

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Katedra české literatury

Počítačová hra svébytným literárním dílem?

Computer game - a peculiar literal creation?

Vedoucí bakalářské práce: Mgr. Štěpánka Klumparová, PhD.

Autorka bakalářské práce: Šárka Kovaříková

Bydliště: Vokrojova 3378, Praha

Studijní obor: Český jazyk a literatura

Základy společenských věd

Typ studia: prezenční

Rok dokončení bakalářské práce: 2011

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury. Prohlašuji, že odevzdaná elektronická verze bakalářské práce je identická s její tištěnou podobou.

Místo vypracování: Praha

Vlastnoruční podpis:

Datum: 6. dubna 2011

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala všem, kteří mě podporovali během zpracování bakalářské práce, přednostně však Mgr. Štěpánce Klumparové, PhD. za odborné rady a konzultace, vstřícnost a příjemnou spolupráci, bráchovi Davidovi za pomoc při instalaci a hraní počítačové hry a Pavlovi za formální úpravy práce.

OBSAH

1	ÚVOD.....	6
2	TEORETICKÁ ČÁST.....	7
2.1	Počítačové hry – vymezení pojmu	7
2.2	Žánry počítačových her	7
2.3	RPG hry – role playing games	9
2.3.1	Historie a vývoj RPG her	9
2.3.2	Charakteristika počítačových RPG	11
2.4	Co nás vede k počítačovým hrám.....	13
2.4.1	Psychologické a sociální aspekty.....	13
2.4.2	Hráči jako komunita?.....	15
2.5	Spojivosti mezi počítačovou hrou a knihou.....	17
2.5.1	Čtenářská a informační gramotnost	17
2.5.2	Zážitek a flow – efekt	21
2.5.3	Ludologie vs. naratologie.....	24
2.6	Tvorba fikčního světa a příběhu v něm	26
2.6.1	Co je to fikce	26
2.6.2	Fikční svět	27
2.6.2.1	Vymezení fikčního světa	27
2.6.2.2	Možnosti narativních světů.....	29
2.6.3	Narativní kategorie ve fikčním světě	29
2.6.3.1	Vypravěč a vyprávění	29
2.6.3.2	Uspořádání příběhu	32
2.6.3.3	Časoprostor.....	32
2.6.3.3.1	Prostor.....	33
2.6.3.3.2	Čas.....	34
2.6.3.4	Postavy	37

3	INTERPRETACE A ANALÝZA VYBRANÉ POČÍTAČOVÉ HRY	39
3.1	Představení hry.....	39
3.2	Děj a příběh hry.....	39
3.3	Svět hry jako fikční svět	41
3.4	Způsob vyprávění ve hře.....	43
3.5	Pojetí času a prostoru ve hře	45
3.5.1	Prostor	45
3.5.2	Čas	48
3.6	Postavy hry.....	50
3.7	Využití a rozvoj různých typů gramotnosti při hraní hry TES IV	53
4	ZÁVĚR.....	57
5	POUŽITÉ ZDROJE	59
6	RESUMÉ	62
7	KLÍČOVÁ SLOVA.....	63

1 ÚVOD

Počítačové hry patří mezi stále častěji diskutovaná témata. Většinou se však spojují s negativními vlivy, které na hráče (tedy nejen na děti) působí. Tyto negativní vlivy se dávají do souvislosti především s oblastí psychologickou a sociální. Zároveň se však v současné době začínají objevovat názory postavené na studiích a výzkumech, které upozorňují na to, že určité žánry počítačových her jsou naopak prospěšné, jelikož udržují a zlepšují různé schopnosti a dovednosti. V souvislosti s těmito kladnými názory se počítačové hry začínají zkoumat jako svébytná díla, k nimž lze přistupovat i z hlediska teorie literatury. V bakalářské práci se tedy pokusím ukázat, že na počítačové hry se dá nahlížet v mnoha směrech podobným a někdy i stejným způsobem jako na literární díla, že i počítačové hry mohou být čteny. Nejde mi však o vyhocení vztahu mezi knihou a počítačovou hrou, ale o to, že se i v počítačové hře dají nalézt prvky a ne zrovna zanedbatelné, které dopomáhají k rozvíjení čtenářství, zážitku ze čtení a neposledně také k prožívání příběhu.

