

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA HUMANITNÍCH STUDÍ

Katedra elektronické kultury a sémiotiky

Bc. Miklós Csémy

Interaktivní narativ jako prostředek analýzy elektronických videoher

Diplomová práce

Vedoucí práce: **PhDr. Daniel Říha, Ph.D.**

Praha 2011

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracoval samostatně a použil jen uvedené prameny a literaturu. Současně dávám svolení k tomu, aby tato práce byla zpřístupněna v příslušné knihovně UK a prostřednictvím elektronické databáze vysokoškolských kvalifikačních prací v repozitáři Univerzity Karlovy a používána ke studijním účelům v souladu s autorským právem.

V Praze dne 14. 2. 2011

Miklós Csémy

Poděkování

Rád bych poděkoval vedoucímu své práce, Dr. Danielu Říhovi, za čas, který mi věnoval, za podnětnou diskusi na jejímž základě došlo k výběru tématu předkládané práce a za jeho podněty k obsahu práce a doporučení relevantní literatury.

Abstrakt:

Práce se zabývá možností analýzy elektronických videoher, přičemž popisuje koncept interaktivního narativu. V rámci analýzy se s elektronickou videohrou setkáváme vždy na úrovni konkrétního díla. Práce se věnuje popisu modelu interaktivního vztahu mezi hráčem a elektronickou videohrou na základě poznatků z psychologie a používá koncept interaktivního narativu v popisu struktury elektronické videohry vnímané jako dílo. K analýze je přistupováno na dvou úrovních. První je úroveň herního kódu, která je nehotovým souhrnem možností, které mohou být aktualizovány v rámci interakce. Na této úrovni hovoří práce o predisponovaném narativu. Druhá úroveň je momentem vlastní interakce, kdy v důsledku aktivity hráče dochází k reprezentaci některých ze zmíněných možností a k pomnutí jiných. Pomocí tohoto konceptu je vyřešena otázka narativity elektronických videoher skrze rozlišení mezi fabulací, jež je dílem původního autora a interaktivním narativem, který vzniká sloučením zmíněných úrovní.

Klíčová slova: elektronické videohry, interaktivní narativ, herní studia, motivace, interakce

This thesis is focused on researching options of analysis in electronic videogames, using the concept of interactive narrative. In analysis, the electronic videogame is always encountered as an individual piece of work. The thesis describes the model of interaction between the player and the electronic videogame based on existing psychological literature. The interactive narrative is used to describe the structure of the electronic videogame. The analysis happens on two levels. The first level is based on the game code, which is seen as the sum of options which may be actualized in the process of interaction. The thesis refers to this as the predisposed narrative. The second level lies in the moment of interaction itself, where the result of player's activity leads to representation of some of the aforementioned options and disregard of others. This concept helps solve the question of narrativity in electronic videogames by differentiating the fabula, which is the work of the original game maker from the interactive narrative, which encompasses both the predisposed narrative and its actualization.

OBSAH

| | | |
|----------|---|-----------|
| 1 | ÚVOD | 6 |
| 2 | DEFINICE POJMŮ | 9 |
| 2.1 | Elektronická videohra..... | 9 |
| 2.2 | Interaktivní narativ | 11 |
| 2.3 | Fabulace | 11 |
| 2.4 | Hráč | 12 |
| 2.5 | Význam elektronických videoher v euroamerické kultuře | 12 |
| 3 | ÚVOD DO INTERAKTIVNÍHO NARATIVU | 14 |
| 3.1 | Studium interaktivního narativu..... | 14 |
| 3.2 | Mechanika interakce | 15 |
| 3.3 | Systém výzvy a odměny..... | 16 |
| 3.4 | Typizace výzev | 17 |
| 3.4.1 | Výzva k interakci | 17 |
| 3.4.2 | Interakční výzva..... | 18 |
| 3.4.3 | Narativní výzva..... | 19 |
| 3.5 | Role odměny..... | 19 |
| 3.5.1 | Předání zpětné vazby | 19 |
| 3.5.2 | Upevnění uvěřitelnosti herního světa..... | 20 |
| 3.5.3 | Motivace k dalšímu hraní | 20 |
| 3.5.4 | Přirozená, umělá a negativní odměna | 21 |
| 3.5.4.1 | Přirozená odměna | 21 |
| 3.5.4.2 | Umělá odměna | 21 |
| 3.5.4.3 | Negativní odměna | 22 |
| 3.6 | Model průběhu interakce založený na výzvě a odměně | 22 |
| 3.7 | Struktura stavu plynutí..... | 25 |
| 3.8 | Poměr odměn a manipulace se stavem plynutí | 26 |
| 4 | INTERAKTIVNÍ NARATIV | 28 |
| 4.1 | Otázka narativity..... | 29 |
| 4.2 | Predisponovaný narativ | 31 |
| 4.3 | Aktuální narativ..... | 32 |

| | | |
|------------|---|-----------|
| 4.4 | Predisponovaný narativ + Aktuální narativ = Interaktivní narativ | 32 |
| 4.5 | Analýza interaktivního narativu | 33 |
| 4.5.1 | Výzvy a odměny | 34 |
| 4.5.2 | Fabulace..... | 37 |
| 4.5.2.1 | Textualita | 38 |
| 4.5.2.2 | Medialita | 39 |
| 4.5.2.3 | Emergent storytelling..... | 39 |
| 4.5.2.4 | Neherní momenty..... | 40 |
| 4.5.3 | Události..... | 41 |
| 4.5.3.1 | Quest | 41 |
| 4.5.3.2 | Typizace struktury událostí..... | 43 |
| 4.5.3.2.1 | Lineární | 43 |
| 4.5.3.2.2 | Větvená linie..... | 43 |
| 4.5.3.2.3 | Uzly (rhizomatická)..... | 44 |
| 4.5.4 | Prostor ve videohrách | 44 |
| 4.5.5 | Fourth Wall..... | 44 |
| 4.5.6 | Reference | 45 |
| 4.6 | Aktuální narativ..... | 46 |
| 4.6.1 | Uživatelský vstup..... | 46 |
| 4.6.1.1 | Přímé a nepřímé ovládání..... | 48 |
| 4.6.2 | Charakter | 48 |
| 4.6.3 | Fear of loss..... | 51 |
| 4.6.4 | Povaha autora v elektronických videohrách | 52 |
| 4.6.5 | Vývoj hráčova charakteru | 55 |
| 4.6.6 | Psychologická motivace jednání hráčů ve virtuálních světech | 55 |
| 4.6.6.1 | Konsumace příběhu..... | 56 |
| 4.6.6.2 | Kompetitivní hraní | 57 |
| 4.6.7 | Sociální aspekty hry..... | 58 |
| 4.6.7.1 | Metahra | 58 |
| 5 | DISKUSE..... | 60 |
| 6 | ZÁVĚR..... | 62 |
| 7 | LITERATURA..... | 63 |

1 Úvod

Téma předkládané práce bylo zvoleno po pečlivých úvahách a s ohledem na autorovy studijní a profesní zkušenosti. Pro volbu tématu mělo velký význam také předchozí pětisemestrální studium certifikovaného kurzu psychologie zdraví, které vedl docent Václav Břicháček v rámci studia bakalářského programu na Fakultě humanitních studií Univerzity Karlovy a dvouleté studium témat úzce souvisejících s médii, sémiotikou a medialitou na Katedře elektronické kultury a sémiotiky. Pominout nelze ani více než tříleté působení autora předkládané práce v oblasti návrhu a vývoje elektronických videoher.

Zvolené téma jednak úzce souvisí s psychologií jedince - s chováním, motivací, odměnou, podmiňováním, sebeobrazem a projekcí, jednak se dotýká některých oblastí sociologického výzkumu, zejména v souvislosti sociálního jednání v rámci internetu a sociální konstrukce reality virtuálních světů, jednak jde o téma které předestírá velmi mnoho otázek z oblasti sémantiky a sémiotiky a konečně jde také o téma, které velmi úzce souvisí s problematikou mediálních studií, když se soustředí na jedno z tzv. nových médií.

Práce navazuje svým tématem na řadu děl z oboru herních studií (Game Studies), který je charakteristický svým širokým interdisciplinárním přístupem, jenž je vyžadován povahou tématu, kterým se zabývá. Tím je fenomén elektronických videoher, který patří spolu s internetem k výrazným a často diskutovaným doménám elektronické kultury.

Předkládaná práce si vzhledem k současnému stavu poznání klade jako hlavní cíl vymezit možnosti analýzy děl z oblasti elektronických videoher, s tím, že jako výzkumné otázky formuluje

- 1) možnosti interaktivního narativu jako prostředek k analýze elektronických videoher;
- 2) místo a povaha motivačních konstruktů v elektronických videohrách a
- 3) charakterizaci herního narativu a jeho význam v elektronické videohře.

Při řešení výzkumných otázek se bude autor opírat o dostupnou literaturu s ambicí integrovat poznatky z více vědních disciplín, zejména z oblasti herních studií, sociální a behaviorální psychologie.

Mezi hlavní problémy, s nimiž je nutné se v práci vyrovnat, je výklad klíčových pojmů, v jejichž chápání se lze setkat s nejasnostmi nebo nejednotností. Jde zde především o samotný pojem elektronické videohry a hráče, ale také o další související pojmy.

Aby mohly být výzkumné otázky zodpovězeny, bude nutné integrovat poznatky napříč vědními disciplínami tak, aby závěry byly aplikovatelné v kontextu těchto disciplín a poskytly plausibilní základ pro další výzkum tématu.

Vedle vymezení pojmu elektronické videohry se práce zabývá i mechanikou vlastní interakce, tj. vztahu mezi elektronickou videohrou a hráčem, kde odkrývá konkrétní motivace pro interakci a uvádí podmínky možností jejího vzniku, trvání a zániku, přičemž staví zejména na základních principech herního designu a poznatcích z psychologie. Mezi klíčové termíny, jež práce v této části používá jsou stav plynutí, výzva, odměna.

Koncept interaktivního narativu, který je v této práci prezentován jako možný prostředek k analýze elektronických videoher na úrovni konkrétních děl je rozlišen na tři části.

První z nich práce nazývá predisponovaným narativem a odpovídá podobě, kterou elektronické videohře dal autor, kterým je většinou vývojářské studio. Tato podoba je reprezentována programovým kódem, který se později stává rámcem pro interakci.

Druhá část, označovaná jako aktuální narativ popisuje možnosti hráče ve vztahu k predisponovanému narativu. Tyto možnosti jsou realizovány prostřednictvím uživatelského vstupu.

Třetí část tvoří samotný interaktivní narativ jako důsledek aktualizace určitých částí programového kódu prostřednictvím uživatelského vstupu. Ukazuje se, že hráč má k dispozici širokou škálu prostředků, kterými může nejen naplnit záměry autora hry, ale především realizovat své vlastní, čímž determinuje výslednou podobu elektronické videohry jako konkrétního díla.

Specifickým případem je hra více hráčů, která může mít za následek jak znevýznamnění predisponovaného narativu prostřednictvím metahry, tak rozsáhou transformaci herních výzev.

Výklad končí výčtem faktorů, které omezují možnosti analýzy. Mezi ně patří zejména intrapsychické aspekty interakce na straně hráče a fakt, že dílčí části jeho motivace k interakci zůstávají nepřístupné pozorování.

Z povahy elektronických videoher, pro něž platí, že jednotlivá díla nabývají v průběhu interakce proměnlivých obsahů je složité uchopit je tak, aby prezentovaná stanoviska zůstala relevantní. Toto riziko nelze eliminovat, vztahuje se i k obsahu předkládané práce. Dramaticky rychlý rozvoj studované oblasti má často za následek rychlé stárnutí výzkumných poznatků a publikované odborné literatury, proto v dané oblasti studie mohou mít pro poznání význam i kratší články, rychlé informace ve formě blogů a rozhovory.

Svojí povahou jsou elektronické videohry v mnohém podobné médiu komiksu, protože v obou případech jde zdánlivě jen o sloučení několika existujících médií do jednoho. Uvedené zdání svádí k tomu, uplatňovat na obě média poznatky, které se vztahují k médiím, o jejichž možnostech máme obsáhlejší znalosti. Mezi ně patří text, obraz, hudba, film a další. Stejně jako u komiksu, i zde se ukazuje, že jde o omyl a ani vyčerpáním těchto poznatků nelze tato nová média cele postihnout. Komiks je unikátní svými sémantickými možnostmi v otázkách temporality a sémiotickými možnostmi interpretace, elektronické videohry zejména svojí povahou, z níž reálně existují jen v době trvání interakce a pro svoji nelineární povahu, která zakládá prostor pro přechod od textu k širšímu chápání mediality.

Na pozadí výše uvedeného se existující literatura potýká s mnohostí způsobů chápání předkládaného tématu, které jsou zdrojem polemik, které znesnadňují nalezení společného základu, o nějž by se mohly opírat navazující výzkumné práce.

Autor předkládané práce se domnívá, že téma je z hlediska studovaného oboru elektronické kultury a sémiotiky, a především z hlediska nových médií, zcela zásadní a jeho význam nadále poroste s rozvojem technologií a propojením prostoru elektronických videoher s prostorem dalších médií.

Cílem předkládané práce je tedy vyložit příspěvek konceptu interaktivního narativu k možnostem analýzy a identifikace příležitostí pro navazující akademickou práci.

2 Definice pojmů

2.1 Elektronická videohra

Dr. Nicolas Esposito z francouzské University of Technology Compiègne ve své přednášce na oborové konferenci DIGRA (Digital Games Research Association) nabídl následující definici:

"Videohra je hrou, kterou hrajeme díky audiovizuálnímu aparátu a která se může zakládat na příběhu¹ (Esposito 2005)

Tato definice však pro svůj odkaz na obsáhlou, zejména ludologickou, literaturu zůstává do jisté míry nejasná, reference na pomyslný spor mezi naratologickým a ludologickým přístupem ke studiu elektronických videoher (Jenkins, 2005) je redundantní. Populární internetová encyklopedie Wikipedia nabízí ve své anglické mutaci konkrétnější definici:

"Videohra je elektronická hra, která zahrnuje interakci s uživatelským rozhraním k vytvoření vizuální zpětné vazby na video zařízení².

Snadno si lze představit, že takovému vymezení lze vytknout odkaz na video zařízení, který je značně nejasný. Jde o zařízení s obrazovým výstupem? O zařízení které je schopno tento výstup produkovat nebo jen zaznamenávat?

Postihnout podstatu elektronických videoher není přes jejich zdánlivě banální povahu jednoduché, už proto, že mimo odbornou veřejnost tato potřeba jakoby neexistovala. Konzumenti pracují s jednotlivými tituly, producenti s obsahy a vědecké týmy popisují dílčí aspekty obsahu nebo uživatelské interakce. Vzdor tomu, je nepochybně nutné vymezit předmět našeho zájmu, pakliže jej chceme diskutovat. Autor práce má za to, že tak doposud nebylo zcela učiněno, důkazem čehož je místy citelná neukotvenost některých argumentů, pramenící z nejasnosti subjektu. Tavinor (2009) soudí, že příčinou sporů v debatě o elektronických videohrách je zejména absence definice dvou klíčových pojmů. Na jedné

¹ „A videogame is a game which we play thanks to an audiovisual apparatus and which can be based on a story.”

² „A video game is an electronic game that involves interaction with a user interface to generate visual feedback on a video device.“ http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game

straně jde o pojem hry a na druhé o pojem narativu. Zjevným příkladem z poslední doby je soudní státní ESA vs. California u Nejvyššího soudu Spojených států amerických, jehož předmětem byla ochrana nezletilých před násilím zobrazovaným ve videohrách. V průběhu líčení činila argumentace spojená s povahou elektronických videoher zúčastněným stranám potíže. Panovala však shoda ohledně skutečnosti, že videohry jsou novým médiem, které nelze posuzovat optikou starých kategorií. K této myšlence se práce bude dále vracet.

Výchozím bodem výčtu možností analýzy bude definice, která se opírá o to, co je pro elektronické videohry zcela charakteristické. To jest, o jejich vztah k uživateli. Zatímco ostatní softwarové programy mají povahu nástroje, předestírají uživateli řadu možností, ale neříkají nic o tom, jak s nimi naložit, pro elektronickou videohru je charakteristické, že hráče od počátku vyzývá k aktivitě, či lépe, spoluúčasti. Ferri (2007) doslova uvádí, že hra "se dožaduje, aby byla hrána"³.

Banálním příkladem mohou být všeobecně známé úvodní obrazovky mnoha elektronických videoher se sdělením "vlozte minci" nebo "stiskněte start". Jakkoliv triviálně to může znít, jak bude následně předvedeno, je právě výzva bytostným příkladem toho, co zakládá interaktivní vztah mezi hráčem a elektronickou videohrou a otevírá cestu ke konstituci herního obsahu ve smyslu díla.

S ohledem na výše uvedené bude tato práce pod pojmem elektronické videohry nadále rozumět "interaktivní softwarovou aplikaci, v níž jeden nebo více hráčů realizuje prostřednictvím uživatelského rozhraní uživatelský vstup v reakci na deklarovanou výzvu/výzvy.

Jak bude předvedeno dále, nejde zde pouze o uvedený příklad výzvy ke stisknutí tlačítka start nebo vložení mince, ale o množinu individuálních výzev proměnlivého rozsahu, které jsou buď deklarovány při spuštění aplikace nebo se objevují v důsledku aktivace příslušných částí kódu uživatelskou interakcí v průběhu jejího trvání, nebo jsou projevem vzájemné interakce více hráčů.

³ "...demands to be played."

2.2 *Interaktivní narativ*

Pojem interaktivního narativu není nový, tradičně se s ním setkáváme ve spojení s literaturou, uměním, či hrami. Z důvodu, který byl již naznačen a bude dále rozvinut se tato práce nemůže v klíčových bodech odkazovat na obsahy pojmů určené v referenci ke starším médiím, jak činí celá řada autorů. Pojem Interaktivního narativu tak označuje specifický výstup z uživatelské interakce s elektronickou videohrou. K vyložení samotného pojmu dojde dále, v části práce zabývající se strukturou interaktivního narativu, přičemž dojde k výkladu prvků, které konstituují jeho obsah.

