

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FILOZOFICKÁ FAKULTA

Ústav informačních studií a knihovnictví

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Mgr. Tereza Šírová

**Vztah počítačové hry
a její audiovizuální předlohy**

**The Relationship between the Computer Game
and its Audiovisual Pattern**

Praha 2012

Vedoucí práce: Mgr. Josef Šlerka

Bibliografický záznam

ŠÍROVÁ, Tereza. *Vztah počítačové hry a její audiovizuální předlohy*. Praha, 2012. 99 s.
Diplomová práce (Mgr.) Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, Ústav informačních studií a knihovnictví. Vedoucí diplomové práce Mgr. Josef Šlerka.

Poděkování

Děkuji tímto vedoucímu své diplomové práce Mgr. Josefu Šlerkovi za metodické pokyny při vedení práce, za veškerou pomoc a zejména za trpělivost.

Dále si poděkování zaslouží:

- moje rodina za umožnění studia a za všestrannou podporu nejen během zpracovávání této diplomové práce
- Zuzana Fojčíková za provedení korektury
- Iva Lokvencová za pomoc s formální úpravou práce

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně, že jsem řádně citovala všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 2. 1. 2012

Mgr. Tereza Šírová

Abstrakt

Diplomová práce *Vztah počítačové hry a její audiovizuální předlohy* se zabývá společnými a odlišnými znaky počítačových her a audiovizuálních děl. Prezentuje některé teorie, které reflektují různé názorové proudy na ovlivňování nebo prolínání uvedených mediálních forem. Z těchto teorií vychází návrh kategorizace herních a filmových adaptací vzniklých podle předloh. Do každé ze tří navrhovaných kategorií jsou zařazeny konkrétní příklady počítačových her vzniklých na motivy filmů či seriálů i méně časté příklady filmů, inspirovaných počítačovými hrami. Závěrečnou část práce tvoří obsáhlá případová studie, porovnávající počítačovou hru *Lost: Via Domus* s její předlohou – seriálem *Ztraceni*.

Klíčová slova

počítačové hry, filmy, seriály, předloha, adaptace, typologie, kategorizace, porovnání, komparativní analýza, *Ztraceni*, *Lost*, nová média, transmediální vyprávění, mediální teorie, remediace, literární teorie, narativita

Abstract

Diploma thesis *The Relationship between the Computer Game and its Audiovisual Pattern* deals with the similarities and differences between the computer games and audiovisual works. The thesis presents some theories reflecting different points of view to the influence and blending of these media forms. Those theories are the base for a suggestion of typology of games and movies adaptations that were made according to a pattern. In each of three suggested categories, there are mentioned some particular examples of computer games that were inspired by movie or series and also examples of movies that were inspired by computer game. The final chapter is a case study which compares the computer game *Lost: Via Domus* to its audiovisual pattern – series *Lost*.

Keywords

computer games, movies, series, pattern, adaptation, typology, categorization, comparison, comparative analysis, *Lost*, new media, transmedia storytelling, media theories, remediation, theories of literature, narrativity

Vysoká škola: Univerzita Karlova

Fakulta: Filozofická fakulta

Součást: Ústav informačních studií a knihovnictví

Školní rok: 2008/2009

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

Jméno a příjmení studenta: Bc. Tereza Šírová
Datum narození: 11.6.1985
Kontaktní adresa: Rozsochy 93, Rozsochy, PSČ 592 57
Obor studia: Studia nových médií
Název práce v češtině: Vztah počítačové hry a její audiovizuální předlohy
Název práce v angličtině: The relationship between a computer game and its audiovisual pattern
Vedoucí práce: Mgr. Josef Šlerka

Pokyny pro vypracování:

Cílem práce je popsat vztah mezi počítačovými hrami a hrami pro mobilní telefony, vzniklými na motivy filmů či televizních seriálů, s jejich audiovizuálními předlohami. V teoretické části práce budou analyzována pravidla pro převod audiovizuálních děl do podoby počítačových her (a naopak) z hlediska teorie nových médií, zejména pak z teoretických směrů hovořících o remediaci a jazyce nových médií. Druhá část práce bude demonstrovat a ověřovat platnost těchto teorií a pravidel na konkrétní případové studii; půjde o porovnání televizního seriálu Ztraceni (Lost) jako předlohy a počítačových her a her pro mobilní telefony, které byly tímto seriálem inspirovány.

Předběžná osnova práce:

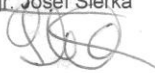
1. Typologie počítačových her, terminologická poznámka, počítačová hra v teorii nových médií
2. Rozdíly ve struktuře, jazyce a vyjadřovacím aparátu počítačové hry a audiovizuálního díla ve vztahu k teorii jazyka nových médií a teorii remediace
3. Počítačové hry na motivy audiovizuálních děl – typologie, konkrétní příklady a syntéza teorie a praxe (pravidel přepisu předlohy do podoby počítačové hry)
4. Případová studie: Porovnání počítačových her a her pro mobilní telefony a seriálu Ztraceni (Lost) s důrazem na vyprávěcí postupy, členění děje, zlomové události ve vývoji příběhu, charakteristiky postav, lokaci a celkovou „atmosféru“ díla
5. Syntéza zjištění z případové studie a kritické analýzy teorií, závěry

Diplomová práce bude připravena v souladu s platnými vnitřními předpisy FF UK a dalšími metodickými pokyny a normativními dokumenty.

Doporučená literatura:

1. MCGANN, Neal. *Watching Games And Playing Movies : The Influence Of Cinema On Computer Games*. [Dublin.], 2003. VI, 57 s. Diplomová práce. Dublin Institute of Technology. Dostupný také z WWW: <http://www.gamecareerguide.net/education/theses/20040515/Thesis_Watching_Games.doc>.
2. JUUL, Jesper. Games Telling stories? : A brief note on games and narratives. *Game Studies : the international journal of computer game research* [online]. June 2001, vol. 1, issue 1 [cit. 2009-05-14]. Dostupný z WWW: <<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/?ref=Fuckonly.com>>.
3. JENKINS, Henry. Game Design as a Narrative Architecture. In WARDRIP-FRUIIN; HARRIGAN, Pat (ed.). *First person : new media as story, performance, and game*. Cambridge (MA, USA) : MIT Press, c2004, s. 118-130. Dostupný také z WWW: <http://newmediastudies.stockton.edu/pdf_library/jenkins%20game%20design.pdf>. ISBN 0-262-23232-4.
4. BOLTER, J. David; GRUSSIN, Richard. *Remediation : Understanding New Media*. Cambridge (MA, USA) : MIT Press, c1999. xi, 295 s. ISBN 0-262-02452-7.

Vedoucí práce (podpis): Mgr. Josef Šlerka



Datum zadání práce: 14.5.2009

L.S.

Univerzita Karlova v Praze
Filozofická fakulta (4)
Studijní oddělení
Praha 1, nám. J. Palacha 2, 116 38


PhDr. Richard Papík, Ph.D.

.....
Vedoucí základní součásti


.....
Děkan

V Praze dne 14.5.2009

Obsah

Úvod	10
1. Počítačová hra - definice, typologie	12
1. 1 Hra jako lidská činnost.....	12
1. 2 Počítačová hra	13
1. 3 Typologie počítačových her	13
<i>Adventura</i>	14
<i>Akční hra</i>	15
<i>Arkáda</i>	15
<i>Simulátor</i>	15
<i>Strategie</i>	15
<i>Role Play Game (RPG)</i>	15
2. Jazyk audiovizuálního díla a počítačové hry	17
2. 1 Terminologická poznámka	17
2. 2 Teorie remediace	18
2. 3 Remediace a počítačové hry	19
2. 4 Složky a struktura fikčního narativního díla	22
<i>Složky narativního díla</i>	23
<i>Struktura narativního díla</i>	25
2. 5 Narativita vs. interaktivita.....	27
2. 6 Audiovizuální média a počítačové hry – podobnosti a rozdíly ve složkách a struktuře.....	29
<i>Postava</i>	30
<i>Děj, čas a způsob vyprávění</i>	30
<i>Jazyk</i>	32
3. Vztah audiovizuálního díla a počítačové hry	33
3. 1 Vliv audiovizuálních médií na počítačové hry	33
3. 2 Vliv počítačových her na audiovizuální média.....	35
3. 3 Dva názory na prolínání audiovizuálních děl a her	37
<i>Odpůrci: Richard Rouse a Jesper Juul</i>	37
<i>Zastánce: Henry Jenkins</i>	39
<i>Transmediální vyprávění</i>	40

4. Hry a audiovizuální média – typologie a konkrétní příklady	42
4. 1 Opisující adaptace.....	43
<i>Harry Potter (Electronic Arts, 2001-2011)</i>	43
<i>Pán prstenů (Electronic Arts, 2002-2003)</i>	47
<i>King Kong (Ubisoft, 2005)</i>	48
<i>Prison Break (DeepSilver, 2010)</i>	48
4. 2 Inspirované adaptace	49
<i>Buffy, přemožitelka upírů (Fox Interactive a Electronic Arts, 2002)</i>	49
<i>Resident Evil (2002, režie Paul Anderson)</i>	50
<i>Silent Hill (2006, režie Christophe Gans)</i>	51
4. 3 Transmediální adaptace.....	54
<i>Tomb Raider (2001, režie Simon West a 2003, režie Alan Silvestri)</i>	55
<i>Matrix (2003 a 2005, Shiny Entertainment)</i>	57
5. Případová studie: Seriál Ztraceni a hra Lost: Via Domus	58
5. 1 Seriál Ztraceni.....	58
<i>Ztraceni jako transmediální vyprávění</i>	60
5. 2 Počítačová hra Lost: Via Domus.....	63
5. 3 Porovnání seriálu Ztraceni a počítačové hry Lost: Via Domus.....	66
<i>Postavy</i>	66
<i>Lokace</i>	73
<i>Předměty</i>	77
<i>Úkoly, události a celkový děj</i>	79
<i>Propracovanost fikčního světa</i>	83
<i>Celková atmosféra</i>	85
<i>Způsob vyprávění a zachycení času</i>	87
<i>Jazyk</i>	88
<i>Závěr případové studie</i>	89
Závěr	90
Summary	92
Seznam použité literatury a pramenů	94
<i>Monografie a diplomové práce</i>	94
<i>Elektronické články</i>	95
<i>Webové stránky</i>	96
<i>Další prameny</i>	98
Seznam příloh	99

Úvod

Prvotním impulsem pro výběr tématu této diplomové práce byl můj osobní vztah k seriálu *Ztraceni*. Sledovala jsem jej od jeho uvedení na české obrazovky až do jeho skončení. Shodou okolností těchto šest let přesně pokrylo mých šest let studií žurnalistiky, mediálních studií a studií nových médií. Právě na tomto seriálu jsem mohla názorně sledovat nové trendy ve vývoji starých i nových médií, jejich setkávání, rozcházení, propojování a také práci s mimomediálními „odkazy“ - fenomén, který Henry Jenkins nazývá „transmedia storytelling“ čili transmediální vyprávění. Rozhodla jsem se proto jednomu „výseku“ tohoto velkého transmediálního vyprávění věnovat podrobněji.

Počítačovou hru jsem si zvolila z důvodu dostupnosti a zároveň dostatečné rozsáhlosti, aby se následné porovnávání mohlo stát nosnou součástí celé diplomové práce. Svou roli samozřejmě hrál i fakt, že v dřívějších letech jsem se hraní počítačových her, zejména adventur, taktéž věnovala – sice nikterak zapáleně a intenzivně, ale s radostí. Diplomová práce porovnávající seriál a počítačovou hru a zasazující je do kontextu studovaného oboru mi tedy nabídla příležitost spojit pověstné „příjemné s užitečným.“ Do současnosti totiž na Univerzitě Karlově nevznikla práce, věnující se tomuto tématu.

Struktura práce

Práce je členěna do pěti kapitol. První, čistě teoretická, se věnuje obecně problematice počítačových her a zasazuje je do mediálního a literárně-teoretického kontextu. Druhá se věnuje konkrétním rozdílům mezi oběma mediálními formami. Třetí kapitola popisuje vzájemné vlivy počítačových her a audiovizuálních médií. Dále prezentuje dva názorové proudy mezi současnými mediálními teoretiky a herními designéry, kteří se vyjadřují k trendu prolínání obou mediálních forem. Čtvrtá kapitola navrhuje možnou kategorizaci herních či filmových adaptací a uvádí konkrétní příklady.

Pátou kapitolu tvoří deskriptivní případová studie, porovnávající počítačovou hru *Lost: Via Domus* (2008, Ubisoft) a její audiovizuální předlohu – seriál *Ztraceni* (ABC, 2004 - 2010). Jejím cílem je porovnat hlavní aspekty obou děl a na jejich základě hru zařadit do jedné z kategorií, uvedených ve třetí kapitole.

Práce se mírně odchyluje od schváleného zadání. Kromě pochopitelných drobnějších změn ve struktuře a obsahu je zásadním rozdílem rozhodnutí neanalyzovat v práci i hry pro mobilní telefony. Důvodem je jak otázka rozsahu práce, tak i její ucelenosti. I v teoretické části jsem byla nucena zaměřit se podrobně pouze na jeden výsek z celku počítačových her, a to na hry s výraznou narativní čili vyprávěcí složkou. U her pro mobilní telefony na motivy seriálu *Ztraceni* (tedy u her pro telefony běžně dostupné cca před 2-3 roky) je tato narativní složka poněkud omezena. Proto jsem se rozhodla analyzovat pouze počítačovou hru *Lost: Via Domus*.

Zdroje a materiály

Při zpracovávání teoretické části byla základním zdrojem informací odborná literatura a diplomové práce zaměřené na nová média, počítačové hry, literární teorii a podobně. V části praktické jsem čerpala taktéž z diplomových prací, dále z odborných článků a recenzí na Internetu. Pro případovou studii pak je zásadním materiálem počítačová hra *Lost: Via Domus* a epizody z prvních tří sérií seriálu *Ztraceni*.

1.

Počítačová hra - definice, typologie

1. 1. *Hra jako lidská činnost*

Na samý úvod této kapitoly považuji za vhodné vysvětlit, co je vlastně hra. Fenomémem her a hráčství se zabýval francouzský filozof, sociolog a spisovatel **Roger Caillois**, který navázal na holandského kulturního historika Johana Huizingy. Ten hru definoval jako dobrovolnou aktivitu, která stojí mimo skutečný život a hráče do sebe vtahuje. Není vázána na majetek, nepřináší zisk, existuje ve svých vlastních prostorových i časových hranicích a má vnitřní pravidla. Pomáhá začlenění do společenských skupin a vymezuje je vůči okolí vyvoláváním pocitu sounáležitosti.¹

Caillois definici dále propracoval a vymezil šest základních vlastností her: dobrovolnost, oddělenost od reality, nejistota výsledku, žádná produktivita, přítomnost pravidel a předstírání. S nadsázkou lze říci, že hra je „čistým mrháním časem, energií, vynalézavostí, schopnostmi a často i penězi.“² Sám však podotýká, že ani tato obecná charakteristika nevystihuje všechny typy her.³

Podle Cailloisova pojetí lze hry rozdělit do dvou skupin. Některé hry (zejména společenské nebo počítačové) mají svá předem stanovená pravidla, která později nelze překročit (nebo je hráč za jejich porušení potrestán); přitom však nechávají hráči značný prostor pro jeho vlastní aktivitu. Pro jiné hry je klíčové předstírání, improvizace nebo sdílení nějaké představy – to je charakteristické zejména pro dětské hry „na něco“, případně hraní s hračkami, které nejčastěji odkazují ke světu dospělých.^{4 5}

¹ CAILLOIS, Roger. *Men, Play and Games*. Chicago : University of Illinois Press, 2001. s. 4.

² Tamtéž. s. 5 - 6.

³ Tamtéž. s. 9.

⁴ Tamtéž. s. 9 – 10.

⁵ *Tato diference je patrná i v mnoha jazycích: čeština používá výrazy hrát, tak hrát si – první odkazuje spíše ke hře s pravidly, druhý ke hře předstírající. Podobný rozdíl lze nalézt i v mnoha germánských jazycích: angličtina rozlišuje výrazy game vs. play. Švédština používá pro dětské, předstírající hraní si sloveso leker, kdežto pro hru s pravidly (sport, počítačová hra, ale také hra na hudební nástroj) se používá sloveso spelar.*

1. 2. Počítačová hra

Pro definici počítačové hry je možné sáhnout ke specializovaným teoretikům. **Espen Aarseth, Marie Smedstad a Lise Sunnanå** ve svém článku o typologii počítačových her uvádějí: „Hra je dobrovolná činnost obsahující pravidla, která vyžaduje jednoho nebo více hráčů. Hráčem je osoba, účastníci se hry. Protihráčem je druhá strana, kterou je možné porazit. Může to být další osoba, mechanismus nebo program.“⁶ Počítačovou hrou se proto rozumí zábavný interaktivní program pro PC, ovládaný uživatelem (hráčem).

1. 3. Typologie počítačových her

Je několik možností, jak k třídění počítačových her přistoupit. V první řadě je nutné si uvědomit, že počítačová hra leží na pomezí dvou oblastí – lze ji brát jako počítačový program, stejně tak jako jakoukoli hru, například i společenskou. Tím se možnosti typologie ještě rozšiřují.

Univerzální, avšak pro účely této práce příliš obecný přehled typologií a třídění počítačových programů navrhuje **Paul A. Mayer**. Uvádí několik variant třídění programů (tedy nejen počítačových her). Mayerem uváděné typologie mohou poukázat na některá kritéria, důležitá pro kategorizaci počítačových her. Mayer uvádí například následující:

- směr přenosu informací (z centra k uživateli / mezi uživateli navzájem)
- lineární / nelineární postup programu
- typ komunikace (monologická / dialogická / teleologická)
- míra interaktivity
- míra intenzivnosti nebo realističnosti prožitku (vividness)⁷

⁶ AARSETH, Espen; SMEDSTAD, Solveig Marie; SUNNANÅ, Lise. *A Multi-Dimensional Typology of Games*. Utrecht University and Digital Games Research Association [online]. 2003. Dostupný z WWW: <<http://www.digra.org/dl/db/05163.52481.pdf>>. S. 49.

⁷ MAYER, Paul A. . *Typologies for the Analysis of Computer Media* . Convergence [online]. 1997. Dostupný z WWW: <<http://con.sagepub.com/content/3/2/82>>. S. 86 – 95.

Za pozornost stojí především poslední dvě uvedená kritéria. Mayer v článku uvádí tabulku s příklady počítačových programů, přičemž zástupci moderních počítačových her se objevují v oblasti velké interaktivity a střední míry „prožitku“. Je to zcela pochopitelné, protože hlavními cíli počítačové hry je hráče zaujmout, vtáhnout, a pobavit.

Jinou, již přímo na počítačové hry zaměřenou typologii nabízí **Espen Aarseth, Marie Smedstad and Lise Sunnanå**. Zaměřují se na pět základních aspektů počítačových her, z nichž vycházejí možnosti třídění: prostor, čas, hráčská struktura, kontrola, pravidla.⁸ Každou hru je možné následně zařadit do některé z kategorií, které z tohoto členění vyplývají. Takováto typologie je však stále příliš abstraktní.

Hry lze dělit i podle námětu, jak to v knize *Remediation: Understanding New Media* zmiňují **Jay Bolter s Richardem Grussinem**. „Termín počítačové hry pokrývá širokou škálu forem, včetně násilných akčních her, strategií, her na hrdiny a her narativních, erotických až přímo pornografických aplikací, ale také her karetních, logických, procvičovacích a vzdělávacích.“⁹

Mezi hráči počítačových her se proto stále těší největší oblibě klasická žánrová typologie (používaná cca od konce 80. let 20. století¹⁰), která nevychází z jasně daných kritérií, ale zato je srozumitelná široké veřejnosti:

Adventura – dobrodružně laděná interaktivní hra, v níž hráč postupným řešením rozmanitých úkolů a logických hádanek směřuje k vyřešení určité zápletky. Důraz je kladen na prostředí, na komunikaci s dalšími postavami, sběr předmětů a jejich využívání atd. Adventury často mívají detektivní námět.

⁸ AARSETH, Espen; SMEDSTAD, Solveig Marie; SUNNANÅ, Lise. *A Multi-Dimensional Typology of Games*. Utrecht University and Digital Games Research Association [online]. 2003. Dostupný z WWW: <<http://www.digra.org/dl/db/05163.52481.pdf>>. S. 50 - 53.

⁹ BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: The MIT Press, 2000. s. 89.

¹⁰ MEZERA, Filip. *Narativní postupy v počítačových hrách*. Pardubice, 2008. 75 s. Bakalářská práce. Univerzita Pardubice. Dostupné z WWW: <http://dspace.upce.cz/bitstream/10195/30290/1/MezeraF_Nerativni%20postupy_JS_2008.pdf>. S. 18.

Akční hra – důraz je kladen především na efekt, realističnost a „požitek“ z akce – obvykle zabíjení mas nepřátel. Příběh a logika bývají zatlačeny do pozadí. Právě akční hry bývají nejčastějším terčem kritiky odpůrců počítačových her, podle nichž hry vedou k násilnostem a k „odtržení“ od reality.

Arkáda – „plošinová“ hra v obvykle dvojrozměrném zobrazení. Může být dobrodružná nebo akční. Hráč ovládá postavu (obvykle člověk, ale může to být např. i zvíře), která bojuje s nepřáteli, sbírá předměty (nejčastěji potravu, zbraně nebo „kouzla“, dávající hráči výhodu ve hře) a snaží se dojít k úspěšnému konci. Podobně jako u akčních her ani zde není příliš propracovaný příběh, ale zároveň není kladen tak velký důraz na realističnost prostředí a aktivit postavy.

Simulátor – realistická hra, simulující určité konkrétní prostředí nebo činnosti. Lze rozlišovat simulátory běžného života (hry jako Sims), sportovní (klasické sportovní jako NHL či FIFA, kde hráč přímo kontroluje pohyb sportovců a jejich spolupráci; simulátory závodní nebo manažerské), válečné (např. simulátory leteckých soubojů), nebo např. letecké (zde je snaha o realističnost téměř dotažena k dokonalosti – ovládání virtuálního letadla je skoro stejně složité jako ovládání letadla skutečného, virtuální piloti musejí komunikovat s virtuálními řídícími letového provozu, pravidla pro provoz na virtuálních letištích jsou velmi podobná pravidlům pro letiště skutečná a mnohdy vycházejí ze skutečné aktuální povětrnostní situace na daném letišti atd).

Strategie – vycházejí ze stolních her. Lze rozlišovat strategie tahové (klasické hry jako šachy apod) nebo reálné. Podle tématu lze rozlišovat strategie válečné nebo budovatelské (tzv. tycoony – hry, v nichž se hráč snaží postavit či vybudovat funkční město, zábavní park, nemocnici, most atd.)

Role Play Game (RPG) – hra „na hrdiny“. Hráč nebo hráči v tomto typu her jednají za určitou postavu, která má své charakteristiky a úkoly. Obvykle musí spolupracovat s dalšími postavami, aby dosáhli určitého cíle (obvykle porážení nepřátel).

Žánry počítačových her se prolínají a procházejí neustálým vývojem - některé žánry posilují (v poslední době je to případ zejména masových RPG her nebo budovatelských strategií na Internetu) a jiné jsou na ústupu. Je proto možné setkat se i s podrobnějším členěním, kde se některé podžánry již úplně osamostatnily (např. F. Mezera ve své bakalářské práci *Narativní postupy v počítačových hrách* uvádí sportovní hry jako specifický žánr, kdežto Wikipedia je stále řadí pod simulátory.)^{11 12}

I pro tradiční terminologii podle žánrů jsou klíčové především dva aspekty, zmiňované už dříve u Mayera – interaktivita a míra realističnosti a prožitku. Počítačové hry se obvykle snaží o co největší naplnění obou těchto aspektů. Velký důraz na oba aspekty kladou především adventury, akční hry a RPG. Menší míru realističnosti lze nalézt u her arkádových (které patří mezi starší typ her). Naopak simulátory se snaží o co největší míru realističnosti.

Dalším aspektem, který bude pro celou diplomovou práci zcela zásadní a který je u jednotlivých žánrů počítačových her přítomný v různé míře, je narativita čili příběhovitost. Zásadní je zejména proto, že je to základní spojovací prvek mezi oběma druhy médií, která budou porovnávána a analyzována – mezi díly audiovizuálními, tj. filmy a seriály, a počítačovými hrami. Podrobněji se proto narativitě budu věnovat v následující kapitole. Míra narativity se u jednotlivých žánrů výrazně liší: nejvíce je patrná u adventur, o něco méně pak u RPG a arkád, ještě méně u her akčních a strategií a nejméně pak u simulátorů.