První část práce vymezuje počítačové hry a jejich žánry, z nichž se pak budu věnovat konkrétně pouze žánru RPG. Zároveň je zde vysvětleno, proč se tento žánr nejvíc přibližuje literárním dílům. První část se také zabývá spojitostmi mezi počítačovou hrou a knihou. Snaží se ukázat, že počítačové hry vytváří své vlastní světy a příběhy, ale zároveň i to, že jejich konstrukce podléhá přísným pravidlům. Druhá část je věnována interpretaci a analýze vybrané počítačové hry, jejímž cílem je ověřit, jestli se zjištěné poznatky dají aplikovat na konkrétní počítačovou hru i v praxi.

Jelikož je problematika počítačových her ve spojení s literaturou poměrně novou oblastí výzkumů a studií, neexistuje příliš mnoho odborné literatury, která by se jí zabývala. Ve své práci proto nejčastěji čerpám z odborných článků a studií, zároveň se opírám o literaturu týkající se možných a fikčních světů v teorii literatury.

2 TEORETICKÁ ČÁST

2.1 Počítačové hry – vymezení pojmu

Pojem počítačové hry je v současném prostředí informačních a komunikačních technologií zcela běžně používaným termínem, který na první pohled nepotřebuje dalšího vysvětlení. Já bych však i přesto tento pojem ráda zařadila do celkového kontextu elektronických her a vymežila ho konkrétněji, aby bylo zřejmé, v jakém významu je pro mou práci důležitý.

Pro základní charakteristiku elektronických her, do nichž počítačové hry spadají, se opřu o klasifikaci psychologa M. A. Barnetta, kterou ve svém článku použil M. Vaculík (1999, s. 165). Podle této klasifikace se elektronické hry dělí do čtyř základních skupin. Prvním typem jsou tzv. arcade videogames, pod něž spadají hrací automaty s videohrami, které jsou placené, nenáročné a mnohdy agresivní. Druhý typ zastupují home tv-videogames, které jsou téměř totožné s arcade games s tím rozdílem, že hráč hraje hru doma, tudíž za ni neplatí. Třetí typ se nazývá hand-held videogames. Lze ho přeložit jako kapesní elektronické hry, které jsou přenosné. Od předchozích typů se odlišuje vyšší náročností a větší možností výběru her. Posledním typem jsou computer games čili počítačové hry, k jejichž hraní se používají osobní počítače nebo speciální hrací konzole. Je to nejsložitější typ her, vyznačuje se velkou variabilitou, vyžaduje určité schopnosti. Budu-li tedy ve své práci používat pojem počítačové hry, bude tento pojem představovat již zmíněný typ elektronických her.

2.2 Žánry počítačových her

Pro pochopení počítačové hry jako komplexního celku, který na hráče určitým způsobem působí, je dobré si uvědomit, že také hráč do jisté míry „působí“ na hru. Jinými slovy počítačová hra vyžaduje aktivní přístup účastníka. Předpokládají se nároky na různé oblasti - koncentraci pozornosti, na tvořivost, inteligenci, nápaditost, vytrvalost apod. Logicky orientované hry mnohdy průměrný hráč ani nedohraje do konce (Rybka, 1997, s. 257).

S tím, jaké nároky a z jakých oblastí se nároky na hráči vyžadují, souvisí i vnitřní členění počítačových her na žánry. Stejně jako si člověk může vybrat z mnoha žánrů literatury podle toho, co chce zrovna číst, může si hráč počítačových her vybrat, co chce

hrát. Zařazení hry do žánru ulehčuje orientaci v rozsáhlém herním průmyslu a usnadňuje výběr her podle očekávání hráče. Vzhledem k tomu, že stejně jako v literatuře, tak i v počítačových hrách se žánry jednotlivě prolínají a ovlivňují, je poměrně složité žánry jednoznačně rozdělit a vymezit. Obecně však platí, že se počítačové hry člení podle tématu a způsobu hraní.

Pro účely mé práce je postačující zmínit především ty základní. Členění vychází z práce J. Švelcha (2007, s. 15) a článku M. Vaculíka (1999, s. 166).

Nejrozšířenějším žánrem počítačových her (v tom smyslu, že je o nich nejširší povědomí) jsou akční hry. Tento typ vyžaduje motorické dovednosti, poměrně dobrou prostorovou orientaci a schopnost rychlé reakce. Patří sem i tzv. FPS (first person shooter), kdy si hlavní hrdina vydobývá cestu střelbou. Řadí se sem hry jako Doom či Spacewar!.

Strategické a taktické hry jsou vystavěny na modelu hráče v pozici vůdce, který ovládá celou řadu podřízených jednotek. Mezi častá témata patří stavění měst, rozvoj lidské civilizace (SimCity, Age of Empire).