2.3 *Fabulace*

S předkládanou prací se váže mnoho rizik, z nichž nejzřetelnější je riziko nejasné deklarace pojmů. Jestliže předmětem našeho zkoumání je médium, které řadíme do skupiny tzv. nových médií, navíc médium, které je v určitém smyslu ve stínu akademické pozornosti soustředěné okolo internetu, je nevyhnutelné, že akademické práce věnované elektronickým videohrám budou usilovně hledat zdroj autority v tradici, tedy v obhájeném terminologickém světě původních, či "starých" médií, jakými je text, film, obraz, mluvené slovo, hudba, atp.

Ačkoliv je tento přístup zcela pochopitelný a do značné míry obhajitelný, při nedostatku kritického odstupu se může stát, že autor přebírá metody analýzy a termíny jazyka, které nejsou aplikovatelné v kontextu nových médií, či, lépe, elektronických videoher. Tento přístup označuje Majewski (2003) jako "kolonizační".

Kvůli absenci možnosti odkazu na existující literaturu se jedním z nejdiskutovanějších témat v oboru herních studií stala otázka v narativity elektronických videohrách.

Cílem předkládané práce je proto jasné vyjádření v této oblasti, za jehož účelem pracuje se dvěma pojmy - s pojmem interaktivního narativu a s pojmem fabulace. Fabulací pak rozumí sdělení, textové, obrazové, zvukové i jiné (např. taktilní, atp.), součást obsahu elektronické videohry, který je dějové povahy a který nevzniká výsledkem hráčova vstupu. Pouze se projevuje v jeho důsledku.

Podobné rozlišení toho, co se děje v elektronické videohře není originální myšlenkou předkládané práce, setkáme se s ním i u dalších autorů (Zimmerman & Salen 2004; Jenkins 2005; Ferri 2007). Další výklad propůjčí uvedené definici srozumitelnost.

2.4 Hráč

Jednou ze zásadních otázek při volbě použitých pojmů bylo jakým způsobem referovat konzumenty elektronických videoher. Z hlediska obecného pojmosloví spjatého se softwarovými aplikacemi se velmi nabízí pojem uživatele, tedy toho, kdo program užívá se zřejmým účelem (např. napsat vědeckou práci, vyhledat záznamy odpovídající klíčovým sloům, upravit fotografii). Pro lepší postižení vztahu mezi elektronickou videohrou a jejím konzumentem je však vhodnější volbou pojem hráče, mimo jiné i pro to, že hraní her ve většině případů není prostředkem ve výše uvedeném smyslu, hry neužíváme k tomu, abychom vytvořili něco dalšího, ale jednoduše proto, abychom je hráli.

2.5 Význam elektronických videoher v euroamerické kultuře

V úvodu práce byly předestřeny důvody k tomu proč si předkládaná práce zvolila elektronické videohry za předmět svého zájmu. Dále byly vymezeny jednotlivé pojmy, se kterými bude pracovat. K dokreslení představy o zvoleném tématu alespoň stručný přehled o současné roli elektronických videoher západní kultuře. Nutno uvést, že data, která budou v této kapitole prezentována mají ve vztahu k tématu práce omezený význam.

Elektronické videohry se s přelomem tisíciletí dostaly na pomyslný vrchol žebříčku volnočasových aktivit ve společnostech informačního věku. Podle výroční zprávy vydávané společností ESA (Electronic Software Association, 2009) konzumuje elektronické videohry 68% amerických domácností. Pozoruhodné je demografické rozložení podle věku, kdy průměrný věk konzumenta elektronických videoher je 35 let, čtvrtina konzumentů je mladších 18 let, věk 50 procent hráčů se pohybuje mezi 18 a 49 lety a celých 26 procent je starších padesáti let. V rozdělení demografické skupiny podle pohlaví tvoří necelé dvě třetiny muži, ovšem v segmentu nad 18 let zastupují více než třetinu (34 procent) ženy. Podle jiné studie⁶ dokonce ženy tvoří v demografickém segmentu v rozmezí 25-34 let věku většinu (65

procent). Celých 64 procent severoamerických uživatelů hrajících on-line (prostřednictvím internetového připojení) tvoří opět ženy. Dospělí respondenti uvádějí, že elektronické hry hrají v průměru déle než 12 let.

Mimo demografických statistik svědčí o významu elektronických her v naší společnosti i tržní údaje. Jenom ve Spojených státech se v za rok 2008 prodalo 298 miliónů kopií elektronických videoher (v tomto čísle není zahrnut objem digitální distribuce pro osobní počítače, konzole, přenosná herní zařízení a mobilní telefony, který se může až rovnat uvedenému číslu). Konzumenti za ně utratili téměř 12 miliard dolarů. Titul GTA IV (Rockstar Games, 2008) za první týden od vydání vydělal přes půl miliardy dolarů v tržbách, což je řádově o 200 miliónů dolarů více, než za stejnou dobu vydělaly populární kinofilmy Piráti z Karibiku 3: Na konci světa nebo Spiderman 3. Podle Media Control GfK International v roce 2008 činily celosvětové prodeje videoher přes 32 miliard dolarů, zatímco souhrn prodejů filmových DVD a BluRay nosičů byl o tři miliardy nižší. Nabízí se zde možná korelace s tím, že 50% respondentů studie provedené ESA uvedlo, že dávají přednost času strávenému hraním videoher před časem stráveným u televizních filmů či kinofilmů.

Britský maloobchodní řetězec HMV, jehož hlavní obchodní činností je prodej hudebních nosičů oznámil k 1.7. 2009, že 24 procent jeho tržeb tvoří příjmy z prodeje videoher. Od roku 2008 jde o pětiprocentní nárůst podílu elektronických videoher na tržbách společnosti. Nezanedbatelný ze sociologického hlediska není ani dopad on-line hraní na interpersonální vztahy. Nejpopulárnější on-line hru hraje v současnosti 12 miliónů hráčů po celém světě, z nichž valná část ve virtuálním světě náleží k nějaké skupině, či organizaci, která hráči spoluurčuje jakým způsobem tráví volný čas.

V souvislosti s časem tráveným konzumací elektronických videoher pak nejde nezmínit psychologické výzkumy, které sledují vliv hraní těchto her na psychiku jedince, zejména ve vztahu k sociabilitě, emoční inteligenci a agresivitě. Výsledky těchto studií jsou mnohdy protichůdné (Ryan, 2009; Anderson, 2003).

Stálíci mnohých sporů jsou debaty o umělecké hodnotě elektronických videoher (Smuts, 2005).

3 Úvod do interaktivního narativu

Předkládaná práce prezentuje chápání konkrétních děl z žánru elektronických videoher jako problém, se kterým je třeba se v oblasti mediálních studií potýkat a poskytnout tak akademické diskusi dobrý základ pro pozdější argumentaci napříč vědními obory. Současná situace, kdy každá vědní disciplína přistupuje k médiu elektronických videoher a jednotlivým dílům prismatickým parciálních problémů, nevyhovujících paradigmat a bez patřičné analýzy je neuspokojivá (Tavinor, 2009).

Jakákoliv tematizace elektronických videoher je odkázána na rozbor vztahu konkrétního díla a konkrétního hráče. Jak bylo předvedeno výše, tento vztah se ustavuje tak, že hráč přijme výzvu deklarovanou hrou.

3.1 *Studium interaktivního narativu*

V předchozím textu bylo vymezeno, jak předkládaná práce rozumí pojmu elektronické videohry. Jak již bylo deklarováno v úvodu, jedním z cílů této práce je přispět k charakterizaci a poznání elektronické videohry jako média a usnadnit odborné chápání související problematiky.

Médium elektronických videoher se nachází ve stavu, kdy se po více než třiceti letech svojí existence, v situaci, kdy má na naši kulturu větší dopad, než bychom si byli ochotni připustit (viz Význam elektronických videoher v euroamerické kultuře), dostává do pozornosti akademické obce. Je obtížné dohledat přesné záznamy, ale lze se domnívat, že dříve, než se problematikou elektronických videoher začal věnovat samostatný obor herních studií (Game Studies), věnovaly se mu jiné obory, které pracují s ekonomickými, psychologickými či sociálními dopady konzumace elektronických videoher.

V přístupu k elektronickým videohrám pak můžeme pozorovat několik tendencí. Některé se snaží vysvětlit elektronické videohry jako extenzi existujících médií, zejména textu, či hypertextu (Aarseth, 1997), další pracují s jejich zmíněnými dopady, samotný subjekt nijak nevysvětlují, ačkoliv pracují s jeho chápáním, jiné se snaží využít odvážné úhly pohledu, například Marsha Kinder svádí možnost výběru herního charakteru ze 4 postav ve hře Super Mario Bros. 2 (Nintendo, 1988) na oidealizaci narativu elektronické videohry. Přitom volba charakteru neplní roli oslovení cílové skupiny, jak se autorka domnívá, ale je designovým rozhodnutím týkajícím se mechaniky zpracování uživatelského vstupu - každý

charakter reaguje na uživatelský vstup jinak a propůjčuje tak výzvam predisponovaného narativu (viz dále) proměnlivou hodnotu, čímž motivuje k opětovnému hraní. Super Mario Bros. 2 je navíc jen rebrandovanou verzí původního titulu Doki Doki Panic (Nintendo, 1987), kde jsou setkávány jiné charaktery, které by snad více odpovídaly autorčině teorii (otec, matka, dcera, syn). Tavinor (2009) upozorňuje na podobně vágní argumentace v nakládání s tématem a pokládá je za zarážející. Vinu klade slabé metodice která je v některých pracech týkajících se elektronických videoher evidentní .

Předkládaná práce se neopírá o žádný z etablovaných názorů a snaží se vyhnout příklonu k ludologické či naratologické argumentaci. Cílem není obhájit partikulární pohled na elektronické videohry, ale vymezit možnosti analýzy. Ta se bude nejspíše opírat o poznatky ze třech hlavních oblastí analýzy:

- motivací na pozadí jednotlivých akcí ve hře se zabývá psychologie a neurologie
- pro uchopení možností predisponovaného narativu jsou rozhodující poznatky, které souvisí s návrhem a vývojem elektronických videoher. Sem spadá rozsáhlý výčet vědních oborů a disciplín od designu přes matematické disciplíny, literární, hudební a výtvarné obory, až po disciplíny, které se zabývají HCI (human-computer interaction)
- konstrukce interaktivního narativu náleží do oblasti sémiotiky a sémantiky.

3.2 *Mechanika interakce*

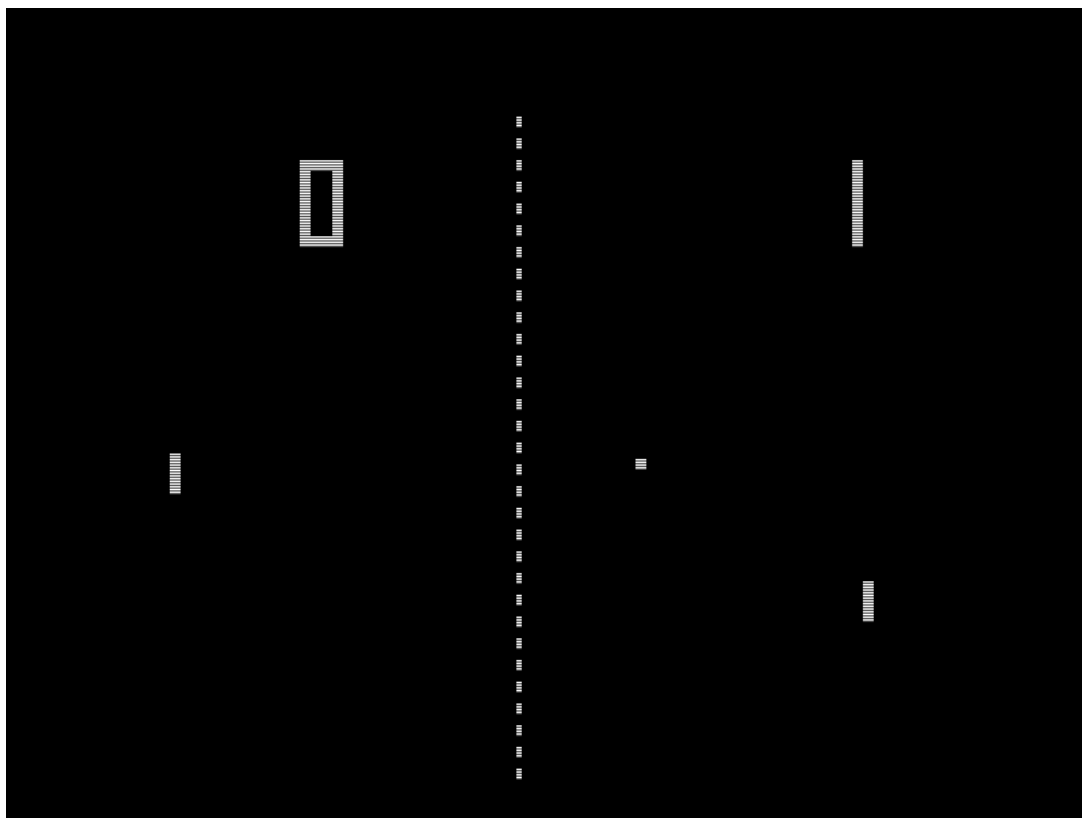
Ferri (2007) podotýká, že obor Game Studies postrádá obecný model, který by pomohl objasnit důvod, proč jsou i jednoduché hry, v nichž není žádná fabulace zábavné. Tato argumentace však naráží na existenci vývojářských studií, výstupem jejichž soustavné činnosti tyto "jednoduché, ale zábavné" hry jsou. Pokud výsledek jejich práce není výrazným dílem náhody, pak zjevně musí existovat model, či metody, jejichž pomocí lze konstruovat uživatelskou zkušenost tak, že hráči vnímají interakci jako zábavnou. Absence popisu tohoto modelu, spolu s nejasným vymezením klíčových termínů patří k převládajícím obtížím odborného přístupu ke studiu elektronických videoher a vytváří prostor pro názorové neshody mezi ludologickým a naratologickým přístupem.

Výraznou snahu v hledání popisu této mechaniky dokladuje Sicart (2008). Přes rozsáhlý přehled relevantních poznatků z oblasti herních studií a konstatování, že v ní nelze najít převládající shodu ohledně modelu, jehož absenci cituje Ferri však ani Siccart neuvádí jednoznačnou definici. Přestože pracuje s konceptem cílů a odměn, v závěru článku splývají v absenci struktury jednotlivé herní akce, dílčí výzvy (cíle) a obecné prvky herní mechaniky. Přehledová část Sicartovy práce je vyčerpávající, předkládaná práce se na ni zejména z tohoto důvodu odkazuje v souvislosti s následující částí textu.

3.3 Systém výzvy a odměny

Konstituující roli ve vztahu hráče a elektronické hry má systém výzvy a odměny. Jak již bylo uvedeno, v přístupu předkládané práce je základním prvkem vymezení elektronické videohry výzva. Tato funkce designu elektronických videoher se manifestuje na všech jeho úrovních. Výzvou je v kontextu interaktivního narativu každý prvek, který otevírá prostor očekávání, ve kterém může hráč reagovat a jehož naplněním se přibližuje nebo dosahuje realizaci interaktivního narativu coby díla. Naplnění tohoto prostoru je realizováno formou uživatelského vstupu, který je odpovědí na aplikací deklarovanou výzvu. Do nehotového procesu vstupuje ještě moment odměny, který indikuje, že výzva byla naplněna, či se uživatel realizací uživatelského vstupu jejímu naplnění přiblížil.

V obecné úrovni toto rozlišení funguje velmi dobře, ale pro analýzu ve vztahu k jednotlivým dílům je třeba tyto tři pojmy nadále diferencovat. Názorně to lze předvést na příkladu elektronické videohry Pong (Atari Inc., 1972), která coby jedna z prvních komerčních videoher postrádá komplexitu pozdějších děl, čímž se jeví jako velice vhodná pro výklad.



Obr. 1: Pong, jakýsi primitivní stolní tenis, kde je úlohou uživatele sladit pohyb linie, představující tenisovou raketu a čtverečku, představujícího tenisový míč. Nahoře jsou pak dvě číselné hodnoty, každá na jedné straně hřiště, které reprezentují skóre.

3.4 Typizace výzev

3.4.1 Výzva k interakci

Prvním typem výzvy, s níž se setkáváme, je samotná výzva k interakci. Tradičně je reprezentována například sděleními "Press start!", "Insert coin!", apod. Uživatel tuto výzvu může buď ignorovat nebo jí přijme realizací příslušného vstupu prostřednictvím uživatelského rozhraní. Jenom ve druhém případě, kdy dochází k naplnění obou rolí - role elektronické videohry a role hráče, lze tento vztah dále tematizovat. V opačném případě není o čem hovořit. Výzva k interakci je tedy výzvou k uživatelskému vstupu.



Obr. 2: Příklad výzvy na začátku elektronické videohry. Capcom Arcade (Capcom, 2010)

S výzvou k interakci je spjata odměna zpětné vazby, která označuje pozorovatelnou audio, vizuální nebo taktilní událost na straně elektronické videohry, potvrzující přijetí uživatelského vstupu.

V příkladu hry Pong lze hovořit o situaci, kdy hráč zjistí, že na základě realizace jeho vstupu dojde k vykreslení změny polohy jedné z úseček. Tento moment je motivací k další interakci. Bez jeho naplnění nedochází k interakci a další výzvy zůstávají bez odezvy na straně hráče.

3.4.2 Interakční výzva

Dalším typem je výzva, kterou lze označit jako interakční. Odkazuje se na skutečnost, prostředí elektronické videohry je obvykle reprezentováno více objekty než jen tím, který je kontrolován hráčem. Tyto objekty mají v designu elektronické videohry určitou funkci, o níž se předpokládá, že jí hráč porozumí, což potvrdí realizací interakce s nimi.

Odměnou zde již není pouhá zpětná vazba, ale změna v dosavadním chování aplikace, kterou je aktualizace jedné z možností definovaných kódem programu.

V příkladu hry Pong jde o situaci, kdy hráč pohne pálkou tak, že odehraje míček.

3.4.3 Narativní výzva

Narativní typ výzvy ve své nejobecnější podobě představuje to, oč uživatel ve hře usiluje.