¹¹ MEZERA, Filip. *Narativní postupy v počítačových hrách*. Pardubice, 2008. 75 s. Bakalářská práce. Univerzita Pardubice. Dostupné z WWW:

<http://dspace.upce.cz/bitstream/10195/30290/1/MezeraF_Nerativni%20postupy_JS_2008.pdf>. S. 18 – 25.

¹² Počítačové hry [online]. Wikipedia. [26. 4. 2011]. Dostupné z WWW:

<http://cs.wikipedia.org/wiki/Počítačové_hry>. [cit. 2011-11-13].

2.

Jazyk audiovizuálního díla a počítačové hry

2.1. Terminologická poznámka

Jazyk jako takový lze chápat jako systém stavebních prvků (například v jazyce jakožto prostředku verbální komunikace jsou na různých úrovních složkami hlásky, slova či celé věty) a soubor pravidel, jak tyto prvky smysluplně uspořádat dohromady, aby se staly něčím víc, než pouhým souhrnem těchto prvků. Do jazyka tak lze zahrnout téměř vše – od analýzy jednotlivých prvků až po teorii žánrů.

Pro účely této práce se jako optimální jeví například způsob, kterým jazyk nových médií definuje **Lev Manovich** v knize *The Language of New Media: „...vznikající konvence, opakující se motivy a klíčové formy nových médií. Místo výrazu „jazyk“ jsem zvažoval také termíny „estetika“ a „poetika“*.¹³

Manovich tedy jazyk chápe v širším slova smyslu než například lingvistika, která své pojetí jazyka omezuje na jeho jednotlivé součásti a jejich vztahy. Je to zcela přirozené, protože běžný jazyk se odehrává pouze na jedné – textové – bázi; kdežto nová média tvoří mnohem komplexnější a rozmanitější útvary.

Z Manovichova pojetí jazyka lze vyjít i při analýze audiovizuálního díla a počítačové hry a při jejich následné komparaci. I zde se jedná o komplexnější útvar než běžný jazyk, ačkoli je komplexnost audiovizuálního díla menší než komplexnost útvarů novomediálních. V následující teoretické části i v případové studii se proto budu zabývat jak jazykem různých médií na jeho nižší úrovni (jednotlivé složky a aspekty mediálních obsahů¹⁴), tak i na úrovni vyšší (propojení jednotlivých aspektů – např. narativní postupy atd.).

¹³ MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. 2001. Cambridge : The MIT Press, 2001. s. 38

¹⁴ Jednou ze složek jazyka v širším slova smyslu chápu také jazyk ve smyslu lingvistickém – jako řečový systém. Bude proto zmíněn jako jeden z aspektů, rozebíraných v komparativní části.

2. 2. *Teorie remediace*

Při hledání společných rysů různých mediálních obsahů budu vycházet z teorie remediace, s níž přišli američtí teoretikové **Jay Bolter a Richard Grusin**. Tu představili své práci *Remediation: Understanding New Media*. Samotný výraz pochází z latinského *remedieri* – vyléčit, znovu uzdravit.¹⁵ Teorie remediace tvrdí, že nové formy médií obvykle neznamenají absolutní zlom a inovaci, ale přejímají více či méně rysů od médií dřívějších, starších. To se může týkat jak obsahu, tak formy. Teorii přejímání obsahu z jednoho média do druhého představil již před Bolterem a Grusinem americký mediální teoretik Marshall McLuhan, který v knize *Jak rozumět médiím* napsal: „Obsahem psaného textu je řeč, stejně jako psaný text je obsahem tisku a tisk je obsahem telegrafie.“¹⁶ Podle Boltera a Grusina se mohou „nová“¹⁷ média inspirovat svými předchůdci téměř ve všech směrech – od použitých prvků přes kompoziční pravidla až po obsahy.¹⁸

Bolter s Grusinem uvádějí, že novější média se mohou staršími médii inspirovat „soulhasně“ – aniž by je nějak kritizovala. Jako příklad zde uvádějí například fotogalerie na digitálních nosičích, které se svou formou snaží kopírovat formu média staršího. (To vychází z konceptu imediace, který představila stejná dvojice autorů v téže knize. Imediace je takové zprostředkování pomocí médií, které nezdůrazňuje přítomnost média, naopak se je snaží potlačit, „zneviditelnit“¹⁹.) Opačným druhem remediace pak je způsob, kdy novější média využívají ta stará agresivně a spíše zdůrazňují rozdíly mezi oběma formami. Třetím typem „inspirace“

¹⁵ BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: The MIT Press, 2000. s. 59.

¹⁶ Cit. dle BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: The MIT Press, 2000. s. 45.

¹⁷ V kontextu teorie remediace je nutné zdůraznit, že výraz *nová média* neznámá *média elektronická*. V souvislosti s remediací lze „novým“ médiem nazvat například klasickou analogovou fotografií oproti „starému“ médiu – malbě, z níž přejala kompoziční pravidla. A dále – klasická fotografie může být považována za staré médium v porovnání s filmem, který si od fotografie vypůjčil jak některá pravidla kompoziční, tak především samotnou podstatu, záznamové médium – světlocitlivý film.

¹⁸ BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: The MIT Press, 2000. s. 44 – 45 nebo 65.

¹⁹ Tamtéž. s. 22 – 23.

je pak snaha o úplné pohlcení jiného média – Bolter a Grusin zde uvádějí jako příklad některé počítačové hry, které pohltily film a zapracovaly filmové úryvky jako svou součást. (Tomuto fenoménu se bude podrobněji věnovat kapitola 3.1. *Vliv audiovizuálních médií na počítačové hry*.) Posledním uváděným typem remediace je „vypůjčování“ v rámci jednoho typu médií. Je to zcela běžný postup, kdy se například umělci inspiroují díly, která již v jejich oboru dříve vznikla.²⁰

2. 3. *Remediace a počítačové hry*

Počítačové hry se mohou inspirovat téměř čímkoli – od činností každodenního života a volnočasové aktivity (jakými jsou sporty nebo společenské hry) přes aktivity ryze profesionální až po umělecká díla. Je tedy zřejmé, že alespoň některé hry „remediuji“ dřívější mediální obsahy.²¹

Už první grafické hry „remediovaly“ televizi – tím, že imitovaly animované pohybující se objekty na obrazovce. Oproti běžnému tehdejšímu využití počítače, který se používal především k výpočtům a matematickým operacím, působily tyto primitivní hry velice podmanivě a načrtly nové možnosti využití digitálních technologií.²²

Další výrazný posun v herní remediaci přišel s rozvojem technologií. Počítače začaly být dostatečně výkonné, aby dokázaly zpracovat detailnější, delší a fotorealističtější animace v trojrozměrném prostoru a ještě dokázaly zpracovávat hráčovy pokyny a generovat adekvátní reakce. To umožnilo využít filmové postupy – pohyby kamery, práci se světlem nebo hudbou atd. U některých her designéři pouze „vkládali“ filmově laděné sekvence jako počáteční úvod do příběhu, případně dějové předěly po zdolání určitého mezníku nebo jako „odměnu“ na závěr celé dohrané hry. Jiné hry se snaží tuto filmovou realističnost udržet během celého hraní –

²⁰ BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. *Remediation : Understanding New Media*. Cambridge : The MIT Press, 2000. s. 46 – 49.

²¹ Tamtéž. s. 89.

²² Tamtéž. s. 90.

čímž se podle některých teoretiků dostávají na scestí obou žánrů, začínají se podobat tzv. interaktivnímu filmu (viz také 3.2. *Vliv počítačových her na audiovizuální média*).²³

V této době se však hry začaly vracet také k jiným typům médií. Zejména adventury, v nichž hráč musí řešit různé logické úkoly, začaly hojně využívat také prvky textové nebo fotografické. V tomto typu je běžné, že hráčův avatar „vlastní“ deník s aktuálními nebo vyřešenými úkoly, případně s dosavadními poznatky, k nimž se dosud hráč dobral. To je podstatné zejména pro orientaci ve hře a jejím příběhu. Pro řešení úkolů bývají důležité i jiné textové či obrazové materiály, které hráč cestou může najít a které se mu později hodí. Mohou to být fotografie, obrazy, vzkazy, šifrované poznámky, vytržené stránky z knih, náčrtky a jiné prvky.

Všechny zmíněné typy médií – od relativně „nové“ televize a filmu až po „staré“ kresby – se v počítačových hrách začínají intenzivně využívat cca od začátku 90. let. Jako příklad lze uvést komerčně velmi úspěšnou adventuru *Myst* z roku 1993. Tvůrci zde využili například kreslené mapy, malby, psané texty v knihách, do nichž lze nahlížet a samozřejmě i krátké videosekvence.²⁴

Přibližně v této době se proto také začíná výrazně rozšiřovat pole možností, jak prostřednictvím hry vyprávět příběh. U jednodušších arkádových her sice hráč mohl vědět, co předcházelo okamžiku jeho „vstupu“ do hry a sám pak dokázal (nebo nedokázal) danou dějovou linií dále procházet až k úspěšnému konci, ale neměl možnost celkový příběh sám rekonstruovat zpětně prostřednictvím toho, co během hraní zjišťoval. Neměl také příliš mnoho možností, jak se ve hře „zdržet“, prohlédnout si lokaci a případně si „užívat“ zajímavého místa. Arkádové hry takováto „prozkoumáníhodná“ či esteticky zajímavá místa obvykle nenabízely. Tato možnost přitom výrazně umocňuje požitek ze hry – připodobňuje ji to k běžnému životu. I lidé během řešení životních různých problémů potřebují čas k zastavení se, nemohou jen být stále taženi dopředu okolnostmi jako hráč jednoduché arkády.

²³ BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. *Remediation : Understanding New Media*. Cambridge : The MIT Press, 2000. s. 94.

²⁴ Tamtéž.

S intenzivním rozvojem počítačových her v 90. letech a začátkem 21. století se tyto načrtnuté trendy pouze prohlubovaly. V současnosti můžeme najít široké spektrum her, z nichž některé sice „neremediují“ téměř nic (například jednoduché tituly typu Tetris), většina z nich však dřívější mediální formy více či méně využívá.

Tato diplomová práce se věnuje porovnání dvou mediálních forem – počítačové hry a audiovizuálního díla, konkrétně seriálu. Kvůli dostupnosti literatury jsem se však rozhodla teoretickou část pojmout širěji a do obecné, teoretické komparativní části zahrnu audiovizuální díla všeobecně, obvykle tedy reprezentovaná filmem. I film samozřejmě podle Boltera a Grusina „recykluje“ jiná média: využívá nejen média historicky starší, ale také ta nová, například digitální animaci k vytváření zcela nových audiovizuálních děl.²⁵ U remediace ve filmu se již však podrobně zastavovat nebudu; domnívám se, že předcházející kapitoly jasně ukázaly, že remediace je přítomna v každém typu médií – audiovizuální nevyjímaje. Dá se dokonce říci, že ve způsobech, jak využívat starší média, mají audiovizuální média mnohem „širší pole působnosti“ než jejich předchůdci. Protože kombinují složku zvukovou a obrazovou, mohou využívat a libovolně remediovat a kombinovat nejen obrazy, fotografie nebo například knihy, ale také hudbu a zvuky.

Základním rysem skoro každého rozsáhlejšího audiovizuálního díla, snad s výjimkou děl čistě lyrických, je příběh. Příběh je proto také jedním ze zásadních složek mnoha moderních her, na které je práce zaměřena.

Proto v následující podkapitole poněkud odbočím od dosud sledované novomediálně- a mediálně-teoretické linie do teorie literární. Domnívám se však, že poukázání na obecně platná pravidla vyprávěcích postupů, používaných v našem kulturním prostoru, pomůže celé práci k určité ucelenosti. Také to vysvětlí význam některých složek, které budou analyzovány v následujících kapitolách, věnovaných konkrétním audiovizuálním dílům a počítačovým hrám na jejich motivy.

²⁵ BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. *Remediation : Understanding New Media*. Cambridge : The MIT Press, 2000. s. 147.

2. 4. Složky a struktura fikčního narativního díla

V předchozí podkapitole jsem poukázala na silné propojení moderních počítačových her s mediálními formami, které jim předcházely. Takto lze vysledovat vazbu až k dílům literárním. Základní vlastností většiny literárních děl v našem kulturním prostoru je příběhovost čili narativita. „Příběh označuje vyprávěné události, abstrahované od jejich rozložení v textu, a uspořádané chronologicky, a zahrnuje také účastníky těchto událostí.“²⁶

Američtí literární teoretikové **Robert Scholes** a **Robert Kellogg** v 60. letech nabízejí další způsob odlišení: vyprávění je podle nich literární dílo s příběhem a s vypravěčem. Scholes s Kelloggem rozdělili narativní formy na dvě základní skupiny – na empirické (mající vztah k reálnému světu – sem spadají žánry jako autobiografie, historie, literatura faktu apod.) a fikční.²⁷ Protože se tato práce zaměřuje na porovnání hry a fikční předlohy, zaměřím se na problematiku fikčních narativních forem.

Pokus o rozdělení fikčních děl učinil už **Aristoteles** – rozdělil dramatické příběhy (příběhy vyprávěné prostřednictvím dialogů a monologů) na tragédii a komedii. Komedii považoval za umění nižší, „tato chce totiž předvádět lidi horší, než jsou ti nynější, kdežto proá (tragédie) lepší.“²⁸

Starověké drama se podle Aristotela vyznačovalo třemi jednotami: jednotou děje, místa a času. Během vývoje v následujících stoletích se však drama od striktního pojetí tří jednot poněkud odklonilo – ani klasická tragédie jako *Romeo a Julie* se neodehrává pouze na jednom místě, ale lokace se střídají. V moderním dramatu je pak tento odklon ještě patrnější. Tragédie se podle Aristotela vyznačuje vážným a úplným dějem (tedy takovým, který má začátek, střed a konec) a má šest základních složek, o nichž se zmíním dále.

²⁶ RIMMON-KENANOVÁ, Shlomith. *Poetika vyprávění*. Brno : Host, 2001. s. 11.

²⁷ SCHOLES, Robert, KELLOGG, Robert. *Povaha vyprávění*. Brno : Host, 2002. s. 107.

²⁸ ARISTOTELES. *Poetika*. Praha : Orbis, 1962. 100 s. s. 37.

V dnešní době se uvedené chápání výrazů drama, tragédie a komedie posunulo spíše do sféry divadelní, kde se dramata stále dělí především na komedii a tragédii. V oblasti televizní a filmové tvorby se lze častěji setkat s pojetím dramatu jako jakéhosi protikladu komedie – televizní drama klade důraz na dějové zápletky, jednání a prožívání postav atd., kdežto komedie chce spíše jednoduše pobavit.²⁹

Scholes s Kellogem doplňují: „Drama je příběh bez vypravěče, postavy v něm jednají přímo, způsobem, který Aristoteles nazval imitací.“³⁰ Je však otázkou, do jaké míry lze s tímto tvrzením souhlasit. I v dnešním pojetí dramatu se role vypravěče a „obyčejné jednající postavy“ mohou prolínat a měnit. Není neobvyklé, že se přímo jednající postava dočasně chopí role vypravěče, odvypráví dosud neznámou část příběhu a pak se této role buď opět úplně vzdá, nebo ji předá další postavě.

Složky narativního díla

Základními složkami díla, zmiňovanými v **Aristotelově Poetice**, jsou děj (action), povahy (character), mluva (language), myšlení (thought), výprava (spectacle, enactment - dojem, „podívaná“) a hudba (melody, pattern). „Dvě složky jsou totiž ty, jimiž se zobrazuje, jedna je způsob, jak se zobrazuje, tři jsou předměty zobrazení a kromě nich už není nic.“³¹ Uvidíme, že některé z těchto složek se opakují i u dalších teoretiků – ty budou klíčové pro analýzu děl v dalších částech práce.

Bezprostředně z Aristotelova členění dramatického díla vychází americká teoretička nových médií **Brenda Laurel**. Ve své stati *The Six Elements and the Causal Relations Among Them* toto členění přebírá a aplikuje přímo na počítačové programy. Děj a povahy v jejím pojetí pocházejí z interakce člověka a programu – dá se říci, že nahrazují Aristotelovy herce v původním antickém dramatu. Myšlením chápe motivace a důvody, vedoucí k jednotlivým činům – tedy dějovým hybatelům. Jazyk

²⁹ Právě seriál *Ztraceni se podle některých názorů podílel na „znovuzrození“ velkých dramatických seriálů – zejména v 90. letech televizi dominovaly spíše jednodušší, epizodické detektivní seriály, soap opery nebo sitcomy. Po roce 2000 však nastoupily seriály nové, kromě *Ztracených* například *Dr. House* nebo *Útěk z vězení*, vyznačující se obvykle komplikovaným, složitým dějem, mnoha propracovanými postavami a velkým rozsahem v řádu několika sezon.*

³⁰ SCHOLES, Robert, KELLOG, Robert. *Povaha vyprávění*. Brno : Host, 2002. s. 8.

³¹ ARISTOTELES. *Poetika*. Praha : Orbis, 1962. 100 s. s. 41.

dává předchozím složkám srozumitelnou formu. Výprava a hudba se v pojetí Laurelové poněkud překrývají. Ačkoli se původně výprava vztahovala na viditelné složky dramatu a hudba na složky zvukové, Brenda Laurel pod obojím rozumí smyslově vnímatelné vlastnosti produkovaného díla.³² Výpravou však rozumí spíše vyznění díla jako celku.

U Laurelové je nutné si uvědomit, že počítačový program a uživatele chápe jako rovnocenné „herce“, kteří hrají stejnou roli při vytváření výsledného děje. Domnívám se však, že u různých počítačových programů se míra „rovnocennosti“ značně liší. Tato míra je rozdílná i u různých typů počítačových her – například v případě jednoduchých her jako Tetris jsou si obě strany rovnocenné. Například u her s narativní složkou však dominuje program – ten omezuje možné aktivity a motivace jednotlivých postav a tím omezuje i samotného hráče. Hráč může chtít, aby postavy něco udělaly nebo aby se hra odvíjela nějakým směrem, ale program mu to nejprve musí dovolit.

Literární teoretička **Shlomith Rimmon – Kenanová** rozlišuje tři aspekty narativní fikce: příběh, vyprávění a text. Příběh jsem již definovala jako chronologicky uspořádané vyprávěné události a jejich účastníky. Vyprávění čili narace je proces produkce příběhu.³³ Text je pak „*mluvenou či psanou promluvou, kterou se o nich vypráví.*“³⁴ Text nemusí události popisovat nutně chronologicky. Z těchto tří odlišných aspektů pak Rimmon – Kenanová vyvozuje sedm naratologických složek, z nichž každá se váže k jinému aspektu. K příběhu se váží události a postavy, k textu je vázán čas, charakterizace a fokalizace (perspektiva vypravěče příběhu) a k vyprávění se váží roviny a hlasy a zobrazení řeči.

³² LAUREL, Brenda. *The Six Elements and the Causal Relations Among Them*. In *The New Media Reader* [online]. Cambridge : MIT Press, 2003 [cit. 2011-12-14]. Dostupné z WWW:

<http://www.newmediareader.com/book_samples/nmr-38-laurel.pdf>. S. 564 – 570.

³³ RIMMON-KENANOVÁ, Shlomith. *Poetika vyprávění*. Brno : Host, 2001. s. 12.

³⁴ Tamtéž. s. 11.

Na výše uvedených příkladech složek vidíme, že se některé složky opakují. Ty lze podle mého názoru považovat za nejdůležitější – a těmi se také budu detailně zabývat v teoreticko-komparativní části i v případové studii. Za nejpodstatnější složky považuji postavy (povahy), události (děj), jednotlivé smyslově vnímatelné prvky (vycházející z Aristotelova, resp. Laurelové pojetí „hudby“ nebo „melodie“ – tedy například lokace, předměty, zvuky nebo hudební doprovod), jejich celkové uspořádání, čas, způsob vyprávění, jazyk (promluvy nebo text) a celkové vyznění díla (výsledná atmosféra).

Struktura narativního díla

Dodnes uznávaný popis struktury dramatu podal v 19. století německý dramatik, spisovatel a kritik **Gustav Freytag**, když vycházel z analýz klasických dramatických děl. Rozdělil klasické drama na pět částí: expoziční (exposition, úvod do děje), kolize (rising action, objevuje se nosný problém dramatu), krize (climax, problém se vyhrcoje), peripetie (return / fall of action, obrat a možné řešení problému) a závěrečná katastrofa s katarzí (catastrophe, katharsis – dramatické vyřešení problému, v antickém dramatu nejčastěji smrt hrdiny, ale například i jeho utrpení nebo těžká zkouška. Katarze je „důsledkem“ katastrofy – je to „očistění“, posun, proměna – samotného hrdiny, potažmo i diváka.)³⁵

Freytagem popsanou strukturu dramatického díla lze nalézt nejen v dílech antických a renesančních, ale je vysledovatelná v naprosté většině uměleckých děl až do dnešní doby. Netýká se to jenom literárních děl a filmů³⁶ s klasickou uzavřenou strukturou, ale lze ji nalézt i u seriálů, kde se objevuje dokonce vícenásobně –

³⁵ FREYTAG, Gustav. *Technique of the Drama : An Exposition of Dramatic Composition and Art*. Chicago : Scott, Foresman and and Company, 1900. Dostupné z WWW: <<http://ia600409.us.archive.org/2/items/freytagstechniqu00freyuoft/freytagstechniqu00freyuoft.pdf>>. s. 114-115.

³⁶ *Podívejme se například na Zelenou míli (1999, režie Frank Darabont), úspěšnou televizní adaptaci románu Stephena Kinga z vězeňského prostředí. Úvod nás seznamuje s postavami a s prostředím (věžňové odsouzení na smrt a dozorcí). V kolizi přichází klíčová postava černého vězně Johna Coffeyho, odsouzeného k smrti za brutální vraždu dvou děvčátek, což se k němu ale „nehodí“. Krize přináší zjištění hlavního dozorce, že Coffey děti skutečně nezabil. V peripetii se dozorcí snaží odhalit Coffeyho nevinu a dosáhnout zrušení rozsudku, což se ale nedaří. Nakonec je Coffey popraven a dozorcí procházejí proměnou pohledů na svět a na spravedlnost. Hlavní dozorce pak je proměněn doslova – Coffey léčitelstvími silami mu před smrtí zázračně „vdechl“ zdraví a dlouhověkost.*

zejména u delších dramatických seriálů, které mají více sérií. Z klasických pěti částí se pak skládají nejen jednotlivé epizody, ale lze je vysledovat také u celých sérií, které se mnohdy také snaží držet pohromadě jako kompaktní příběh.³⁷

Poněkud zjednodušenou koncepci narativu moderních děl, upravenou přímo pro filmy, zmiňuje **Craig A. Lindley**. Uvádí, že moderní filmy mají tři části: první plán, v němž se seznamujeme s postavami, prostředím a ústředním problémem; v druhém plánu se problém rozvíjí a obvykle se objevuje nesprávný pokus o jeho vyřešení a problém je vyřešen až ve třetím plánu. Řešení obvykle evokuje otázky a úvahy na téma normativní morálky.³⁸

Krátce se zastavím i u možných způsobů vyprávění. Současná literární teorie rozlišuje více způsobů dělení: například podle pozice vypravěče (ich forma nebo er forma) nebo podle kompozice – lze rozlišit vyprávění chronologické, retrospektivní, rámcové, paralelní. K nim se řadí také dvě kompoziční schémata, popisující dynamiku příběhu – gradace (zrychlování) a retardace (zpomalování).³⁹

³⁷ Velmi dobrým příkladem tohoto „násobení“ dramatické struktury v seriálech může být kriminální seriál **Dexter** (2006 – souč., Showtime) Hlavní hrdina, policejní technik, je zároveň i masovým vrahem, který sice potřebuje ukojit své nutkání zabíjet, ale činí tak pouze na nedostatečně potrestaných zločincích. Expozici, kolizi, krizi, peripetii a katastrofu lze vysledovat nejen v jednotlivých dílech, ale také v jednotlivých sériích, které se vždy věnují pátrání po jednom zločinci. V prvním díle celé série je divák seznámen s novým případem, v dalších dílech se případ vyhrcoje a komplikuje. Přibližně začátkem druhé poloviny série se zdá, že přichází zlom a blížící se řešení – které však situaci vždy jen zhorší nebo změní divákův pohled na ni. V rychlejším tempu se pak odvíjí peripetie – blížící se nové řešení a nakonec dochází k osudovému střetu – katastrofě; která znamená smrt hledaného vraha (obvykle z rukou „mstitele“ Dextera) a zároveň nečekaný zásah, který hlavního hrdinu nějak poznamená. Takovou katarzí byla jak nečekaná smrt Dexterovy manželky Rity na konci čtvrté řady, tak odhalení Dexterovy nevlastní sestry Debry, která na konci šesté řady konečně zjišťuje, že její bratr je vrah.