Simulátory můžeme charakterizovat jako napodobeninu skutečných dopravních prostředků (letadel, aut aj.), což ještě posiluje realističnost hry.

Adventure žánr překládaný jako dobrodružný příběh. Tady hlavní hrdina zastává určitou roli, plní úkoly s ní spojené, aby odkrýval příběh hry. Jako nejčastější motivy se uvádějí detektivní zápletky, odhalování záhad nebo příběh laděný pohádkově.

RPG žánr neboli role playing game, v češtině známý jako hra na hrdiny. Hlavní roli tu má sám hráč jako hrdina, kterého si na začátku hry zvolí (hráč má možnost si vybrat vzhled, myšlení, dovednosti apod.). Postava se pak vydává do neznámého světa hry, který postupně poznává, socializuje se v něm a stává se jeho součástí. Zároveň si zlepšuje své dovednosti. Tento počítačový žánr pro nás bude stěžejní, jelikož rozehrává do detailů propracované příběhy a je postaven na textu, kterého hráč musí přečíst opravdu mnoho, aby mohl ve hře vůbec „fungovat“. Stejně tak se od něj vyžadují i nároky, které jsem zmínila na začátku kapitoly.

K celkovému rozčlenění žánrů v počítačových hrách ve spojení s žánry literatury se vyjadřuje také I. Březinová ve svém článku, který se týká počítačových her jako fenoménu v literatuře pro děti a mládež (1993/94, s. 169-171). Jednotlivé počítačové žánry přiřazuje k žánrům literárním. Simulační hry (v našem rozčlenění označené jako simulátory) přirovnává k umělecko-naučné literatuře, protože obojí přináší reálné poznatky a návody, které je třeba si osvojit pro řízení daného prostředku. Strategické hry dává

do spojení se zábavnými encyklopediemi, kde si hráč může v průběhu hry ověřovat své poznatky a jejich využití v praktické činnosti. Celkově však upozorňuje na to, že se počítačové hry s příběhem blíží pohádkám. Hráč si musí šťastný konec vybojovat, překonávat překážky, může se spolehnout pouze na své schopnosti. V obecném pohledu v mnohých z nich proti sobě stojí dobro a zlo. V hrách si také všímá pohádkových rekvizit jako kouzelné boty či živé vody. Příběhy čerpají své postupy z dobrodružných žánrů jako detektivek, gotického románu, okultní literatury, science-fiction nebo westernu. V závěru článku je uvedeno také několik počítačových her, které jsou vystavěny na motivu klasické pohádky – Perský princ, Elf, Dračí doupě či Hrdinská výprava.

2.3 RPG hry – role playing games

Tuto skupinu her jsem už trochu představila v kapitole týkající se rozdělení žánrů počítačových her. Jelikož jsem ale také naznačila její důležitost pro mou práci, považuji za nezbytné se tomuto žánru věnovat ještě samostatně a náležitě odůvodnit proč. Aby bylo zřejmé, že tento žánr není pouhým novodobým „výstřelkem“ v počítačových hrách, ale že má svůj původ už v mnohem starších společenských hrách a žánrech a že se postupem času stále vyvíjí. Chtěla bych stručně upozornit na jeho historii a kontext, ve kterém se formoval až do současné podoby. Jedině tak lze totiž zachytit fenomén RPG počítačových her, které zpočátku vlastně vůbec počítačové nebyly.

2.3.1 Historie a vývoj RPG her

Hry na hrdiny jako takové (tudíž ne v počítačové podobě) se začaly konstituovat počátkem sedmdesátých let dvacátého století jako reakce na strnulost her v oblastech patřících válečným hrám a vojenským simulacím. Důležitým a zároveň odlišujícím se prvkem od dosavadních her se stala možnost hráčů vžít se do určité role (kouzelníka nebo válečníka aj.), kterou si mohou řídit podle svých představ. Tyto postavy hráčů se pak setkávaly v imaginárním světě, který společně vytvářely, a na základě toho se odvíjel nový příběh (Pringle, 2003, s. 235). K rozmachu her na hrdiny ve fantaskním světě přispělo např. paperbackové vydání Tolkienova Pána Prstenů v šedesátých letech (Pringle, 2003, s. 236). Jako nejvýznamnějšího zástupce a předchůdce počítačových RPG uvedu slavnou hru Dungeons and Dragons (v českém překladu Dračí doupě), jež se na český trh dostala až počátkem devadesátých let. Výstižně ji charakterizuje Encyklopedie fantastických světů

