeństwie. In: Korab, Kazimierz (ed.): *Wirtual: Czy nowy wspaniały świat?*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe, s. 49–67.

LEONHARD, Robert: 1991. *The Art of Maneuver: Maneuver-Warfare Theory and AirLand Battle*. New York: Ballantine Books.

LUPTÁK, Ľubomír a KALINIČ, Petr: 2012. Swarming – základní aspekty, vývoj a perspektivy využití konceptu. *Vojenské rozhledy* 2/2012, s. 59–68.

MACHIAVELLI, Niccolò: 2001. *Úvahy o vládnutí a o vojenství: Vladař, Úvahy o umění válečném, Rozpravy o prvních deseti knihách Tita Livia*. Praha: Argo.

MOSHFEGH, Allen: 2003. Autonomous Intelligent Networks and Systems (AINS). In: Inbody, Donald, Chartier, Christopher, DiPippa, Damian a McDonald, Brian (eds.): *Swarming: Network Enabled C4ISR 13-14 January 2003*. McLean, VA, Joint C4ISR Decision Support Center, Section F, s. 6–14.

NASTOUPIL, Josef: 2000. *Malá encyklopedie vojenské strategie*. Praha: Ministerstvo obrany České republiky – AVIS.

NAVEH, Šimon: 2001. Michail Nikolajevič Tučačevskij. In: Shukman, Harold (ed.): *Stalinovi generálové*. Praha-Plzeň: BETA-DOBROVSKÝ a Ševčík, s. 258–275.

NIETZSCHE, Friedrich W.: 1995. *Tak pravil Zarathustra*. Olomouc: Votobia.

NIETZSCHE, Friedrich W.: 2001. *Ecce Homo: Jak se stát, čím kdo jsme*. Olomouc: J. W. Hill.

PARUNAK, Van: 2003. Making Swarming Happen. In: Inbody, Donald, Chartier, Christopher, DiPippa, Damian a McDonald, Brian (eds.): *Swarming: Network Enabled C4ISR 13-14 January 2003*. McLean, VA: Joint C4ISR Decision Support Center, Section C, s. 26–40.

RIGGS, John: 2003. U.S. Army Objective Force. In: Inbody, Donald, Chartier, Christopher, DiPippa, Damian a McDonald, Brian (eds.): *Swarming: Network Enabled C4ISR 13-14 January 2003*. McLean, VA: Joint C4ISR Decision Support Center, Section D, s. 2–10.

SABOLČÍK, Dušan a FUCHS, Jiří: 2007. *Budoucí války ve městech*. Praha: Ministerstvo obrany ČR – AVIS.

SHANNON, William D.: 2008. *Swarm Tactics and the Doctrinal Void: Lessons from the Chechen Wars*. Monterey: Naval Postgraduate School.

SØRENSEN, Georg: 2005. *Stát a mezinárodní vztahy*. Praha: Portál.

STEVENS, Henry: 2007. *Hitler's Suppressed and Still-Secret Weapons, Science and Technology*. Kempton: Adventures Unlimited Press.

SUN, Mistr: 2005. *O umění válečném*. Praha: Naše vojsko.

THAGARD, Paul: 2001. *Úvod do kognitivní vědy: Mysl a myšlení*. Praha: Portál.

TILLY, Charles: 2006. *Politika kolektivního násilí*. Praha: Sociologické nakladatelství.

TIMKO, Ján: 1986. *Voják v psychické zátěži*. Praha: Naše vojsko.

TOFFLER, Alvin a TOFFLEROVÁ, Heidi: 2002. *Válka a antiválka: Jak porozumět dnešnímu globálnímu chaosu*. Praha: Dokořán.

TSOURAS, Peter G.: 2007. *Slovník vojenských citátů*. Praha: Baronet.

US ARMY: 1993. *Field Manual No. 100-5*. Washington, D. C.: Headquarters Department of the Army.

US ARMY: 2001. *Field Manual No. 3-0*. Washington, D. C.: Headquarters Department of the Army.

WEBER, Max: 2009. *Metodologie, sociologie a politika*. Praha: OIKOYMENH.

WOWWIKI: 2013. *Player vs. Player*. WoWWiki ([http://www.wowwiki.com/Player vs._ Player](http://www.wowwiki.com/Player_vs._Player), 2. 12. 2013).

САВИН, Леонид В.: 2011. *Сетецентричная и сетевая война: Введение в концепцию*. Москва: Евразийское движение.

Audiovizuální materiály

GUERRO, Cesar: 2011. *Ultimo boss Wrath of the Lich King of Tarreo Guild : The alliance of Templars*. YouTube (<http://www.youtube.com/watch?v=TSuTssOlpdg>, 2. 12. 2013).

CHILLINCRUISIN: 2011. *Zerg rush and the guy rage quits*. YouTube (<http://www.youtube.com/watch?v=m7XvYllxyxo>, 2. 12. 2013).

JANCALVE: 2009. *Decus II Part 1/2 – Frost PvP (WOTLK)*. YouTube (<http://www.youtube.com/watch?v=MiyZNn9k2As>, cit. 2. 12. 2013).

ENDOTLINE: 2009. *Modern Warfare 2 – Fastest nuke on Karachi - Rush class*. YouTube (<http://www.youtube.com/watch?v=FXv5Ma3n1qE>, 2. 12. 2013).

FLASHDECKANIMATIONS: 2009. *Counter-Strike – DE dust2 HD*. YouTube (<http://www.youtube.com/watch?v=5Cjrp23lB5M>, 2. 12. 2013).

HOARD, Thomas: 2009. *Double lvl 80 Arcane/frost mage arena*. YouTube (<http://www.youtube.com/watch?v=uUOeHgQsz20>, 2. 12. 2013).

ISKANDDER2011: 2012. *MW3 | Фугасы моей команды – 3 | xx Staff xx*. YouTube (http://www.youtube.com/watch?v=P_c6m8M02mw, 2. 12. 2013).

LIANG, David: 2006. *Boxer's Immortal Marines*. YouTube. 8. 2. 2006, <http://www.youtube.com/watch?v=WJp0t9n8DWk>, 2. 12. 2013.

MACHINIMARESPAWN: 2010. *World's Fastest Nuke? – Legit or Not? (MW2 Gameplay/Commentary)*. YouTube (<http://www.youtube.com/watch?v=QNK-znYOoPM>, 2. 12. 2013).

ХВОХАНОУ: 2010. *P90 – Modern Warfare 2 Multiplayer Weapon Guide*. YouTube (<http://www.youtube.com/watch?v=do27zZQDT7U>, 2. 12. 2013).

ДУГИН, Александр: 2011. *Грузии грозит кровавая каша*. YouTube (<http://www.youtube.com/watch?v=ctJcxqsA9XQ>, 2. 12. 2013).

* **Mgr. Petr Kalinič**, kalinic@ksa.zcu.cz, Katedra antropologie, FF ZČU v Plzni, 2. ročník, prezenční forma, školitel: Prof. RNDr. Ivo Budil, Ph.D., DSc.