³⁸ LINDLEY, Craig A. *The Gameplay Gestalt, Narrative, and Interactive Storytelling*. 2000 [cit. 2011-11-15]. Dostupný z WWW: <<http://www.tii.se/zerogame/pdfs/CGDClindley.pdf>>.

³⁹ Le Narrateur. 25. 10. 2010. *Výstavba literárního díla*. [cit. 2011-11-21]. Dostupný z WWW: <<http://narrateur.blog.cz/1010/vystavba-literarniho-dila>>.

2. 5. Narativita vs. interaktivita

V předchozích podkapitolách jsem ukázala, že obě mediální formy vycházejí ze stejných základů a mají proto mnoho společného, nejen využívání audiovizuálních prostředků. Přesto jsou mezi nimi značné rozdíly. Vycházejí především z toho, co obě formy zásadně odlišuje – z míry interaktivity recipienta (diváka nebo hráče).⁴⁰

Dá se říci, že interaktivita a narativita stojí do velké proti sobě. Hráč přitom interaktivitu vyžaduje – chce do hry zasahovat a chce vidět, co svými pokyny způsobí; proto hraje hru, místo aby sledoval film. Čím více svobody však hráč má, čím více může objevovat prostředí a zkoumat skryté možnosti hraní, tím větší je hráčovo rozptýlení a tím více se odklání od původního příběhu, který mu mohl chtít vyprávět autor hry. Herní návrhář **Richard Rouse** v článku *Computer Games, Not Computer Movies* tvrdí: „Při navrhování dobré hry, která hráči dovolí objevovat fiktivní svět ‚na vlastní pěst‘, se gamedesignér vzdává určitého stupně kontroly, jak ovlivňovat příběh.“⁴¹ Neznamená to ale, že by dobrá hra nutně musela dávat hráči úplnou volnost.⁴² Absence vyvíjejícího se příběhu může vést k tomu, že se hráč dříve nebo později začne nudit. Návrháři počítačových her tedy jsou nuceni hledat kompromis a rovnováhu mezi vloženým příběhem a hráčskou svobodou.

Spojení těchto dvou zdánlivě těžko spojitelných prvků se věnuje francouzský teroetik **Nicolas Szilas** v eseji *Interactive Drama on Computer: Beyond Linear Narrative*. Tvrdí zde, že dobré interaktivní drama v počítačové hře se nesnaží vyprávět příběh do tak velké míry jako například filmy, ale snaží se recipientovi předložit záživné a zajímavé prvky, prezentované z „dramatického úhlu pohledu“. Uvádí zde tři hlavní mechanismy, používané pro konstrukci interaktivního dramatu: prvním je větvení,

⁴⁰ MCGANN, Neal. *Watching Games And Playing Movies : The Influence Of Cinema On Computer Games*. [s.l.], 2003. 48 s. Dublin Institute of Technology. Vedoucí diplomové práce Brian Keegan. Dostupný z WWW: <http://www.gamecareerguide.net/education/theses/20040515/Thesis_Watching_Games.doc>. s. 12.

⁴¹ ROUSSE III., Richard. *Computer Games, Not Computer Movies*. Computer Graphics . 2000, vol. 34, no. 4, s. 5-7. Dostupný z WWW: <http://www.paranoidproductions.com/gamingandgraphics/gg11_00.html>.

⁴² SILLMEN, David. *Moderní pověsti aneb příběh ve hrách*. 2007 [cit. 2009-04-07]. Dostupný z WWW: <http://bonusweb.idnes.cz/clanky/clanek.A070920_modernipovesti_bw.idn>.

které dává recipientovi možnost vybírat další vývoj příběhu (který ale stále musí být autorem dobře propracovaný). Druhým principem je „samostatná“ interaktivita na úrovni omezených interaktivních scén (autor uvádí jako příklad řešení hádanek v narativně laděné hře - interaktivita je zde sice značná, ale pro samotný příběh hry nemá „vsuvka“ větší význam). Třetím principem podle Szilase je simulace, která sice neposkytuje plnohodnotný příběh, ale i v ní se dají nalézt určité příběhové rysy (podnět a důsledek, konflikt atd.).⁴³

Osobně se domnívám, že i hra s vysokou mírou interaktivity může mít kvalitní příběh. Ten však musí být velmi dobře vystavěný a rozvržený – tak, aby případné interaktivní odbočky, kdy bude hráč zkoumat prostředí, neměly na vývoj nebo pochopení příběhu negativní vliv. Hra se pak může skládat z úseků narativnějších, kdy je hráč „postrkován“ dopředu vývojem událostí, a z úseků interaktivnějších, kdy si může „užívat“ svou přítomnost ve fikčním světě a vše, co z toho plyne. Další možností je převážně interaktivní hra, při níž hráč postupně odhaluje dřívější příběh, který má vliv na jeho současnou situaci nebo na fikční svět, v němž se nachází. Tento příběh pak může například poskytnout návod k řešení zásadního problému, který je nutno ve hře vyřešit. Složení příběhu z jednotlivých indicií přece nemusí nutně být ovlivněno pořadím, ve kterém tyto indicie získáváme – a to jak ve hře, tak v reálném životě.

⁴³ SZILAS, Nicholas. *Interactive Drama on Computer: Beyond Linear Narrative*. [cit. 2011-11-22]. AAAI Technical Report FS-99-0. 1991. Dostupný z WWW: <<http://www.aaai.org/Papers/Symposia/Fall/1999/FS-99-01/FS99-01-026.pdf>>. s. 150.

2. 6. *Audiovizuální média a počítačové hry – podobnosti a rozdíly ve složkách a struktuře*

V předchozí literárně-teoretické části jsem uvedla několik možných pohledů na složky narativního díla. Některé aspekty se překrývaly, takže bylo možné vybrat ty nejdůležitější, na nichž se shodují teoretikové od antiky až po současnost. Jsou to postavy (povahy), události (děj), čas, způsob vyprávění, jazyk (ve smyslu řeči, promluvy či textu), jednotlivé smyslově vnímatelné prvky (vycházející z Aristotelova, resp. Laurelové pojetí „hudby“ nebo „melodie“ – tedy například lokace, předměty, zvuky nebo hudební doprovod) a jejich celkové uspořádání a následné vyznění díla (celková atmosféra, popř. koherence vybudovaného fikčního světa). Domnívám se, že do těchto kategorií lze zařadit základní stavební prvky a principy uspořádání audiovizuálních děl i počítačových her.

U některých prvků se nebudu v této obecné části blíže zastavovat – podle mého názoru je nelze porovnávat na obecné rovině mediálních forem, ale pouze mezi konkrétními díly či hrami. Jsou to jednotlivé smyslově vnímatelné prvky, celková atmosféra díla a koherence fikčního světa.

Filip Mezera ve své bakalářské práci jako tři základní možné nositele děje v narativně laděných počítačových hrách uvádí postavu, jednotlivá místa (topoi) a fikční svět.⁴⁴ Tyto hlavní příběhotvorné prvky lze nalézt jak audiovizuálních děl, tak u počítačových her.

⁴⁴ MEZERA, Filip. *Narativní postupy v počítačových hrách*. Pardubice, 2008. 75 s. Bakalářská práce. Univerzita Pardubice. Dostupné z WWW: <http://dspace.upce.cz/bitstream/10195/30290/1/MezeraF_Nerativni%20postupy_JS_2008.pdf>. s. 29, 37, 44.

Postava

Hlavním nositelem příběhu jsou postavy, jejich konání a dialogy. Postava je důležitá pro úspěch jakéhokoli díla, počítačovou hru nevyjímaje. Jako základní příběhotvorný princip hry uvádí postavu i Nicholas Szilas, když vychází z analýz Vladimira Proppa.⁴⁵ ⁴⁶ Dochází k závěru, že „jednání postavy by mělo vycházet spíše z podstaty příběhu, než z emočních, psychologických nebo sociálních důvodů.“⁴⁷

Postava musí být recipientovi nějak sympatická, musí chápat její motivaci a musí být schopen se s ní do určité míry ztotožnit. U počítačové hry je to skutečně zásadní: „Jen když máme naši postavu opravdu rádi a rozumíme jí, cítíme její bolesti, dokážeme se do ní vžít,“⁴⁸ píše David Sillmen. Když se tedy hráč s postavou ztotožní, je spíše ochoten plnit správně přidělené úkoly a dobrovolně tak následuje autory vloženou dějovou linku. Je-li naopak postava hráči nesympatická, může to v něm vyvolat snahu hru různě sabotovat, postavě škodit a „zkoušet, co vydrží“ (nebo nevydrží) – což samozřejmě příběh hry příliš neposouvá.

Děj, čas a způsob vyprávění

U audiovizuálního díla má autor nad vyprávěcím procesem téměř stoprocentní kontrolu. Autor se svobodně rozhoduje, jakými prostředky bude děj příběhu vyprávět – zda jej postaví klasicky na bázi konání postav a jejich monologů či dialogů, nebo zda jej bude divákovi představovat spíše pomocí „střípků“ v prostředí, kterým se divák nevyhne a které může autor náležitě zdůraznit – ať už slovně, hudbou, detailním záběrem atd. Divák nemá na výběr – buď způsob vyprávění příběhu akceptuje, nebo ne. Nemůže se však sám vydat po jiné linii.

⁴⁵ Ruský literární teoretik **Vladimír Jakovlevič Propp** na příkladech ruských pohádek extrahoval jedenatřicet dějotvorných principů, které jsou přímo vázány na postavy. Lze je shrnout do pěti obecných bodů, které lze aplikovat na většinu příběhů: 1) hrdina zjišťuje nedostatek, 2) vydává se na cestu, 3) nachází pomocníka / protivníka, 4) je mu uložena zkouška, 5) je odměněn / zjišťuje nový nedostatek.

⁴⁶ Wikipedia. [2005 – 2011]. Vladimír Jakovlevič Propp. [cit. 2011-11-22]. Dostupný z WWW: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Vladimír_Jakovlevič_Propp>.

⁴⁷ SZILAS, Nicholas. *Interactive Drama on Computer: Beyond Linear Narrative*. [cit. 2011-11-16]. AAAI Technical Report FS-99-0. 1991. Dostupný z WWW: <<http://www.aaai.org/Papers/Symposia/Fall/1999/FS-99-01/FS99-01-026.pdf>>. s. 151.

⁴⁸ SILLMEN, David. *Moderní pověsti aneb příběh ve hrách*. 2007 [cit. 2011-11-16]. Dostupný z WWW: <http://bonusweb.idnes.cz/clanky/clanek.A070920_modernipovesti_bw.idn>.

U audiovizuálních děl převažuje klasické vyprávění prostřednictvím postav a jejich jednání a dialogů, kdežto u her se častěji využívá i „nepřímé“ vyprávění, kdy hráč musí určité události postupně odhalovat skládáním různých indicií. O zdůraznění nebo naopak potlačení těchto indicií se může postarat slovní nebo neverbální informace (překvapení, leknutí vs. lhostejnost) zprostředkovaná postavou či vypravěčem, ale také například hudba (vs. ticho), práce se záběrem a podobně.

Zásadní rozdíl mezi oběma mediálními formami je v míře autorské kontroly nad rychlostí, tempem a částečně i směrem plynutí příběhu. V případě audiovizuálního díla je divák nucen sledovat plynutí příběhu v určité rychlosti, což má také vliv na jeho konečné vyznění. Některé aspekty děje mohou být zcela „přebity“ dalším rychlým vývojem příběhu, zatímco kdyby po nich následovala delší klidnější odmlka, mohly by vyznít jinak. Autor audiovizuálního díla má nad tímto absolutní kontrolu. Výjimku může představovat snad jen divák, sledující audiovizuální dílo na svém vlastním zařízení, který může děj pozastavovat.

U počítačových her (zejména u těch s výraznou narativní složkou) přebírá určitou kontrolu nad rychlostí plynutí příběhu sám hráč. Pouze u některých žánrů je stále hnán dopředu časovým limitem nebo nebezpečími, která ho v případě zdržení dostihnou (D. Sillmen jako příklad tzv. časově lineární hry uvádí *Half-Life 2* ⁴⁹).

V opačném případě může autor hráči prezentovat příběh prostřednictvím postav, míst a rekvizit, ale jestliže se hráč rozhodne se zastavit na bezpečném místě, které je pro jeho chápání příběhu důležité, těžko mu v tom autor hry bude bránit. Hry s větší mírou interaktivity hráči mohou dokonce umožnit vydat se do určité míry po své vlastní linii. Samozřejmě, původní autorem vložená dějová linka hráči obvykle nikam „neuteče“ a hráč se k ní může vrátit, až se tak sám rozhodne. Takové „zastávky“ nebo odbočky od původního děje však mohou do jisté míry změnit celkové vyznění příběhu hry. Směšuje se zde příběh vložený autorem a příběh, který do hry svou vlastní aktivitou vkládá hráč.

⁴⁹ SILLMEN, David. *Moderní pověsti aneb příběh ve hrách*. 2007 [cit. 2011-11-16]. Dostupný z WWW: <http://bonusweb.idnes.cz/clanky/clanek.A070920_modernipovesti_bw.idn>.

Jazyk

Z přísné lineárnosti a nepozastavitelnosti audiovizuálního díla plynou rozdíly v používaném jazyce. Je obecně známo, že se audiovizuální média (nejen média fiktivních žánrů, ale i žánrů empirických – například zpravodajství nebo publicistika) musí řídit jinými jazykovými pravidly než média psaná – právě proto, že se recipient k mluvenému sdělení nemůže vrátit.⁵⁰ Sdělení musí být snadno srozumitelné hned napoprvé a recipient se u něj nesmí zdržet, jinak by nemohl vnímat pokračování. Audiovizuální média tedy používají kratší a jednodušší věty a snaží se vyhýbat těžko srozumitelným výrazům. Pokud se toto pravidlo poruší, je to buď chyba autora, nebo má tento postup za cíl předat informaci na základě kontextu nebo dojmu ze sdělení, nikoli z jeho samotného obsahu.⁵¹

U počítačových her obvykle dochází ke kombinaci sdělení mluveného (případně i psaného formou titulků) slova, které nelze „zastavit“, ale také psaného, na jehož pochopení má hráč obvykle dostatek času a může se k němu vrátit. Z tohoto důvodu mohou být psané materiály delší a složitější. Jako příklad zde mohou sloužit právě zmiňované „deníky“ z adventur, textové materiály, které hráč sbírá, nebo nápisy na místech, jimiž prochází. Tento prvek v audiovizuálních dílech obvykle téměř nenajdeme: dlouhý záběr na písemný materiál, umožňující divákovi pečlivé přečtení, by do konceptu normálního díla nezapadal. Lze se sice setkat se záběry např. na psaný text, ale ten bývá spíše letmý a postavy následně jeho obsah divákovi „přetlumočí“.

⁵⁰ KOLEKTIV autorů. *Zpravodajství v médiích*. Praha : Karolinum, 2001. s. 110.

⁵¹ *Zde lze uvést příklad ze seriálu Ztraceni. Ve druhé polovině seriálu se objevovala postava fyzika Daniela Faradaye. Velká část jeho promluv byla pro normálního diváka naprosto nesrozumitelná, přehlcená číselnými údaji a odbornými termíny. Nesrozumitelné vyjadřování však nemělo za cíl objasnit divákovi fyzikální úkazy, k nimž na ostrově docházelo, ale mělo poukázat spíše na neschopnost postavy normálně konverzovat, přizpůsobit se nevědeckému prostředí, vést běžné sociální vztahy atd. Později se divák dozvěděl, že postava má za sebou hluboce traumatizující zážitky, které přitom souvisely s celkovým dějem seriálu.*

3.

Vztah audiovizuálního díla a počítačové hry

Vztah počítačových her a audiovizuálních médií je nesporně velmi blízký – je to dáno, jak již bylo řečeno, už jejich společnou audiovizuální podstatou. Mnohem znatelnější a markantnější je vliv audiovizuálních médií na počítačové hry.

3.1. *Vliv audiovizuálních médií na počítačové hry*

Výrazný vliv lze pozorovat jak v obecné rovině samotného média, tak na úrovni jednotlivých her v rovině konkrétní. Nejprve se zastavím u roviny obecné. Návrháři počítačových her s oblibou využívají filmové postupy. Mediální teoretik **Jaroslav Švelch** uvádí, že kořeny těchto tendencí lze hledat v 90. letech, což souvisí se zpřístupněním 3D grafiky.⁵² Experimentovalo se dokonce s využíváním digitalizovaného videa, „ukázalo se však, že živí herci nakličovaní do herních světů budou navždy odsouzeni ke komické nemotornosti.“⁵³

Návrháři začali používat záběry, komponované podle filmových pravidel, začali více pracovat s pohledem („kamerou“), osvětlením nebo hudbou. Z této doby pochází termín „film envy“ čili „závist k filmu“, kterou Švelch přirovnává k závisti mladšího podceňovaného sourozence, který závidí staršímu, který si již vydobyl respekt. Uznávaný americký teoretik **Henry Jenkins** přitom připomíná, že stejným „obdobím zneuznanosti“ si kdysi prošel i film. Nyní jím procházejí počítačové hry, považované stále za podřadný, umělecky nehodnotný druh médií.⁵⁴

Nadšení některých herních návrhářů z možnosti využívat konečně filmové postupy poněkud zchladili samotní hráči. Filmově „nejnadšenější“ tvůrci

⁵² ŠVELCH, Jaroslav. *Videohry vs. film*. Labyrint Revue. 2009, roč. 23-24, s. 207-209. [cit. 2011-11-17]. Dostupný z WWW: <is.cuni.cz/studium/predmety/index.php?do=down&did=6372>.

⁵³ Tamtéž.

⁵⁴ JENKINS, Henry. *Games, The New Lively Art*. 2003 [cit. 2011-11-17]. Dostupný z WWW: <<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/GamesNewLively.html>>.

počítačových her byli kritizováni, že u některých her hráč více sleduje filmové scény, než hraje. Ukázalo se tedy, že s hranými scénami se ve hrách musí zacházet opatrně. Mohou sloužit jako intro, uvádějící hráče do fikčního světa a seznamující ho s jeho úkolem, mohou děj „popohánět“ kupředu a mohou také působit jako odměna a chvíle oddechu za splněný náročný úkol. Švelch také podotýká, že precizně zpracované hrané scény jsou ukázkou vyspělosti technologií a „chloubou“ současných herních studií. „*Nezbývá, než souhlasit s Bolterem a Grusinem, že film zůstává měřítkem pro posuzování estetických kvalit počítačových her.*“⁵⁵

Také v konkrétní rovině hry čerpají z audiovizuálních médií. Mohou se inspirovat jen v samotném námětu, ale také v obsahu, což je častější. Počítačové hry si od audiovizuálních médií „vypůjčují“ postavy, zápletky, děje, místa i celé fikční světy. Příklady takto inspirovaných her uvedu v následující kapitole.

Obecně se však dá říci, že hry inspirované audiovizuálními předlohami nebyvají příliš úspěšné. Mívají přitom ty nejlepší předpoklady: dobře propracované postavy, „hotový“ fungující fikční svět, načrtnutý děj a zápletku. To vše už je prověřeno úspěchem audiovizuální předlohy (i zde samozřejmě fungují ekonomické principy - s hrou podle neúspěšné předlohy nebude žádné herní studio ztrácet čas a zejména finance). Přesto většině her podle audiovizuální předlohy něco schází, což přiznávají i samotní výrobci her.⁵⁶

Terčem kritiky se může stát téměř cokoli: příliš věrné kopírování předlohy nebo naopak odklon od původního díla, porušování pravidel fikčního světa a kladení důrazu jinam, než kam je kladla předloha. Dá se však říci, že tyto kritiky jsou velmi individuální. Hráči, který preferuje velkou míru interaktivity, se nebude líbit příliš lineární děj odpovídající předloze. A naopak hráči, který chce prožívat dobrodružné děje přítomné v předloze, nebude stačit jen „platforma“ inspirovaná fikčním světem, dávající hráči volnost k vlastnímu zkoumání.

⁵⁵ ŠVELCH, Jaroslav. *Videohry vs. film*. Labyrint Revue. 2009, roč. 23-24, s. 207-209. [cit. 2011-11-17]. Dostupný z WWW: <is.cuni.cz/studium/predmety/index.php?do=down&did=6372>.

⁵⁶ Gamepark [online]. 2010 [cit. 2011-11-22]. EA: *Hry podle filmů zažívají velký úpadek*. Dostupný z WWW: <http://www.gamepark.cz/ea_hry_podle_filmu_zazivaji_velky_upadek_483280.htm>.

3. 2. *Vliv počítačových her na audiovizuální média*

Vliv počítačových her na audiovizuální média není patrný na první pohled, nicméně jej také lze vysledovat. I zde je možné rozpoznat vliv „konkrétní“ a „obecný“. Nejtypičtějším rysem, kterým mohou audiovizuální díla odkazovat k počítačovým hrám, je interaktivita – i když většinou jen zdánlivá. Je zajímavé, že první interaktivní filmy vznikly ještě před nástupem počítačových her: experimentální československý film *Kinoautomat Člověk a jeho dům*⁵⁷ (1967, režie R. Činčera, J. Roháč, V. Svitáček)⁵⁸ vznikl koncem 60. let a sklidil značný úspěch i na mezinárodním poli.

Jiným způsobem využívá zdánlivé interaktivity německý film *Lola běží o život* (1998, režie T. Tykwer).⁵⁹ Zde sice divák do děje nikterak nezasahuje, ale sleduje tři možné způsoby vývoje příběhu. Zápletka je přitom velice jednoduchá: dívku Lolu požádá o pomoc její přítel Manni – ztratil tašku s penězi pro svého šéfa, překupníka s automobily. Pokud Lola peníze během krátké chvíle nezíská zpět, její přítel zemře. Dívka se vydává do města a začíná její závod s časem. O tom, zda bude konec tragický nebo šťastný, rozhodují jen maličkosti. Koncepce příběhu jasně připomíná počítačovou hru: Lola v prvních dvou „verzích“ neuspěje, peníze nezíská a Manni umírá. V první variantě jí k úspěchu schází hodně, v druhé verzi jí cíl uniká jen těsně, ale přece. Až při posledním, třetím „pokusu“ je Lola úspěšná a svého přítele zachrání. Tento princip „restartů“ a nových začátků s postupným přibližováním se k cíli je jasným odkazem k počítačovým hrám. Kromě toho je zde výrazně znatelný další herní rys – obrovský časový tlak, ve kterém hlavní postava jedná.

⁵⁷ *Kinoautomat byl prezentován formou „moderovaného promítání“ filmu. Ve zlomových momentech děje moderátor přehrávaný film zastavil a diváci v sále hlasovali, kterým směrem se bude děj dále vyvíjet (například Má nebo nemá hlavní hrdina vpustit do bytu polonahou sousedku, která si omylem zabouchla klíče?). Film byl samozřejmě koncipován tak, aby se děj vždy „vrátil“ k původnímu scénáři, ale zdání interaktivity bylo zachováno.*

⁵⁸ Česko-slovenská filmová databáze [online]. 2001-2011 [cit. 2011-11-17]. *Kinoautomat Člověk a jeho dům*. Dostupné z WWW: <<http://www.csfd.cz/film/118873-kinoautomat-clovek-a-jeho-dum/>>.

⁵⁹ Česko-slovenská filmová databáze [online]. 2001-2011 [cit. 2011-11-17]. *Lola běží o život*. Dostupné z WWW: <<http://www.csfd.cz/film/32198-lola-bezi-o-zivot/>>.