(2003, s. 235): „Styl hry je jako společné psaní a čtení knihy. Koordinátor poskytuje scénář a hráči tvoří dialogy, které jsou tvůrčí, zajímavé, vzrušující a navýsost společenské.“

Zde je na místě hru přiblížit a vysvětlit předešlý citát, aby byla patrná spojitost mezi hrou a důležitostí textu, který k ní patří a je jejím základem. Hra Dungeons and Dragons (dále už jen ve zkratce D&D) je hrou pro více hráčů, ve které jeden zastává roli Pána Jeskyně. V praxi to znamená, že vytváří hlavní linii příběhu a určité hranice hry. „Výplň“ příběhu si však tvoří sami hráči. D&D je založena na knize pravidel, kterou musí ovládat především Pán Jeskyně. Knihy pravidel jsou odstupňovány podle náročnosti, např. kniha pro začátečníky má kolem sto stran. Pro Pána Jeskyně jako scénáristu příběhu je tedy nevyhnutelné si ji přečíst celou, aby mohl hru řídit. Podle jednotlivých pravidel, do kterých během hry stále nahlíží a znovu je načítá, pak směřuje hru – rozvíjí příběh a mění prostředí. Jednotlivým postavám – hráčům je však ponechána svoboda volby, je na nich, jak se v daných situacích zachovají a rozhodnou. Postupem času se D&D doplňovala o tzv. bestiáře, knihy, které popisují světy, ve kterých se vše odehrává, či božstva. Text musíme u této hry považovat za primární, bez jeho znalosti by se totiž nedala ani rozehrát.

V souvislosti s dalšími hrami na hrdiny podobnými D&D (ta je však bez pochyb tou nejznámější) a jejich rozvojem docházelo k uchopování fantastických světů z literárních předloh a jejich zasazování do herního prostředí. Jako příklad uvedu Middle-Earth Role Playing, která se odehrává v Tolkienově Středozemi. Dále sem patří například hra Amber Diceless Roleplaying, která byla vytvořena podle románu Rogera Zelaznyho a je umístěna do světa Amberu (Pringle, 2003, s. 237).

Jako další předchůdce počítačových RPG her představím tzv. gamebooky (překládané jako hrací knihy). Gamebooky jsou také vystavěny na příběhu s tím rozdílem, že jsou pro jednu postavu (pro jednoho čtenáře). Na začátku knihy si každý přečte, jaký úkol na své cestě musí splnit (cestu tu vyjadřuje proces čtení). K dispozici má vedle toho také Průvodní list, kam si může zapisovat, jak si vede, v čem a nakolik byl úspěšný. Plnění úkolů spočívá např. v řešení hádanek, v utkáních s nepřítelem. Čtenář má možnost si vybrat, jak se dané situace zhostí, a podle toho si pak v knize nalistuje výsledek svého počínání. V praxi to vypadá tak, že jednotlivé odstavce jsou kvůli orientaci v textu očíslovány. Jak čtenář postupuje příběhem, ocitá se v různých situacích, ve kterých si vybírá řešení podle svého úsudku. Například se ocitne na rozcestí a vybírá si, jestli půjde rovně, vlevo nebo vpravo. Pokud si vybere cestu vedoucí rovně, odkáže kniha na odstavce s jiným číslem, než kdyby si zvolil cestu vpravo, tudíž i pokračování celého příběhu

se ubírá jiným směrem¹. Čekají ho jiné nástrahy nebo naopak výhody. Tímto způsobem se pak přibližuje či vzdaluje od svého cíle. Prvotinou v této oblasti je kniha Čaroděj z ohňové hory. Mezi nejznámější autory gamebooků patří Joe Dever, Steve Jackson nebo Ian Livingstone (Pringle, 2003, s. 239). Gamebooky však nejsou záležitostí pouze zahraničních autorů, ale věnují se jim i autoři čeští. K těm oblíbeným a uznávaným patří např. Vladimír Chvátil.

Ačkoli za stěžejní předchůdce počítačových her na hrdiny považují již výše zmíněné fantasy hry na hrdiny typu D&D a gamebooky, pro úplnost výčtu mi přijde vhodné zmínit (alespoň stručně) ještě posledních pár druhů hraní. Tím prvním jsou hry, které probíhaly prostřednictvím dopisů. Podobné hraní na dálku se do dnešní podoby zachovalo ve formě her, které se zasílají e-maily. Další možností byly stolní hry, které však eliminovaly hlavní prvek, kterým je osobní tvůrčí iniciativa. Posledním typem je tzv. LARP neboli Live-action role-playing, která se odehrává ve skutečném prostředí, v přírodě, kde celý příběh probíhá (Pringle, 2003, s. 239). Tato možnost hry ale s textem už nemá nic společného.