V Pongu jde o to, že na druhé straně hřiště je protivník ovládaný umělou inteligencí. Cílem hráče je odehrát míček takovým způsobem, aby jeho soupeř v daném čase nemohl vykonat pohyb potřebný k odražení míčku. Podaří-li se to, je hráč odměněn jedním bodem a narativní part hry, jednoho tenisového podání, je uzavřen. Potom už je hra jen nekonečným množstvím následných narativních partií v nichž po dané sérii výměn vítězí buď ta, nebo druhá strana.

Toto jsou základní 3 typy výzev, se kterými se setkáváme v designu každé elektronické videohry. Na základě analýzy některých komplexních děl by bylo možno pojmenovat další typy výzev, pravděpodobně však půjde o syntetizaci výše uvedených.

3.5 Role odměny

K prvku výzvy se váže i prvek odměny, který se podílí na hráčově motivaci přijmout deklarovanou výzvu. Odměna má v designu videohry několik funkcí:

- předání zpětné vazby
- upevnění uvěřitelnosti herního světa
- motivace k dalšímu hraní

3.5.1 Předání zpětné vazby

Vraťme se k příkladu hry Pong. Podaří-li se hráči odehrát míček, je inicializováno spuštění zvukového efektu, jehož role je doprovodná k vizuální kolizi grafických prvků a

potvrzuje, že k ní došlo. Předání zpětné vazby nemusí obsahovat pouze informaci o tom, že k něčemu došlo, ale může nabývat i kvalitativní hodnoty. Například, pokud by ve hře Pong byla úsečka reprezentující pátku rozdělena na tři části, z nichž jedna by byla určena jako nejvhodnější pro odehrání míčku, mohla by tato být doprovázena jinou audioreprezentací pro kolizi než zbylé dvě části. Hráč se tak nedozví jen to, že odehrál míček, ale i zda to byl, řečeno tenisovou terminologií, dobrý nebo špatný úder.

3.5.2 Upevnění uvěřitelnosti herního světa

Děj elektronické videohry je abstrakcí. Hráč realizuje uživatelský vstup, skrze kontrolní příkazy vydá povel k nějaké akci, ale sám provádí v referenci na zamýšlenou akci jinou akci, která se odehrává nad rámec vlastní hry, ale bude v ní znázorněna opět v referenci. To, co hráč vidí nebo slyší v rámci hry nemusí odpovídat tomu, co existuje v reálném světě, může to být dokonce zcela nereálné, ale hráč nepochybuje o dané věci, protože prostřednictvím odměny získává informaci o tom, že co dělá se skutečně odehrává. Pong má s tenisem pramálo společného. Vypadá jinak, zní jinak, nehraje se jako tenis a přesto je hráč ochoten věřit, že se účastní tenisového utkání.

Zatímco u prvních her museli autoři velmi spoléhat na představivost uživatelů (viz zmiňovaný Pong), s postupujícím vývojem výpočetní techniky se otevřely nové možnosti a kvalita grafiky obrazových prvků spolu s kvantitou souběžně zobrazitelných objektů rostly. V současnosti se možnosti výpočetní techniky blíží fotorealistickému zobrazení a herní světy jsou tak velice snadno uvěřitelné. Významným posunem směrem k uvěřitelnosti bylo zavedení animace po snímcích (podobně jako ve filmu), kdy bylo možno objekty ve hře rozpohybovat i jinak než skrze změnu jejich relativní polohy (vzdálenosti k jiným herním prvkům). Druhým významným krokem pak bylo objevení možnosti výpočtu zobrazení hloubky (tedy nikoliv jen použití perspektivy), což otevřelo interaktivnímu narativu trojrozměrný prostor, který vedl k definitivnímu opuštění linearity.

3.5.3 Motivace k dalšímu hraní

Jak bude předvedeno níže, odměny jsou významným prvkem motivace k dalšímu hraní, částečně díky psychologické stimulaci hráče a částečně díky faktoru očekávání.

System výzev a odměn v analýze interaktivního narativu slouží jako základní deskriptivní prostředek k pochopení hráčových akcí a jeho motivace. Výše jsme typizovali různé typy odměn jako bazální, primární, narativní a negativní.

3.5.4 Přirozená, umělá a negativní odměna

Jonathan Blow (2008) je autorem kategorizace herních odměn na základě toho, zda jsou produktem kódu nebo hráčovy psychiky. Hovoří o dvou kategoriích odměn - umělá a přirozená.

3.5.4.1 Přirozená odměna

Přirozená odměna je externím případem odměny, která není nutně implementována ve hře, ale má původ v dobrém pocitu hráče ze zvládnutí a překonávání výzev, které mu hra předkládá či z dobrého zvládnutí ovládnutí, atp. přirozená odměna se na stavu plynutí podílí radostí z uplatnění vlastní dovednosti při manipulaci nejistými výsledky.

Např. při hraní Pongu může hráč, který dlouho neprohrál míček pociťovat radost nad svojí zručností. To je klasický případ přirozené odměny. S přirozenými odměnami se setkáváme většinou tam, kde je velmi rychlá odezva ovládnutí a výzvy vymezují jakým způsobem a v jakém čase lze zadat uživatelský vstup pro jejich splnění. Tak je tomu například u závodních nebo bojových her. Podobně se setkáváme s přirozenou odměnou u logických her, kde má hráče těší schopnost použití rozumu při vyřešení dané situace.

Jde o stav radosti, který je prokazatelně biologického původu (Koepp et al., 1998), souvisí se zvýšenou produkcí dopaminu při překonávání výzev.

3.5.4.2 Umělá odměna

Druhý typ odměny je implementován ve hře. Spočívá v tom, že hra nějak reaguje na to, co hráč dělá (to bylo předvedeno výše), část těchto reakcí má specifickou roli v povzbuzování hráče. Například v akční hře půjde o výbuchy nepřítele, které jsou víc, než prostým potvrzením kolize, v závodní hře půjde o naklánění vozu v zatáčkách, skřípění brzd,

realistický zvuk motoru. Z hlediska herní mechaniky i integrity jsou redundantní, jejich jediná role je v odměně.

Typickým představitelem umělé odměny je tzv. skóre, což je číselná hodnota kvantifikující hráčův úspěch ve hře.

Umělé odměny jsou často užívány jako potvrzení určité akce jako je zvuk při skoku postavy ve hře Super Mario Bros. 2 či kolize dvou objektů (Space Invaders, 1978).

Umělá odměna nemusí mít souvislost s aktivitou hráče. V takzvaných RPG (role-playing) hrách se často setkáváme s tím, že hráč pouze zadává, jaká akce má být vykonána. Její průběh a splnění či nesplnění je už dále dílem náhody v rámci matematického modelu (Neverwinter Nights, 2002). Přesto je úspěch odměněn získáním dalších dovedností postavy, skóre nebo zkušenostních bodů, za které může hráč postavu nadále zlepšovat.

3.5.4.3 Negativní odměna

Jistou otevřenou stránkou v designu videoher zůstává negativní odměna, například zvukový signál, který je přehrán ve chvíli, kdy hráč nedovede sladit pohyb linie a míčku a ztrácí bod nebo ztráta bodového hodnocení atp. I negativní odměna zůstává odměnou a pokud s ní hráč rozhodne nakládat jako s odměnou pozitivní, radikálně tak změní povahu aplikace (jde o velmi specifický problém autorství u děl obecně, který je v oblasti interaktivních narativů poměrně málo prozkoumán a ačkoliv se jím tato práce nechce zabývat, rozhodně stojí za zmínku, mimo jiné vede ke vzniku nových žánrů, atp.). Takové situaci nelze zcela zabránit, i když do jisté míry se jí dá předcházet tím, že počet pozitivních odměn je násobkem počtu odměn negativních. Jiné vnímání negativní odměny nabízí King (King et al., 2010), který mluví o tom, že hráči často nevnímají neúspěch jako selhání, ale jako "skoro úspěch" (near miss). Tento fenomén popisuje předkládaná práce jako "aproximační odměnu" (viz dále).

3.6 Model průběhu interakce založený na výzvě a odměně

Americký psycholog maďarského původu, Mihály Csikszentmihály (1991) pojednává o stavu plynutí, v němž je pocíťována bezprostřední radost a oddání aktivitě, která je konána pro ni samu a jejíž realizaci je věnován celek pozornosti jedince a většina jeho dovedností. Stav

plynutí, někdy též označovaný jako zóna, či angl. flow je dosažen tehdy, když je veškerá pozornost věnována vykonávané činnosti a zároveň se mění subjektivní vnímání času i okolních podnětů.

Vztahování poznatků Csikszentmihalyiho práce ke vztahu konzumentů s médii, zejména novými, je časté (např. Voiskounsky et al., 2004; Sherry, 2004; Mathwick & Rigdon, 2004), ať ve vztahu ke stavu plynutí při jejich konzumaci (televize), při hledání informací (world-wide web), či interakci (elektronické videohry). Kromě akademických prací se k poznatkům maďarského psychologa hlásí i řada autorů elektronických videoher. Zejména hra Flow (Chen, 2007), která na základě Csikszentmihalyiho teorie pracuje s unikátním algoritmem škálování obtížnosti na základě průběhu hráčova výkonu.

O přímé vyvození souvislosti mezi strukturou elektronických videoher a stavem plynutí se pokouší například Gackenbach (2007). Diskutovat lze o jeho chápání struktury elektronických videoher, která se v jeho pojetí zdá být ustanovena nahodile. Jde o problém, který je popisován mj. v úvodu předkládané práce a který je v odborných dílech širěji zastoupený, což dokládají i další příklady z této práce.

Ilustrativní příklad Gackenbachovy práce dokládá, že absence obecného konsensu ohledně struktury elektronických videoher má za následek, že se jednotlivé práce odkazují k partikulárním částem jejich designu nebo ke konkrétním momentům v rámci herní interakce, přičemž generalizují jejich význam na celé médium.

S ohledem na výše uvedené lze tvrdit, že odpověď na to, která část designu elektronických videoher umožňuje stav plynutí neleží v jednotlivých momentech herní interakce, jak předpokládá Gackenbach, tedy ve střílení, řízení vozidel, atp., ani v žánrové kategorii díla (logická hra, akční, atp.), ale v základním společném jmenovateli, bez jehož nalezení nelze hovořit o elektronických videohrách. Tím je vztah elektronické videohry a hráče, tedy samotný fakt interakce, který se opírá o systém výzev a odměn. V popisu struktury interakce pak lze najít patrnou souvislost tím, jak Csikszentmihalyi strukturuje stav plynutí (viz dále).

O koncept plynutí se také výrazně opírají Zimmerman a Selen (2004) ve své rozsáhlé práci o přístupech v designu elektronických videoher.

Podmínky, které dle Csikszentmihalyiho musí být naplněny pro dosažení stavu plynutí:

- Je třeba, aby aktivita měla jasně definované cíle.
- Významnou roli hraje poměr percipovaných výzev ve vztahu k percipované míře dovednosti, klíčová je víra, že daný úkol je dosažitelný v rámci schopností daného jedince.
- Okamžitá zpětná vazba je nezbytná pro to, aby mohl jedinec reagovat na proměnlivé podmínky, znamenající změnu nároků a vyžadující změnu výkonu na jeho straně.

Jinými slovy, stav plynutí předpokládá, že je zde cíl, o nějž je usilováno, překážky, s nimiž je nutno se vypořádat na cestě k jeho dosažení a dovednost, s jejíž pomocí jsme schopni cíle dosáhnout.

Csikszentmihályi klade velký důraz na vyváženost vztahu mezi výzvou (obtížností aktivity) a naší dovedností (schopností tuto aktivitu vykonávat). Stav plynutí může podle něj nastat jenom u aktivity, jejíž výsledek je nejistý a zároveň tehdy, kdy je dána možnost tento výsledek alespoň z části ovlivnit. Prostředkem k naplnění výzvy, k ovlivnění nejistého výsledku žádoucím směrem je dovednost.

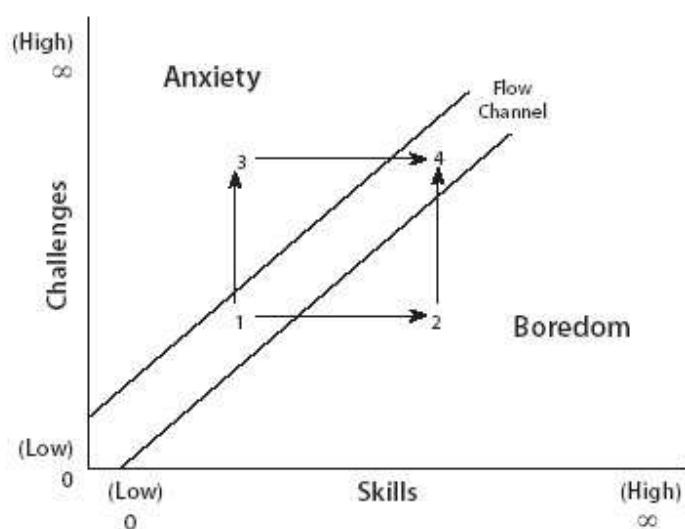
Dovednost je v kontextu elektronických videoher součtem více faktorů, mezi něž patří např. uživatelský vstup, odezva uživatelského vstupu, reakce, předvídavost, schopnost učení (memorizace), rozlišení opakovaných vzorců. Nejde tedy ryze o vlastní dovednost hráče, část z uvedených faktorů je na straně herního zařízení (hardware), či elektornické videohry (software) - jde zejména o hardwarovou kvalitu ovládacího rozhraní (snadnost ovládání, obslužnost ovládacích prvků, atp.) a softwarovou implementaci uživatelského vstupu, tj. rychlost odezvy, citlivost odezvy, srozumitelnost a použitelnost uživatelského rozhraní. Posledním faktorem, který má kompenzační charakter je hráčova schopnost adaptace, která může v dlouhodobém výhledu nulifikovat např. delší odezvu uživatelského rozhraní.

Například ve hře Pong téměř jistě nedosáhne hráč stavu plynutí, pokud rychlost odezvy bude delší, než doba, za kterou se míček dostane z jedné strany obrazovky na druhou. Výzva odehrát míček bude nad rámec dovednosti hráče, protože nikdy nebude schopen včas reagovat.

Pokud bude úsečka (tenisová raketa) reagovat se zpožděním, řekněme vteřiny, může hráč do jisté míry přizpůsobit svoji hru a realizovat uživatelský vstup založený na predikci s předstihem. V tomto smyslu se adaptace stává jednou z výzev.

3.7 Struktura stavu plynutí

Ač to v subjektivně prožívaném stavu plynutí není patrné, je zde jasná struktura, která ohraničuje jeho dosažení a trvání. Czikszenmihalyi jej ohraničuje frustrací na straně jedné a nudou na straně druhé. To, kde se v rámci struktury stavu plynutí nachází ten, kdo jej prožívá se určuje pomocí podílu obtížnosti výzvy a míry dovednosti vynaložené při úsilí o dosažení cíle.



Obr. 3 - struktura stavu plynutí. Obrázek převzat z *Rules of Play*, p. 352

Tam, kde je výzva neúměrně přesahuje dovednost se překonání výzvy opakovaně nedaří, série neúspěchů je zdrojem frustrace, která způsobuje ztrátu zájmu ve vykonávané činnosti. Příkladem může být snaha čtenáře, který neumí japonsky číst znaky katakany.

Existuje ale i opačný případ - Výzva, jejíž obtížnost leží hluboko pod horizontem dovednosti je snadno překonatelná, splnění cíle je dosaženo a aktivita končí nebo se výzvy opakují, ale protože nevyžadují velké úsilí, dojde před dosažením cíle ke ztrátě zájmu.

V případě elektronických videoher se navíc setkáváme s pojmem odměny, který vstupuje do vztahu výzvy a dovednosti.

Stejněměrné zastoupení umělých i přirozených odměn v rámci designu přispívá k udržení hráčovy pozornosti a motivuje ho hrát dál. Přemíra umělé odměny sice zvyšuje motivaci hrát dál, ale nedokáže udržet pozornost, uživatel se musí přinutit u hry vydržet (dohrát alespoň ještě jedno bonusové kolo). Přemíra přirozené odměny (nedostatek umělé odměny) udrží uživatelskou pozornost, ale snižuje motivaci (hráč se cítí nedoceněn, hra ho nechválí.)

Specifickým příkladem jsou elektronické videohry s obchodním modelem placeného herního času (World of Warcraft, 2004), kde je často výrazný poměr neúměrně vysokých výzev a umělých odměn. Vysoké výzvy mají za cíl maximalizovat herní dobu (a tedy zisk vydavatele), zatímco umělé odměny mají hráče motivovat k další hře. Míra odměny zde často není vázána na obtížnost výzvy, za banální akci je možno získat vysokou odměnu. To motivuje hráče k opakování velkého množství banálních akcí, čímž produkují velké množství příležitostí k získání významné odměny. Je možné zde rozlišit patrný aspekt gamblingu (King, 2010). Tyto hry také často pracují s fenoménem odložených odměn. To znamená, že hráč v nich jako odměnu získá předmět, např. zbraň, která pro něj představuje velkou výhodu, ale nemůže jí použít, dokud nestráví hrou dalších několik hodin.

Vyslovení hypotézy, že většina hráčů těchto her se většinu doby pohybuje mimo stav plynutí v zóně frustrace stojí za další zkoumání.

3.8 Poměr odměn a manipulace se stavem plynutí

V kategorizaci elektronických videoher se často setkáváme s označeními core (nebo také hardcore) a casual (př. Juuls, 2010). Ačkoliv nepanuje všeobecná shoda na vymezení těchto pojmů, výrazem casual bývají označovány jednodušší hry, přístupné širokému publiku, včetně seniorů a lidí, kteří nemají předchozí zkušenosti s hraním elektronických videoher. V kontextu stavu plynutí lze tyto pojmy lépe rozlišit.

Do kategorie casual můžeme zařadit tituly, v nichž můžeme najít nižší stupeň obtížnosti, spolu s vysokým podílem umělých odměn. Tzn. elektronická hra v komunikaci neustále chválí hráčovu interakci. Každou akci, byť nevýznamnou provází ohňostroj grafických a zvukových

efektů. Můžeme se setkat i s tím, že hra se "hraje sama" a zásahy hráče jsou jen kosmetického charakteru. Přemíra umělých odměn má za cíl iluzorně zvýšit vnímanou percepci vlastní dovednosti. Většina hráčů tak i při krátké herní době dosáhne úspěchů, které hra prezentuje jako značné. Typickým příkladem casual hry je např. série Bejewelled (PopCap Games, 2001).