O dalších způsobech ovlivnění filmů počítačovými hrami hovoří Henry Jenkins: „Hry poskytly hráčskou metaforu pro V kůži Johna Malkoviche, fascinaci tenkostí hranice mezi skutečností a digitálními simulacemi v Matrixu, posedlost luštěním a řešením úkolů v Mementu, nebo dokonce nový způsob chápání shakespearovské tragédie v Titovi.“⁶⁰

Další příklad využití herní narativní struktury uvádí Jaroslav Švelch: zmiňuje seriál *Ztraceni* jako příklad audiovizuálního díla, které z her převzalo „dělení na úkoly, po jejichž splnění se protagonistovi otevře další část fiktivního světa“.⁶¹

Druhým způsobem, kterým počítačové hry ovlivňují audiovizuální média, je klasická „konkrétní“ inspirace. Případy, kdy na motivy úspěšné počítačové hry vznikne film, jsou však méně časté. Je to pravděpodobně dáno základním problémem – audiovizuální dílo potřebuje především příběh, který u hry nikdy není dostatečně bohatý, aby jej bylo možné převést do více než hodinové podoby. Poměrně bohatý děj filmu lze zredukovat na hru, kdežto z chudého děje hry se námět extrahuje obtížněji. Pokud by tvůrci sáhli ke konstrukci vlastního příběhu, hrou jen volně inspirovaného, může jim hrozit kritika „skalních“ příznivců – hráčů.

Jaroslav Švelch uvádí jako příklad dvě úspěšné adaptace počítačových her – *Tomb Raider* (2001, režie Simon West) a *Silent Hill* (2008, režie Christophe Gans). Oba filmy převzaly z velmi úspěšných her postavy, příběh i atmosféru, přesto však nejsou tak povedené jako předlohy. Podle Švelcha je to proto, že obě hry jsou již inspirované filmovou estetikou – *Tomb Raider* čerpá z dobrodružných akčních příběhů ve stylu Indiana Jonese, *Silent Hill* využívá prvky psychologického hororu. „Narativní složka ale musí v obou hrách uvolnit místo pro aktivitu hráče (...). Lara Croft ve hře *Tomb Raider* rozhodně není dokonalá: padá, bloudí, umírá, zkouší to znova. Filmová adaptace ovšem tento rozměr postavy ignoruje a ukazuje Laru, která nikdy neselže. Proto se zmíněné „dvakrát převařené“ filmy podle her podle filmů zdají být tak banálními.“⁶²

⁶⁰ JENKINS, Henry. *Games, The New Lively Art*. 2003 [cit. 2011-11-17]. Dostupný z WWW: <<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/GamesNewLively.html>>.

⁶¹ ŠVELCH, Jaroslav. *Videohry vs. film*. *Labyrint Revue*. 2009, roč. 23-24, s. 207-209. [cit. 2011-11-17]. Dostupný z WWW: <is.cuni.cz/studium/predmety/index.php?do=down&did=6372>.

⁶² Tamtéž. S. 208.

3. 3. *Dva názory na prolínání audiovizuálních děl a her*

V současnosti panuje spíše názor, že by se oba žánry mísit neměly. V popředí zájmu je samozřejmě diskuse o výraznějším směru prolínání, tedy o pronikání filmových postupů do počítačových her. Skeptický názor reprezentují například již zmiňovaní teoretikové Jesper Juul nebo Richard Rouse III. Naopak příznivě se na prolínání, nebo spíše doplňování těchto mediálních forem dívá Henry Jenkins.

Odpůrci: Richard Rouse a Jesper Juul

Richard Rouse III. v eseji *Computer Games, not Computer Movies* poukazuje na již uvedené zásadní rozdíly mezi filmy a počítačovými hrami. Poukazuje na problém vyprávění předem daného příběhu ve hře – ten přitom může při hraní vyznít jinak, než jak byl autorem zamýšlen, protože „skoro každý hráč má svůj unikátní zážitek ze hry, který je výsledkem akcí, pro které se rozhodl.“ Rouse sice uznává, že hra může vyprávět příběh a že některé filmové postupy lze dobře aplikovat při navrhování her, ale jejich použití je nutné pečlivě zvažovat. „Jako návrháři her si musíme uvědomit, ve kterém médiu pracujeme, a pochopit, že navrhování dobré hry má jen velmi málo společného s režírováním dobrého filmu.“⁶³

Ještě ostřeji se k tématu staví **Jesper Juul**. V eseji, nazvané *Games Telling Stories?* Juul řeší hry a narativitu obecně. Z jeho postoje k problematičnosti narativních schopností her plyne, že by se počítačové hry neměly příliš snažit o čerpání z mediálních forem, pro které je narativita klíčová. Upozorňuje na zásadní fakt – to, že něco lze popsat příběhem, ještě neznamená, že v tom je příběh obsažen. „Jakmile jsme začali používat narativy, abychom dali význam událostem v našich životech a abychom mohli vůbec zpracovat informace, a jakmile můžeme vyprávět příběh o hře, kterou jsme hráli, potom vůbec žádný žánr není mimo narativitu.“⁶⁴

⁶³ ROUSSE III., Richard. *Computer Games, Not Computer Movies*. Computer Graphics . 2000, vol. 34, no. 4, s. 5-7. Dostupný z WWW: <http://www.paranoidproductions.com/gamingandgraphics/gg11_00.html>.

⁶⁴ JUUL, Jesper. *Games Telling stories? : A brief note on games and narratives*. Game Studies : the international journal of computer game research [online]. 2001, vol. 1, is. 1 [cit. 2009-04-07]. Dostupný z WWW: <<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/?ref=Fuckonly.com>>.

Souhlasí sice, že některé hry mohou narativitu vhodně využívat, ale rozhodně by to nemělo být pravidlem nebo dokonce povinností. Juul vychází z dřívějších teoretiků (Chatman, Brooks) a pracuje s jejich pojetím příběhu: příběh je něco, co lze převádět mezi různými médii. Podle Juula je právě toto „testem“, zda hry lze chápat jako narativní média: *„Jestliže je hra narativní médium, musí být možné převyprávět příběhy z jiných médií ve hrách; a počítačové hry musí být možné převyprávět jinými médii.“* Dále ukazuje příklad hry, která podle něj v tomto „testu“ neobstojí – hru podle filmu Star Wars. Konstatuje, že ve hře chybí většina známých postav z filmů a vyskytují se v ní jen málokteré situace z filmu, které by si hráč mohl vyzkoušet. Hlavním pojítkem mezi filmem a hrou je společný název. *„Pokud bychom název z hry odstranili, nebude již spojení tak zřetelné... Hráč může zaznamenat podobnost se scénami ve filmech Star Wars, ale nedokáže na základě hry zrekonstruovat události ve filmu.“*⁶⁵ Převádění příběhů na hry je podle něj problematické – i když autor použije motivy z předlohy, hráč v daném úkolu může selhat – a pak tedy selhává i převyprávění příběhu.

Ve druhém eseji, nazvaném *What Computer Games Can and Can't Do*, Juul konstatuje, že by hry měly obsahovat příběhové náměty, ale neměly by usilovat o vyprávění příběhů klasickým způsobem. Podle Juula se o implementaci příběhových námětů snažily především dva proudy her – buď hry ve stylu interaktivních filmů, nebo klasické adventury. Ani jeden z těchto modelů není podle Juula příliš funkční. Jedním ze čtyř „pravidel“ pro jejich uvažovaného nástupce – jakousi ideální hru je, že *„nesmí obsahovat vyprávění, všechno se musí dít v okamžiku hraní.“*⁶⁶ Juul zde vyprávění chápe jako reprodukci příběhu, který se stal v jiné době – a to je podle něj v rozporu s požadovanou interaktivitou. Z jeho dalších požadavků na ideální hru (hráč musí mít možnost pracovat se vším, co vidí na obrazovce) je zřejmé, že tento teoretik u her vyzdvihuje právě především interaktivitu.

⁶⁵ Tamtéž.

⁶⁶ JUUL, Jesper. Jesper Juul [online]. 2000 [cit. 2011-11-22]. *What computer games can and can't do*. Dostupné z WWW: <<http://www.jesperjuul.net/text/wcgacad.html>>.

Zastánce: Henry Jenkins

Americký mediální teoretik Henry Jenkins je považován za jakéhosi „obhájce“ hodnoty počítačových her. Staví se také do opozice proti často prezentovanému názoru, že zejména akční počítačové hry v hráčích probouzejí násilné sklony a jsou jednou z příčin nárůstu násilného chování mezi mladými lidmi⁶⁷ – tato teorie se v USA probírala zejména po tragických případech útoků střelnými zbraněmi na školách.⁶⁸

V eseji *Game Design as Narrative Architecture* Jenkins pracuje s námitkami již prezentovaných oponentů narativity v počítačových hrách. Souhlasí s tím, že zdaleka ne všechny hry mají narativní potenciál. Podle Jenkinse mnoho her narativitu využívá buď přímo (prezentuje příběh), nebo alespoň nepřímo: „Mnoho her chce čerpat ze zbytků emocí, které v nás zbyly z předchozích narativních zkušeností. Často staví na naší znalosti rolí a cílů v daném žánru, abychom se mohli orientovat ve hře, a často se snaží nám nabídnout sérii dalších narativních zkušeností.“⁶⁹

Jenkins se vyhrazuje proti Juulovu pojetí vyprávění jako reprodukce příběhu, který se stal v době před aktivitou hráče. Kromě toho kritizuje „přílišné zaměření na aktivity a cíle vypravěče a malou pozornost, věnovanou zpracování vyprávění. Diskuse se zaměřuje pouze na otázku, zda mohou celé hry vyprávět příběhy. Nezajímá se však o to, zda mohou hry využívat narativní postupy na omezenější úrovni.“⁷⁰ Souhlasí však s názorem, že hry nemohou bezhlavě přejímat narativní postupy z jiných médií. Netvrdí tedy, že by hry měly přísně kopírovat předlohy – tím se také vypořádává s kritikou Jespera Juula: „Hra *Star Wars* sice nepřevypráví příběh z filmu, ale to přece není nutné k tomu, aby obohatila naše pocity ze ságy. Příběh jsme přece znali ještě předtím, než jsme si koupili hru, a bylo by frustrující, kdyby nám nabízela pouze zopakování původního filmového zážitku.“⁷¹

⁶⁷ JENKINS, Henry. PBS.org [online]. [cit. 2011-11-26]. *Reality Bytes: Eight Myths About Video Games Debunked*. Dostupné z WWW: <<http://www.pbs.org/kcts/videogamerevolution/impact/myths.html>>.

⁶⁸ BBC News [online]. [cit. 2011-11-26]. *Columbine Families Sue Computer Game Makers*. Dostupné z WWW: <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/science/nature/1295920.stm>>.

⁶⁹ JENKINS, Henry. *Game Design as a Narrative Architecture*. 2007 [cit. 2011-11-26]. Dostupný z WWW: <http://newmediastudies.stockton.edu/pdf_library/jenkins%20game%20design.pdf>.

⁷⁰ Tamtéž.

⁷¹ Tamtéž.

Motivy z předloh však mohou zpracovat jiným, vlastním způsobem. Při převodu předlohy (například filmu) jsou události z předlohy přetransformovány do prostředí, v němž se odehrává samotná hra. Hry podle Jenkinse navazují na tradici „prostorových příběhů“ (*spatial stories*), do nichž lze zahrnout například starověké antické eposy o cestách hrdinů (Oddyseia) nebo díla autorů dobrodružné nebo fantasy literatury jako J. R. Tolkien nebo Jules Verne.⁷²

Henry Jenkins tvrdí, že ideální a herními designéry bohužel málo využívanou možností je „vyprávění pomocí prostředí“ (*environmental storytelling*). Tentýž postup podle něj využívají například i Disneylandy: „Atrakce v zábavním parku se nesnaží reprodukovat příběh jako literární dílo, ale evokuje atmosféru.“⁷³ Podle Jenkinse je tento postup pro počítačové hry ideální hned z několika důvodů: Znovuzpřítomňuje příběh, se kterým jsme se už setkali, poskytuje pevný „podklad“, na němž se mohou odehrávat nové příběhy, a do scén hry pak lze vkládat kousky nového příběhu.⁷⁴ Kromě „vyprávění pomocí prostředí“ Jenkins zmiňuje i tzv. mikronarativy (*micronarratives*) – krátké a stručné příběhy, které však mohou celkový dojem z mediální percepce výrazně obohatit. „Dokonce i hry, které neobsahují rozsáhlejší dějové zápletky, mohou mikronarativy využívat k vyvolání výraznějšího a emotivnějšího zážitku u hráče. Tyto mikronarativy mohou, ale nemusejí být reprezentovány hranými scénami.“⁷⁵

Transmediální vyprávění

Henry Jenkins je autorem konceptu zvaného „transmediální vyprávění“ (transmedia storytelling). Transmediální vyprávění je „proces, kdy jsou jednotlivé části fikce systematicky rozprostřeny v různých kanálech tak, aby vytvořily jednolitý a koordinovaný zábavný obsah. Ideální je, aby každé médium přispělo svými specifickými možnostmi k odhalení další části příběhu.“⁷⁶

⁷² JENKINS, Henry. *Game Design as a Narrative Architecture*. 2007 [cit. 2011-11-26]. Dostupný z WWW: <http://newmediastudies.stockton.edu/pdf_library/jenkins%20game%20design.pdf>.

⁷³ Tamtéž.

⁷⁴ Tamtéž.

⁷⁵ Tamtéž.

⁷⁶ JENKINS, Henry. Confessions of an Aca-Fan. [online]. *Transmedia Storytelling 101*. 2007. [cit. 2011-11-26].

Jenkins zde uvádí jako příklad *Matrix*: základním kanonickým dílem zde je filmová trilogie. Mnoho dalších informací je ale rozptýleno v krátkých animovaných videích, ve dvou komiksových knihách a v několika počítačových hrách.

Velmi důležitým rysem takovéhoto vyprávění je, že transmediální příběhy obvykle nevycházejí z konkrétní postavy nebo události, ale z celých fikčních světů. Ty jsou pak jakousi platformou pro vyprávění dalších více či méně souvisejících příběhů. Rozprostření „střípků“ komplexního fiktivního světa do více médií podle Jenkinse povzbuzuje recipienta k větší aktivitě, ke shromažďování dalších informací a také ke konzumaci dalších mediálních obsahů. I tato aktivita, zkušenosti a zážitky z ní plynoucí jsou výsledného součástí transmediálního příběhu.⁷⁷

Existence a zejména příjem transmediálních příběhů je podle Jenkinse ve větší umožněna právě existencí a rozvinutostí síťových médií, které umožňují nejen příjem více mediálních forem, ale také nutnou komunikaci a spolupráci s dalšími fanoušky. Ke skládání jednotlivých „střípků“ komplexního příběhu je nutné zapojit se do komunity – šance, že jednotlivec odhalí a správně pospojuje všechny prvky, je malá. Z toho však plyne i další vlastnost transmediálních příběhů: obvykle je není možné zrekonstruovat jednoznačně; každý recipient přikládá důležitost jinému prvku a z něj může vyvodit něco jiného. Podstatným rysem transmediálních vyprávění tak bývá určitá rozvolněnost až otevřenost – na kterou však publikum nemusí vždy být připraveno. Jako příklad lze uvést například velice otevřený konec seriálu *Ztraceni*. Ten byl kritizován z mnoha ohledů – diváci se nedozvěděli, zda postavy v druhé dějové linii poslední série žily v paralelním světě, v posmrtném životě nebo jen v něčí fantazii. Ještě více kritizován byl fakt, že některé otázky, prezentované v průběhu seriálu jako důležité, zůstaly nevysvětlené, jiné byly vysvětleny velmi povrchně.⁷⁸

Dostupný z WWW: <http://www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html>.

⁷⁷ Tamtéž.

⁷⁸ ŠÍROVÁ, Tereza. Mediální proroci [online]. LOST: Ztraceni v transmédiích. 2011. [cit. 2011-11-26]. Dostupný z WWW: <<http://medialniproroci.blogspot.com/2011/04/lost-ztraceni-v-transmediich.html>>.

4.

Hry a audiovizuální média **- typologie a konkrétní příklady**

V předchozích kapitolách jsem se věnovala teoriím, které vysvětlují principy transformace audiovizuálních děl do počítačových her a naopak. Prostor byl věnován také dvěma proudům názorů na tento trend. Okrajově jsem se již zmínila o některých hrách, které vznikly na motivy audiovizuálních děl, nebo na jejichž základě pak audiovizuální adaptace vznikly. Nyní uvedu více příkladů a pokusím se je kategorizovat.

V kategorizaci budu vycházet z Jenkinsova konceptu transmediálního vyprávění, jemuž se věnovala předchozí kapitola. Domnívám se totiž, že právě tento koncept je ideálním přístupem pro propojení a doplnění obou mediálních forem: předchozí kapitoly již ukázaly, že zcela věrný převod mezi oběma formami nemůže nikdy plně fungovat – obě formy jsou odlišné a každá z nich staví na jiném základu. Pokusím se vysledovat, zda a do jaké míry jsou počítačové hry zapojeny do případného širšího transmediálního kontextu.

První skupinu, označenou jako opisující adaptace, budou tvořit ty, které se své předlohy drží striktně a kromě nezbytné herní interaktivity nepřinášejí recipientovi nic nového. Druhou kategorií budou takové adaptace, které sice příběh původního díla přesně nekopírují, ale jedna z forem je dominantnější a druhá se jí spíše inspiruje. Třetí kategorií budou výše zmiňované transmediální adaptace.

4. 1. *Opisující adaptace*

Jako „opisující“ adaptace lze označit ty, které z předlohy čerpají velmi věrně a kromě nezbytné interaktivity a hrátelnosti jí nepřidávají nic nového. Kromě vtažení do děje nepřinášejí recipientovi žádné nové informace nebo nové zážitky, obohacující původní předlohu. Do této kategorie lze zařadit většinou průměrné hry na motivy filmových či seriálových hitů, které jsou zaměřeny prvoplánově na fanoušky dotyčných audiovizuálních předloh a od nichž se očekává, že právě shodnost s předlohou ocení. Věrné přebírání motivů z předlohy však nemusí znamenat, že je hra špatná – najdou se zde hry velmi úspěšné a dobře hodnocené (*Pán prstenů* z dílny EA), ale také hry hodnocené velmi špatně (poslední díly série o *Harrym Potterovi*). Vybrala jsem několik příkladů, které sem podle mého názoru lze zařadit.

Harry Potter (Electronic Arts, 2001 – 2011)

Série her o studentovi čarodějnictví je těsně navázána na filmovou sérii, která vychází ze sedmidílné knižní předlohy J. K. Rowlingové. Hry vycházely zároveň s filmovými premiérami, ale výrazný vliv filmové předlohy je jasně patrný – už jen proto, že vzhled postav odpovídá hercům z filmu. Z filmové, potažmo knižní předlohy čerpají hry ve všech směrech: přebírají jak hlavní i vedlejší postavy, tak lokace i jednotlivé úkoly, jimiž hráč musí projít. Herní série procházela podobným vývojem jako filmová, respektive i knižní předloha. Knihy se přizpůsobovaly rostoucímu dětskému čtenáři a měnily se od pohádky s lehce dramatickým vyvrcholením až po temné fantasy příběhy pro náctileté, okořeněné milostnými zápletkami. Podobným vývojem prošly i filmové adaptace, u nichž byl tento vývoj ještě zdůrazněn střídáním režisérů.

I u her docházelo k žánrovému posunu – od příjemných a snadno hrátelných příběhových adventur, zacílených na dětské hráče u prvních dvou dílů, až po poslední díly, které těží především z efektních akčních soubojů, navrstvených na sebe bez výraznější souvislosti a dějové linky. Ta se zde, na rozdíl od propracovaných

předloh, při přechodu od adventurního k akčnímu žánru postupně vytrácí. Pravděpodobně z tohoto faktu vyplývá hodnocení jednotlivých dílů: například stránky Games.cz hodnotí díly s přímočaře klesající tendencí (první dva díly jsou hodnoceny 8 z 10 bodů, kdežto poslední díl získal pouze 2 body). Novějším dílům v hodnocení nepomohla kvalitnější grafika, více možností volby, kterou postavu bude hráč zastupovat ani možnost zapojení více hráčů.

Obrazová příloha: Harry Potter

Zdroj: Games.cz



Harry Potter a kámen mudrců (1)



Harry Potter a Tajemná komnata (2)

Na screenshotech vidíme, jak se vyvíjel žánr (od adventurního k akčnímu), zpracování i atmosféra herní série. První díly jsou spíše adventurního charakteru a jsou zaměřené spíše na mladší hráče.



Harry Potter a vězeň z Azkabanu (3)



Harry Potter a ohnivý pohár (4)



Harry Potter a Fénixův řád (5)



Harry Potter a Princ dvojí krve (6)



Harry Potter a Relikvie smrti (7-1)



Harry Potter a Relikvie smrti (7.2)

Na screenshotech z posledních dílů herní série vidíme, že hry mají mnohem „temnější“ atmosféru a jsou především akčně zaměřené. Na rozdíl od prvních dílů (které se odehrávaly téměř výhradně v čarodějnické škole) se odehrávají i v jiných, rozmanitějších lokacích. Vidíme také, že je zde možnost volby avataru, hráč není omezen pouze postavou Harryho.

Pán prstenů (Electronic Arts, 2002-2003)

V případě fantasy trilogie *Pán prstenů* byla situace ještě komplikovanější než u výše analyzovaného *Harryho Pottera*. Vzhledem ke stáří knižní předlohy vzniklo mnoho počítačových her, inspirovaných Tolkienovou ságou. Velké „znovuvzkříšení“ zájmu o celé téma však vyvolala především velkolepá filmová trilogie (2001 – 2003, režie Peter Jackson). Přibližně ve stejné době získaly licenci dvě herní společnosti. Licenci na adaptaci her podle knižní předlohy získala společnost Vivendi, kdežto licenci na hry podle filmů Petera Jacksona získala Electronic Arts. Společnost Vivendi nesměla svou vizualizací připomínat filmovou trilogii, což ji výrazně znevýhodnilo v konkurenčním boji s EA a vedlo to k nesrovnatelně menšímu zájmu o její hry. Obě společnosti kromě her, inspirovaných přímo příběhem z knih (potažmo filmů), vydaly také další herní tituly, žánrově zařaditelné mezi strategie. Ty však nevycházejí přímo z filmů, proto jsou mimo tematický záběr této práce a nebudu se jim věnovat.

Série EA shrnula první dva filmy (Společenstvo prstenu a Dvě věže) do jediné hry. Třetí díl *Návrat krále* vydal na samostatnou hru. Obě dvě lze zařadit do akčního žánru. „*Jde o klasické příklady her podle filmu – ideálně využívají poskytnuté materiály, mluví v nich reální herci, odpovídají tváře hrdinů, jednotlivé lokace a jde v podstatě o rychlého průvodce příběhem z filmového plátna,*“ uvádí Tomáš Krajča na stránkách Hrej.cz.⁷⁹

Hráč má v obou hrách možnost ovládat postavy z filmu a provází je filmovými bitvami proti příslušným protivníkům. Jednotlivé levely lze hrát postupně za různé postavy, což může výrazně obohatit hráčův požitek ze hry. Samozřejmostí jsou vložené hrané scény, převzaté přímo z filmu a využívající autentickou filmovou hudbu. Právě působivá celková atmosféra a herní variabilita přinesla hře úspěch – například na stránkách Games.cz získal druhý díl *Návrat krále* 9 z 10 bodů.

⁷⁹ KRAJČA, Tomáš. Hrej.cz [online]. *Hry podle Pána prstenů*. 2007. [cit. 2011-11-28]. Dostupný z WWW: <<http://pc.hrej.cz/clanky/hry-podle-pana-prstenu-1356/>>.

King Kong (Ubisoft, 2005)

Hra vychází ze stejnojmenného filmu Petera Jacksona (2005), který v něm zpracoval tradiční námět o střetu civilizace s monstry, žijícími na zapomenutém ostrově, v čele s obří opicí. I tato hra se věrně drží filmové předlohy, z níž přebírá jak postavy a lokace, tak především dějovou linii včetně závěru. Žánrově se hra pohybuje pomezí survival horroru a akční hry. Kromě akčních soubojů však hráč plní i další úkoly, které mu umožňují procházet dále. V první části ovládá hráč postavu, která na zapomenutém ostrově bojuje s příšerami a usiluje o záchranu sebe i svých přátel. V druhé fázi hry hráč přebírá roli opice Konga.

Stránky Games.cz hodnotí hru 8 z celkem 10 bodů, což je velmi dobré hodnocení. Na hře je oceňováno především kvalitní zpracování a působivá, pohlcující atmosféra.