Postupem času však došlo ke zdokonalení výpočetní techniky a počítač se stal nejen pracovním nástrojem, ale také prostředkem zábavy. Všechny tyto zmíněné typy a prvky RPG se spojily a vytvořily počítačovou podobu her na hrdiny. Nejdříve se začaly objevovat tzv. adventury (viz kapitola o žánrech počítačových her), postupně si své místo našly i RPG. Z předešlého popisu vývoje je patrné, že počítačové hry na hrdiny si zachovaly svou podobu jak ve způsobu hry (postavy, prostředky, cíle), tak ve využití velkého množství textů, které hráče posunují v příběhu, ale zároveň mu dávají prostor k vlastní aktivitě.

2.3.2 Charakteristika počítačových RPG

Ačkoli jsem během popisu vývoje mnohdy narazila na jednotlivé charakteristiky RPG her, nyní bych se je pokusila shrnout pro počítačovou verzi. Začala bych tím nejdůležitějším, což je smysl a cíl hry. Smyslem hry je zažít příběh, na jehož vytváření je zároveň nutné se podílet. Vlastní účast a zapojení se hráči umožňuje stvořit zcela nový svět. Cíl hry oproti tomu bývá vytyčen hned na začátku, avšak i ten je velice rozmanitý. Většinou vkládá hráči do rukou poslání, jehož podstatou je zachránit budoucnost světa,

¹ Viz Gamebook, 20. 3. 2011, dostupné z WWW: <<http://www.meredit.cz/content/view/2196/101/>>.

ve kterém se příběh odehrává. V rámci tohoto poslání pak probíhají malé i velké epizodní příběhy, úkoly. Cíl však zůstává – pomoci zachovat „tento“ svět.

V počítačových hrách na hrdiny hráč zastupuje buď pouze jednu postavu, nebo skupinu postav, kterou si zvolí na začátku hry. Vybírá z konkrétních ras (elf, člověk, trpaslík...), má volbu pohlaví, může si přizpůsobit konkrétní podobu rasy. Dále vybírá z role, jakou bude zastupovat (kouzelník, bojovník aj.), a podle ní mu budou přiděleny základní vlastnosti a dovednosti z oboru, které v průběhu hry zdokonaluje. Postavu si lze i pojmenovat, tudíž může hráč vystupovat pod vlastním nebo vymyšleným jménem.

Když si hráč sestaví zástupce podle svých představ, je „vržen“ do neznámého světa na neznámé místo. A právě v tom okamžiku začíná příběh. Postupně se dozvídá (musí vyčíst) z rozhovorů, kde se nachází, jaký je jeho úkol. Začíná tak žít život s postavou v jejím novém světě. V mnohých podobách her na hrdiny se hráč za různých okolností setkává s postavou, která svým způsobem zastupuje vypravěče, jelikož ho uvádí do děje, upozorňuje na důležité události, které se staly nebo které teprve budou probíhat. Pomalu ho zasvěcuje do nové role. Prostředí, ve kterém se příběh odehrává, nemusí být jen fantasy, které jednoznačně vládlo předpočítačovým hrám na hrdiny. Děj se může odehrávat v historickém prostředí, které mnohdy využívá skutečných událostí (např. starověké Řecko či Řím, evropský středověk, východní středověk či Divoký Západ), dále v moderním světě (což je ale pro RPG poměrně svazující v tom, že se vše vytváří ve známém prostředí moderní civilizace a podle vžitých pravidel, tudíž zbývá málo místa pro fantazii a rozmanitost příběhu) nebo sci-fi světě (např. cybersvět, apokalypsa, mezihvězdné lety apod.).²

V charakteristice RPG her bych ještě chtěla upozornit, že existují i tzv. MMORPG (massively multiplayer online RPG), které spočívají ve společném hraní více hráčů připojených online přes počítačovou síť. Společně fungují v jednom světě, řeší úkoly, komunikují a spolupracují. I přesto, že ve světě hry si mohou být velice blízcí, v reálném světě se ani nemusí potkat (Švelch, 2007, s. 20). Tento způsob hry s větším počtem hráčů nám ukazuje, že být hráč neznamena být typ asociálního člověka. Naopak komunikace přes síť za účelem kooperativní práce ve hře vyžaduje i určité komunikační dovednosti.