Do kategorie core se řadí tituly s minimem umělých odměn a maximalizací přirozené odměny. Hraní hry vyžaduje velkou dovednost na straně hráče. Typickým příkladem je hra Donkey Kong (Nintendo, 1981).

Většinu her, však nelze jednoduše kategorizovat a casual a core hráči se odlišují podle svého přístupu ke hře, resp. cílů, které sledují. Pro casual hráče je cílem konzumace obsahu, pro core hráče je to kompetitivní hraní (viz dále), kdy jsou dosažené výsledky srovnávány v rámci vlastní herní historie či s jinými hráči.

Základní mechanika elektronických videoher je tedy založena na schématu Výzva > uživatelská reakce > odměna. Uživatelskou zkušenost při hraní elektronické videohry pak lze učinit předmětem analýzy prostřednictvím teorie plynutí.

4 Interaktivní narativ

Předchozí text byl zaměřen na popis interaktivního vztahu hráče a elektronické videohry a objasnění jeho mechaniky, založené na systému výzev a odměn. Zatímco povaha tohoto vztahu je zřejmá, sám o sobě neumožňuje analýzu jednotlivých děl, pouze diferenciaci hráčem přijatých výzev, výzev deklarovaných aplikací a souvisejících odměn, jejímž prostřednictvím lze chápat specifické momenty v rámci interakce. Pro zpřístupnění dalších možností analýzy je třeba vrátit se k pojmu interaktivního narativu.

Předkládaná práce definuje elektronickou videohru jako softwarovou aplikaci, která je v určitém vztahu ke konzumentovi, hráči. A přece jsou elektronické videohry zdánlivě setkávány jako tržní produkty, které jde koupit v krabicích nebo jako digitálně distribuovaný obsah. Jde o velmi specifickou situaci, kdy trh pracuje s elektronickými videohrami bez větších obtíží, aniž by je potřeboval jakkoliv definovat nebo chápat. Z pohledu trhu jde o obecnou komoditu, která není jakkoliv rozdílná od knihy, či DVD filmu. Rozdíl však existuje a je patrný už z výše uvedené definice. Zatímco film i kniha mají vždy stejný obsah (pomiňme nyní problematizaci, která vzniká v interpretaci díla subjektem čtenáře či diváka), o obsahu elektronické videohry vnímané jako tržní produkt můžeme hovořit jen obtížně. Nepíše se o něm v tisku, není odkazován v marketingových materiálech a kampaních. Konzumenti se s obsahem videohry setkávají výhradně v procesu interakce, který nelze shrnout do tvrzení, že je sledováním obsahu dané videohry.

Pozorováním souboru hráčských interakcí lze snadno dovodit, že jejich průběh není vždy totožný, či lépe, není nikdy totožný. Každá interakce se vykazuje celým souborem rozdílů, které se objevují jako důsledek interakce, zohlednění uživatelského vstupu. Na základě příkladu několikrát zmíněné hry Pong lze konstatovat, že je velmi obtížné dosáhnout stavu, kdy dva hráči budou hrát stejnou hru. Ačkoliv z hlediska možného pozorovatele bude mít hra stejné audiovizuální projevy a pravděpodobně nebude konstatován významný rozdíl v uživatelském vstupu, jednotlivé hry se budou výrazně lišit svým obsahem, tedy průběhem interakce, délkou výměn mezi hráčem a umělou inteligencí, počtem výměn, výsledným skóre. Jak je ale možné, aby stejná hra, tentýž tržní produkt, měla naprosto rozdílné obsahy?

To je něco, s čím se například u filmu nesetkáváme. *Casablanca* (Warner Bros. Pictures, 1943) má vždy stejnou délku, stejný sled scén, stejný průběh a stejný neuskutečněný polibek na konci. Nehledě na přání diváků to změnit, nehledě na městské legendy o mnoha rozličných existujících verzích. Detektiv na konci knižního románu neoznačí za padoucha při druhém čtení jinou osobu, než při tom prvním, pokaždé to bude tatáž osoba. Jinak je tomu v případě elektronických videoher. V *Dawn of War 2* (Relic Entertainment, 2010) se ve fabulaci hry vyskytuje mezi hráčem ovládanými charaktery postava zrádce. Nelze však říci která to je, protože tato skutečnost zcela závisí na průběhu interakce, jenž svými akcemi utváří hráč.

Nabízí se argument, že programový kód sám o sobě není hrou, že hrou není ani titul, který lze zakoupit v maloobchodě, či prostřednictvím digitální distribuce. Přijetím tohoto argumentu je pak přijímána i skutečnost, že interakce není průvodním jevem konzumace elektronických videoher, ale jejím předpokladem.

4.1 Otázka narativity

Než se budeme hlouběji zabývat interakcí hráče a hry a problematikou k níž otevírá cestu, pozastavme se u otázky narativity v elektronických videohrách. Jakub Majewski si ve své práci *Theorising Videogame's Narrative* (2003) klade otázku, zda vůbec v souvislosti s elektronickými videohrami můžeme mluvit o narativu. Vychází z Aarsethova díla, které se intenzivně věnuje problematice kybertextuality, ovšem vychází z klasického lineárního narativu, tedy z textu z čehož plyne řada omezení, se kterými se lze jen obtížně vyrovnat. Úspěšně to činí například Ferri (2007) ustanovením pojmu herního textu (viz dále). Ačkoliv řada autorů se snaží s otázkou linearity vyrovnat, lpění na chápání elektronické videohry jako textu, či hypertextu přetrvává.

Majewski paradoxně nezohledňuje specifitu média, které pojednává a pracuje s narativem z pozice paradigmatické filmové a literární kritiky. Nespornou výhodou jeho přístupu je, že mu dovoluje založit argumentaci na množství existující literatury, zároveň se však dopouští toho, co sám nazývá kolonizací média. Přísně formálně se tak zbavuje se možnosti k tématu cokoliv říci. Ve své práci Majewski kategorizuje elektronické videohry na narativní a nenarativní. Konkrétně pak argumentuje na příkladu dvou obecně známých elektronických videoher, *Tetrisu* (Pajitnov, 1984) a *Space Invaders* (Taito, 1978).

“Tetris and Space Invaders nabízejí obdobně abstraktní situace, ale zatímco první je zjevně nenarativní pro absenci snahy sdělit příběh, druhý případ je složitější. Titul napovídá že zde dochází k invazi a je naznačen kauzální vztah mezi invazí a bojem hráče proti mimozemským nestvůrám, čímž produkuje alespoň hrubý narativ.”⁴

Hlavní slabinou jeho tvrzení je možno nalézt ve skutečnosti, že se zakládá na interpretaci, konkrétně na tom, že daná elektronická videohra je narativní ve chvíli, kdy jsme schopni v ní rozlišit naraci. Znamená to tedy, že atribut narativity se odvozuje od schopnosti interpretace jednotlivých hráčů? Je možné, že tatáž elektronická videohra je narativní, je-li hrána jedním uživatelem a nenarativní, hraje-li ji jiný? A je-li Majewskiho konkrétní interpretace vedena indexem srozumitelného a jeho zkušenosti přístupného základu pro fabulaci, tedy anglickými výrazy, lze usuzovat, že tam, kde je základ pro fabulaci naší zkušenosti nepřístupný, tam, kde neznáme daný jazyk, ztrácí se i narativ? Majewski zakládá svůj argument na pouhé subjektivní interpretaci, ale zároveň interpretuje dílo pouze z pozice v něm uvedeného textu o rozsahu dvou výrazů, zatímco zcela ignoruje ostatní audiovizuální informace, které jsou v něm obsaženy. Pokud by prvky v Tetrisu neměly podobu geometrických tvarů, ale něčeho, co má slovy Majewskiho "snahu vypovědět příběh", stal by se Tetris pouhou změnou grafické reprezentace prvků narativním?

Předkládaná práce zaujímá v otázce narativity jasné stanovisko rozlišením pojmu interaktivního narativu a fabulace, či lépe, rozlišením obsahu před interakcí, při interakci a po interakci. Vyložení pojmu fabulace se práce zabývá dále.

⁴ "Tetris and Space Invaders are equally abstract situations, but whereas the former is clearly non-narrative because it makes no attempt to tell a story, the latter is a more complicated case. Its title suggests that an invasion has taken place, and a causal link between the invasion and the player's fight against alien creatures is implied, thus generating a rather rudimentary narrative."

Jenkins (2005) se snaží usměrnit spor mezi ludology a naratology poukazem na to, že hry nemusí obsahovat narativ a stejně jako Majewski si volí za příklad Tetris. V tomto případě však Jenkinsův pojem narace odpovídá tomu, co předkládaná práce označuje jako fabulaci. Stejně tak Ferri (2007) podotýká, že při zběžné analýze není v Tetrisu zjevná narace. Jak u Jenkinse, tak u Ferri se setkáváme také s pojmem syžetu, coby jakéhosi zápisu průběhu interakce.

4.2 Predisponovaný narativ

Jednoduchou diferenciací lze rozlišit v interaktivním narativu dvě části. První z nich je možno označit jako predisponovaný narativ. Jde o strukturu v podobě programovacího jazyka, přesněji řečeno o kódové ztvárnění audiovizuální instance virtuálního světa elektronické videohry. Jde o informace, které jsou zobrazeny hráči v rámci grafického uživatelského rozhraní (GUI), mapování uživatelského vstupu a audio, vizuální nebo taktilní zpětné vazby, informace o grafických a zvukových elementech, probíhajících výpočtech a jednotlivých událostech, statické části obsahující textové informace atp.

Jednoduše řečeno, predisponovaný narativ je obsahovou částí díla, kterou přímo definoval autor hry, kterým je programátor nebo vývojářské studio. Tato část je uložena v kódu hry, jehož jednotlivé části jsou volány programem ve specifických případech uživatelské interakce, které pro lepší srozumitelnost můžeme označit jako aktualizace.

Jenkins (2005) pracuje s termínem vloženého narativu (embedded narratives), kdy jeden narativ je málo strukturovaný a kontrolovaný hráčem a druhý je strukturovaný a v dané situaci nabízí možnosti, které čekají na odkrytí hráčem.

Příkladem části predisponovaného narativu je například podoba herního světa, definice možných kolizních objektů a umístění výzev, jež jsou předmětem disciplíny designu úrovní (level-design). Jiným příkladem mohou být matematické modely, na kterých je hra postavena, algoritmy, a herní mechanika (co se stane když), kterými se zabývá herní design (game-design). Nelze pominout ani to, jakým způsobem se hra vykresluje na obrazovce, jak vypadá, čímž se zabývají výtvarné disciplíny jako je grafika nebo design a ani zvukový doprovod hry.

4.3 Aktuální narativ

Bylo argumentačně předvedeno, že percipované obsahy elektronických videoher, jednotlivé jejich instance, mají odlišný průběh, navzdory své kódově identické podobě. Rozdíl vzniká důsledkem uživatelské interakce, v níž hráč prostřednictvím uživatelského vstupu úmyslně či neúmyslně aktualizuje jednotlivé části kódu a tak volí, které události se ve hře dějí a v jaké posloupnosti. Aktuální narativ, je tedy informace o uživatelském vstupu, která způsobuje v programu aktualizaci rozdílných částí kódu. Svoji roli, jak bude dále předvedeno, hrají i intrapsychické aspekty na straně hráče, které nelze pominout.

S pojmem aktualizace pracuje také Ferri (2007), která je užívá koncept repertoárů v rámci tzv. interaktivních matrixů. Autorka zavádí několik typů repertoárů, které kategorizují obsahy interaktivních matrixů z hlediska sémiotické uchopitelnosti:

- figurativní repertoáry - sem řadí autorka audiovizuální prvky herního textu (game-text je pojem se kterým pracuje namísto textu, vzhledem k tomu, že v elektronických videohrách netextové sémiotické prvky přesahují podíl textových), včetně animací a algoritmů jejich generace ;
- narativní a strategické repertoáry - definují aktualizovatelné narativní segmenty, blíže odpovídajícím tomu, s čím předkládaná práce pracuje pod pojmy fabulace a události ;
- sémantické repertoáry a repertoáry související s hodnotami - vymezují možné interakce a jejich pořadí ve vztahu k hráčově charakteru.

Přehled těchto repertoárů je zařazen pro jejich blízkou souvislost s obsahem předkládané práce. Sémiotický přístup autorky je odlišný od přístupu předkládané práce, která se více opírá o mechaniku interakce. Z hlediska konstrukce interaktivního narativu se v obou pracech objevují přes terminologické rozdílnosti podobné závěry, nabízí se zde proto srovnání.

4.4 Predisponovaný narativ + Aktuální narativ = Interaktivní narativ

Výsledkem uživatelské interakce jako střetu predisponovaného a aktuálního narativu je interaktivní narativ, který podává přehled o tom, které z kódem definovaných možností byly uskutečněny.

Ve smyslu interaktivního narativu je pochybnost o narativitě elektronických videoher pochybností o existenci jejich obsahu. Ve stejném smyslu pak platí, že elektronická videohra, která není hrána postrádá obsah, přesněji, má obsah pouze v rámci interakce. V jiném případě je kód něčím nám zcela nepřístupným a chceme-li s ním pracovat, potřebujeme Viriliův stroj vidění.

Každá elektronická videohra je tedy narativní, v rámci interakce zde dochází ke konstituci interaktivního narativu, který se směrem k nám reprezentuje jako dílo, k němuž můžeme přistupovat a které můžeme analyzovat. Při analýze je však nezbytné vyhnout se generalizaci, která pramení ze záměny interaktivního narativu s titulem či s naplněním fabulace, po němž hra většinou neumožní pokračování. Ferri (2007) mezi faktory, které signalizují hráči, že hraje "správně" řadí stav, kdy hráč "dosáhne konce historie"⁵. Tím však kontradikuje vlastní koncept v němž hraní je neustálá produkce herního textu, realizace části repertoárů v interaktivních matricech. Díky tomu se fabulace se nedá vyčerpat dosažení konce historie je jen aktualizací konkrétní události v rámci predisponovaného narativu.

Analýza interaktivní narativu se nabízí jako vhodný prostředek k chápání elektronických videoher, což činí s ohledem na to, jakým způsobem a v jaké posloupnosti se hráč vztahuje k prvkům predisponovaného narativu. Cesta k závěrům o elektronických videohrách na úrovni média se nabízí přes obecnou analýzu poznatků získaných analýzou interaktivních narativů jednotlivých děl z oblasti elektronických videoher.

4.5 Analýza interaktivního narativu

Analýza interaktivního narativu vyžaduje analýzu struktury predisponovaného a aktuálního narativu. Až doposud byla při výkladu argumentace opírána o příklad hry Pong. Tato volba byla případná, vzhledem k málo rozsáhlému predisponovanému narativu a omezeným možnostem aktualizace (přes tato omezení však nelze říci, že by zde existoval konečný počet možných interaktivních narativů, to znemožňuje fenomén nekonečné výměny). Bylo možno stručně hru uvést, případně výklad znázornit na jednotlivých situacích, které se v ní vyskytují. Pokud ale chceme prostřednictvím interaktivního narativu chápat komplexní

⁵ "will reach the end of the history"

soudobé elektronické videohry a diskutovat možnosti média elektronických videoher, je třeba vymezit možnosti predisponovaného narativu a uživatelské aktualizace.

Z hlediska interaktivního narativu, který je předmětem práce, existují prvky predisponovaného narativu, které jsou sice součástí interakce, například menu elektronické videohry, obrazovka nastavení, atp., ale z hlediska konstrukce interaktivního narativu nejsou podstatné. Tyto nebudou zmíněny. Zabývají se jimi jiné disciplíny, například interakční design. Z hlediska interaktivního narativu jsou podstatné následující části predisponovaného narativu: Struktura výzev a odměn, ovládání, fabulace, prostor virtuálního světa.

4.5.1 Výzvy a odměny

Role výzvy a odměny v rámci interaktivního vztahu hráč - elektronická videohra byla vyložena. Z hlediska analýzy a designu elektronických videoher je nezbytné diferencovat jednotlivé výzvy, jimiž se aplikace prezentuje směrem k hráči, toto rozlišení později umožní analýzu hráčovy motivace (proč odpovídá na některé výzvy, zatímco jiné pomíjí). Uspořádáním výzev a odměn v predisponovaném narativu se zabývá samostatná disciplína, označovaná jako motivační design. Předkládaná práce si neklade za cíl se zabývat jeho principy.

Zatímco ve výše uvedeném příkladu hry Pong jsme dokázali diferencovat jen několik výzev, v případě složitějších titulů se lze setkat s mnoha výzvami různých typů a je proto vhodnější je v rámci analýzy řadit do určitých skupin. Velká část výzev bude nepochybně spjata s ovládáním. Zde můžeme rozlišit dva typy, povinné a volitelné. Povinný typ vyžaduje, aby uživatel realizoval specifický vstup, zadal jednotlivé povely v určeném sledu, aby se mohla aktuální situace ve hře nadále rozvinout. Příkladem může být hra Dragon's Lair (Advanced Microcomputer Systems, 1983), kde je pro postup nutno zadat sekvenci pokynů v uživatelském vstupu.



Obr.5: Hra Dragon's Lair vyžaduje realizaci specifického vstupu, který indikuje žlutá šipka. Vstup je povinný.

Volitelné výzvy jsou vlastně jen výčtem možností, které může v daném momentě v konkrétní situaci ve hře hráč učinit. Tyto výzvy jsou mnohdy spjaté s časem, ať už ve smyslu plynoucího okamžiku, kdy je možné je realizovat pouze v určitém časovém okně nebo ve smyslu střídání tahů, kdy hráč není ve volbě výzev časově omezen, ale jakmile zadá uživatelský vstup, nemůže své rozhodnutí změnit. Jiné výzvy vycházejí z fabulace predisponovaného narativu.