Prison Break (DeepSilver, 2010)

Hra na motivy první řady seriálu televize FOX se řadí do žánru akčních adventur. Rozdílem oproti předchozím jmenovaným hrám je fakt, že zde hráč neovládá žádnou z hlavních postav seriálu, nýbrž postavu vedlejší. Na rozdíl od seriálu, kde se hrdinové (nespravedlivě odsouzený k smrti a jeho bratr) snaží uniknout z věznice, se hráčova postava snaží jim v útěku zabránit a dosáhnout popravy odsouzeného hrdiny. Nakonec však „mění stranu“ a pomáhá hrdinům v útěku. Další prvky se však již shodují: postavy mají vzhled i hlasy herců ze seriálu, stejně tak odpovídá vzhled lokací.

Stránky Games.cz adaptaci *Prison Breaku* udělily 6 z 10 bodů, je to však výjimečně dobré hodnocení. Jiné herní stránky jsou kritičtější a hru hodnotí obvykle 4 až 5 body.

4. 2. *Inspirované adaptace*

Do této skupiny lze zařadit adaptace, které sice jednoznačně vycházejí z předloh a shodují se ve většině základních prvků (postavy, lokace, události, celkový děj, atmosféra), ale v některých se odlišují. Tyto odlišnosti však původní děj předlohy nijak výrazně neobohacují. I v této skupině lze samozřejmě najít kvalitnější i méně povedené adaptace.

Za zdůraznění stojí fakt, že v této skupině se začínají objevovat i filmové adaptace úspěšných her, což se v předchozí kategorii nedělo. Důvod je vcelku přirozený – aby podle hry mohl vzniknout alespoň trochu smysluplný a komerčně přijatelný film, musí mít mnohem výraznější dějovou linku než herní předloha. Narativní prvek, který se vyskytuje ve hře, je proto nutné buď zcela přepracovat, nebo výrazněji rozšířit – čímž vzniká zdatelná odchylka od předlohy.

Buffy, přemožitelka upírů (Fox Interactive a Electronic Arts, 2002)

V tomto případě nejde o hru pro PC jako u jiných příkladů, ale o videohru pro konzole X-Box. Tento rozdíl se však neprojevuje v rovině narativní a obsahové. Proto se domnívám, že je možné a vhodné zde tuto hru zmínit.

Hra vychází z populárního seriálu, zacíleného především na –náctileté dívky. Na stejnou cílovou skupinu tedy byla zacílena i hra, což je vzhledem k akčnímu žánru přinejmenším nezvyklé.

Hra se v základních rysech shoduje se seriálovou předlohou – postavy i místa jsou vizuálně podobná předloze; hlas vypravěče je hlasem Buffyina „vychovatele“ ze seriálu. Shoduje se také celkové vyznění – vyvrací zažitá klišé o „slabých a uječených“ ženských hrdinkách v moderních filmech a seriálech.

Nacházejí se tu však i rozdíly: zatímco v seriálu jsou „zabijácké“ scény podány poměrně realisticky, ve hře jsou eufemizovány – například zabití upíři se rozpadnou na prach. Zásadní rozdíl je patrný také na rovině vztahů mezi postavami. Zatímco seriálová Buffy nutně potřebuje pomoc a podporu svých přátel a učitele, herní

hrdinka je neohrožená a samostatná „vraždící mašina“. V seriálu je kladen důraz na vývoj vztahů mezi postavami, kdežto hra tento rozměr opomíjí. Akční rozměr také potlačuje seriálovou Buffy, která se často profiluje nejen jako odhodlaná bojovnice, ale také jako obětavá ochránkyně. Hra zdůrazňuje sexualitu hlavní postavy a na rozdíl od předlohy, která vyznívá velmi emancipovaně, obsahuje antifeministické narážky.⁸⁰ Na stránkách Gamespot.com má hra solidní hodnocení 8,3 bodu z 10.

Resident Evil (2002, režie Paul Anderson)

Akční horror Resident Evil vychází z dvou dílů stejnojmenné úspěšné herní série. Základní motiv se proto shoduje – je jím boj o přežití proti nebezpečným stvořením, která vznikla po kontrole se vymknuvších vědeckých pokusech. Na rozdíl od hry (kde jsou v prvním díle hrdiny příslušníci zvláštních jednotek a v díle druhém policisté z městečka, kam na konci prvního dílu unikne nebezpečná nákaza) je hlavní hrdinkou zaměstnankyně chybné společnosti. Rozdíly lze najít i na dalších úrovních. V určitém rozporu s předlohami je fakt, že obě ústřední postavy ve filmu představují ženy. U her má hráč na výběr jak ženský, tak mužský avatar, takže „genderové rozložení“ důležitých postav vyznívá vyváženěji.

Na rozdíl od her, které byly kritiky oceňovány za pohlcující hororovou atmosféru a propracované logické úkoly, si film odnesl spíše kritiku za přehnanou akčnost. Velká část diváků kritizovala „nesmrtelnost“ hlavní postavy, kterou ve filmu představuje Milla Jovovich. V diváckých recenzích se objevují názory, že film tak bezhlavě přebírá pravidla herního akčního žánru, že to je neakceptovatelné i pro „béčkový“ akční film. Zde lze poukázat na již dříve citovaného Jaroslava Švelcha, který v příčině této „přehnané nesmrtelnosti“ hlavní postavy vidí právě odbourání herní interaktivity, která dává herní postavě určitou zranitelnost.

Na stránce IMDB.com je film hodnocen 6,5 body z 10, na ČSFD.cz má 68%.

⁸⁰ LABRE, Magdala Peixoto; DUKE, Lisa. *“Nothing Like a Brisk Walk and a Spot of Demon Slaughter to Make a Girl’s Night” : The Construction of the Female Hero in the Buffy Video Game.* Journal of Communication Inquiry [online]. 2004, 28, 2, [cit. 2011-11-29]. Dostupný z WWW: <<http://con.sagepub.com/cgi/reprint/17/3/323>>.s. 147

Silent Hill (2006, režie Christophe Gans)

V případě filmu *Silent Hill*, čerpajícího ze stejnojmenné úspěšné počítačové hry, jsem dlouho váhala, zda jej zařadit do kategorie adaptací inspirovaných nebo transmediálních. Z důvodů, které zmíním dále, jsem se nakonec rozhodla zařadit ji do kategorie inspirovaných adaptací.

Děj filmu čerpá ze tří dílů počítačové hry z dílny japonské vývojářské společnosti Konami. V případě hry jde o survival horror; filmovou adaptaci lze zařadit na pomezí žánrů horroru, fantasy, dramatu a mysteriózního thrilleru. Děj filmu přibližně vychází z dějů jednotlivých dílů hry, přičemž prvky kombinuje. Základem je ale první hra. Žena s nemocnou dcerou se rozhodne vydat do opuštěného městečka Silent Hill, o němž její dcera blouzní. Dítě za podivných okolností zmizí a žena je ve městě musí hledat, přičemž se setkává s různými nestvůrami a musí o záchranu své dcery těžce bojovat. Na rozdíl od *Resident Evilu*, kde k jejich „zrození“ vedly nepovedené vědecké pokusy, je v pozadí událostí v Silent Hillu sekta uctívající podivného kultu.

Základní motiv je shodný; film a hry se ale rozcházejí v hlavních postavách. V prvním díle hry je hrdinou otec zmizelé dcery, kterou vzal na výlet, kdežto ve filmu je hrdinkou žena, která jela do města hledat pomoc pro nemocnou dceru. Ve filmu také figuruje otec dívky, který v části příběhu pátrá samostatně a zjišťuje tak některá fakta o minulosti městečka. Film *Silent Hill* přebírá z herních předloh především příběhovou linii (důležitým shodným rysem obou příběhů je to, že dívky jsou adoptované), vlastnosti vedlejších postav či vizualitu městečka a nestvůr v něm žijících. Oceňována bývá hudba, která byla převzata z herního soundtracku.

Na stránkách ČSFD je film *Silent Hill* hodnocen 67 % a v mezinárodní databázi IMDB má téměř shodné hodnocení – 6,5 bodů z 10.

Ve filmu i v hrách se vyskytují odkazy a propojující prvky nejen k dalším dílům herní série, ale také na slavné autory hororové a fantasy literatury. Tento fakt spolu se skutečností, že kromě herní série a filmu vznikly také komiksové knihy rozšiřující základní příběh, mě původně vedl k zařazení *Silent Hillu* do kategorie

transmediálních adaptací. Nakonec jsem se rozhodla hru ponechat v kategorii filmů inspirovaných – a to právě z důvodu kombinování dějových prvků z různých her. Samotnou herní sérii můžeme chápat jako nezávislé příběhy různých postav, zatažených do hororového světa, na jejichž pozadí se nám odhaluje i minulost tohoto světa. Pak by ale filmové zpracování nemělo mísit dohromady postavy a dějové prvky z různých dílů hry – to pak transmediální příběh neobohacuje, naopak se tím jeho jednotlivé součásti vzájemně popírají nebo to poukazuje na nepropracovanost celého příběhu. Připustit to však lze v případě, že se jedná o volnější inspiraci, která kombinuje různé prvky z předlohy – jako je tomu v tomto případě.

Obrazová příloha – Silent Hill

Zdroj: IMDB.com a Silenthill.wikia.com



Screenshot z filmu Silent Hill. Filmu se podařilo přenést na filmové plátno jak ponurou atmosféru herního survival horroru, přičemž částečně přebíral i herní estetiku.



Ačkoli se tvůrci filmu v případě hlavní postavy od předlohy odklonili (po zmizelém dítěti místo otce pátrá matka), vidíme, že u některých postav se inspirovali velmi věrně. Nahoře screenshot z filmu, uprostřed z počítačové hry: Dahlia Gillespie, vůdkyně sekty z městečka Silent Hill.

Dole: Unesené děti: vlevo Sharon z filmu, vpravo Cheryl z počítačové hry.



4.3. Transmediální adaptace

Transmediální adaptace se vyznačují tím, že různě rozšiřují a doplňují původní dílo. Transmediální příběhy se odehrávají v propracovaných fiktivních světech, bývají velmi komplexní a obsahují relevantní i matoucí odkazy na jiné mediální obsahy nebo na informace ze světa kultury, vědy, náboženství a jiných oblastí. Obvykle se rozprostírají napříč několika mediálními formami, přičemž každá z nich dává vyniknout jinému aspektu fiktivního světa, respektive příběhu.

Faktografické i dějové součásti transmediálního příběhu napříč různými formami by si neměly odporovat (jak bylo ukázáno na příkladu her a filmu *Silent Hill*). Neznamená to však nutně, že by musely sledovat shodnou dějovou linii: například počítačová hra *Matrix: The Path of Neo* nabízí alternativní konec, odlišný od toho filmového. Domnívám se však, že to je přípustné v rámci obohacení celkové zkušenosti recipienta. Problém nastává ve chvíli, kdy se děj či faktografie od předlohy bez vysvětlení opakovaně odklání a později se k ní pak vrací. Takový postup nevyvolává dojem záměrnosti a snahy o obohacení diváka, ale spíše „odbyté práce“ ze strany tvůrců.

Jak dále uvidíme, příběhů, které lze zařadit do transmediální kategorie, není mnoho. Za hlavní příčinu považuji nutnost propojenosti a propracovanosti jednotlivých obsahů, což vyžaduje pečlivou spolupráci tvůrců napříč různými mediálními formami a to je náročné jak z hlediska finančního, tak časového.

Pro herní tvůrce je navíc možná tvorba detailně propracovaných a transmediálně zasazených her podle audiovizuálních předloh nevýhodná z ekonomického hlediska – jde o určité „mrhání“ zdroji. Herní adaptaci prodává především spojení s předlohou a dobrá propagace. Primárním odběratelem takové hry je fanoušek audiovizuální předlohy, který si ji kupuje především kvůli možnosti „vstoupit“ do světa svého oblíbeného filmu / seriálu. Tvůrcům hry tím do velké míry odpadá „konkurenční boj“ s dalšími hrami v dané kategorii, v němž je významným kritériem i kvalita hry, nejen její jméno.

Tomb Raider (2001, režie Simon West a 2003, režie Alan Silvestri)

Dvojice fantasy akčních filmů vychází z mnohadílné série počítačových her a videoher, jejichž hlavní hrdinkou je archeoložka Lara Croft. Hry spadají do žánru akčních adventur, takže hlavní činností hráče je řešení logických úkolů a boj s nepřáteli.

Dějová struktura jednotlivých dílů hry se víceméně opakuje: na začátku hry se objeví záhadný nebo nebezpečný artefakt, který musí hlavní hrdinka získat, případně doplnit jeho další části a zabránit tak jeho zneužití ze strany nepřítele, který obvykle usiluje o nadvládu nad světem či jeho zničení. Jednotlivé části artefaktů nebo informace potřebné k jejich zisku či aktivaci se nacházejí na legendami opředených místech světa. Lara Croft tak v hrách navštěvuje rozmanité lokace – od starověkých památek (egyptské pyramidy, mayská města, asijské chrámy) přes mytické zmizelé kontinenty (Atlantida) nebo nepřístupné vojenské základny (Area 51 v americké Nevadě) až po současnou Prahu.

Tomuto schématu plně odpovídají i oba filmy. V prvním díle *Lara Croft: Tomb Raider* se mladá archeoložka v podání Angeliny Jolie snaží získat obě části Trojúhelníku světla, který svému majiteli umožní kontrolu nad světem, přičemž jednu polovinu má právě její protivník. Ve druhém filmu (*Lara Croft: The Cradle of Life*) se Lara Croft snaží najít Pandořinu skříňku, kterou momentálně vlastní vědec, jenž ji chce využít ke zničení světa. V obou filmech samozřejmě superhrdinka uspěje a s artefaktem naloží tak, aby jej nemohl už nikdy nikdo zneužít.

Ani jeden z filmů nedosáhl úspěchů ani u kritiky, ani u diváků. Filmům je vytýkáno především doslovné přebírání estetiky a akčnosti počítačových her – akční situace jsou řešeny příliš okázale a Lara Croft je až příliš nezranitelná a dokonalá. První film (*Lara Croft – Tomb Raider*) je na ČSFD hodnocen pouhými 52 %, druhý (*Lara Croft – Cradle of Life*) má ještě méně – 47 %.

Nepříliš dobrá úroveň filmových adaptací však nemá vliv na to, že považují filmy i hry *Tomb Raider* za transmediální produkt. Filmy zapadají do série počítačových her jak námětem, tak zpracováním a poměrně vhodně objasňují

i minulost hlavní postavy. Filmy se nesnaží čerpat děj z již uvedených her, ale využívají vlastní náměty. Splněno je i kritérium dalších mediálních forem – kromě filmů a počítačových her vyšlo také několik komiksových knih.

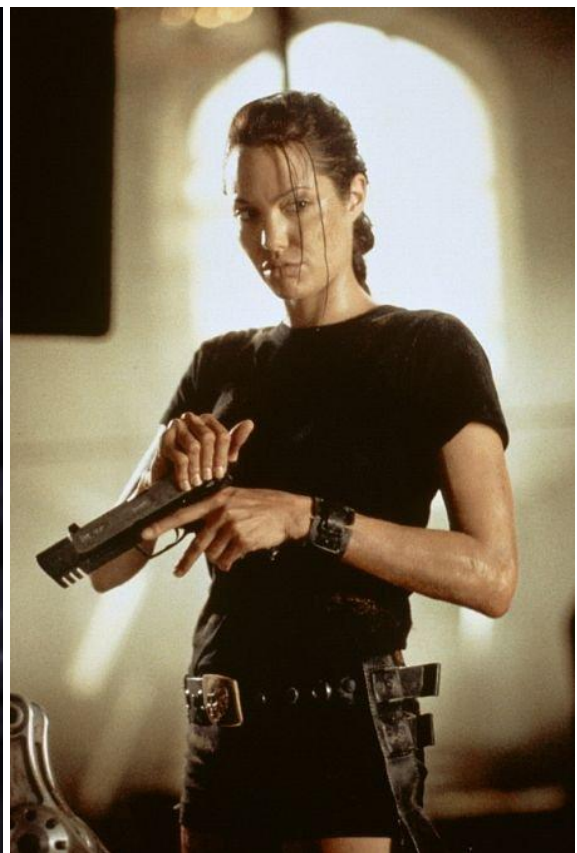
Obrazová příloha – Tomb Raider

Zdroj: IMDB.com a Laracraft.wikia.com



Nahoře: Postupný vývoj hlavní postavy v počítačové hře

Dole: Vidíme, že se tvůrci filmu snažili držet podoby „původní“ herní Lary Croft – u Angeliny Jolie lze nalézt velmi podobné rysy (vypracovaná postava, velké poprsí, výrazné rty, tvar obočí atd)



Matrix (2003 a 2005, Shiny Entertainment)

Dvojici počítačových her podle „kultovní“ trilogie bratrů Wachovských označuje jako dobrý příklad transmediálního vyprávění i „otec“ tohoto konceptu – již zmiňovaný Henry Jenkins. První hra byla vydána v pauze mezi druhým a třetím filmem, druhá hra vyšla po zakončení trilogie. V obou případech jde o akční hry.

Do transmediálního konceptu zapadá především první hra – *Enter the Matrix* z roku 2003. Hra byla vyvíjena jako doplněk k filmové sérii a na jejím vývoji se od začátku podíleli i režiséři Wachovští. Hra využívá filmové lokace i postavy, které jsou nadabované herci z filmu. Recenze také vyzdvihují zvukovou složku – zvukové prvky i hudba jsou výrazně inspirovány filmovou předlohou. Hráč neovládá žádnou z hlavních postav filmové trilogie, ale hraje za postavy vedlejší, což umožňuje obohacení a doplnění původního děje. Děj hry nekopíruje děj filmové předlohy, ale obě dějové linky se proplétají a doplňují. Dějová linka hry je přísně lineární a nedává hráči možnost vlastního „průzkumu“ fiktivního světa. Hojně jsou využívány hrané scény, které ovšem nečerpají z obsahu filmu, ačkoli se nesou v jeho vizuálním stylu. Závěr hry pak funguje jako trailer, lákající na poslední díl filmové trilogie. Recenze i následná hodnocení jsou poměrně rozporuplná (zejména kvůli nepovedené grafické stránce). Na serveru Games.cz je hra ohodnocena 8 body z 10, zatímco Bonusweb jí dal pouhých 53 %.

Druhou hrou je *The Matrix: The Path of Neo*. Zásadní rozdíl oproti předchozí hře je spjat s hlavní postavou – hráč zde ovládá hlavního hrdinu celé ságy Nea. Dějová linka do velké míry kopíruje děj filmové trilogie, nabízí však odlišný konec.

Transmediální celek kromě filmů a her dotváří také několik komiksových knih. I na nich se podíleli režiséři filmu bratři Wachovští.

5.

Případová studie: Seriál Ztraceni a hra Lost: Via Domus

5.1. *Seriál Ztraceni*

Seriál pochází z produkce americké televizní stanice ABC. Byl uveden na podzim roku 2004, vysílání bylo ukončeno v květnu 2010 a odvysíláno bylo celkem 115 epizod (z toho šest dvouhodinových, které jsou v některých seznamech číslovány jako epizody navíc) v šesti sezonách. Zejména v klíčovém začátku dali seriálu podobu producenti J. J. Abrams a Damon Lindelof. Seriál se setkal s velkým úspěchem jak u diváků, tak u odborníků – během svého vysílání byl každoročně nominován v několika kategoriích na cenu Emmy. Několikrát získal hlavní cenu.⁸¹

Seriál byl od začátku koncipován jako dobrodružné mysteriózní drama. Především v druhé polovině však začal být patrný především příklon k žánru sci-fi. Odklon od původního směru, načrtnutého v první sérii, se stal později terčem nejostřejších výtek od „odpadlých“ fanoušků. Kritizován byl příliš překombinovaný děj – proplétání mnoha časových i dějových linií, vršení dalších záhad bez vysvětlení těch předchozích, zbytečné „nastavování“ délky seriálu a nakonec i samotný „pohádkovo – náboženský“ závěr.

Děj seriálu začíná leteckou nehodou na neosídleném tropickém ostrově. Havárii letu 815 přežije nezvykle velký počet cestujících (50 z celkem 324 na palubě letadla). Zatímco se snaží vyrovnat s šokující událostí a čekají na záchranu, zjišťují, že na ostrově plném nebezpečí nejsou sami. Následují setkání a konflikty s původními obyvateli ostrova (tzv. Druzí – The Others), objevování pozůstatků po vědecké organizaci, která na ostrově působila dříve (Dharma Initiative) a vytoužené navázání kontaktu s civilizací, díky němuž se několik hlavních postav z ostrova dostane.

⁸¹ EDNA.cz [online]. 2005-2011 [cit. 2011-12-14]. *Lost – o seriálu*. Dostupné z WWW: <<http://www.edna.cz/lost/o-serialu/>>.

O několik let později se však na ostrov musí vrátit, aby zachránili ty, kteří tam zůstali. Hlavní dějovou linkou se proplétají následky starších i aktuálních osobních konfliktů mezi dalšími postavami, které výrazně zasahují do osudů trosečníků.

V seriálu figuruje nezvykle velké množství hlavních postav. Ústřední trojici tvoří úspěšný neurochirurg Jack Shephard, podvodník a zločinec James „Sawyer“ Ford a uprchlá trestankyně Kate Austen. Tato ústřední trojice a její vztahy (včetně „nezbytného“ milostného trojúhelníku) prochází celým seriálem. Kromě nich se však objevuje velké množství dalších postav, které jsou mnohdy klíčové pro vývoj celých sérií. Tyto postavy představují jak další přeživší z letu 815, tak dřívější trosečníci, původní obyvatelé ostrova nebo pozdější „zachránci“ (později se ukáže, že nejde o zachránce, ale o podivný tým složený z „okupantů“, vojáků, vědců a dalších).

Seriál si získal hodně pozornosti hned od své premiéry v září 2004. Mluvílo se o „vzkříšení“ výpravných dramatických seriálů. Seriál byl popisován jako kombinace reality show *Trosečník*, Verneova *Tajuplného ostrova* a *Akt X*. Velmi oceňována byla psychologická propracovanost postav: útržkovité pohledy (tzv. flashbaky) do jejich minulosti dávaly smysl jejich jednání. O propracovanost a rozdílnost postav se zasloužil i postup tvůrců – traduje se, že na začátku seriálu si každý scenárista vylosoval jednu z hlavních postav, takže se mohl soustředit čistě na její povahu, minulost a motivaci, aby výsledná postava působila co nejděle.

Seriál byl uváděn jako příklad díla, které zachytilo nejistotu doby po útocích z 11. září 2001. Ani hrdinové seriálu nikdy netuší, kdy a odkud přijde další vlna nebezpečí – nepřítel nelze lokalizovat a nelze proti němu vést efektivní boj. I když se jim povede eliminovat jeden ohrožující faktor, vzápětí se objeví jiný. Jako odkaz k událostem z 11. září je podle mého názoru možné chápat i úvodní scény seriálu – i ten je zahájen nečekaným šokem z obrovské letecké tragédie. Letecká doprava je jednou z nejzranitelnějších součástí moderního světa a každý zásah do její bezpečnosti znamená zásah do pocitu bezpečnosti naší civilizace. Ti, kteří přežili bez větší újmy, si kladou zásadní existenční otázku – co bude dál?

K problémům a předsudkům současné společnosti odkazují i vzájemné vztahy mezi trosečníky. Jeden z přeživších cestujících například obviňuje dalšího, Iráčana, že příčinou havárie byl bombový útok (později je však jasně řečeno, že nehodu zavinila chyba jednoho z obyvatel ostrova). Iráčan, ačkoli má velmi kontroverzní minulost (bývalý člen Husajnovy gardy), se později na ostrově profiluje jako téměř jednoznačně kladná postava – což lze v době, žijící ve strachu před islámským radikalismem, chápat jako snahu o „vylepšení“ mediálního obrazu muslima.

Ztraceni jako transmediální vyprávění

Seriál velmi vhodně využil možnosti dané nedávným masivním rozšířením nových médií a často bývá označován za jeden z prvních mediálních produktů, které byly od začátku koncipovány jako transmediální. „*Seriál Ztraceni byl perfektně přizpůsoben požadavku nového multikanálového, multiplatformového a mezinárodního mediálního prostoru,*“⁸² uvádí britská teoretička audiovizuálních médií **Roberta Pearson**. Samotný seriál byl jedním z prvních televizních produktů, které bylo možné legálně sledovat nejen v televizi, ale také na Internetu nebo jej stahovat prostřednictvím iTunes.⁸³

Autoři velmi hojně využívali různé narážky na jiné mediální obsahy či informace z historie, kultury nebo vědy, jimiž chtěli podnítit aktivitu diváků. Tento postup však využívali tvůrci již dříve – jako příklad lze uvést seriál *Městečko Twin Peaks* (1990, režie David Lynch). Samozřejmostí byly přesahy do jiných mediálních forem – jako příklad lze uvést knihy, počítačové hry nebo hry pro mobilní telefony.