Pro nás je podstatné si uvědomit, že poskládání všech těchto faktorů umožňuje vytvořit úplně nový časoprostor, ve kterém probíhá ještě nikdy neprožitý příběh,

² Viz Co jsou to hry na hrdiny, 15. 2. 2011, dostupné z WWW: <<http://www.hrynahrdiny.cz/mContent&pa=showpage&pid=2>>.

který nestačí pouze sledovat a hrát ho, musí se vytvářet a číst. Bez toho bychom se ve hře nikam nedostali.

2.4 Co nás vede k počítačovému hrám

2.4.1 Psychologické a sociální aspekty

V předešlé kapitole jsem se pokusila vymezit počítačové hry na hrdiny, u kterých jsem kladla důraz na velké množství textu, jenž je pro hru nezbytný a zcela zásadní. Možná by se zde tedy nabízela otázka, proč se lidé vůbec ke hrám vztahují, jaká je jejich motivace. Mnohdy se vyskytují názory, že počítačové hry jsou pohodlnou záležitostí, například oproti knihám. S tím však musím nesouhlasit. Sehnání hry, samotná instalace a většinou i instalace překladů může dohromady zabrat víc času než cesta do knihovny. Co nás tedy vede k tomu, že se chceme aktivně podílet na tvorbě příběhu?

Motivací hráčů počítačových her se zabývá i psycholog M. Rybka ve svém článku Počítačové hry z hlediska psychologie (1997, s. 258), ve kterém se pokouší ty nejzákladnější aspekty vysvětlit v několika bodech. Za prvé ukazuje počítač jako aktivního partnera, jehož chování do jisté míry může nahradit lidského protihráče. Dále vyzdvihuje možnost seberealizace a kompenzace, což souvisí například s tím, za jakou postavu hráč vystupuje. Pokud je hráč ve skutečnosti slabý hoch malého vzrůstu a ještě k tomu nikým nerespektovaný, ve hře má možnost vystupovat jako velký a silný bojovník, který má pod sebou početnou skupinu podřízených válečníků a rozhoduje o budoucích krocích celé skupiny. Za významný považuje také tzv. efekt dekompresní komory – hra poskytuje možnost překonávat sama sebe, chovat se pro reálnou společnost nepřijatelným způsobem, člověk si vyzkouší, jak by v dané situaci reagoval. Jinými slovy hráč neomezeně experimentuje, a pokud si není svým počínáním úplně jistý, ve většině her využije průběžného ukládání pozic, které ho po případném špatném rozhodnutí vrátí zpět. Důležitým motivačním momentem je příležitost získat nové, překvapivé a nezvyklé zážitky, které hráč nabývá právě ve světě hry. Otázce zážitků se však budu ještě podrobněji věnovat v samostatné kapitole. Za silný motiv lze považovat také soutěživost, v níž bych spatřovala především ideu dohrát hru co nejdál či do konce. To, že to chce hráč zvládnout co nejlépe, je samozřejmé. Jako poslední Rybka zmiňuje tzv. boží komplex. Tento termín se dá vysvětlit jako možnost hráče dosáhnout neomezené moci v herním světě. Mocí se však nemyslí pouze to, že si podmaní nějakou říši a bude pod sebou mít poddané postavy. Moc vyjadřuje vlastní volbu nad vytvářením vlastního světa a scénáře k němu.

Rybka však není jediný, kdo se zabývá otázkou, co nás láká na počítačových hrách. Tomuto tématu se věnuje také Maria Arnautovová ve svém článku Virtuální hra na druhý život (2007, s. 44-47). Na rozdíl od Rybky ale tuto otázku vztahuje na MUDy. MUD se překládá jako Multi Users Domain/Dimension/Dialogue/Dungeon. Problematika rozluštění posledního písmena zkratky, tedy písmena D, nám přináší více možností, jak ho interpretovat. Stále více lidí se však přiklání k variantě Dungeon už kvůli samotnému vývoji příběhových her, za jehož předchůdce je považována především hra Dungeons and Dragons (Dračí doupe), o které jsem mluvila už v kapitole o historii a vývoji RPG počítačových her. MUD je tedy hra určená pro více uživatelů, kteří současně vytváří příběh. Arnautovová (2007, s. 46) o ní říká, že „se podobá psaní knihy s velkým množstvím spoluautorů“. Statistiky webových stránek zabývajících se MUD hrami dokonce uvádějí, že průměrně je nepřetržitě k on-line hře připojeno okolo stovky hráčů. Autorka článku se tedy snaží objasnit nejen to, proč se chceme podílet na tvorbě příběhu, ale i to, proč ho chceme spoluutvářet s ostatními hráči dohromady.