Médium elektronické videohry však není lineární a nelineární je i uživatelská zkušenost. Ve stejné chvíli tedy může hráč čelit řadě souběžných výzev. Může to být fabulativní výzva toho, že má splnit nějaký úkol, výzva vypořádat se s překážkami, které mu v tom aktuálně brání, výzva vypořádat se s překážkami zároveň tak, aby došlo k získání největšího možného skóre a výzva sladit uživatelský vstup s rytmem hudebního doprovodu.

Výzvy a odměny patří k základním prvkům struktury uživatelské zkušenosti, jinak řečeno, umožňují autorovi hry prostřednictvím motivačního designu spoluurčovat momenty interakce v nichž je méně či více pravděpodobné, že hráč dosáhne stavu plynutí.

Velmi patrné je to například v titulech, kde hráčem ovládaný charakter může v průběhu interakce nabývat nových vlastností, které mění poměr výzev a dovedností nutných k jejich dosažení. Ve hře Diablo (Blizzard Entertainment, 1997), která by mohla být předmětem případové studie na téma výzev a odměn v elektronických videohrách, hráčem ovládaná postava získává likvidací protivníků zkušenostní body. Ve chvíli, kdy jich získá určité množství, postoupí na další úroveň a získá nové schopnosti. Autoři hry pracují s uživatelskou zkušeností tak, že před hráče kladou tím větší výzvy, čím blíže je jeho charakter postupu na další úroveň. Hráč musí vynakládat velké úsilí, dočasně je i ochoten vzdorovat frustraci, díky zřetelnému cíli, kterým je získání další úrovně. Jakmile je cíle dosaženo, atributy hráčem ovládané postavy vzrostou a stejní protivníci, kteří byli dříve jen těžko porazitelní představují nyní jen malou výzvu. Hráč zůstává ve flow, přestože výzva je momentálně nízká a interakce by se pohybovala v zóně nudy. Tu však kompenzuje výrazná umělá odměna, způsobená percipovanou změnou (nárůstem) vlastní dovednosti. Ve chvíli, kdy intenzita umělé odměny klesá začne hra posílat proti hráči větší množství protivníků, tak, aby opět musel zvýšit úsilí a mohl hrát dál.

V rámci interakce se často hráč setkává s výzvami uspořádanými do daných vzorců a jejich opakování. Zde vstupuje do hry proces učení, který může mít vliv na percipovanou úroveň opakované výzvy. Opakování zároveň snižuje vnímanou hodnotu odměny a i přes zachování úrovně výzev i odměn hrozí, že se hráč dostane do zóny nudy. Motivaci k dalšímu hraní tak podněcují unikátní výzvy. Jejich typickým případem je fenomén tzv. achievements, jehož zastoupení v posledních letech výrazně narostlo. Tyto achievements, kterým se také někdy říká odznaky (badges), jsou jednorázovými oceněními hráčova dosažení určitého cíle. Může jít například o to dosáhnout ve hře určité úrovně, atp. Již zmiňovaná elektronická videohra Diablo se s opakováním vzorců v rámci výzev vypořádává matematickým modelem pravděpodobnosti nalezení určitého předmětu, který výrazně ovlivní vlastnosti hráčova charakteru pozitivním směrem. Každý předmět ve hře má určitou pravděpodobnost výskytu, přičemž platí, že čím vyšší jsou atributy předmětu, tím nižší je pravděpodobnost jeho výskytu. Nalezení předmětu je v tomto případě vnímáno jako výzva, za účelem jejíhož dosažení hráč několikrát setkává tytéž výzvy. Kompenzaci frustrace z nenalezení předmětu realizuje hra aproximační odměnou, tedy odměnou na postupu k cíli. Konkrétně to znamená, že hráč sice

nenajde i přes velkou snahu předmět, o nějž usiluje, ale najde jiný, který má podobné efekty na uživatelskou zkušenost.

Řada výzev ve hře je koncipována tak, že jsou mnohdy při prvním setkání nesplnitelné. Většinou jde právě o vzorec výzev, který vyžaduje memorizaci posloupnosti na straně hráče. V opakovaném setkávání těchto výzev působí proces učení a klesá míra dovednosti, která je potřebná k jejich překonání.

4.5.2 Fabulace

Předkládaná práce zavádí pojem fabulace, který vnímá jako odlišný od pojmu (interaktivního) narativu. Fabulace je obsažena v částech hry, které se podílejí na tvorbě virtuální reality a koherence virtuálního světa. Její funkcí je propůjčovat smysluplnost výzvám, předkládaným před hráče.

Potřeba smysluplnosti výzev je zřejmá a pravděpodobně reflektuje míru potřeby smysluplnosti vykonávaných činností ve skutečném životě. Některé studie z oboru pozitivní psychologie prokazují, že motivace a výkon klesají tam, kde se jednání jeví jako nesmyslné nebo tam, kde jsou okolnosti a výsledek akcí mimo kontrolu jedince. (Rotter, 1966; Kobasa, 1982). Bez motivace nedochází k interakci a protože většina elektronických videoher se dnes k hráčům dostává coby produkt trhu, bývají navrženy tak, aby stimulovaly motivaci.

V rámci média elektronických videoher je fabulace distribuována více kanály, mezi něž patří text, obraz, mluvené slovo, zvuk a taktilní zpětná vazba. Příznačný je zde výrazný aspekt nelinearity. Informace nejsou strukturovány výhradní formou a nejsou představovány jedna po druhé, nýbrž se entropicky ucházejí o hráčovu pozornost všechny zároveň. Ve stejnou chvíli může jeden kanál prezentovat více informací. Například v obrazovém kanálu můžeme rozlišit informace v podobě zbarvení obrazovky, přítomnosti jednotlivých prvků, jejich uspořádání v rámci zobrazované plochy, atp. Podrobněji se přístupy k distribuci fabulace zabývá Sheldon (2004).

Distribuce se stává ústředním problémem fabulace, s ohledem na skutečnost, že nelze vynutit přijetí konkrétní informace. Je to hráč, kdo si vybírá, které z informací vědomě vnímá a které nechá bez povšimnutí. Různí autoři se s tím vyrovnávají rozdílně. Tradiční postupy, založené na upoutání pozornosti pracují s použitím tzv. cut-scenes, což jsou momenty v

designu elektronické videohry, které dočasně ignorují uživatelský vstup a prezentují události v takové posloupnosti a s takovým výsledkem, který se vyhovuje cílům fabulace a umožňuje zobrazit informace, které autor predisponovaného narativu považuje za důležité. Tyto momenty mají obvykle charakter filmové scény nebo krátkého celku textu, či titulků. Navzdory tomu, že tento postup zbavuje hráče možnosti realizovat uživatelský vstup, nadále mu ponechává právo selekce přijímaných informací. Faktem je, že tato funkce nemusí být pouze fabulativní, může jít také o případ umělé odměny, ve chvílích kdy ztvárňuje důsledky hráčovy volby nebo aktivity.

V současnosti se lze setkat se snahou hodnotit fabulativní obsahy elektronických videoher, která je typická například pro tištěné či elektronické magazíny, které publikují recenze elektronických videoher (specializované magazíny, magazíny věnované spotřební elektronice, atp.). Zmíněná snaha je doprovázena debatou o roli recenze ve vztahu k elektronickým videohram, konkrétně o tom, zda má sloužit jako pomůcka při výběru spotřebitele nebo jako kritický rozbor díla (Gillen, 2004). Ve druhém případě jsou často jako překážky zmiňovány nedostatečné metody analýzy, což je argument blízký tématu předkládané práce a kapacita autora recenze kriticky uchopit dílo, u něž může čas interakce přesáhnout 60 hodin.

Z pozice předkládané práce je zde i jiný výrazný problém, kterým je subjektivita recenzenta, jejímž důsledkem je, že veškerá fabulace se v momentě konzumace stává interaktivním narativem.

V distribuci fabulace se setkáváme převážně s následujícími postupy:

4.5.2.1 Textualita

V tomto případě je fabulace distribuována prostřednictvím textu. Text je většinou uspořádán v celcích, přičemž jednotlivé celky se zobrazují v závislosti na konkrétních událostech (viz dále). Většina výzev i odměn je explicitně popsána v textu. Tento přístup byl z technických důvodů používán v ranných dílech elektronických her, které jsou také označovány jako textové, ale používá se i dnes. Typickým příkladem jsou tzv. questy (více dále), což jsou herní úkoly, které jsou charakteru, ovládanému hráčem, sdělovány např. postavami ve virtuálním světě. Dalším příkladem jsou doprovodné popisy objektů herního světa a jejich

atributů, dialogy odehrávající se v herním světě a na straně vypravěče, atp. Trend vývoje v současnosti mluví v transformaci textů směrem k mluvenému slovu. Otázka, zda mluvené slovo má být také považováno za textualitu je nad rámec této práce, ale jistě by si zasloužila další zkoumání.

4.5.2.2 Medialita

Fabulace zde není sdělována výhradně textem (pokud vůbec), ale výrazně zejména obrazem, zvukem a taktilní zpětnou vazbou, které mohou být vůči hráči z hlediska sémiotiky stejně významné jako text nebo dokonce více. To vede Ferri (2007) k ustanovení pojmu game-text, který zahrnuje celek prostředků predisponovaného narativu, které mohou ve vztahu k hráči být nositeli významů.

4.5.2.3 Emergent storytelling

Jedním z moderních postupů v distribuci fabulace je tzv. emergent storytelling, který se snaží distribuovat fabulaci způsobem bližším medialitě elektronických videoher s důrazem na volbu a interakci.

Jedním z nejvýraznějších titulů reprezentujících tento způsob distribuce fabulace je Half Life 2 (Valve Corporation, 2004). Fabule je zde prezentována v rámci virtuálního světa hry prostřednictvím barevných tónů, ústřížků novin, graffiti na zdech, televizních zpráv, náhodných rozhovorů postav atd. Označení emergentní získal tento postup proto, že informace, které jsou součástí fabulace přirozeně vystupují v rámci interakce. Hráč tak není zbavován uživatelského vstupu, jak je tomu v případě neherních momentů, ale může se volně pohybovat. Autor fabulace vzdává kontroly nad její distribucí. Je zcela na rozhodnutí hráče, zda zastaví svůj postup ve hře, aby shlédl televizní zprávy promítané na billboardu, či zda si vyslechne od začátku do konce rozhovor postav virtuálního světa nebo ne. Svojí roli hraje také skutečnost, že fabulace má ambientní dispozici vůči hernímu prostředí. Pokud je na popředí jiná akce, fabulace se dostává do pozadí a její části mohou zůstat hráči skryty.

Ani Half-Life 2 se však zcela nevzdává ostatních postupů. Ukazuje se tak, že jejich konfrontace může být pro hráče matoucí, dostává se k němu jen část informací, ta, která je obsažena v neherních momentech. Vzhledem k tomu, že konzumace emergentní části fabulace

je volitelná, nemusí hráč v důsledku fabulaci rozumět, což bude mít dopad na jeho orientaci ve světě hry a smysluplnost jeho jednání.

Jenkins (2005) hovoří o emergentním narativu, který se liší od emergentního storytellingu. Zatímco druhé jmenované je způsobem distribuce fabulace, první je v autorově podání způsobem, jakým se spolu se zohledněním uživatelského vstupu tvoří narativ tam, kde předtím žádný nebyl. V tomto smyslu se autor velmi blíží tomu, jak prostřednictvím interaktivního narativu chápe předkládaná práce.

4.5.2.4 Neherní momenty

S distribucí fabulace v rámci interaktivního narativu souvisí ještě jedna skutečnost, kterou je nutno zmínit: Velká řada titulů na trhu obsahuje tzv. neherní momenty, což jsou momenty, ve kterých hráč zcela ztrácí možnost interakce. Použití neherních momentů může být percipováno jako autorský nástroj kontroly nad konstrukcí interaktivního narativu, ale také jako přežívající postup, uplatňovaný díky své tradiční roli a zastoupení v jiných médiích, oproti které stojí emergentní vyprávění coby přirozený prostředek elektronických videoher, může jít o prostředek podporující empatii k hernímu charakteru ze strany hráče (Ferri, 2007) Bylo zde také uvedeno, že neherní moment může být určitou formou odměny, či vykreslením výzvy. S ve výčtu poslední uvedenou formou pracuje řada děl, např. série Zelda (Nintendo, 1986). Diskuse související s neherními momenty v predisponovaném narativu odhaluje elektronické videohry jako médium, jehož možnosti v současnosti nelze zcela vylíčit. Z hlediska ekonomického trhu je povaha a role neherních momentů marginální, z hlediska mediálních studií jde o otázku, kterou je potřeba zodpovědět.

Newman (2002), přednášející na Edgehill College v Anglii, příkládá rozlišení herních a neherních momentů velkou váhu a zakládá na něm argumentaci proti označování vztahu elektronická videohra - hráč slovem interaktivní. Jeho hlavním argumentem je existence přisedících hráčů, kteří nerealizují uživatelský vstup, pouze radí v dalším postupu tomu, kdo jej vykonává. Přestože neexistuje dostatek dat, na základě kterých bylo možno postoupit tento postřeh širší diskusi, fenomén "nehrajících spoluhráčů" a jejich jasnou roli bude třeba do budoucna rozkrýt. Není podobná roli diváka fotbalového utkání, který také řeší situaci na hřišti, hlasitě radí jednomu z družstev tak, že to jeho trenér slyší? Nesetkává se zde opět s

problémem nejasného vymezení videohry? Předkládaná práce zdůrazňuje aspekt interaktivity, jejíž vnitřní mechanika a struktura uživatelské zkušenosti jsou popsitelné díky stavu plynutí a kde jde alespoň částečně rozkrýt motivace a jednání hráče a tím otevřít možnosti analýzy interaktivního narativu. Zatímco struktura výzvy a odměny, stav plynutí a interaktivní narativ, jak je popisuje předkládaná práce jsou společnými činiteli analýzy, konstrukce i konzumace interaktivního narativu, "nehrající spoluhráč" je už ze své povahy redundantní.

4.5.3 Události

Ve většině titulů je Fabulace distribuována po částech. Možnost aktualizace jednotlivých částí fabulace je obvykle vázána na událost. Příkladem je koncentrace dialogových možností v rámci konkrétních herních lokací, např. měst (Diablo).

Analýza interaktivního narativu z hlediska aktualizace událostí predisponovaného narativu náleží do oblasti sémantiky. Předmětem zkoumání jsou pak vztahy mezi jednotlivými událostmi, zejména posloupnosti a závislosti, exkluzivita těchto událostí a jejich uspořádání ve výsledném interaktivním narativu. Do sémantické rozvahy pak dále vstupuje charakter a prvky jako je metahra nebo hraní rolí (viz dále).

4.5.3.1 Quest

Mezi typické události predisponovaného narativu patří tzv. Quest. Tento termín se používá ve vztahu ke specifickým úkolům v rámci fabulace a můžeme se s ním setkat u více autorů, např. Aarseth (2004), Howard (2008). Ačkoliv předkládaná práce se tomuto termínu cíleně vyhýbá, nelze jej zcela pominout.

V rámci elektronických her bývá jako quest označována konkrétní událost, výzva v rámci predisponovaného narativu, jejíž rozsah je určen aktivací dialogu, který deklaruje fabulativní rámec výzvy a podmínky jejího splnění na straně jedné a splněním těchto podmínek na straně druhé (Diablo, World of Warcraft).

Etymologický význam termínu quest leží v latinském quaerere, které znamená hledat, usilovat nebo také získat či pátrat. V tomto smyslu je jako quest často označováno například

Odysseovo putování zpět do rodné Ithaky, úsilí krále Artuše po nalezení Svatého grálu, či pouť Tolkienova hobita za zničením Jednoho prstenu.

V prostředí elektronických videoher se quest zdánlivě nabízí jako vymezení určitého souboru výzev, které je zároveň samo o sobě výzvou. Hierarchizace výzev v rámci predisponovaného narativu je nesporná, což dokládá část předkládané práce nazvaná Typizace výzev a rozlišení questů v rámci interaktivního narativu by umožnilo analýzu dílčích celků uživatelské interakce. Pojem questu se však obsahově překrývá s pojmem výzvy, či vztahem výzvy a odměny, přičemž je obtížné najít pravidlo určující, kdy je tento vztah questem a kdy ne. Je questem ta výzva, která v hierarchii výzev leží nejvýše? Tuto výzvu však nedokážeme rozlišit. Je to výzva k interakci, narativní výzva nebo výzva, kterou za nejvýznamnější považuje hráč elektronické videohry?

Howard (2008) pracuje s questem, coby nástrojem produkce interpretace v literární analýze. Posluchače svých přednášek nechává interpretovat daná literární díla tím, že na základě těchto děl vytvářejí elektronické videohry, cituje přitom průkazně lepší pochopení díla na straně posluchače jehož důkazem je jeho konkrétní uchopení. Výsledné elektronické hry nazývá autor interpretativními questy. Spíše než quest je to ale sama elektronická videohra, která se stává nástrojem volné interpretace.

Howardův přístup zásadně nepřispívá k výše diskutovanému vymezení questu, ale stává se vstupem do polemiky nad rolí vypravěče v elektronických videohrách.

Zatímco o povaze vypravěče ve filmu a literatuře existuje poměrně rozsáhlá literatura povaha vypravěče v elektronických videohrách je nejasná. Nevíme kdo je vypravěčem ani jaká je jeho role ve vztahu k hráči a autorovi hry. Ve vztahu mezi literárním vypravěčem a autorem můžeme hovořit o tom, že vypravěč zaujímá určitou perspektivu, podle níž má k dispozici stejné informace jako autor nebo jen některé. Do tohoto vztahu dále vstupuje čtenář. V elektronických videohrách to lze funkci vypravěče přirovnat k funkci kamery, která určuje, jakou část herního světa vidí v daný moment hráč. Kameru doplňují prvky uživatelského rozhraní, jakými je například radar nebo zobrazení stavu herních zdrojů (například peněz). Dohromady představují všechny informace, které má ze strany predisponovaného narativu hráč k dispozici.