Tvůrci *Ztracených* však používali také přesahy do nemediální sféry (zejména pro účely marketingu a udržení pozornosti příznivců mezi jednotlivými sériemi). Objevila se tedy například kampaň, při níž byly na pobřeží turisticky atraktivních lokalit umísťovány lahve se vzkazy, odkazujícími k seriálu. Na trhu se objevovaly spotřební produkty známé ze seriálu (například fiktivní značky potravin, které měli

⁸² PEARSON Roberta. *Reading Lost: Perspectives on a Hit Television Show*. Londýn : I. B. Taurus, 2009. s. 1.

⁸³ JOHNSON, Derek. *The Fictional Institutions of Lost*. In PEARSON Roberta. *Reading Lost*. Londýn : I. B. Taurus, 2009. s. 39.

trosečníci na ostrově k dispozici, nebo poznámkové bloky, které se nacházely v jednom z podzemních bunkrů vědecké organizace Dharma).⁸⁴ Na fanouškovských konferencích, věnovaných různým seriálům, přednášely příspěvky postavy, které „vystupovaly“ ze zákulisí fiktivního seriálového světa a vysvětlovaly příznivcům širší souvislosti, skryté za příběhem trosečníků a tajemného ostrova. Na jedné z konferencí byl vysvětlen například význam číselné řady 4 8 15 16 23 42, která hrála v celém seriálu důležitou roli. V samotném seriálu se pak již vysvětlení neobjevilo. Podobnou vysvětlující roli měla i fiktivní amatérsky zpracovaná videa, která byla záměrně vypouštěna na Internet v pauzách mezi sériemi. To vše se snažilo vyvolat a utvrdit dojem, že události v zákulisí seriálového děje (existence tajemných míst a výzkumných organizací jako Dharma nebo Hanso Foundation) jsou skutečné, utajené před veřejností a že se jimi tvůrci seriálu inspirovali.⁸⁵

Velká část publika „nabídku“ ke skládání transmediálního příběhu s nadšením využila. Po spuštění seriálu se začali scházet na fanouškovských webech na Internetu a začali si vyměňovat postřehy a dojmy z nejnovějších dílů, konstruovat vlastní teorie „jak to bylo doopravdy“, kreslit mapy ostrova a samozřejmě také obdivovat své oblíbené postavy a rozšiřovat jejich příběhy v tzv. fan fiction. Jejich aktivita se stupňovala s tím, jak se komplikoval děj seriálu a s tím, jak přibývaly nové záhady, narážky a indicie. Například během páté série, pro kterou byly charakteristické poruchy časoprostoru, elektromagnetismu nebo cestování časem, se nejnadšenější diváci pouštěli do studia kvantové fyziky, aby se pokusili zjistit, zda je něco takového alespoň teoreticky možné – a za jakých okolností. Fanoušci během konstruování těchto teorií byli nuceni ke spolupráci, zejména na internetových fórech. Nebylo v silách jednoho člověka získat, pochopit a správně poskládat informace z fyziky, historie, filozofie, náboženství, literatury, filmu dalších oborů.

⁸⁴ JOHNSON, Derek. *The Fictional Institutions of Lost*. In PEARSON Roberta. *Reading Lost*. Londýn : I. B. Taurus, 2009. s. 27 – 28.

⁸⁵ Tamtéž. s. 42.

Zapojení kolektivní inteligence je podle **Henryho Jenkinse** jedním z podstatných rysů transmediálního vyprávění.⁸⁶ Tento fenomén, pojmenovaný francouzským teoretikem Pierrem Lévym, sice není v kontextu nových médií úplnou novinkou, ale cca v posledním desetiletí zaznamenal velký rozmach díky masovému rozšíření kvalitního připojení k Internetu. Tvůrci seriálu *Ztraceni* tuto příležitost plně využili ve svůj prospěch – spolupráce, k níž byli diváci vedeni, utvrzovala pocit sounáležitosti, vytvářela nové sociální vztahy a celkově podporovala zájem o seriál.

Další z vlastností transmediálně vyprávěných příběhů však tvůrcům poněkud uškodila. Henry Jenkins uvádí, že vlastností těchto příběhů je i jejich určitá neuzavřenost a nedokončenost. *„Čtenáři tak mají silnou motivaci pokračovat ve spolupráci na částech příběhu a dále propracovávat své teorie, takže příběh začne žít svým vlastním životem.“*⁸⁷ Tvůrci se pravděpodobně rozhodli nechat příběh relativně otevřený a většinu záhad buď úplně ignorovali, nebo vysvětlili naprosto primitivně – což velkou část fanouškovské komunity rozzlobilo.

Výsledný příběh *Ztracených* působil neuzavřeně a místy až „odbyté“ a pohádkově naivně, i když se po celou dobu vysílání tvářil velice propracovaně a vědecky seriózně. Tvůrci „kázali vodu a pili víno“ – fanoušky vedli k pečlivému sledování a až téměř detektivní práci, a potom to najednou ignorovali. Diváci přitom *„chtěli vědět, JAK to tedy doopravdy bylo. Chtěli vědět, jestli ta JEJICH teorie byla správná. A to se nedozvěděli.“*⁸⁸ Podíváme-li se dnes například na stránku české fanouškovské komunity (www.lost.cz), vidíme, že necelé dva roky po skončení seriálu je téměř „mrtvá“. Otázkou je, zda je to způsobeno i určitým zklamáním a rozzlobením z na první pohled odbytého zakončení seriálu.

⁸⁶ JENKINS, Henry. Confessions of an Aca-Fan. [online]. *Transmedia Storytelling 101*. 2007. [cit. 2011-12-26]. Dostupný z WWW: <http://www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html>.

⁸⁷ Tamtéž.

⁸⁸ ŠÍROVÁ, Tereza. Mediální proroci [online]. *LOST: Ztraceni v transmédiích*. 2011. [cit. 2011-12-26]. Dostupný z WWW: <<http://medialniproroci.blogspot.com/2011/04/lost-ztraceni-v-transmediich.html>>.

5.2. Počítačová hra *Lost: Via Domus*

Počítačová hra *Lost: Via Domus* od vývojářské a distribuční společnosti Ubisoft byla uvedena na trh v únoru 2008 – v přestávce mezi 3. a 4. řadou seriálu. Žánrově se jedná o adventuru s akčními prvky, členěnou do sedmi úrovní. Ovládání je klasické adventurní „click and point“. Pomocí klávesových příkazů se postava pohybuje, manipuluje s předměty a nahlíží do inventáře či do deníku s přehledem úkolů.

Děj hry je poměrně jednoduchý a odehrává se na pozadí prvních tří řad seriálu. Po havárii letu 815 se na ostrově mezi seriálovými trosečníky probírá také nová postava, fotoreportér Elliott Maslow, kterou ovládá hráč. Po havárii však trpí ztrátou paměti, takže se musí postupně rozpomínat na svou totožnost a minulost. Informace o svém životě a o nebezpečí, které mu dosud hrozí, získává ve flashbacích. Ty jsou interaktivní a zachycení správné vzpomínky fotoaparátem představuje jeden druh klíčových úkolů v celé hře. Hráč tak postupně odhaluje minulost postavy: Elliott se svou kolegyní pátrali po nekalých praktikách jistého Sava, který prováděl přísně tajné experimenty na lidech s využitím nebezpečných látek. Reportér sice své vytoužené důkazy získal, ale obětoval přitom život svojí kolegyně. Lidé ze Savovy ochranky jej však pronásledují až do letadla a na ostrově usilují o Elliottův život.

Mezi získáváním vzpomínek plní Elliott také úkoly na ostrově – obvyklým adventurním způsobem „zeptej se, získej, vyměň, použij, uteč“. Ačkoli jej ovlivňují seriálové události (otevření podzemního bunkru, odplutí záchranného voru atd.), není nikdy jejich přímým účastníkem. Postupně Elliott prochází pláž, džungli, jeskyně, kokpit letadla, podzemní bunkr, vrak tajemné lodi hluboko v pralese a nakonec se dostává i na území Druhých. Většinu problémů řeší opakujícím se způsobem – vyřešením logického úkolu, spočívajícího ve správném propojení elektrického obvodu. Těsně před koncem hry se Elliott dostává na loď a zdá se, že se mu podaří z ostrova odplout. V té chvíli se znovu probouzí po úvodní havárii letu 815, přibíhá k němu jeho kolegyně novinářka, která je stále naživu, a hráč zjišťuje, že celý děj hry byla jen halucinace v bezvědomí.

Na rozdíl od seriálové předlohy hra nezaznamenala příliš velký úspěch – Games.cz ji hodnotí 5 z 10 bodů. Nejčastějšími výtkami byla především přílišná lineárnost a nízká interaktivita: „V osudovou noc přiběhnete na pláž. „Ááá, hoří letadlo, teče palivo a skáčou tam jiskry, musím s tím něco udělat!“ [Protáčím bulvy a vrtím hlavou] „Ne... nesmím a nemůžu, protože nejdřív mi o tom musí říct Jack s Lockem.“⁸⁹ Kromě toho byl kritizován i primitivní a snadno předvídatelný příběh hlavní postavy, nesouvisející se seriálovým dějem, přílišná „seriálovost“ (nepřeskočitelná rekapitulace „v předchozím díle jste viděli“ na začátku každé ze sedmi úrovní), poměrně krátká hrací doba, jednotvárné a občas nesmyslné úkoly, nekvalitní dialogy a podobně. Hře bylo vytýkáno i to, že většinu postav – včetně těch hlavních – nedabovali jejich herečtí představitelé.⁹⁰

Kladně byla hodnocena vizuální a zvuková stránka hry. Lokace i postavy (jak jejich vzhled, tak jejich konkrétní činnosti i styl vystupování) přesně odpovídají těm seriálovým a většinu hru podkresluje autentická hudba od skladatele Michaela Giacchina, který je autorem hudby k seriálu.

Z mého osobního pohledu je největším nedostatkem hry zmiňovaná nízká interaktivita a lineárnost. Souhlasit mohu také s kritikou dialogů. Hra se potýká s klasickým problémem počítačových her, kdy směr a obsah rozhovoru nemá žádný vliv na další vývoj hry. Dialogy se opakují, jsou nezáživné a schematické. Hráči, který by neznal seriálovou předlohu, navíc přijdou mnohdy nesmyslné – odpovědi sice vychází z psychologie seriálových postav a seriálového děje, jenže na ten ve hře nezbyvá mnoho prostoru.

Během celého hraní *Lost: Via Domus* jsem se nevyhnula bezděčnému porovnávání s jednou ze svých nejoblíbenějších her *Stranded II* (2007, Unreal Software, kombinace adventury a simulátoru, simulující přežití na pustém ostrově). Ačkoli je *Stranded II* freeware, z mého srovnání vyšla mnohem lépe.

⁸⁹ MOOLKER. Games.cz [online]. *Lost: Via Domus – mega-recenze*. 2008. [cit. 2011-12-26]. Dostupný z WWW: <<http://games.tiscali.cz/recenze/lost-via-domus-50274>>.

⁹⁰ BAYERL, Michal. Doupe.cz [online]. *Lost: Via Domus – nic není ztraceno*. 2008. [cit. 2011-12-26]. Dostupný z WWW: <<http://doupe.zive.cz/akce/preview-lost-via-domus--ztraceni-u-vas-doma/sr-1-sc-126-a-128873>>.

U hry *Lost: Via Domus* jsem výrazně postrádala „biologicky lidský“ rozměr hlavní postavy. Elliott nemá hlad ani žízeň, veškeré potraviny používá pouze k obchodování. Nemusí odpočívat ani spát, nemusí si postavit úkryt před nepřízní počasí, nejeví známky frustrace, když se delší dobu neseťká s žádnou další postavou. Poněkud zarážející byl i fakt, že postava neztrácí energii nebo zdraví: buď je plná sil, nebo po hráčově chybě okamžitě umírá. S přihlédnutím k faktu, že Elliotta mnohdy napadají jeho protivníci (což hráč sleduje jako vloženou videosekvenci a nemůže se svou postavu bránit), to působí až nelogicky. Výjimku tvoří pouze střelné zranění, po němž se obraz sice rozostří a postava špatně reaguje na pokyny hráče, ale tento stav trvá pouze několik vteřin a pak sám od sebe odezní. Ani to však postavě nedokáže přidat na věrohodnosti (zejména pokud si hráč znalý seriálu vzpomene na situaci ve druhé řadě seriálu, kde jedna z hlavních postav málem zemřela na následky komplikací střelného zranění, které zprvu vypadalo zcela banálně).

Freewarová *Stranded II* všechny výše uvedené aspekty zahrnuje. Je pravdou, že neklade tak velký důraz na narativní stránku hry, ale domnívám se, že tento druh simulace reality narativní stránku hry potlačovat nemusí. Zapracování lidských potřeb do *Lost: Via Domus* by podle mého názoru hlavní postavu hráči přiblížilo, vtáhlo by jej více do hry a splnilo by hlavní účel her na motivy audiovizuálních děl – umožnit hráči cítit se, jako by byl součástí fiktivního světa. Pro postavy v seriálu *Ztraceni* přitom „být tam“ neznamenal jen neustálé řešení více či méně akčních problémů, ale také právě postupný vývoj schopnosti přežít v divočině i mezi dosud neznámými lidmi. Navíc by to vedlo k prodloužení herního času dle schopností i nálady hráče.

Na *Lost: Via Domus* jsem tak nejvíc ocenila celkovou atmosféru, která skutečně občas vyvolávala podobné pocity napětí, jako sledování prvních dílů seriálu. Velkou zásluhu na tom bezesporu má i kvalitní hudební podkres.

5.3. Porovnání seriálu *Ztraceni* a počítačové hry *Lost: Via Domus*

Následující komparativní analýza bude sledovat některé vybrané aspekty, přítomné v seriálu i v počítačové hře. Jejich důležitost a zasazení do teoretického rámce byly předmětem předchozích kapitol, takže je nyní pouze připomenou:

- **postavy**
- **lokace**
- **předměty**
- **úkoly, události a celkový děj**
- **propracovanost fikčního světa**
- **celková atmosféra**
- **způsob vyprávění a zachycení času**
- **jazyk**

Postavy

Až na hlavní postavu Elliotta Maslowa a postavy z jeho minulosti (kolegyně Lisa, muž ze zastavárny, zločinec Savo a jeho ochranka) se ve hře vyskytují pouze postavy, známé ze seriálu. Hra však využívá pouze cca polovinu ze všech hlavních postav seriálu.⁹¹ Hlavní postava ani její příběh s původním seriálovým dějem téměř nesouvisí⁹² – jedinou souvislostí je zde nevýrazná zmínka o tom, že „padouch“ Savo získal nebezpečné látky ke svým pokusům z laboratoří Hanso Foundation, což je jedna z organizací v zákulisí děje seriálu *Ztraceni*. V seriálu přitom bylo postupně odhalováno, že spolu většina hlavních postav nějak souvisí, případně se v minulosti alespoň setkaly. Právě spojitosti mezi postavami byly pro fanoušky jedním z velmi důležitých vodítek při konstruování nových teorií.

⁹¹ Jako hlavní postavu lze označit tu, která se v seriálu objevila jako titulní postava alespoň jednoho dílu a byl jí věnován flashback.

⁹² V případě seriálu *Ztraceni* může být poněkud problémová i samotná implementace nových postav bez náležitého vysvětlení, proč jsou pro seriál důležité. Například ve třetí řadě byla z davu dosud anonymních přeživších „vytažena“ mladá dvojice **Nikki a Paulo**. Jejich výraznější role však působila nepřirozeně, postavy samy o sobě příběh nijak neobohacovaly a kritika ani diváci je nepřijali. I to bylo údajně jedním z důvodů, proč byly obě postavy poměrně rychle „odstraněny“ (objevily se pouze v šesti epizodách třetí řady).

	Seriál	Hra		Seriál	Hra
Jack Shephard	●	●	Michael Dawson	●	⊙
Kate Austen	●	●	Walt Lloyd	⊙	∅
James „Sawyer“ Ford	●	⊙	Sun Kwon	●	⊙
Hugo „Hurley“ Reyes	●	⊙	Jin Kwon	●	∅
John Locke	●	●	Benjamin Linus	●	●
Sayid Jarrah	●	●	Juliet Burke	●	●
Charlie Pace	●	●	Rose a Bernard Nadlerovi	⊙	∅
Claire Littleton	●	⊙	Nikki Fernandez a Paulo	⊙	∅
Shannon Rutherford	⊙	∅	Ana – Lucia Cortez	⊙	∅
Boone Carlyle	⊙	∅	Eko	⊙	∅
Desmond Hume	●	⊙			

Tabulka č. 1 – přehled hlavních postav seriálu a počítačové hry

- | | | | |
|---|------------------|---|------------------|
| ● | zásadní postava | ⊙ | okrajová postava |
| ● | důležitá postava | ∅ | nevyskytuje se |

Poznámka: *Důležitost postavy se vztahuje pouze k prvním třem řadám seriálu, jimž odpovídá hra.*

Výše uvedená tabulka graficky porovnává výskyt postav v seriálu a v počítačové hře. Vidíme, že téměř polovina hlavních postav seriálu se v počítačové hře vůbec neobjevuje (Shannon, Boone, Walt, Jin, Rose a Bernard, Nikki a Paulo, Ana-Lucia a Eko). Další postavy mají rozdílnou roli – například součást seriálové ústřední trojice James „Sawyer“ Ford má ve hře pouze okrajovou roli a hlavní postava s ní po většinu hry komunikuje pouze tehdy, když se hráč chce pobavit některou ze Sawyerových „hlášek“.

Velmi věrné je převedení seriálových postav do herní adaptace. Postavy jsou si vizuálně velmi podobné, nosí stejné nebo podobné oblečení jako v seriálu a odpovídá i jejich chování, což velmi oceňuji. Zodpovědný lékař Jack koordinuje záchranné práce a všemožně pečuje o ostatní, Kate je nedůvěřivá, ale je ochotná dát novou šanci, Sayid je manuálně zručný, nedůvěřivý a neváhá při pocitu ohrožení použít násilí. Fatalistický John Locke plní roli jakéhosi duchovního učitele a snaží se Elliotta vést k sebepoznání a pomáhá mu na cestě k záchraně. Hugo Reyes je dobromyslný vtipkující tloušťák přesvědčený o svém prokletí. James „Sawyer“ Ford vystupuje jako otrlý sebestředný ignorant, který baví okolí svými vtipky na úkor ostatních. Michael Dawson se zajímá zejména o záchranu svého syna.

Problematické jsou pouze hlasy postav – jak již bylo uvedeno, většinu postav nenamluvili jejich seriáloví představitelé. Hlasy některých (zejména ústředních) postav tak hráče-fanouška místy „tahají za uši“. Nepovedené je také zpracování Charlieho Pace jako „hlavního obchodníka“, od něhož může Elliott výměnou získávat potřebné předměty (pochodně, lampu, pistoli) – v seriálu roli „shromažďovače“ a obchodníka plnil James „Sawyer“ Ford.

V některých případech také selhává vysvětlení motivace postav. V případě, že hru hraje divák, který seriál dobře zná, není to problém. Pokud však bude hráčem „nefanoušek“, zaznamená určité inkoherece (které mohly být snadno vysvětleny, aniž by to znamenalo výraznější zdržení nebo nabourání hry). Například Korejka Sun Kwon zprvu nemluví anglicky, takže s ní Elliott nemůže komunikovat. Později však bez vysvětlení mluví perfektní angličtinou. K objasnění by přitom stačilo málo – například vložit do nabídky rozhovoru vhodnou otázku a adekvátní odpověď.

Protože psychologie postav vychází ze seriálové předlohy, přebírá hra stereotypní vzorce postav, které se projevují v celém západním kulturním prostoru. Švýcarský psychiatr **Carl Gustav Jung** definoval několik archetypů, jakýchsi pravzorů lidského chování⁹³, které jsou předávány dál a jsou vysledovatelné napříč kulturami a mytologiemi. Jednoznačně zde lze vysledovat například archetyp moudrého starce, ukazujícího správný směr (John Locke – za zmínku zde stojí fakt, že hlavnímu hrdinovi věnuje kompas, který jej má dovést k záchraně!). Poněkud potlačen je archetyp matky. V seriálu mu nejvíce odpovídá postava Kate, která sice nemá vlastní dítě a má za sebou značně nekonvenční život, ale na ostrově se obětavě stará o ty, kdo to potřebují a později adoptuje dítě jedné ze spolutrosečnic.⁹⁴ Přítomen je samozřejmě i archetyp hrdiny, který prochází zkouškou – takto lze chápat hlavní postavu Elliotta.

⁹³ KOLEKTIV autorů. *Všeobecná encyklopedie, svazek 1 – a/b*. Praha : Diderot, 1999. s. 204.

⁹⁴ *Počítačové hry, protože jsou zaměřené především na mužské hráče, ženský element ve hrách často potlačují. Ženy nejčastěji plní roli sexuálních symbolů, případně obětí, které potřebují zachránit. Podobná situace je i ve hře Lost: Via Domus: objevují se zde jen pět ženských postav, přičemž důležitou roli při vedení hrdiny plní jen jedna – Juliet. Dvě postavy (Claire a Sun) představují stereotypní slabé dívky, které potřebují ochranu a pomoc mužů.*

Samotná hlavní postava je značně rozporuplná a její motivace k některým činům není zcela jasná. Po většinu času se Elliott chová zcela egoisticky: v minulosti „ukradne“ své kolegyni novinářce rozpracovanou kauzu, později riskuje a obětuje její život, aby získal potřebné materiály. Na ostrově pak usiluje pouze o svou vlastní záchranu a když se mu naskytne její možnost, neváhá obelstít Jacka a přivést ho do pasti mezi Druhé. Jeho výjimečné „lepší chvílky“ pak působí v kontextu ostatních činů spíše nepochopitelně a nelogicky.

Mně osobně byla při hraní Elliottova postava mnohdy značně nesympatická, což se mi u seriálových postav téměř nestávalo. Přitom je nutné podotknout, že snad žádná ze seriálových postav nebyla jednoznačně kladná. Domnívám se však, že co je akceptovatelné pro televizního diváka, nemusí být akceptovatelné pro hráče – ve hře je menší prostor k vysvětlení pohnutek hráčovy postavy a hráč nemá tolik času na dlouhodobější „sžívání se“, které si může dovolit televizní divák. Hráči by postava měla být blízka hned od začátku – jinak může ztratit hlavní motivaci, pocit ztotožnění se svou postavou a snahu jí pomoci.

Obrazová příloha: Postavy



Hlavní postava hry – fotoreportér Elliott Maslow



Trosky jsou rozesety po celé pláži.



Jack Shephard (nahore ve hře, vlevo v seriálu). Hra se snaží zachovávat vizuální věrnost předloze i v detailech – například škrábance na Jackově tváři.

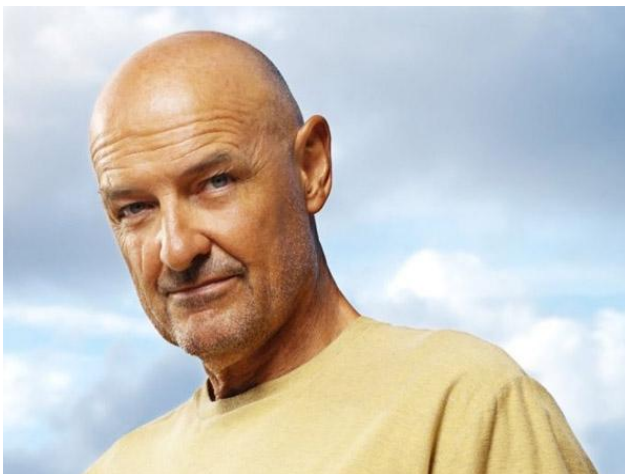


Kate Austen





Řekněme, že už tento ostrov znám docela dobře.



John Locke, stejně jako v seriálu, plní i ve hře roli „duchovního vůdce“ nejistých a hledajících postav. Na rozdíl od seriálové předlohy je „herní“ Locke poněkud poddajnější: zatímco v seriálu Locke zničil ponorku, kterou se část trosečníků chtěla dostat z ostrova, ve hře naopak zničení záchranné lodi zabrání.