Samozřejmě některé důvody jsou podobné těm, které zmiňuje Rybka. Ten mluví o seberealizaci a kompenzaci v podobě zvolení si postavy, za kterou hráč hraje. Arnautovová vedle toho ještě upozorňuje na tzv. gender-switching, tedy výměnu pohlaví. K vytvoření postavy opačného pohlaví, než je hráč sám, slouží např. jméno, vzhled, oblečení, mnohdy i chování (pro ženskou roli se zvolí místo vlastností velkého bojovníka schopnost řečnictví, vyjednávání či kouzelnictví apod.). V souvislosti s touto možností výměny pohlaví ve virtuálním světě určitě stojí za zmínku, že ženy této možnosti často využívají, aby se alespoň během hry vyčlenily ze stereotypu ženských rolí, které s sebou mohou přinášet již předem dané předsudky v reakcích ostatních spoluhráčů. K problematice změny pohlaví ve hrách se vyjadřuje i Zdeněk Jonák z Výzkumného ústavu pedagogického v Praze, který říká: „Za zmínku stojí, že ženské postavy (bez ohledu na skutečné pohlaví hráče, které nebylo známé) měly menší virtuální příjmy a na skutečné burze, kde se prodávají postavy, které dosáhly určité úrovně, za reálné dolary, byly ohodnoceny méně než role mužské.“³ Dalším důvodem hraní MUDů je zábava. Jednoduše řečeno je lidé hrají, protože se tím baví. Využívají je ke strávení svého volného času stejně, jako ho mohou trávit u knihy, v kině apod. Zajímavějším důvodem je pak možnost sociální interakce, která je u her pro více hráčů jistě vyšší, nutnější a naprosto nezbytná. Člověk

³ Viz JONÁK, Z. Čtenářská versus informační gramotnost. Podporují se nebo jsou ve sporu?, 15. 2. 2011, dostupné z WWW: <<http://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/1040/CTENARSKA-VERSUS-INFORMACNI-GRAMOTNOST-PODPORUJI-SE-NEBO-JSOU-VE-SPORU.html/>>.

se tak ve světě hry setkává nejen s hráči, kteří jsou jeho přáteli i v reálném světě, ale seznamuje se tam především s novými lidmi. Navazuje zde nové kontakty, které si pak někdy přenesou do svého reálného života, a tak lze nalézt i nové přátele.

Velký rozdíl MUDů oproti RPG hrám s jedním hráčem je v pojetí virtuálního času. U klasické RPG hry se s přerušením hry přerušuje i čas, ve kterém se odehrává. Když se pak hráč znovu přihlásí do hry, navazuje na situaci a místo, ve kterém hru opustil. MUDy však existují nepřetržitě a nezávisle na tom, kdy je jaký hráč ve hře přítomen. Děj se tu neustále posouvá dopředu, nečeká, až se někdo přihlásí on-line. Arnautovová právě toto pojetí času ve hře uvádí jako další důvod, proč k sobě připoutává tolik hráčů. Díky tomu, že děj neustále plyne a příběh se vyvíjí, jsou hráči ke hře vlastně „přikováni“, tudíž se do ní snaží přihlašovat co nejčastěji, aby jim neunikly podstatné události. Hráč díky tomu žije ve dvou paralelních světech najednou. Ačkoli si třeba naplánuje, že se do hry podívá jen na okamžik, mohou ho současné události, které zrovna ve hře probíhají, strhnout a on v ní zůstane mnohem déle, než původně plánoval.

Tuto kapitolu bych uzavřela tím, že všechny zmíněné aspekty, které nás lákají do herního světa, mohou být také umocněny věkem. Především se to týká období adolescence, kdy se jednotlivé aspekty vyhrocují a nabývají na důležitosti. Tématem adolescentů a jejich hraním počítačových her se zabývá článek Davida Šmahela (2002, s. 18-19), který odkazuje na psychologa Johna Sulera a jeho členění potřeb adolescentů.