Na tuto problematiku velmi dobře odkazuje Howardův článek, když uvádí, že vlastní obsah literárního díla se transformací do podoby elektronické videohry stává jen dílčí součástí herního světa. Pokud se v transformaci nechtějí posluchači vzdát zdání integrity, musí tento problém vyřešit. V příkladu Howard uvádí, jak bylo veškeré jednání literárního charakteru prezentováno jako žert, a atributy tohoto charakteru byly jen deklarovanou rolí, jejíž trvání bylo ohraničeno obsahem literárního díla. Odhaluje se tak problematika časovosti, kdy elektronická hra může líčit charaktery literárních postav před tím a potom, než se stávají součástí literárního díla. Pominout nelze ani "pohled do zákulisí", kdy postavy v elektronické hře existují nad rámec dějství v nichž se s nimi setkáváme v literárním díle.

Je také třeba zohlednit předpoklad, kdy se hráč nebude držet prezentovaných výzev a v rámci pravidel hry bude deklarovat vlastní výzvy. Půjde zde stále ještě o interpretaci? Obdobně platí tato otázka tam, kde hráči v elektronické videohře použijí reálie literárního díla, ale nikoliv jeho postavy.

Použitelnost elektronických videoher jako nástroje literární či filmové analýzy v Howardově podání otevírá cestu k problematice, která naznačuje možnou oblast dalšího výzkumu v oboru herních studií.

4.5.3.2 Typizace struktury událostí

4.5.3.2.1 *Lineární*

Události jsou prezentovány jedna za druhou, přičemž jejich posloupnost je dána. Z každé události lze přejít právě na jednu jinou událost nebo k ukončení interaktivního narativu. To je příklad raných elektronických videoher, některých logických her a dalších. V tomto smyslu má autor hry velkou kontrolu nad distribucí fabulace ve smyslu kontinuity.

4.5.3.2.2 *Větvená linie*

Jde o variantu lineárního typu, kdy v danou chvíli může událost vyústit ve více různých událostí. Větvení může a nemusí mít za následek exkluzivitu události.

4.5.3.2.3 Uzly (rhizomatická)

Jde o variantu, v níž jsou definovány pouze samotné události. Sousednost událostí je ponechán volbě hráče.

4.5.4 Prostor ve videohrách

Design, organizace prostoru virtuálního světa elektronické videohry je součástí podmínek, podle kterých hráč realizuje uživatelský vstup. Obecně můžeme prostor v elektronických videohrách rozdělit podle toho, zda leží v působnosti uživatelské interakce, nebo mimo ni. Příkladem může být závodní hra, v níž podle typu prostoru má hráč možnost projíždět i herním světem mimo vozovku, či naopak tuto možnost nemá. V prvním případě se zde otevírá prostor pro výzvy spojené s udržení se na vozovce, ve druhém pro výzvy překážek na vozovce. Otázka prostoru tedy není nahodilým rozhodnutím, rozhodnutí o ní má vliv nejenom na možnosti hráče, ale stejně tak na možnosti autora hry. Z hlediska predisponovaného narativu je prostor jedním celkem, jehož jedna část je přístupná interakci a druhá ne.

Způsob ztvárnění prostoru, prostor sám a jednotlivé herní objekty, které jsou v něm umístěny mohou být předmětem sémiotického zkoumání pro významy, kterých nabývají v rámci aktualizace ve vztahu k hráči.

4.5.5 Fourth Wall

Jako Fourth wall, neboli čtvrtá zeď se označuje taková situace v rámci interakce, kdy hra uživateli dává najevo o tom, že ví, že je hrou. Například tak, že nějakým způsobem komunikuje přímo s hráčem, tedy nikoliv prostřednictvím jím ovládaného charakteru. V devadesátých letech šlo typicky o situace, kdy se herní charakter obrátil k hráči jednoduchým gestem, máváním (Sonic the Hedgehog, Sega) nebo gestem (Simon the Sorcerer, Adventure Soft). Čtvrtou zeď označuje Canby (1987) za neviditelnou zeď mezi jevištěm a publikem. Analogie elektronické videohry, obrazovky a hráče je zjevná.

Pod čtvrtou zeď se řadí i momenty, kdy se interakce mezi hráčem a hrou opírá o akce vně aktuální interakce hráč-hra. Jde o situace, kdy hra požaduje po hráči, aby pro postup v ní zadal kód, který lze najít na nějaké internetové stránce (Doom 3, ID Software), ale také o

případ tzv. augmented reality, kdy hra kontextuálně využívá hráčovy situace, například když hráč pomocí kamery snímá ulici, která se pak na displeji stává prostředím interakce s herními objekty. Společnost Nintendo vydala v roce 2010 hry Pokemon Heart Gold a Soul Silver, které v balení obsahovaly krokoměr. Počet nachozených kroků během dne se rovnal určité odměně v rámci hry.

S největším rozšířením fenoménu čtvrté zdi se setkáváme v prostředí sociálních sítí (např. Facebook), kdy se různé herní události stávají součástí sociální komunikace a jednotlivé prvky sociální reality a elektronické hry jsou vzájemně proměnlivé.

Média hojně informovala také o projektu Natal, což byl software ve fázi prototypu technologie Kinect od společnosti Microsoft. V něm hráči komunikovali prostřednictvím mluveného slova a pohybů s animovaným chlapcem a on jim odpovídal a reagoval na jejich pohyby.

Čtvrtá zeď patří k fenoménům, které ve vztahu k elektronickým videohrám odkazují na rozsáhlý prostor k dalšímu zkoumání a zdůrazňují jejich nedokonavost coby média. Moment prolínání hry a reality, fakt nevědomosti přechodu od sociální komunikace k herní interakci, dopady akcí provedených v rámci hry na sociální okolí a další patří mezi témata, kterým by se mohly věnovat další práce.

Zajímavý koncept uvádí Říha (2010), když nastiňuje projekt interaktivního dokumentu, zasazeného do 3D prostředí, jehož prostor predisponovaného narativu je rozšířen o odkazované obsahy, které náleží jiným médiím, než jsou elektronické videohry.

4.5.6 Reference

S referencemi, odkazováním na jiné hry, popkulturní jevy, atp. se v elektronických videohrách můžeme setkat na mnoha úrovních. Zatímco v linearitě textu je referenční prostor omezený fyzickou velikostí stránky, a ve filmu plynoucím časem, ve videohrách, stejně jako v komiksu je referenční prostor násoben vyšším počtem kanálů, kterými jsou informace distribuovány. Nejde jen o text, obraz a zvuk, ale i o mechaniku samotné interakce, kdy může reference být obsažena v určitém typu výzvy nebo v odezvě na uživatelský vstup.

Hra Super Meat Boy (Team Meat, 2010), referuje jiné tituly použitím podobných melodií, momentů ve vyprávění a možností ovládat charaktery z referovaných titulů v původním prostředí hry. Nejde při tom pouze o vzhled těchto charakterů, protože si zachovávají i mechaniku odezvy na uživatelský vstup a mechaniku pohybu (parametry rychlosti, setrvačnosti, atp.).

Výjimečný je v tomto ohledu titul Super Smash Bros. Brawl, který agreguje přes 40 postav z jiných titulů spolu s částmi designu a herní mechaniky těchto titulů. V rámci interakce pak dochází k situacím, kdy se setkávají v jednu chvíli dvě rozličné mechaniky, mechanika charakteru a mechanika prostředí, které jsou sami o sobě referencemi.

4.6 Aktuální narativ

4.6.1 Uživatelský vstup

Pokud byl aktuální narativ vymezen jako informace o uživatelském vstupu, která způsobí programovou realizaci určitých částí kódu, pak je nezbytné otevřít část práce věnovanou aktuálnímu narativu právě jím. Nabízí se argument, že z hlediska kódové implementace ovládání by tato kapitola měla náležet spíše do části věnované predisponovanému narativu. Tuto námitku nelze odbyť, predisponovaný i aktuální narativ jsou součástí téže interakce, jejíž podstatou je volání částí kódu na základě uživatelského vstupu. V tomto smyslu se stejný problém opakuje i dále.

Ovládání je základní funkcí elektronické videohry, která zajišťuje interaktivitu. Pod pojmem ovládání lze rozumět uživatelské pokyny, které jsou realizovány prostřednictvím hardwarového rozhraní. Nejčastěji se tak děje skrze typizované ovladače, na nichž jsou jednotlivým funkcím přiřazena tlačítka (např. klávesnice PC, herní ovladač konzolí NES (Nintendo), SEGA Genesis (SEGA) a dalších), případně pákové ovladače (joysticky, modernější ovladače konzolí Playstation 2 (Sony), Nintendo 64 (Nintendo, tzv. gamepady atp.) nebo jiná polohovací zařízení (PC myš, touchscreen, virtuální přilba). V moderních ovládacích schématech se využívá snímání pohybu, například prostřednictvím akcelerometru, gyroskopu (Wii, Nintendo; iPhone, Apple), či zařízení zaznamenávajícího obraz (Kinect,

Microsoft; Move, Sony). V současnosti už se standardem stává i hlasová kontrola (programy pro sluchově a zrakově postižené, SingStar, Nintendo DS, některé mobilní telefony).

V prostředí interaktivního narativu ovládání zprostředkovává uživatelskou dovednost ve vztahu k výzvám a odměnám, přičemž uživatel vnímá ve spojení s ovladačem dva významné atributy, odezvu a citlivost a to, do jaké míry jejich prostřednictvím dochází ke zkreslení jeho dovednosti, tedy jeho záměru ohledně výsledku uživatelského vstupu a jeho reálnému zobrazení.

Odezva charakterizuje dobu, která uplyne mezi zadáním uživatelského vstupu a jeho zpracováním (jehož výsledkem je výstupní zobrazení). S vysokou dobou odezvy souvisí i vysoká míra zkreslení uživatelského vstupu.

V těch elektronických videohrách, v nichž se události odehrávají v reálném čase (časový rámeček pro rozhodování a zadání uživatelského vstupu je omezený) je dlouhá odezva nežádoucí a stává se bariérou v hráčově čerpání vlastní dovednosti. Oproti tomu v tzv. tahových elektronických videohrách nebo tam, kde je možné realizovat uživatelský vstup při zastavení plynutí času zůstává vliv odezvy na průběh stavu plynutí neurčen.

Citlivost je měřítkem intenzity uživatelského vstupu. Například verze hry Arkanoid (Taito, 1986) pro hrací automaty měla knoflíkový typ ovládání, který byl velmi citlivý. Otočení knoflíku vpravo nebo vlevo jen o pár stupňů způsobilo velmi prudký pohyb charakteru, který neodpovídal intenzitě uživatelského vstupu.

U ovládání se rozlišuje také míra abstrakce. Ve starších schématech uživatelského rozhraní hráč zamýšlí akci a stiskem tlačítka provádí gesto, které s akcí zobrazovanou ve hře postrádá jakoukoliv souvislost. U moderních schémat ovládání může dojít k odstranění jedné z vrstev abstrakce: Pokud chce hráč vykonat pohyb rukou, pohne rukou a stejná akce je provedena i jím ovládaným charakterem ve hře. Snížení úrovně abstrakce v ovládání je významné zejména z hlediska hráčovy schopnosti plně realizovat svojí dovednost v souvislosti se stavem plynutí.

Dopad redukované míry abstrakce v ovládání na přístupnost elektronických videoher dokumentuje ve svém díle Juuls (2010).

4.6.1.1 Přímé a nepřímé ovládání

U elektronických videoher lze rozlišit dva hlavní způsoby ve zpracování uživatelského vstupu a zobrazení s ním souvisejících změn. V prvním případě hovoříme o přímém způsobu ovládání, typicky zastoupeném ve hrách, kde hráč ovládá jeden herní charakter, zejména v žánru tzv. plošinových her jako je Super Mario Bros 2 (Nintendo) nebo tzv. first-person shooters, jako je například Unreal Tournament (Epic Games, 1999). Přímým ovládáním je míněno, že uživatelský vstup mapuje konkrétní akce, jednotlivé povely jsou v reálném čase zpracovávány a promítnuty do interaktivního narativu. Například stisknutím pravé kurzorové klávesy způsobí hráč pohyb herního charakteru vpravo. Pohyb trvá, dokud je klávesa držena. V režimu přímého ovládání má hráč v rámci narativu v libovolný herní moment velmi dobrou kontrolu nad chováním herního charakteru.

Nepřímé ovládání je obvykle součástí interakčního designu strategických či logických elektronických videoher a tzv. adventur. V tomto režimu hráč prostřednictvím uživatelského vstupu zadává pokyny, ale často už nemá vliv na konkrétní průběh jejich realizace či kvalitu jednotlivých akcí. Například může hernímu charakteru zadat povel k opravě nebo použití nějakého předmětu. Výsledek této akce nemusí být důsledkem hráčovy dovednosti, spíše jde o projev matematického modelu v kombinaci náhodných čísel (Fallout, Black Isle Studios; Neverwinter Nights, Bioware).

V souvislosti nepřímého ovládání je často zmiňována tzv. umělá inteligence a problematika path-findingu, jejichž součin určuje, nakolik je herní charakter schopen při plnění hráčova povelu vyhodnotit všechny nabízené možnosti a realizovat tu nejvíce vhodnou.

Více k této problematice uvádí Bates (2004).

4.6.2 Charakter

V předchozích částech práce byl několikrát použit pojem charakteru, který je ovládán hráčem. U jiných autorů, se lze setkat i s jinými pojmy, jako je např. avatar (Ferri, 2007). Obě uvedená označení mohou být zavádějící, Newman (2002) si všímá, že existují situace, ve kterých nejde jen o jednu postavu, či postavu vůbec, ale o soubor prostředků, který má hráč k dispozici. Například ve hře SimCity (Maxis, 1989) hráč spravuje město a přestože z povahy fabulace reprezentuje charakter starosty, žádný charakter, který by mohl ovládat se ve hře

nevyskytuje. Přes konstatování pravdivosti tohoto poznatku, doložené i uvedeným příkladem je v předkládané práci pojem charakteru nadále používán, se zohledněním výše uvedeného.

Pod pojmem charakteru nelze rozumět pouze postavu nebo zmiňovaný soubor prostředků, ale i způsob, jakým jsou použity v aktualizaci predisponovaného narativu, čímž vytvářejí interaktivní narativ.

Řada her umožňuje na svém počátku, či ve svém průběhu hráči, aby zvolil jméno, dovednosti, atributy, charakteristiku, postavu nebo postavy, které jej ve hře reprezentují. Už jen samotný fakt této volby je výrazným zásahem do konstrukce interaktivního narativu. Nejčastější možností personalizace ovládaného charakteru, volba jména, ukazuje proč. V sérii Zelda od společnosti Nintendo má hlavní postava jméno Link, ale hráči mají možnost na začátku interakce zvolit jiné jméno. Pokud definujeme hru v této sérii jako dobrodružství, které zažívá Link, je to totéž dobrodružství, které zažívá postava jiného jména? Podobně jako v sérii Zelda i ve hře Chrono Trigger (Square-Enix, 1995) mají hráči možnost změnit jména všech hráčem ovládaných postav, ale už nikoliv jména NPC (nehračská postava, non-player character). Změna jména ve zmíněných titulech není jen formalitou při začátku hry. Zvolená jména se promítnou do celku fabulace a jak hráčem ovládané postavy, tak NPC používají pouze je. Jakkoliv minoritní je volba jména herní postavy, její dopad je značný. Tím ovšem možnosti personalizace nekončí.

Například ve hře The Elder Scrolls: Daggerfall (Bethesda Softworks, 1996) může charakter ovlivnit téměř vše. Lze určit váhu a výšku postavy, rasu, barvu pleti, tvar účesu a tváře, znamení horoskopu, zemi původu, příslušnost k náboženství. Nadto se zde pracuje s atributy, jako je síla, inteligence, odolnost a se souborem dovedností a jejich hodnot (běhání, smlouvání...)

Rostoucí komplexita volby postavy má výrazný dopad na obsah interaktivního narativu. Rozdíl mezi jednotlivými narativními variantami už neleží jen ve jméně, uspořádání znaků. Hlavní postavy hry jsou zcela rozdílné. Jedna může být malá, tlustá a neobratná v boji, ale výřečná a zdatná v obchodování, jiná může být hubená, vysoká a zběhlá v ovládní magie. Jednotlivé interaktivní narativy se tak výrazně liší už od samotného začátku.

Rozdílná distribuce atributů a dovedností modifikuje hodnotu výzev predisponovaného narativu, protože hodnota jejich obtížnosti se projeví až v závislosti na typu charakteru. Stejně

tak hráč, který si je vědom dispozic herního charakteru bude některé typy výzev preferovat, zatímco jiným se bude vyhýbat. Proměnlivá hodnota výzev zdůrazňuje jedinečnost individuálních interaktivních narativů. Každý hráč nebo každé hraní se bude mít jiný průběh na grafu plynutí. Stejně jako jsou proměnlivé výzvy, dochází i k proměně hodnot. Například hráč, jehož charakter není orientován na boj neocení nalezení předmětu silné zbraně ve hře stejně jako jiný hráč.

The Elder Scrolls: Daggerfall je také charakteristický rozsahem interaktivního narativu. Hra obsahuje 15,000 měst, ve kterých se lze setkat se 750,000 NPC. Velká část herních výzev je procedurálně generována, stejně jako část lokací. Hra má šest různých fabulativních zakončení, jež jsou vzájemně exkluzivní. Rozsah predisponovaného narativu je v tomto případě zdánlivě kontraproduktivní - nikdy nelze realizovat všechny možnosti. Na tomto pozadí se odhaluje povaha interaktivního narativu, který je vždy výstupem konkrétní interakce, konkrétního charakteru a konkrétních voleb. V elektronické videohře, jako je The Elder Scrolls: Daggerfall, se nikdy neopakují dva stejné interaktivní narativy, ani zde pro strukturu fabulace nelze mluvit o jakési obecné, či typické variantě interaktivního narativu. Hra nabízí tolik možností, že řada hráčů se nikdy nedostane k aktualizaci hlavní fabulativní linie, což je výrazný argument proti naratologickému přístupu, ale také příspěvek do diskuse o povaze autorství v elektronických videohrách (viz níže).

Zmíněná elektronická videohra Chrono Trigger pracuje s cestami časem. Hráč ovládá v danou chvíli 3 charaktery, které si může kdykoliv vybrat z celkem sedmi dostupných. Ve hře hráč prochází různá časová období, přičemž akce jednotlivých charakterů mají vliv na podobu herního světa v budoucnosti i minulosti. V závislosti na tom, které charaktery používal hráč v jaké době a jaké s nimi prováděl akce lze pak odlišit jednotlivé varianty interaktivních narativů. Hra má opět několik fabulativních vzájemně exkluzivních zakončení.