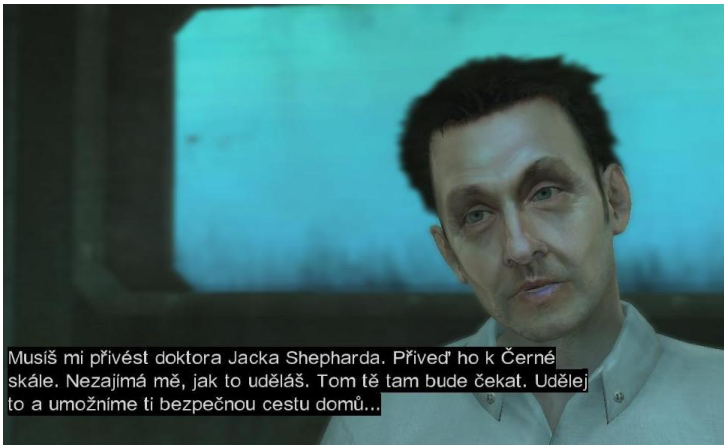


Hugo „Hurley“ Reyes





Juliet Burke



Musíš mi přivést doktora Jacka Shepharda. Přiveď ho k Černé skále. Nezajímá mě, jak to uděláš. Tom tě tam bude čekat. Udělej to a umožníme ti bezpečnou cestu domů...

Bejnamin Linus



Černý kouř – asi nejnebezpečnější protivník v celé hře. Ačkoli nejde o postavu v pravém slova smyslu, má tento jev také svoje charakteristiky, které jsou shodné v seriálu i ve hře: specifický troubivý nebo cvakavý zvuk, vzhled velkého oblaku nebo rozdělení na tři „hlavy“, vytrhávání porostu, zabíjení obětí ubitím o stromy či o zemi, zastavení se před bambusovými ohradami a ochranným sloupořadím Druhých nebo „skenování“ vzpomínek dostižených obětí.

Lokace

Filip Mezera ve své bakalářské práci *Narativní postupy v počítačových hrách* uvádí několik klasických topoi (míst), přítomných ve většině počítačových her: několik typů hradů (citadela, základna, vězení, tajemné sídlo) les, město, hospoda.⁹⁵ Ačkoli hra *Lost: Via Domus* používá lokace známé ze seriálu, lze většinu z nich k některým z těchto „archetypálních“ topoi přirovnat.

Každé ze sedmi částí hry odpovídá některá z hlavních lokací, kterými hráč v průběhu hry prochází. Hráč se postupně dostává na pláž těsně po havárii letadla, do jeskyní, do kokpitu v džungli, do otevřeného podzemního bunkru, do vraku lodi Black Rock a do dvou podzemních komplexů Druhých.

Podzemní komplexy zde vlastně plní roli různých typů hradu – jednou je Elliott v bunkru náhodou uvězněn, což tento bunkr připodobňuje k topoi vězení. Stejnou roli bunkr plnil i v seriálu – jeho původní obyvatel Desmond v něm byl zavřen po tři roky. Jeden z komplexů Druhých zase lze přirovnat k nepřehlednému tajemnému sídlu plnému skrýší a bludišť – hlavní postava jej postupně prozkoumává a hledá pomůcky potřebné k vyřešení úkolů. Podobně tomu bylo i v seriálu – tam postavy v opuštěných bunkrech hledaly například zdravotnické materiály.

Určitý přechod mezi lokacemi tvoří pláž, kde přežívají trosečníci (lze přirovnat k topoi města, kde se také odehrává hlavní komunikace a obchody) a především džungle, ve které je nutné procházet trasy označenou praporky, aniž by se hráč ztratil, případně unikat před černým kouřem či střelci z řad Druhých. *„Postavy tudy prochází. Nejsou tedy hlavním cílem, ale hrají nezastupitelnou úlohu. Jsou pro hrdiny zkouškou, zároveň je mají připravit na další cestu. (...) Les je vnímán jako značně rozporuplné místo a to nejen ve hrách, ale i v literatuře. Pro lidi žijící blízko něj znamená zdroj obživy, světla a tepla, ale zároveň je také místem nepřátelských nebo tajemných sil.“*⁹⁶

⁹⁵ MEZERA, Filip. *Narativní postupy v počítačových hrách*. Pardubice, 2008. 75 s. Bakalářská práce. Univerzita Pardubice. Dostupné z WWW: <http://dspace.upce.cz/bitstream/10195/30290/1/MezeraF_Nerativni%20postupy_JS_2008.pdf>. s. 51.

⁹⁶ Tamtéž.

Všechny lokace vycházejí ze seriálové předlohy a velmi věrně se jí drží. Odpovídá nejen vizuální stránka, ale mnohdy i zvuková: například v podzemním bunkru houká alarm, vyzývající k zadání číselné řady 4 8 15 16 23 42 do počítače.

V lokacích se objevují příslušné postavy a předměty, které se v nich objevovaly i v seriálu. U podzemního bunkru tak Elliott potkává prchajícího Desmonda, uvnitř se pak setkává s Jackem, Kate a Sayidem. Uvnitř nachází zásoby potravin, obytnou část s knihami, magnetickou zeď, chodbu a dveře pokreslené zvláštními kresbami a zejména sál s počítačem, do něhož je nutné pravidelně zadávat čísla.

Všechna místa slouží ke stejnému účelu jako v seriálu. Například v bunkru je kromě počítačového sálu také přístěnek na zbraně, kam trosečníci zavírají nebezpečné postavy nebo vězně (v seriálu je takto uvězněn Ben, ve hře se v pasti dočasně ocitá Elliott). Ve vraku lodi Black Rock se nachází zásoby dynamitu, které trosečníci v seriálu použili k otevření bunkru a Elliott ve hře k otevření průchodu do dalšího podzemního komplexu. V akčních mezihrách, v nichž hráč utíká džunglí před černým kouřem, mají důležitou funkci „ohrádky“ z bambusových stromků, do nichž se lze schovat. I tato funkce je převzata ze seriálu. Nikde však bohužel nebylo vysvětleno, proč právě chatrně vypadající bambusová ohrada chrání před jevem, který dokáže lámat vzrostlé stromy nebo prorazit čelní sklo pilotní kabiny letadla.

Lokace flashbacků z Elliottovy minulosti jsou nezávislé na „ostrovním“ ději hry i na seriálových flashbackích ostatních postav. I toto je tedy v souladu s předlohou.

Vzhled i funkce lokací jsou velmi věrné seriálové předloze, což lze ocenit. Právě vizuální i funkční podobnost postav a lokací lze označit za hlavní spojující prvek mezi hrou a seriálem.

Obrazová příloha: Lokace



Podzemní bunkr s počítačem



Pláž s vrakem letadla



Vrak lodi Black Rock



Ochranné sloupořadí kolem území Druhých

Předměty

Většina předmětů ve hře *Lost: Via Domus* má původ v seriálové předloze a je svázána s konkrétními lokacemi. Specifické předměty (například tyčinky Apollo nebo Dharma pivo) přebírají vizualitu předmětů ze seriálu, ty abstraktnější (ovoce, zbraně, voda) nikoli. Většina aktivních předmětů, které může hlavní postava vzít či použít, se nachází na místech, na nichž se nacházela i v seriálu. V podzemním bunkru se nachází potraviny, které může postava směnit za potřebné pomůcky; dynamit potřebný k otevření nedobytných dveří je uschován ve vraku lodi Black Rock. Ovoce, které lze taktéž směnit, lze najít v džungli či na okraji pláže.

Výměnou lze získat „všudypřítomné“ předměty ze seriálu – svítilny, pochodně či zapalovače. Ty nejsou vázány na žádnou konkrétní lokaci. Stejně tomu je i v případě zbraní: pistoli i náboje lze snadno získat od „obchodníka“ Charlieho. Zde se však hra od seriálové předlohy zcela odklání – Charlie se neptá, nač hlavní postava pistoli potřebuje, nenasazuje přemrštěnou cenu ani si nechce ověřit loajalitu „zákazníka“. Naproti tomu v seriálu byly zbraně jedním z nejostřeji střežených artiklů a přístup k nim strážil obvykle jeden pověřený důvěryhodný člověk. Distribuovány byly na základě přísného výběru pouze ve chvílích největšího ohrožení celé skupiny přeživších. Herní „obchodník“ Charlie nikdy k důvěryhodným správcům zbraní nepatřil – naopak, postava se profilovala spíše jako unáhlený „zmatkař“, který se zbraní spíše napáchá nevratné škody. Podobně nelogicky působí i skutečnost, že zbraň bezproblémově získá i Elliott, který se mezi trosečníky netěší velké důvěře (především kvůli přítomnosti informací o nebezpečných látkách v jeho počítači).

Poslední kategorii tvoří předměty, které jsou přímo vázány na hlavní postavu Elliotta (především jeho fotoaparát, počítač a baterie do něj), nebo které jsou potřebné ke splnění herních úkolů. Ty předobraz v seriálu nemají. Jsou to například pojistky, nutné k propojení elektrických obvodů v logických hádankách. Ty se nacházejí především v podzemních bunkrech, kde jsou také umístěny panely s hádankami.

Obrazová příloha: Předměty



Apollo tyčinka a unifikované „Dharma pivo“ v Elliottově inventáři a v rukou seriálových postav. Vidíme značnou vizuální podobnost.



Úkoly, události a celkový děj

Hra *Lost: Via Domus* obsahuje několik typů úkolů, které musí hráč k dokončení hry splnit. Lze je rozdělit na úkoly akčního charakteru, kde se vyžaduje rychlost, přesnost a bezchybnost, a na úkoly oddechovější, které lze přerušit, opakovat, vracet se k nim a při nichž hráče netlačí časový limit. Mezi akční úkoly lze zařadit průchody džunglí spojené s útěkem a skrýváním před černým kouřem nebo před střelbou Druhých. K oddechovým úkolům patří kromě nezbytného adventurního získávání předmětů také „fotografování“ vzpomínek a logické hádanky – propojování elektrických obvodů pomocí pojistek tak, aby jimi procházel proud o dané velikosti a doplňování jednoduchých posloupností na počítačích v podzemních komplexech.

Akční úkoly jednoznačně vycházejí ze seriálové předlohy – i postavy na ostrově jsou nuceny bloudit džunglí a unikat před černým kouřem. U logických úkolů tato spojitost schází. Co se týče spojování elektrických obvodů, v seriálu se podobná činnost nevyskytuje a navíc je pravděpodobné, že kdyby ji bylo nutné vykonat, bude jí pověřen Sayid, bývalý armádní komunikační důstojník, který je v těchto činnostech ze všech trosečníků nejzručnější. Větší souvislost s dějem seriálu má doplňování posloupností, které odkazuje k testům IQ, vykonávaným organizací Dharma. Ta na ostrově skutečně prováděla psychologické a parapsychologické výzkumy, nicméně vyplňování testů na počítačích se v seriálu neobjevilo.

Ze seriálové předlohy vycházejí i možné způsoby smrti, které si může hlavní postava na ostrově přivodit. Elliott může být zabit černým kouřem, zastřelen Druhými, může zemřít po pádu z útesu nebo na následky dlouhého pobytu ve tmě. Nevyskytuje se zde smrt utopením či na následky zranění při úvodní havárii.

Zlomové události vycházejí z událostí v seriálu. Do několikahodinové hry se samozřejmě nevešly všechny podstatné motivy z odpovídající části seriálu (což neumožnil ani omezený počet postav), ale všechny z něj vycházejí. Ve hře se tak objevuje úvodní scéna s otevírajícím se okem (ve hře Elliottovo, v seriálu Jackovo), letecká havárie, hledání kokpitu, zadávání čísel a zkoumání podzemního komplexu, opatrné vyzvedávání dynamitu z vraku lodi Black Rock a uvěznění v komplexu

Druhých. Velká část podstatných událostí (otevření bunkru, odplutí voru s několika trosečníky) však ve hře není zachycena a Elliott se o nich dozvídá až z doslechu.

Jiné události jsou značně upravené a místo postav, které v nich figurovaly v seriálu, se v nich objevuje Elliott. Je tedy uvězněn padacími dveřmi v podzemním bunkru místo Locka a Bena, místo Bena je uvězněn svými spolutrosečníky v přístěnku, místo Jacka je unesen Druhými a místo Michaela plní roli „zrádce“, který má přivést Jacka do zajetí k Druhým. V tom vidím jeden z hlavních důvodů, proč hru *Lost: Via Domus* nelze označit za transmediální. Ze stejného důvodu jsem do této kategorie nezařadila ani film *Silent Hill* - adaptace tím odporuje předloze. Protiargumentem by mohlo být pouze to, že Elliott zažívá shodou okolností stejné události jako seriálové postavy, což zní značně nevěrohodně.

Souvislosti mezi jednotlivými událostmi nejsou vysvětleny a hráč, který by neznal seriál, by měl velké potíže je pochopit. Stejně tak by měl velké potíže se splněním některých elementárních úkolů nutných k postoupení dál – ve hře například není nikde řečeno, že po uvěznění v podzemním bunkru je nutné zadat do počítače číselnou řadu 4 8 15 16 23 42, kterou Elliott předtím pouze letmo viděl na vnějším plášti bunkru. V seriálu si to přitom postavy několikrát připomínají.

Třetí řada seriálu končí ve chvíli, kdy se trosečníkům podaří navázat spojení se světem a na ostrov přijíždí doufaná záchrana. Motiv snahy o kolektivní záchranu a o navázání kontaktu s civilizací, v seriálu velmi důležitý (opravování vysílačky, udržování signálních ohňů, skládání obřího SOS na pláži, dopisy posílané na nohou stěhovavých ptáků) se ve hře neobjevuje vůbec – Elliott jedná „na vlastní pěst“ a do snahy o záchranu se nezapojuje. Na konci hry dostává šanci z ostrova odjet na lodi, kterou uchrání před zničením Druhými; vůbec ale nezvažuje možnost, že by s ním mohl odplout také někdo další (kromě vyprovázejícího Locka, který odjezd striktně odmítá – v souladu se svým přesvědčením a s předlohou). Zatímco seriálová předloha tak končí nadějí pro všechny, hra končí Elliottovým egoistickým činem. I motiv jedince, odplouvajícího z ostrova na lodi, má sice svůj seriálový obraz (na začátku druhé série se podobně snaží ostrov opustit Desmond – muž, který

na ostrově ztroskotal tři roky před leteckou havárií a byl uvězněn v podzemním bunkru), ale u seriálové předlohy je odchod morálně akceptovatelnější: Desmond, na rozdíl od Elliotta, nebyl nikdy součástí větší skupiny trosečníků a jeho odjezd tedy nepůsobil tak egoistickým dojmem. Na ostrově navíc strávil mnohem delší dobu a ví o nebezpečích, které mu tam hrozí; jeho touha po útěku za každou cenu je tedy naprosto pochopitelná.

Za samostatnou zmínku stojí závěrečná hraná scéna hry – Elliott odplouvající na lodi najednou pohlédne vzhůru, uvidí padající letadlo, vzápětí se mu zatmí před očima, pak opět sledujeme otevírající se oko a posléze se Elliott probudí na pláži po úvodní havárii – ovšem s tím rozdílem, že jeho kolegyně je stále naživu a přibíhá k němu. Tento závěr „vyděsil“ mnoho seriálových diváků, kteří od začátku věřili tvrzením tvůrců. Ti pravidelně vyvraceli některá možná vysvětlení, která mezi publikem kolovala (děj seriálu je jedna velká reality show, jde o něčí sen, o sociální experiment atd). Vysvětlení snem či halucinací se nabízelo od počátku, takže diváci doufali, že závěr hry je pouze neinformovaný odhad a nemá je připravit na zklamání po závěrečné šesté řadě. Zajímavostí však je, že ačkoli autoři hry nevěděli, jak nakonec seriál skončí, povedlo se jim vystihnout několik motivů, které se na samém závěru seriálu skutečně objevily a které konec i začátek zacyklily. Byl to jak motiv pohledu na oblohu s letícím letadlem (na konci seriálu však úspěšně odlétajícím), tak motiv oka, které se na samém konci seriálu symbolicky naposled zavřelo.

Obrazová příloha: Úkoly, události a celkový děj



Úvodní motiv – otevírající se oko (vlevo Elliottovo ve hře, vpravo Jackovo v seriálu)



Úvodní letecká havárie



Flashback a „fotografování“ vzpomínek. Je nutné správně zaostřit a vystihnout správný záběr i okamžik.



Propojování elektrického obvodu- jeden typ logických úkolů.

Propracovanost fikčního světa

I v tomto aspektu vychází hra *Lost: Via Domus* jednoznačně ze seriálové předlohy, či spíše seriálový fikční svět přebírá. V „zákulisi“ hlavních událostí na ostrově figurují vědecké organizace (Dharma Initiative, Hanso Foundation) i komerční společnosti (Oceanic Airways), které hrály podstatnou roli i v seriálu. Hra plně přebírá také vnitřní pravidla společnosti trosečníků, v níž se hlavní postava pohybuje. Není například možné fyzicky ublížit žádné z dalších postav.

Seriálový fikční svět byl propracovaný a koherentní. Postupně se odhalovaly četné vzájemné vazby společností i jednotlivých seriálových postav. Ukazovalo se, že i postavy, jejichž jednání se zprvu ukazovalo být nelogické nebo náhodné, měly obvykle motivaci, související s již známými událostmi.

Ve hře se takovéto spojitosti téměř nevyskytují (pomineme-li jediné pojitko mezi „Elliottovou kauzou“ a společností Hanso Foundation – přičemž však ve hře není zmíněno, že dotyčná organizace kdysi vybuodovala i podzemní komplexy na ostrově.) Je to pravděpodobně dáno omezenou narativní kapacitou počítačové hry, která je zaplněna prioritnějšími informacemi, vztahujícími se k samotné titulní postavě a ději kolem ní. Je však nutné zmínit, že ani samotná „Elliottova kauza“ v pozadí událostí na ostrově nepůsobí příliš propracovaně. Hráč se nedozví, o co „padouch“ Savo svými experimenty usiloval. Není vysvětleno, jak Elliott unikl z hotelu poté, co viděl smrt svojí kolegyně – což je vzhledem k bezskrupulóznosti skupiny zločinců kolem Sava značně překvapivé. Jen těžko si lze představit, že zločinec nechá odejít svědka, o němž ví a který právě zdokumentoval vraždu.

Počítačová hra tedy předpokládá znalost seriálové mytologie, případně spoléhá na to, že si seriálu neznalý hráč nezačne klást otázky typu Kde se na ostrově daleko od civilizace vzaly obrovské podzemní komplexy vybavené poměrně moderními technologiemi? Kde se vzali jejich obyvatelé a proč unášejí trosečníky? Absenci odpovědí na tyto otázky, které by nezasvěceného hráče při hraní mohly napadnout, však lze teoreticky chápat jako druh reklamy na seriál.

Je nutné znovu zdůraznit, že ačkoli fiktivní seriálový svět působil velice propracovaně, i v něm zůstalo mnoho záležitostí neobjasněných. Vysvětlení lze hledat především v transmediální povaze celého konceptu – tvůrci tím dávali publiku příležitost k vlastní aktivitě a k vlastnímu dotváření celku.

Právě v tomto bodu podle mého názoru hra *Lost: Via Domus* „spálila“ svou největší příležitost jakožto možná součást velkého transmediálního celku. Na místě nesouvisející dějové linky kolem Elliotta si lze představit jiný příběh, doplňující informace do seriálové kostry. Podobně, jako Elliott pátral po své minulosti, by bylo možné postupně odhalovat například informace o organizacích jako Dharma, o minulosti Druhých nebo o historii samotného ostrova (na němž se v seriálu nacházelo obrovské množství staveb, nesoucích rysy různých starověkých kultur). Tento motiv se přímo vybízí k hernímu rozpracování.

Domnívám se, že vlastní objevování dosud neznámého prostředí by mohlo v hráči vyvolat podobné pocity, jaké často zažívaly i postavy seriálu. Samozřejmě je nutné pamatovat na to, že primárním cílem hry bylo dovést hráče mezi známé postavy a na známá místa. Oba rozměry by však bylo možné propojit: hráčova postava může mít „základnu“ mezi trosečníky na pláži, může s nimi komunikovat a obchodovat, může si mezi nimi hledat pomocníky pro vlastní výpravy – a jakmile je připravena, může vyrážet na objevné výpravy do dalších lokací, které by odhalily něco z dosud nevysvětlené minulosti ostrova.

Celková atmosféra

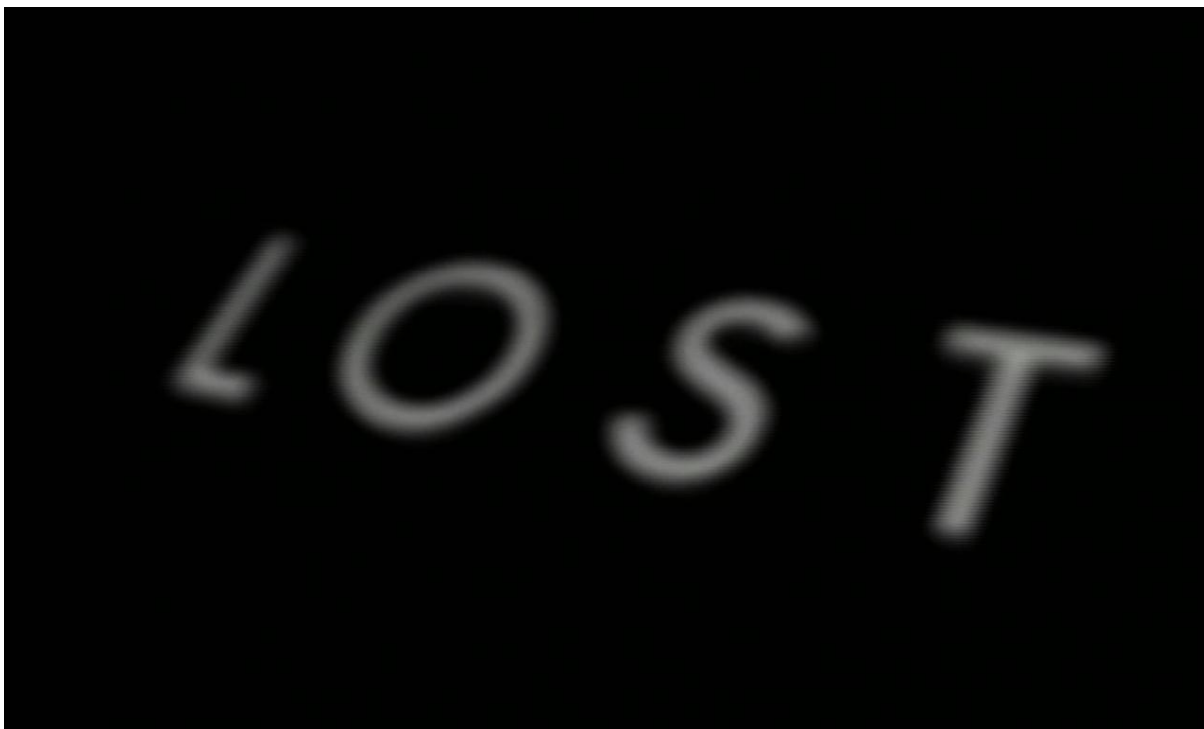
Domnívám se, že budování atmosféry je záležitostí souhrnu všech dříve rozebíraných aspektů. Zásadní je podle mého názoru formální stránka hry – její vizuální a zvuková složka. Jak již bylo naznačeno, vizuální složka (ať už u postav, lokací nebo předmětů) věrně odpovídá seriálové předloze. Podobně jí odpovídá i složka zvuková. Velmi působivá je autentičnost zvuků doprovázejících různé události či jevy, ať už jde o bzučení alarmu v bunkru, vyzývající k zadání číselné řady nebo o troubení a cvakání nebezpečného černého kouře. Hudební podkres, jehož autorem je autor seriálové hudby Michael Giacchino, podbarvuje nejčastěji vložené hrané rekapitulace a hrané scény, případně úvodní nabídky a přerušení hry. I v těchto chvílích však hudba jednoznačně evokuje různé nálady, přítomné i v seriálu – ať je to akční a odhodlaný motiv s výraznými bicími nástroji po spuštění úvodní nabídky, nebo naopak pomalejší, teskná klavírní melodie při přerušení hry.