Ve hře Wizardry VII (SIR-TECH, 1992) se hráč ocitá ve světě, kde spolu soupeří tři různé frakce. Je na jeho rozhodnutí, zda se přidá ke všem, k některým nebo k žádné. Stejná hra pracuje také s náhodným výskytem NPC, což znamená, že některé klíčové postavy, zpřístupňující části predisponovaného narativu aktualizaci mohou zůstat nepotkány. NPC ve hře jsou smrtelné, což znamená, že určitá akce (smrt) zamezí jejich opětovnému výskytu v interaktivním narativu. Jejich smrtí se opět uzavírají některé možnosti. Wizardry VII je

charakteristické tím, že nejenže obsahuje více fabulativních konců, ale i více fabulativních počátků, v závislosti na tom, zda hráč použije charaktery z předchozího dílu.

Ve hře *Capitalism* (Enlight, 1995) se ocitá hráč v roli podnikatele. K dispozici má široké možnosti, jak vytvářet zisk - od těžby, přes syntézu surovin, investice, podnikání v oblasti velkobchodu, či maloobchodu a další. Zatímco někteří hráči se rozhodnou vyzkoušet všechny možnosti, jiní zůstanou jen u investování a interaktivní narativ bude redukován pouze na tuto oblast. Přes mnohé odlišnosti půjde stále o stejný titul.

Ve hře *Civilization* (Microprose, 1991) je hráč dosazen do role vůdce jedné ze světových civilizací a jeho úkolem je provést danou civilizaci od jejího vzniku, přes moderní dějiny až do budoucnosti. Přitom má k dispozici strukturu vývoj, v níž určuje, jaké objevy si jeho civilizace osvojí (například zpracování bronzu a železa, zavlažování, písmo, matematika, manufaktura...) a jakým způsobem získá nadvládu nad ostatními - zda technologickým pokrokem, kulturním bohatstvím, válečnou cestou či hospodářskou výkonností.

4.6.3 Fear of loss

V souvislosti s povahou interaktivního narativu, kdy část možností zůstává nevyhnutelně uzavřena aktualizací vstupuje do hry na straně hráče strach ze ztráty. Typickým příkladem jsou hry v nichž je vývoj charakteru založen na distribuci omezeného počtu bodů v rámci stromu dovedností (*Diablo*). Distribuce bodů do určité větve znamená, že klesá pravděpodobnost, či se zcela uzavírá možnost, že hráčův charakter nabude dovedností, jež jsou součástí jiné větve. Hráčovo rozhodnutí je navíc ztíženo tím, že předem nezná dopad nabývaných dovedností na predisponovaný narativ (míra afektu na hodnoty v něm obsažené). To vede mnohdy k odložení distribuce bodů, což může být vnímáno jako váhavost v důsledku strachu ze ztráty.

Jako jiný příklad lze uvést zmíněnou elektronickou videohru *The Elder Scrolls: Daggerfall*. Bylo uvedeno, že možnosti predisponovaného narativu jsou zde natolik pestré, že se hráč nemusí vůbec dostat ke konzumaci hlavní fabulativní linie. Důvodem může být opět strach ze ztráty. V případě *The Elder Scrolls: Daggerfall* se hráčův charakter vyvíjí zdokonalováním v daných dovednostech tím, že je praktikuje. Svoje postavení rámci sociální reality herního světa pak určuje tím, nakolik se podílí na fungování určitých frakcí, čímž

získává v jejich rámci lepší hierarchické postavení a více vlivu. Ve chvíli, kdy se hráč rozhodne věnovat se hlavní fabulativní linii se tak zároveň vzdává části vývoje svého charakteru. Stejně jako ve výše uvedených titulech hráč neví předem, nakolik jeho investice do stromu dovedností změní hodnoty predisponovaného narativu, ani zde hráč není s to určit hodnotu výzev predisponovaného narativu v rámci hlavní fabulativní linie a nemá tak data pro rozhodnutí o tom, zda pokračovat ve vývoji postavy a zlepšit tak svoje šance na úspěch či pokračovat v konzumaci fabulace.

Tato otázka je podnětem pro další výzkum v oblasti psychologie ekonomického chování.

S charakterem souvisí možnost popisu otevřenosti interaktivního narativu, tedy míry volnosti, která je ponechána uživateli ve způsobu nakládání s predisponovaným narativem. Čím uzavřenější je interaktivní narativ, tím je prostor pro uživatelský vstup menší a naopak roste pravděpodobnost, že všechny narativní varianty v rámci téže hry se budou odehrávat v podobné iterativní posloupnosti, s velice nízkou mírou odchylky. Např. lze předpokládat, že ve většině interaktivních narativů hry Pongpůjde rozlišit omezené množství opakujících se vzorců. V uzavřeném systému tak lze identifikovat výčet možností uživatelského vstupu, s ohledem na jeho konečnost, kategorizovat narativní varianty do typizovaných scénářů a dále s nimi pracovat. V interaktivních narativech s velkou mírou otevřenosti, jako je zmíněná *The Elder Scrolls: Daggerfall* nelze v úplnosti dosáhnout téhož.

4.6.4 Povaha autora v elektronických videohrách

Predisponovanost díla zároveň odkazuje k jeho neúplnosti. Zatímco literární či filmová díla jsou předkládána ve své narativní celistvosti a čtenář či divák se na nich podílí pouze vlastní interpretací (Ferri, 2007). Elektronická videohra jako dílo vzniká až realizací interaktivního narativu prostřednictvím uživatelského vstupu. Ze své podstaty je vždy nelineární a neumožňuje predikovat obsah a rozsah výsledného díla; není zde celistvý obsah, který by se měl stát předmětem interpretace, ale vzniká souběžně s interpretací. Realizací nevzniká jedno a totéž dílo, ale setkáváme se s nekonečným množstvím narativních variant zakládajících se na témže predisponovaném narativu.

Jde zde o situaci radikálně odlišnou od ostatních médií a zároveň o takovou situaci, se kterou jsme se ještě nebyli na žádné rovině schopni vypořádat. Nejde jen o akademické

uchopení problému, ale i o způsob, jakým s elektronickými videohrami nakládá trh a právo. První, kdo přiznal objevující se potíže s přístupováním k elektronickým videohram jako k hotovému dílu byla kritika (Bogost, 2006). Novináři, věnující se počítačovým hrám se přiznali k nejistotě s tím, jaký postoj k elektronickým videohram zaujmout a jaké metody kritické analýzy na ně uplatnit (Gillen, 2004). Dosavadní přístup, který ve velké míře vychází ze způsobu práce filmové kritiky se ukázal být vyčerpán. Nejenže vzrostly časové nároky na konzumaci rozumného množství fabulace, které by mohlo být recenzováno, ale ukazuje se, že v současnosti užívaná praxe významným způsobem redukuje dílo na popis jediné narativní varianty, popis části fabulace. V rámci předních vydavatelských a vývojářských studií se také objevují první spory o podstatě autorství a o právu na autorství. Aktuálně se omezují pouze na to, za jakých podmínek má ten, kdo se podílel na tvorbě predisponovaného narativu právo na přiznání autorství (Faylor, 2008) , ale v jejich pozadí stojí mnohem radikálnější otázka - otázka toho, do jaké míry je autorem díla z oblasti elektronických videoher jejich tvůrce a do jaké míry hráč.

Brooker (2001) zastává názor, že autorství se projevuje opakujícími se vzorci v rámci designu hry, které vyvstávají v rámci jednotlivých interakcí.

Pakliže se s touto polemikou setkáváme v oblasti ostatních médií a byla-li zde zpochybněna skutečnost, že autor narativu je suverénním autorem díla (Foucault, 1994), pak v případě interaktivního narativu autorství nelze hráči upřít. V hyperbole je to on, kdo dílo skutečno tvoří realizací interaktivního narativu aktualizací částí predisponovaného narativu, zatímco původní autor mu propůjčuje jakýsi jen jakýsi rámeček. V části věnované charakteru bylo předvedeno, že míra dopadu hráčova vstupu na podobu interaktivního narativu je značná. K dispozici má už od začátku volby, které méně či více výrazně odlišují podobu jeho interakce od všech ostatních interakcí, ať už náleží jemu nebo druhým hráčům.

V začátku předkládané práce je uvedeno, že interaktivní narativ zakládá výzva a že právě fakt její existence odlišuje elektronickou videohru od nástroje. Bylo také uvedeno, že výzvy jsou součástí predisponovaného narativu a z povahy přirozených odměn lze dovodit, že by bylo lze argumentovat ve prospěch přirozených výzev. To otevírá cestu k situaci, kdy hráč částečně či zcela odmítne výzvy, které jsou obsahem predisponovaného narativu a dosadí si místo nich výzvy vlastní. To není pouhá teoretická úvaha, takové odklony od původních výzev

se skutečně dějí a jsou dokumentovány. Například Wheel of Time je modifikací založenou na herním prostředí Neverwinter Nights. To znamená, že hra používá stejné programové jádro jako hra Neverwinter Nights a také sdílí část jejích prostředků a pravidel. Z hlediska neinformovaného hráče tato on-line hra po připojení na server vypadá velmi podobně jako běžná hra Neverwinter Nights. Kromě jiných textů a výrazů ve hře jde také o zcela odlišně konstruovanou sociální realitu. Příchozí hráč tedy nebude rozumět. Rasy, které zná z původní hry pod výrazy lidé, elfové, pulčící, atp. zde jsou označováni jako trollocs, wardens, aes-sedai. Zatímco charaktery ve hře budou užívat stejných kouzel stejných jmen a stejně vizuálně reprezentovaných a se stejnou mechanikou jako v původní hře, v rámci herního světa se kouzla nejen jinak jmenují, ale je zde zcela jiný způsob užívání magie. Je zde očividný rozpor, z hlediska interaktivního narativu však není chyba na straně většiny, ale nic netušícího hráče.

Mezi jiný typické situace, zdokumentované na sociální síti pro sdílení videí YouTube je, když se uživatelé v online hrách scházejí, aby uživatelským vstupem ovlivňujícím pohyb postav vytvářeli skupinová synchronizovaná taneční vystoupení pro ostatní hráče. V této chvíli nejenže vytvářejí obsah, který nikdy v predisponovaném narativu nebyl, na základě výzvy, která neexistovala, ale zároveň jsou jinými hráči nezpochybnitelně vnímáni coby autoři tohoto obsahu. Časté je i pořizování videoklipů k existujícím písním. Tyto videoklipy jsou cely natočeny v rámci herního světa a s užitím jeho prostředků.

Příklad z prostředí elektronických videoher, hraných prostřednictvím světové sítě, internetu, více hráči zároveň není náhodný. Pokud víme, že nejznámější z těchto her má k datu této práce přes 12 miliónů aktivních hráčů, kteří hrají alespoň jednou měsíčně, pak se skutečně můžeme ptát, kdo je pro uživatele autorem obsahu virtuálního světa. Zda těch několik set vývojářů, kteří jsou autory kódu predisponovaného narativu nebo několik miliónů uživatelů, kteří se každodenně podílejí na konstrukci sociální reality těchto virtuálních světů. Dokonce se již setkáváme s elektronickými videohrami, které obsahují nástroje, umožňující uživatelům měnit část predisponovaného narativu a tvořit tak pro ostatní nový obsah (City of Heroes: Architect Edition, 2009). Nejsou snad tyto uživatelé autory obsahu, který prostřednictvím těchto nástrojů vytvoří?

Vědomá akceptace výše popsaného a příslušné změny tržního paradigmatu umožní optimalizovat kód elektronických videoher s ohledem na tyto skutečnosti, čímž dojde ve

strukturu interaktivního narativu k dalšímu nárůstu role aktuálního narativu na úkor narativu predisponovaného. Zde se však již dostáváme za rámec předkládané práce a proto pouze poznamenejme, že otázka autorství v elektronických videohrách vybízí k dalším pracem věnujícím se povaze média elektronických videoher.

4.6.5 Vývoj hráčova charakteru

Stejně jako se tvorba charakteru stává determinací budoucí podoby interaktivního narativu, má výrazný vliv i jeho vývoj, který má kromě uvedeného dopad zejména na zpřístupnění částí predisponovaného narativu, proměnu hodnoty výzev.

V zásadě se setkáváme se třemi typy vývoje charakteru:

- Zlepšení stávajících atributů či dovedností. V tomto případě má hráč v určitých momentech zlepšit vlastnosti herního charakteru a tak modifikovat obtížnosti setkávaných výzev. Ve hře Fallout (Interplay, 1997) má hráč možnost např. zlepšit znalost postavy v práci s počítači. Ve zmíněné hře Civilization lze určovat, zda jsou města orientována na výstavbu, produkci kulturních hodnot nebo na generaci zisku. Prostřednictvím jednotlivých staveb jde pak zvýšit efektivitu města při dosahování požadovaných cílů.
- Vývoj možností. Bylo řečeno, že elektronické hry nejsou lineární. V rámci interaktivního narativu může docházet k otevírání nových možností v jinak již vyčerpaných situacích. Příkladem může být dříve jmenovaná série Zelda, v níž herní charakter postupně získává předměty, které zlepšují jeho možnosti ve využití okolí, například maska, která mu umožní dýchat pod vodou a zpřístupní tím nové herní lokace. Ve hře Civilization se objevem těžby otevře možnost využívat dříve pasivní terén k získání surovin.

4.6.6 Psychologická motivace jednání hráčů ve virtuálních světech

S přihlédnutím k povaze interaktivního vztahu mezi hráčem a elektronickou videohrou budou mezi klíčové otázky z hlediska analýzy patřit zejména tyto:

- proč hráč vůbec hraje elektronickou videohru

- proč v konkrétní interakci činí volby, které činí

Odpovědi na první otázku se mohou různit, nepochybně v nich ale z povahy interaktivního narativu budou převládat tři hlavní důvody.

4.6.6.1 Konzumace příběhu

Hráče zajímá interakce zejména z hlediska postupného odhalování fabulace v rámci událostí. Povahy svojí role ve vztahu k tvorbě interaktivního narativu si nemusí být vědom, hraje, aby odkryl "jak to bude dál". V případě opětovného hraní je pak motivován aktualizací rozdílných částí interaktivního narativu, což mu umožní konzumovat fabulaci v odlišné podobě.

Můžeme se setkat se specifickými případy konzumace, z nichž nejvíce v popředí stojí tzv. role-playing (hraní rolí). V tomto případě přistupuje hráč ke hře s cílem ztvárnit určitou roli, pro kterou se buď rozhodne, nebo jenž si určí v průběhu hry. Některé hry, jako například *Neverwinter Nights* (BioWare, 2002) vyžadují, aby hráč deklaroval svoji roli hned v počátku hry, jiné, jako například *Fable* (Lionhead, 2004) ji umožňují měnit v průběhu hry.

Role-playing se odehrává na obou úrovních vztahu hráč - elektronická videohra. Na straně elektronické videohry se v důsledku rolí zpřístupňují, či naopak znepřístupňují některé části predisponovaného narativu aktualizací. Na straně hráče je zvolená role nějakým způsobem dále interpretována (co to znamená být "zloděj", "intrikán", "diplomat", atp.) a teprve v důsledku interpretace jsou formována pravidla pro role-playing. Například hráč *Neverwinter Nights*, který si ve hře vybral jako povolání "zloděj" se může rozhodnout, že bude krást jen majetek určitých osob.

Role-playing má dva výrazné aspekty, které stojí za další zkoumání a jsou překážkou analýzy prostřednictvím interaktivního narativu.

- dynamika - hráč může v libovolnou chvíli změnit svoje rozhodnutí, buď tím, že v situačním kontextu poruší role-playing nebo jej opustí a nebo tím, že v souladu s rolí, kterou si stanovil tuto roli změní.
- deklarace a nevědomí - výše uvedený text předpokládá, že hráč jasně deklaruje svoji roli na základě rozvahy. Ve skutečnosti sám hráč učinil volbu, která je známá pouze

jemu, není nikterak deklarována. Při analýze interaktivního narativu se může ukázat, že se hráč se hráč v určitém typu situací rozhodl vždy stejně, přitom to není důsledkem hraní role, hráč zvolil danou možnost protože by se stejně zachoval v reálném životě.

Ze subjektivity hráče plyne, že v rámci každé interakce zaujímá určitou roli, tato premisa však nebývá zohledňována jako role-playing, tedy vědomé hraní určité role. Interakce, jak je popsána výše se odehrává na pozadí výzev bez vztahu k roli. Komplikace, které vnáší do této problematiky dynamika a skutečnost, že nejsme s to schopni rozlišit, kdy je role záměrná a kdy nevědomá a kdy je například zcela opuštěna, nemá v současnosti řešení.

S problematikou hraní rolí souvisí ještě povaha virtuální identity. S příchodem služeb digitální distribuce se stává anonymita hráče na pozadí charakteru jen částečnou. Zejména ve hrách více hráčů a hrách hraných prostřednictvím on-line připojení na internet se setkáváme s tím, že za virtuální identitou lze téměř vždy dohledat reálná data, ať už se jedná o registrační a profilové údaje služeb jako je Windows Live (Microsoft), iTunes/AppStore (Apple), Xbox Live Arcade Gamer Tag (Microsoft) nebo platební systémy přidružené k těmto účtům - kreditní karty, PayPal účet, Google Checkout, Amazon Checkout, Yahoo Wallet a další. Kromě toho, že podobné služby umožňují fungování trhu digitálně distribuovaných titulů, jsou také nástroji cenzury a autocenzury. Důsledkem toho existují prvky, se kterými se v interaktivním narativu setkáváme jen zřídka, či nikdy.

Například postava, která bude hrát velice vulgární roli bude patrně mít problém v komunikaci s ostatními hráči - většina jejích výrazů bude skryta prostřednictvím automatických filtrů. Tam, kde nejsou automatické filtry se hráč může dočkat toho, že jeho účet bude pozastaven, protože ostatní hráči jeho vulgární jednání nahlásí administrátorům hry.

V jiných případech na sebe hráč nevezme nějakou roli, protože se bude stydět vystupovat daným způsobem. Může jít o amerického senátora nebo i prezidenta. Nebo kohokoliv, jehož skutečná identita je jeho spoluhráčům známa.