Atmosféru seriálu jednoznačně navozují i používané „dělicí“ prvky. Velmi dominantní je letící logotyp LOST s typickým hudebním podkresem, který otevíral i uzavíral každou epizodu. Podobně fungují i citáty seriálových postav, které se zobrazují během načítání další části hry.

Vnímání celkové atmosféry a „podmanivosti“ jakéhokoli díla je do velké míry individuální záležitost. Z mého osobního pohledu se však tvůrcům hry *Lost: Via Domus* povedlo zachytit seriálovou atmosféru velmi dobře (na čemž se shodovala i většina recenzí), hráče tak svým způsobem vtáhnout do seriálu a tím splnit základní účel počítačových her – cítit se „při tom“.⁹⁷

⁹⁷ V některých úsecích hry jsem prožívala podobné pocity jako kdysi při sledování nejstarších a nejnapínavějších dílů seriálu. Atmosféra hry překonala i značné antipatie k hlavní postavě a spolu s „povinností“ dohrát hru kvůli této diplomové práci mě motivovala překonat i obtížnější místa.

Obrazová příloha – celková atmosféra



Logo, které se na začátku každé z kapitol vynoří z černé plochy, přibližuje se k divákovi a nakonec „proletí“ obrazovkou, je plně převzato ze seriálu – včetně typického zvukového podkresu.

K tajemné atmosféře seriálu odkazují i vybrané citáty fiktivních postav, které nabíhají během načítání nové fáze hry. Určitým nedostatkem je, že se zde objevují i citáty postav, které ve hře vůbec nedostaly prostor – jako níže citovaná Ana-Lucia Cortez.



Způsob vyprávění a zachycení času

V počítačové hře *Lost: Via Domus* sleduje hráč vývoj událostí na ostrově ze subjektivního pohledu hlavní postavy – Elliotta. U počítačové hry jde o naprosto standardní postup – ztotožnění hráče s jedinou postavou vede k většímu ztotožnění s ní a hráče více vtahuje do děje.

Naproti tomu v seriálu se úhly pohledu měnily s ústřední postavou každého dílu, což vedlo k větší rozmanitosti celkového vjemu. Tuto diferenci lze do určité míry přirovnat k literární ich a er formě – ich forma umožňuje prezentovat subjektivní pohled na skutečnost, kdežto u er formy autor obvykle usiluje o určitý odstup od hlavní postavy, nadhled, zobrazení více souvislostí atd. Při využití er formy je také snazší sledovat více postav a střídat mezi nimi pozornost. Použití jiného úhlu pohledu než u předlohy lze považovat za obohacení zkušenosti a zážitku recipienta.

Samotná hra není až na výjimky omezena časovými limity, hráč má na splnění úkolů obvykle dostatek času. Výjimku zde tvoří dvě mezhry – překážkový útěk před černým kouřem a závěrečný běh k lodi, kde je limit nastaven na 1,5 minuty.

Průběh událostí je ve hře i v seriálu zaznamenáván chronologicky, výjimku představují vložené retrospektivní flashbacks. Také jejich obsah je prezentován převážně chronologicky, stejně jako u seriálových flashbacků jednotlivých postav v rámci samostatných epizod.

Rychlost plynutí času u hry neodpovídá rychlosti plynutí času v seriálu. Události první řady jsou nahuštěné do pouhých několika dnů – například otevření bunkru a odjezd voru s několika trosečníky, kteří se snaží dosáhnout civilizace a přivolat pomoc, následuje hned třetí den po havárii, kdežto v seriálu k tomu dochází až 44. den. Zrychlený děj hry přitom nelze vysvětlit jednoduše tím, že autoři přeskočili některé dny – události, které v uvedených třech dnech prožívá Elliott, na sebe bezprostředně navazují. I tuto skutečnost tedy lze považovat za rozpor se seriálovou předlohou.

Jazyk

Posledním analyzovaným aspektem je jazyk počítačové hry (v užším lingvistickém významu – jakožto řečový systém). Na rozdíl od předchozích je tento aspekt ryze formální, přesto však výrazně ovlivňuje konečné vyznění celého díla.

Jazyk počítačové hry se drží zavedených pravidel pro celou mediální formu: kombinuje mluvené promluvy, které lze také extrahovat do formy titulků, s promluvami psanými, které hráče informují o úkolech či předmětech. Délka a složitost promluv je přiměřena audiovizuální povaze počítačové hry – promluvy používají snadno srozumitelný jazyk: v případě mluvených promluv je použita původní obecná angličtina, u titulků a psaných promluv je užívána obecná čeština.

Jazykové styly jednotlivých postav se do určité míry odlišují. Vycházejí z psychologie jednotlivých postav a drží se seriálové předlohy. Jiné výrazové prostředky tedy používá žoviální a dobromyslný Hurley (jednodušší hovorový jazyk sklouzávající k slangovým až vulgárním výrazům, včetně typicky „hurleyovského“ oslovení Draku! – v originále Dude!), jiné vysokoškolsky vzdělaný lékař Jack (převážně spisovný obecný jazyk).

Na celkovém vyznění promluv se však negativně podepisuje nutná herní stručnost. Snaha napodobit kvalitní a přirozeně působící seriálové dialogy (které mnohdy i svou formou značně vypovídají o pocitech a postojích mluvčích) na omezeném prostoru několika vět na každou promluvu není příliš úspěšná. Autoři hry sice přebírají výrazy i témata typická pro jednotlivé postavy, ale použití jedné klíčové věty nedokáže vyvolat stejný efekt, jako delší dialog na totéž téma, obohacený navíc o gestikulaci a mimiku živých herců.

Poněkud problematické jsou také interaktivní dialogy Elliotta s dalšími postavami – zatímco hráč klade dotazy pouhým výběrem textu a Elliott je neopakuje, postavy odpovídají slovně. Kombinace psané otázky a mluvené odpovědi působí značně inkohorentně až rušivě.

Závěr případové studie

V předchozích částech případové studie jsem provedla deskriptivní komparativní analýzu počítačové hry *Lost: Via Domus* a seriálu *Ztraceni*. Poukázala jsem na to, že tvůrci hry sice věrně převedli jednotlivé složky figurující v seriálu do herní adaptace (například jednotlivé postavy, lokace a předměty), avšak při zachycení jejich vzájemných vztahů a souvislostí seriálovou předlohu mnohdy ignorovali. Hra tak sice působí velice autenticky a má působivou atmosféru jasně odkazující k předloze, ale po obsahové stránce je tu patrná buď určitá inkoherece děje a zobrazených událostí, nebo dokonce faktické rozporů s předlohou.

Právě kvůli těmto faktickým rozporům i kvůli samotné hlavní postavě a jejímu příběhu jsem se rozhodla hru zařadit mezi adaptace inspirované. Výraznou, avšak nikoli doslovnou inspiraci seriálem lze vysledovat u „ostrovní“ dějové linky, kdy hlavní postava prochází seriálovými lokacemi a zažívá situace, které se staly seriálovým postavám. Naopak téměř žádnou souvislost nemá linie „flashbacková“ – u té lze představit implementaci do herní adaptace na téměř libovolné téma. O adaptaci opisující se tedy jednat nemůže, protože hra nepřebírá dějovou linku přímo ze seriálu.

Vzhledem k transmediální povaze celého konceptu seriálu *Ztraceni* je poněkud škoda, že hra nevyužila možnost zapojit se do transmediálního celku a doplnit tak celkový příběh. Potvrzuje se tak domněnka vyjádřená v předchozí kapitole, že transmediální adaptace jsou zatím spíše výjimečné.

Příčinu vidím především v náročnosti tvorby kvalitního transmediálního vyprávění – v případě seriálu a hry podle *Ztracených* by byla nutná úzká spolupráce herních tvůrců s tvůrci seriálu. Ti by navíc museli mít velmi jasnou představu, co je možné ve hře prozradit, aby to později zapadalo do seriálového děje, ale přitom nenaznačovalo budoucí dějové zvraty.

Závěr

Ve své diplomové práci jsem se snažila představit teoretické poznatky z oblasti mediální i literární teorie, zaměřené na vzájemný vztah počítačových her a audiovizuálních děl. Ukázalo se, že převod mezi oběma mediálními formami je možný, ale je přitom nutné přihlížet ke specifickým obou forem a základní spojující prvek – příběh – je nutné výrazně přizpůsobit. Pro počítačovou hru jsou nosné zejména postava, místa, celková propracovanost fikčního světa a výsledná atmosféra.

Teoretické poznatky jsem se pokusila uplatnit při návrhu kategorizace pro hry, inspirované audiovizuálními díly a audiovizuální díla inspirovaná hrami. Herní či audiovizuální adaptace je možné členit do tří kategorií podle jejich vztahu s předlohou:

- adaptace opisující
- adaptace inspirované
- adaptace transmediální

Ukázalo se, že nejčastěji se vyskytují adaptace opisující (tedy takové, které ze své předlohy přebírají všechny motivy) a adaptace inspirované (ty, které z předlohy vycházejí, ale doplňují ji o další motivy nebo ji přetvářejí). Málo časté jsou adaptace transmediální, které přinášejí něco nového do komplexního příběhu, jehož součástí jsou rozprostřené napříč různými mediálními formami a které se snaží vhodně využívat specifík jednotlivých mediálních forem.

Komparativní případová studie ukázala, že za transmediální adaptaci nelze označit ani hru *Lost: Via Domus*, inspirovanou seriálem *Ztraceni* – zejména z důvodu dějové inkoherece až rozporů. Seriál byl přitom od počátku koncipován právě jako transmediální vyprávění – hlavní kanonický příběh seriálu byl doplňován informacemi v „guerillových“ videjích na Internetu, na webových stránkách fiktivních seriálových organizací, příspěvky na diváckých konferencích nebo i samotnými díly fan fiction, jejichž autory byli příznivci seriálu.

Počítačová hra, zapadající do širšího transmediálního celku, by měla těžit ze specifika svého žánru – měla by tedy recipientovi nabídnout především možnost zapojit se do fikčního světa. Kromě působivé a propracované atmosféry je tedy pro hru výhodná velká míra interaktivity, která hráči dovolí cítit se, jako by byl součástí fikčního světa. Vysoké míře interaktivity je nutné přizpůsobit i postavení a strukturu narativní složky – tak, aby příběh hráče nenutil pokračovat po jediné linii a minimálně mu dovolil pokračovat svým vlastním tempem.

Důvodů, proč se zatím jen málo adaptací zapojuje do větších celků transmediálního vyprávění, je podle mého názoru několik. Za ten hlavní považuji nutnost úzké spolupráce autorů adaptace s autory předlohy. Ta je náročná jak časově, tak ekonomicky. Domnívám se, že z čistě ekonomického hlediska je tvorba propracovaných transmediálních příběhů možná poněkud zbytečná – herní adaptaci prodává především dobrá propagace a samotné spojení s předlohou, nikoli kvalita a propracovanost tohoto spojení. Je také faktem, že transmediální vyprávění klade velký důraz na aktivitu diváka – a ne každý divák tomuto požadavku odpovídá. Přílišná komplikovanost a nutnost dobré znalosti dalších produktů by mohla vést k nižšímu zájmu o adaptaci a tudíž k redukci klíčových ekonomických zisků.

Úspěch transmediálního pojetí seriálu *Ztraceni* ukázal, že velká část diváků má o tento koncept zájem. Rozpačité přijetí samotného závěru seriálu však poukázalo na existenci hranic, které nejspíš zatím nelze zcela překročit. Existence velkých transmediálních celků, zahrnujících i rozmanité, detailně propojené a vzájemně na sebe odkazující mediální formy a vyžadujících velkou aktivitu a samostatnost publika, nejspíše zatím leží za těmito hranicemi.

Summary

In this diploma thesis, I tried to present relevant theories from the area of media and literature theory, that are focused on the relationship between computer games and audiovisual works. The transfer between both media forms is possible but it is necessary to consider their specific characteristics and to adapt the main connecting aspect - the story.

I tried to use the theoretical knowledge while I was designing possible categorisation for computer games that are inspired by audiovisual works and for audiovisual works inspired by games. I suggest following categorization:

- **copying adaptation** (adaptation uses only motives that are present in the pattern)
- **inspired adaptation** (adaptation is based on the pattern but it uses also other motives or changes the original pattern)
- **transmedia adaptation** (the adaptation is a part of a bigger story dispersed between more media forms. The term is based on Henry Jenkins' concept of transmedia storytelling)

I found out that the most usual are copying and inspired adaptations. Transmedia adaptations are still quite rare.

A good computer game that is a part of a transmedia story should be based on the specifics of the media form – it should provide the player the experience of „being inside“ the fictional world. Therefore, it should be very interactive. The narrative part of the game should be customized to the strong interactivity: the story should sometimes „wait“ for the player and shouldn't push him all the time forward through the gameplay. The storyline should be also interactive and react to player's choices that he does.

Even the computer game *Lost: Via Domus* (Ubisoft, 2008) which is based on *Lost* series which was originally designed as a transmedia story, is still only an inspired adaptation. Transmedia adaptations are quite rare, probably because of several mainly economical reasons:

- to create a good transmedia story requires tight cooperation of authors of the pattern and of the adaptation
- it is time and money consuming
- the game based on a movie is primarily sold by the marketing and name, not by the quality of the adaptation and its coherence with the pattern
- the transmedia story requires an active consumer – and there still remains a big group of passive users who don't want such a complicated product

The success of the *Lost* series showed that there is a group of viewers who are interested in such a „detective work“ that is required to get the final rich story. But the critics of the very end of the series showed that there are still limits of what the audience of transmedia stories is ready and not ready to accept.

Seznam použité literatury a pramenů

Monografie a diplomové práce

- ARISTOTELES. *Poetika*. Praha : Orbis, 1962. 100 s.
- BOLTER, Jay David; GRUSIN , Richard. *Remediation : Understanding New Media*. Cambridge : The MIT Press, 2000. 295 s. ISBN 0-262-52279-9.
- CAILLOIS, Roger. *Men, Play and Games*. Chicago : University of Illinois Press, 2001. 208 s. ISBN 0-252-07033-X.
- FREYTAG, Gustav. *Technique of the Drama : An Exposition of Dramatic Composition and Art*. Chicago : Scott, Foresman and and Company, 1900. 395 s. Dostupné z WWW: <<http://ia600409.us.archive.org/2/items/freytagstechniqu00freyuoft/freytagstechniqu00freyuoft.pdf>>.
- KOLEKTIV autorů. *Zpravodajství v médiích*. Praha : Karolinum, 2001. 155 s. ISBN 80-246-0248-2.
- KOLEKTIV autorů. *Všeobecná encyklopedie, svazek 1 – a/b*. Praha : Diderot, 1999. 518 s. ISBN 80-902555-3-1.
- MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. 2001. Cambridge : The MIT Press, 2001. 307 s. Dostupný z WWW: <<http://andreknoerig.de/portfolio/03/bin/resources/manovich-langofnewmedia.pdf>>. ISBN 0-262-63255-1.
- MCGANN, Neal. *Watching Games And Playing Movies : The Influence Of Cinema On Computer Games*. [s.l.], 2003. 48 s. Dublin Institute of Technology. Vedoucí diplomové práce Brian Keegan. Dostupný z WWW: <http://www.gamecareerguide.net/education/theses/20040515/Thesis_Watching_Games.doc>.
- MEZERA, Filip. *Narativní postupy v počítačových hrách*. Pardubice, 2008. 75 s. Bakalářská práce. Univerzita Pardubice. Dostupné z WWW: <http://dspace.upce.cz/bitstream/10195/30290/1/MezeraF_Nerativni%20postupy_JS_2008.pdf>.
- PEARSON Roberta. *Reading Lost: Perspectives on a Hit Television Show*. Londýn : I. B. Taurus, 2009. 282 s. ISBN 987-1-84511-836-5.

- RIMMON-KENANOVÁ, Shlomith. *Poetika vyprávění*. Brno : Host, 2001. 176 s. ISBN: 80-7294-004-X.
- SCHOLLES, Robert, KELLOG, Robert. *Povaha vyprávění*. Brno : Host, 2002. 328 s. ISBN 80-7294-069-4.

Elektronické články

- AARSETH, Espen; SMEDSTAD, Solveig Marie; SUNNANÅ, Lise. *A Multi-Dimensional Typology of Games*. Utrecht University and Digital Games Research Association [online]. 2003. Dostupný z WWW: <<http://www.digra.org/dl/db/05163.52481.pdf>>.
- JENKINS, Henry. Confessions of an Aca-Fan. [online]. *Transmedia Storytelling 101*. 2007. Dostupný z WWW: <http://www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html>.
- JENKINS, Henry. *Game Design as a Narrative Architecture*. 2007. Dostupný z WWW: <http://newmediastudies.stockton.edu/pdf_library/jenkins%20game%20design.pdf>.
- JENKINS, Henry. *Games, The New Lively Art*. 2003. Dostupný z WWW: <<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/GamesNewLively.html>>.
- JENKINS, Henry. PBS.org [online]. *Reality Bytes: Eight Myths About Video Games Debunked* . Dostupné z WWW: <<http://www.pbs.org/kcts/videogamerevolution/impact/myths.html>>.
- JUUL, Jesper. *Games Telling stories? : A brief note on games and narratives*. *Game Studies : the international journal of computer game research* [online]. 2001, vol. 1, is. 1. Dostupný z WWW: <<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/?ref=Fuckonly.com>>.
- JUUL, Jesper. Jesper Juul [online]. 2000. *What computer games can and can't do*. Dostupný z WWW: <<http://www.jesperjuul.net/text/wcgacad.html>>.
- LABRE, Magdala Peixoto; DUKE, Lisa. *Nothing Like a Brisk Walk and a Spot of Demon Slaughter to Make a Girl's Night : The Construction of the Female Hero in the Buffy Video Game*. *Journal of Communication Inquiry* [online]. 2004, 28. Dostupný z WWW:<<http://con.sagepub.com/cgi/reprint/17/3/323>>.

- LAUREL, Brenda. *The Six Elements and the Causal Relations Among Them*. In *The New Media Reader* [online]. Cambridge : MIT Press, 2003. Dostupný z WWW: <http://www.newmediareader.com/book_samples/nmr-38-laurel.pdf>.
- MAYER, Paul A. *Typologies for the Analysis of Computer Media . Convergence* [online]. Dostupný z WWW: <<http://con.sagepub.com/content/3/2/82>>.
- ROUSSE III., Richard. *Computer Games, Not Computer Movies*. *Computer Graphics* . 2000, vol. 34, no. 4. Dostupný z WWW: <http://www.paranoidproductions.com/gamingandgraphics/gg11_00.html>.
- SZILAS, Nicholas. *Interactive Drama on Computer: Beyond Linear Narrative*. AAI Technical Report FS-99-0. 1991. Dostupný z WWW: <<http://www.aai.org/Papers/Symposia/Fall/1999/FS-99-01/FS99-01-026.pdf>>.
- ŠVELCH, Jaroslav. *Videohry vs. film*. *Labyrint Revue*. 2009, roč. 23-24, s. 207-209. ISSN 1210-6887. Dostupný z WWW: <is.cuni.cz/studium/predmety/index.php?do=down&did=6372>.

Webové stránky

- BACH, Martin. *Games.cz* [online]. *Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 2 the Videogame*. 2011. Dostupný z WWW: <<http://games.tiscali.cz/recenze/harry-potter-and-the-deathly-hallows-part-2-recenze-56418>>.
- BAYERL, Michal. *Doupě.cz* [online]. *Lost: Via Domus – nic není ztraceno*. 2008. Dostupný z WWW: <<http://doupe.zive.cz/akce/preview-lost-via-domus--ztraceni-u-vas-doma/sr-1-sc-126-a-128873>>.
- BBC News [online]. *Columbine Families Sue Computer Game Makers*. Dostupný z WWW: <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/science/nature/1295920.stm>>.
- Česko-slovenská filmová databáze [online]. 2001-2011. *Lola běží o život*. Dostupný z WWW: <<http://www.csfd.cz/film/32198-lola-bezi-o-zivot/>>.
- Česko-slovenská filmová databáze [online]. 2001-2011. *Kinoautomat Člověk a jeho dům*. Dostupný z WWW: <<http://www.csfd.cz/film/118873-kinoautomat-clovek-a-jeho-dum/>>.

- Česko-slovenská filmová databáze [online]. 2001-2011. *Resident Evil*. Dostupný z WWW: <<http://www.csfd.cz/film/151-resident-evil/>>.
- Česko-slovenská filmová databáze [online]. 2001-2011. *Resident Evil: Zánik*. Dostupný z WWW: <<http://www.csfd.cz/film/223622-resident-evil-zanik/>>.
- DOBROVSKÝ, Pavel. Games.cz [online]. *Harry Potter & Sorcerers Stone* recenze. 2001. Dostupný z WWW: <<http://games.tiscali.cz/recenze/harry-potter-sorcerers-stone-50043>>.
- FRIEDRICH, Radek. Hrej.cz [online]. *Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie*. 2005. Dostupný z WWW: <<http://pc.hrej.cz/recenze/peter-jacksons-king-kong-official-game-of-the-movie-15/>>.
- IMDB.com [online]. *Lara Croft: Tomb Raider*. Dostupný z WWW: <<http://www.imdb.com/title/tt0146316/>>.
- IMDB.com [online]. *Silent Hill*. Dostupný z WWW: <<http://www.imdb.com/title/tt0384537/>>.
- KATE. Games.cz [online]. *King Kong – recenze české verze*. 2005. Dostupný z WWW: <<http://games.tiscali.cz/recenze/king-kong-50191>>.
- KOLEKTIV autorů. Lara Croft Wiki [online]. Dostupný z WWW: <http://laracroft.wikia.com/wiki/Main_Page>.
- KOLEKTIV autorů. Lostpedia.com [online]. Dostupný z WWW: <http://lostpedia.wikia.com/wiki/Main_Page>.
- KOLEKTIV autorů. Matrix Wiki [online]. Dostupný z WWW: <http://matrix.wikia.com/wiki/Main_Page>.
- KOLEKTIV autorů. Prison Break Wiki [online]. Dostupný z WWW: <http://prisonbreak.wikia.com/wiki/Main_Page>.
- KOLEKTIV autorů. Resident Evil Wiki [online]. Dostupný z WWW: <http://residentevil.wikia.com/Resident_Evil_Wiki>.
- KOLEKTIV autorů. Silent Hill Wiki [online]. Dostupný z WWW: <http://silenthill.wikia.com/wiki/Silent_Hill_Wiki>.

- KRAJČA, Tomáš. Hrej.cz [online]. *Hry podle Pána prstenů*. 2007. Dostupný z WWW: <<http://pc.hrej.cz/clanky/hry-podle-pana-prstenu-1356/>>.
- MOOLKER. Games.cz [online]. *Lost: Via Domus – mega-recenze*. 2008. Dostupný z WWW: <<http://games.tiscali.cz/recenze/lost-via-domus-50274>>.
- SILLMEN, David. Bonusweb.cz [online]. *Moderní pověsti aneb příběh ve hrách*. 2007. Dostupný z WWW: <http://bonusweb.idnes.cz/clanky/clanek.A070920_modernipovesti_bw.idn>.
- ŠÍROVÁ, Tereza. Mediální proroci [online]. *LOST: Ztraceni v transmédiích*. 2011. Dostupný z WWW: <<http://medialniproroci.blogspot.com/2011/04/lost-ztraceni-v-transmediich.html>>.
- WIKIPEDIA. *Počítačové hry*. Dostupné z WWW: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Počítačové_hry>.
- WIKIPEDIA. *Vladimir Jakovlevič Propp*. Dostupné z WWW: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Vladimir_Jakovlevič_Propp>.

Další prameny

- ABC. *Ztraceni*. Seriál. 2004 – 2010.
- UBISOFT. *Lost: Via Domus*. Hra pro PC. 2008.

Seznam příloh

Přílohy jsou pro větší názornost součástí jednotlivých kapitol. Prameny jsou uváděny u každé přílohy zvlášť. U případové studie je pramenem seriál *Ztraceni* a počítačová hra *Lost: Via Domus*.

Obrazové přílohy:

Opisné adaptace – Harry Potter	44
Inspirované adaptace – Silent Hill	52
Transmediální adaptace – Tomb Raider	56
Případová studie – postavy	69
Případová studie – lokace	75
Případová studie – předměty	77
Případová studie – úkoly, události a celkový děj	81
Případová studie – celková atmosféra.....	86

Tabulky:

Přehled hlavních postav seriálu a počítačové hry	67
--	----