4.6.6.2 Kompetitivní hraní

V tomto případě je cílem interakce výhra (Ferri, 2007) nebo dosažení či překonání určitého stavu - typicky získání určitého počtu bodů, dosažení nějaké události, získání herního objektu (nalezení předmětu), atp. Kompetitivní hraní může také spočívat ve hře více hráčů na

jednou, kdy se buď vždy jeden hráč nebo skupina hráčů snaží dosáhnout určitého stavu na úkor ostatních (Counter-strike, 1999) nebo se o dosažení nějakého stavu snaží všichni společně (Borderlands, 2009).

4.6.7 Sociální aspekty hry

Kromě elektronických videoher určených jednomu hráči je řada her určena pro hru více hráčů - do pozornosti médií, ale i odborných studií se často dostávají tzv. MMORPG (massively multiplayer on-line role-playing games). V případě těchto her je motivací k hraní prostě jen to, že hrají jiní. Smyth (2010) zjistil, že sociální aspekty v případě elektronických videoher zcela mění konzumační vzorce.

4.6.7.1 Metahra

Je pojem, který se ve spojení s médiem elektronické videohry začíná objevovat po roce 2000, zejm. v souvislosti s popularizací tzv. e-sportů (elektronických sportů). V předchozích částech práce bylo řečeno, že v rámci utváření aktuálního narativu zaujímá hráč určitou roli, která se stává určující proměnnou pro interakci jeho avatara s herním univerzem. Aktualizace je realizací uživatelského vstupu v rámci možností, které jsou hráči určeny predisponovaným narativem, je konstituujícím prvkem interaktivního narativu, konstruovaného skrze naplnění uživatelem stanovené role, tzv. role-playingu. Oproti tomu se objevuje metahra, coby produkt hry více hráčů, kteří se vzdávají vytváření rolí vycházejících z predisponovaného narativu a zakládajících se na vztahu k jeho prvkům. Namísto toho je role hráče určena vztahem k ostatním hráčům v kompetitivní hře o vítězství, v jejímž rámci se původní hra stává pouhým pozadím nebo prostředkem a v níž smysl, který byl částem hry přisouzen skrze aktualizaci daných částí predisponovaného narativu se stává druhotným, zástupným. V souvislosti s tím se také nabízí jeden paradox: Ve stejnou chvíli se mohou na stejném narativu podílet hráči, z nichž někteří se pohybují na úrovni hry a jiní na úrovni metahry.

Příkladem může být hra Dawn of War (Relic Entertainment, 2010), kde hráči mohou velet armádám ve válečném konfliktu ve fiktivním světě Warhammer 40k (Games Workshop, 1987) zasazeném v prostředí science fiction. Cílem určeným predisponovaným narativem je porazit nepřátelskou armádu nebo vykonat dílčí akce, které mají své opodstatnění ve fabulaci.

V případě metahry spolu mohou soupeřit 4 hráči, přičemž uvažme, že hrají v týmech po dvou hráčích a dva z proti sobě hrajících hráčů si zvolili hru za stejnou rasu (př. Space Marines). Podmínkou vítězství je zničení všech jednotek protihráčů. Představme si, že jeden z hráčů hraje hru a ostatní metahru. Hráč, který hraje hru nemůže vyhrát, protože bude důsledně trvat na svojí roli a tedy nebude útočit na armádu stejného typu, protože to nedává smysl v rámci fabulace hry. To bude problém pro jeho spoluhráče, který tak nebude moci vyhrát, zároveň nebude důvodu svého kolegy rozumět, protože hodnoty a konotované významy prvků odvozené od fabulace v metahře neexistují. Jsou zde pouze ty hodnoty jednotlivých prvků, které určují jejich význam v kontextu strategií a taktických rozhodnutí, jimiž je možno dosáhnout vítězství.

Vnější rozlišení jednotlivých úrovní je obtížné, ne-li nemožné, pokud uvážíme, že jde o intrapsychický vztah, který navíc může být dynamický, to jest, i na úrovni metahry se může hráč zapomenout a poddat se fabulaci na základě např. emocionálních vazeb... Například ve hře tří týmů o vítězství bude existovat situace, kdy tým A je druhý v pořadí a aby vyhrál, musí svoji hru situovat v opozici k týmu B, který je první v pořadí. Protože ale tým A a C hrají za antagonistické rasy dle predisponovaného narativu (Space Marines a Tyranids), rozhodne se tým A situovat svoji hru proti týmu C.

5 Diskuse

Předkládaná práce se zabývá možnostmi analýzy elektronických videoher, přičemž sleduje tři hlavní výzkumné otázky:

- 1) možnosti interaktivního narativu jako prostředek k analýze elektronických videoher;
- 2) místo a povaha motivačních konstruktů v elektronických videohrách a
- 3) charakterizaci herního narativu a jeho význam v elektronické videohře.

Na začátku práce jsou vymezeny pojmy, jež práce považuje za klíčové. Práce se snaží tyto definice pojmu elektronických videoher se opírá o vztah elektronické videohry a hráče, který je zakládán skutečností výzvy, podobně tento vztah chápe i Ferri (2007), zatímco Newman (2002) považuje označení tohoto vztahu termínem interaktivní za zavádějící, zejména s ohledem na přisedící hráče ("onlookers").

V otázce narativity elektronických videoher rozlišuje předkládaná práce mezi prvky tvorby děje, které jsou obsaženy v kódu hry - ty označuje jako fabulaci - a děním ve hře, které spoluutváří hráč v rámci průběhu interakce. Podobné rozlišení lze najít i u dalších autorů (Zimmerman & Salen 2004; Jenkins 2005; Ferri 2007). Naopak, například Majewski (2003) rozlišuje elektronické videohry na narativní a ty, jež jsou bez narativu.

Při výkladu toho, jak se ustanovuje vztah mezi elektronickou videohrou a hráčem a motivace k jeho udržování je popisován model výzev a odměny, který je následně uveden do širšího kontextu psychologického konceptu plynutí, který popisuje Csikszentmihaly (1991). Jeho práci cituje v souvislosti se stejnou problematikou také Zimmerman & Salen (2004). V rešerši věnované mechanice elektronických videoher pracuje také Sicart (2008) s termínem výzvy, ale vedle něj se v jeho práci objevuje také pojem cíle (goal). V souvislosti s uvedeným psychologickým konceptem se jeví jako podstatné rozlišení umělých a přirozených odměn, jehož autorem je Blow (2008). V designu elektronických videoher umožňuje částečně korigovat průběh stavu plynutí. Podle poměru zastoupení těchto odměn je klíčem k chápání pojmů core a casual, které zmiňuje Juuls (2010). Opodstatnění pro zohlednění přirozených odměn má dle Keoppa et al. (1998) neuropsychologickou souvislost.

V části věnované interaktivnímu narativu je představena dvojí povaha charakteru elektronických videoher. Predisponovaný obsah, který je ekvivalentem možností definovaných programovým kódem se stává předmětem aktu aktualizace, který náleží úloze hráče. V něm dochází k reprezentaci specifických částí kódu, kterým je aktivitou hráče propůjčován význam. Výsledkem aktualizace je to, co práce označuje jako interaktivní narativ. Obdobný koncept se objevuje u Jenkinse (2005) a Ferri (2007).

Předkládaná práce konstatuje, že jednou z výrazných rolí fabulace v rámci predisponovaného narativu je předestření smysluplnosti v něm prezentovaných výzev. Zde čerpá z psychologických poznatků souvislosti mezi motivací a smysluplností (Kobasa, 1982).

Převažujícím nástrojem distribuce fabulace jsou neherní momenty, tedy momenty v rámci interakce, kdy je hráč zbaven možnosti realizace uživatelského vstupu ve prospěch nepřerušené distribuce fabulativních celků. Existence neherních momentů se pro Newmana (2002) stává argumentem proti konceptu interaktivní povahy elektronických videoher, v čemž se zcela rozchází s argumentací předkládané práce.

Předkládaná práce zmiňuje koncept čtvrté zdi, jak mu rozumí Canby (1987). Ten popisuje situace, kdy hra dává na jevo, že si je vědoma svojí pozice ve vztahu k hráči nebo kdy interakce přesáhne nad rámec herního světa. Říha (2010) tematizuje extenzi herního prostoru napříč mediálními obsahy.

V oblasti možností kategorizace uživatelského vstupu je rozlišeno, zda jde o jeho zpracování na hardwarové či softwarové úrovni, zda jde o přímé či nepřímé ovládní a o míru abstrakce ovládacího schématu. V tomto ohledu se práce mírně odchyľuje od tradičních typů kategorizace, jak je nalézáme např. u Batese (2004).

Tematizací povahy charakteru v elektronických videohrách se práce dostává i k otázce autorství, která je z ve vztahu k výzkumným otázkám vedlejší, patří však mezi významné otázky z hlediska možných navazujících výzkumů. Jako autora lze rozlišit v jednom případě tvůrce obsahu predisponovaného narativu nebo ve druhém případě hráče, coby tvůrce interaktivního narativu. Brooker (2001) mluví o souhrnných autorských rysech, které se projevují opakováním určitých vzorců v rámci herního designu a jejich vyvstáváním v průběhu interakce.

Práci uzavírá problematika deklarováných rolí, herní identity a související intrapsychické aspekty na straně hráče. Uvedená témata slouží zejména pro nastínění související problematiky a naznačují nutnost dalšího zkoumání.

6 Závěr

Předkládaná práce nabízí ucelený interdisciplinární pohled na elektronické videohry. Podává přehled o jednotlivých problémech studovaného tématu a nastiňuje oblasti, které si z hlediska studovaného oboru elektronické kultury a sémiotiky zasluhují další zkoumání. Sem patří zejména problematika konstrukce interaktivního narativu a moment aktualizace specifických částí predisponovaného narativu, u nichž si lze klást navazující otázky sémantické a sémiotické povahy zabývající se organizací aktualizovaných událostí a způsoby tvorby významu.

Výrazný podíl hráčovy aktivity na výsledné podobě elektronické videohry coby díla vyžaduje další zkoumání ve vztahu k otázce autorství a tam, kde jsou elektronické videohry užívány jako prostředek interpretace. Je potřeba dále prozkoumat momenty, v nichž aktivita hráčů výrazně odchýlí interaktivní narativ od predisponované fabule a dochází k ustanovení nových výzev, které mohou mít za následek proměnu povahy původní fabulace nebo její nahrazení fabulací novou. Dá se očekávat že častější výskyt tohoto jevu bude zaznamenán u elektronických videoher, které umožňují vzájemnou interakce více hráčů, jak v reálném čase, tak ve střídavých tazích.

V oblasti herních studií existují diskuse o povaze některých pojmů, které byly použity v této práci, o obecných modelech herní mechaniky, systémů motivace, o povaze narativu, etc. Předkládaná práce zastává názor, že argumentace v této diskusi by se pokud možno měla opírat o pevný základ poznatků z oblasti designu elektronických videoher, například tak, jak jsou prezentovány u Zimmerman a Selen (2004), či Bates (2004), a z oblasti sémiotiky, jak jsou k této problematice vztahovány například v práci Ferri (2007). Výsledné práce pak budou nejenom příspěvkem k akademické diskusi, ale bude na jejich základě možné realizovat i praktický výzkum.

7 Literatura

- Aarseth, J. E. (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, The Johns Hopkins University Press.
- Anderson, C. A. (2004). An update on the effects of violent video games. *Journal of Adolescence*, 27, 133–122.
- Blow, J. The Path to Braid, Gamasutra. Dostupné na http://www.gamasutra.com/view/feature/3786/jonathan_blow_the_path_to_braid.php?print=1
- Bogost, I. (2008) *Unit Operations. An Approach to Video Games Criticism*. Cambridge, The MIT Press.
- Brooker, W. (2001). The many lives of the Jetman: A case study in video game analysis, staženo z http://intensities.org/Essays/Brooker_Jetman.pdf
- Canby, V. (June 28, 1987), "Film view: sex can spoil the scene", *New York Times*: A.17, retrieved July 3, 2007
- Csikszentmihalyi, M. (1991) *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, Harper Collins Publishers.
- ESA (2009) 2009 Sales, Demographic and Usage Data: Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Dostupné na http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2009.pdf
- Esposito, N. (2005) A Short and Simple Definition of What a Videogame Is. DIGRA.
- Faylor, C. (2008) Warhammer Online Not Crediting All Developers. Staženo z <http://www.shacknews.com/onearticle.x/54263>
- Foucault, M. (1994) Co je autor. In: *Diskurs, autor, genealogie*. Praha, Svoboda.
- Gackenbach, J. (2007) The Relationship Between Video Game Flow and Structure Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, TBA,

- San Francisco, CA. Staženo z
http://www.allacademic.com/meta/p_mla_apa_research_citation/1/6/8/8/7/p168870_index.html
- Gillen, K. (2004) The New Games Journalism. Dostupné na
<http://alwaysblack.com/blackbox/ngj.html>
- Howard, J. (2006) Designing Interpretative Quests in the Literature Classroom, University of Texas, Austin.
- Arnold Schwarzenegger, Governor of California et al., Petitioners Versus Entertainment Merchants Association, et al., United States Supreme Court Hearing No. 08-1448
http://www.supremecourt.gov/oral_arguments/argument_transcripts/08-1448.pdf
- Chen, J. (2006) Flow in Games. Dostupné na <http://interactive.usc.edu/projects/cloud/flowing/>
- Jenkins, H. (2005) Game Design as Narrative Architecture Staženo z
http://www.lcc.gatech.edu/~bogost/courses/spring07/lcc3710/readings/jenkins_game-design.pdf
- Juul, J. (2009) A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players, MIT Press
 Dostupné na
- Kinder, M. (1993) Playing With Power In Movies, Television And Video Games: From Muppet Babies To Teenage Mutant Ninja Turtles London: University Of California Press.
- King, D., Delfabbro, P., Griffiths, M. (2009) Video Game Structural Characteristics: A New Psychological Taxonomy. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8, 1, 90-106.
- Kobasa, S.C., Maddi, S.R., & Kahn, S. (1982). Hardiness and health: A perspective study. *Journal of Personality and Social Psychology*, 42(1), 168-177.
- Koepp, M.J., Gunn, R.N., Lawrence, A.D., Cunningham, V.J., Dagher, A., Jones, T., Brooks, D.J., Bench, C.J., Grasby, P.M. (1998) Evidence for striatal dopamine release during a videogame. *Nature*, 393: 266-268.
- Majewski, J. (2003) Theorising Video Game Narrative. Thesis. Bond University.

- Martín, J. P., Ruiz, J. I., Martínez, S. P.: Women in videogames Habits and preferences of the video gamers, 2006. Staženo z http://www.womeningamesinternational.org/resources/content/perez_2006_womenandgames.pdf
- Mathwick, C., Rigdon, E. (2004). Play, flow, and the online search experience. *Journal of Consumer Research*, 31, 324-332
- Newman, J. (2002) The Myth of the Ergodic Videogame: Some thoughts on player-character relationships in videogames. *The International Journal of Computer Game Research*, 2, 1.
- Przybylski, K. A., Ryan, M. R., Rigby S. C. (2009) The Motivating Role of Violence in Video Games *Pers Soc Psychol Bul*, 35: 243-259.
- Rotter, J. (1966). Generalized expectancies for internal versus external control of reinforcements. *Psychological Monographs*, 80, Whole No. 609.
- Říha, D. (2010) Game Design Technology as a Tool for Research and Education in Cultural History. In: *Humanity in Cybernetic Environments*. Inter-Disciplinary Press.
- Siccart, M. (2008) Defining Game Mechanics, *The International Journal of Computer Game Research*, 8, 2.
- Smuts, A. (2005) Are Video Games Art? *Contemporary Aesthetics*. Dostupné na <http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=299>
- Smyth, J. M. (2007) Beyond Self-Selection in Video Game Play: An Experimental Examination of the Consequences of Massively Multiplayer Online Role-Playing Game Play, *CyberPsychology & Behavior*, 10 (5): 717-721.
- Tavinor, G. (2009) The Definition of Videogames Revisited. *The Philosophy of Computer Games Conference*. Oslo, Norway.
- Voiskounsky, A.E., Mitina, O. V., Avetisova, A. A. (2004). Playing online games: Flow experience. *PsychNology Journal*, 2(3), 259 - 281
- Geirland, J. (2009) Go With The Flow. *Wired 4* Dostupné na <http://www.wired.com/wired/archive/4.09/czik.html>

Zimmerman, E., Selen, K. (2004) Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge, The MIT Press.

Seznam použitých videoher

Arkanoid, Taito Corporation, 1986
Bejeweled, PopCap Games, 2001
Borderlands, Gearbox Software, 2009
Capcom Arcade, Capcom, 2010
Capitalism, Enlight, 1995
City of Heroes: Architect Edition, Cryptic Studios, 2009
Civilization, MicroProse, 1991
Counter-strike, Chobot Inc., 1999
Dawn of War 2, Relic Entertainment, 2010
Diablo, Blizzard Entertainment, 2004
Doki Doki Panic, Nintendo, 1987
Donkey Kong, Nintendo, 1981
Doom 3, Id Software, 2004
Dragon's Lair, Advanced Microcomputer Systems, 1983
Fallout, Black Isle Studios, 1997
Fable, Lionhead, 2004
GTA IV, Rockstar Games, 2008
Half-Life 2, Valve Corporation, 1996
Chrono Trigger, Square-Enix, 1995
Neverwinter Nights, Bioware, 2002
Pong, Atari, Inc., 1972
Pokemon Heart Gold, Nintendo, 2010
Pokemon Soul Silver, Nintendo, 2010
Sim City, Maxis, 1989
Simon the Sorcerer, Adventure Soft, 1993
Super Mario Bros. 2, Nintendo, 1988
Super Meat Boy, Team Meat, 2010
Super Smash Bros. Brawl, Nintendo, 2008
Sonic the Hedgehog, SEGA, 1991

Space Invaders, Taito Corporation, 1978

Tetris, Alexej Pajitnov, 1984

The Elder Scrolls: Daggerfall, Bethesda Softworks, 1996

The Legend of Zelda, Nintendo, 1986

Unreal Tournament, Epic Games, 1999

Wizardry VII, SIR-TECH, 1992

World of Warcraft, Blizzard Entertainment, 2004