2.4.2 Hráči jako komunita?

Jak jsem už naznačila v předchozích kapitolách, v hrách na hrdiny se odráží i sociální aspekt, který určitým způsobem hráče nutí nejen fungovat ve světě hry, ale také komunikovat s ostatními postavami (ať už zastupující hráče nebo s postavami vedenými počítačem). Nutno však podotknout, že hráči se mnohdy „sdružují“ ne pouze ve virtuálním světě, ale také v tom reálném a to za tím účelem, aby si o hře jednoduše popovídali. Stejně jako se pořádají autorská čtení knižních autorů, besedy a konference o knihách či jen amatérské čtenářské kroužky, stejně jako existují literární časopisy, literární blogy, knihovny a knihkupectví, která kolem sebe koncentrují komunitu čtenářů, podobně můžeme vysledovat i komunitu hráčů, jež cítí potřebu se vzájemně informovat o novém dění v oblasti počítačových her a potřebu si vzájemně sdělovat rady a dojmy z hraní.

Sympatizanti počítačových her mají také své prodejny s hrami, herní blogy, časopisy (z těch českých jsou to především Score a Level), amatérští hráči tvoří skupiny, které spolu hrají, pořádají se workshopy počítačových her a to po celém světě (což je také otázkou prestiže). Stejně jako kniha má svého autora, existuje i autor počítačového příběhu. Dále se knize jako dílu věnují literární kritici, i počítačová hra je po dokončení předhována kritikům – odborníkům. Malý rozdíl lze spatřit možná v tom, že hraní počítačových her z pozice hráče se lze věnovat i profesionálně, což u čtení knih nefunguje. Úspěšní hráči či herní týmy si budují v hraní svou kariéru, jenž je pak odměněna finančními obnosy (a ne zanedbatelnými). Této formě se říká kybersport (mnohdy díky nutnosti mnohahodinového tréninku) (Rybka, 2007, s. 55).

Díky tomuto výčtu pokládám hráčskou komunitu za vcelku srovnatelnou s komunitou čtenářskou, jelikož obě mají svou pevnou základnu ve společnosti. Navíc mohou svým čtenářům a hráčům přinést spoustu zážitků. Pro mě je však tím nejdůležitějším shodným bodem obou oblastí (čtenářské a herní) nutnost a touha po sdílení příběhu. To, že si člověk během procesu čtení knihy a „čtení“ hry chce povídat a sdělovat dojmy. To je důležitý spojující prvek, teprve tehdy obojí nabývá smyslu.

U tématu hráčské komunity mi přijde zajímavé zmínit i její jazykovou stránku, které je věnován článek Petra Mareše nesoucí název Hello maniax! (1999, s. 123-125). Článek se zabývá jazykem, kterým píšou hráči své dopisy a vzkazy do redakce časopisu Score. Shodné pro všechny dopisy je to, že ať jsou psány čistě formálně nebo neformálně, vždy se pisatelé snaží text nějakým způsobem ozvláštnit. Mareš to popisuje slovy: „Příznačná je snaha o vyjadřovací originalitu a důraz na expresivnost, pro hráče se předmětem hry stává i jazyk.“ (Mareš, 1999, s. 123) Není asi překvapením, že tato ozvláštnění se pak pomalu přesunují i vně komunitu, a to do běžného hovoru. Podobně ani nepřekvapí to, že se tam vyskytuje velké množství anglicismů. Neobvyklé ale není také používání slovakismů, což se vysvětluje tím, že se v časopise mimo české články objevují i slovenské. Zaujmout však může totální ztotožnění se hráče se svou postavou, který pak dotaz do redakce píše z jejího pohledu (např. v mincovně nemůžu nasypat uhlí do druhé pece).

2.5 Spojitosti mezi počítačovou hrou a knihou

Předešlou kapitolou jsem se snažila lehce poodkrýt, že knihy a příběhové počítačové hry toho mají možná víc společného, než se na první pohled zdá. Nejen že obě média jsou pevně ukotvena institucionálně, ale že mají více či méně podobné prvky, které jsou pro ně nezbytnými součástmi. Není úplně na škodu si povšimnout, že tyto dvě oblasti, ač na nás působí zcela nesourodě, se vlastně prolínají. Jedna oblast si něco nového bere a zároveň dává té druhé a naopak. Kooperují. Nemají k sobě vůbec daleko.

K této myšlence mě přivedl i fakt, že být čtenář i hráč zároveň se vůbec nevylučuje. To se mi potvrdilo i u některých mých známých. Kdo čte, zahraje si občas i RPG hry. Pravidelní hráči her zase často sahají po knize. V čem jsou si tyto oblasti tak blízké a v čem se na druhou stranu odlišují, tomu bych se chtěla věnovat v této kapitole.

2.5.1 Čtenářská a informační gramotnost

Čtení knih a hraní počítačových RPG má jednoho hlavního společného jmenovatele, jímž je porozumění danému textu a jeho následné zužitkování při další práci. Čtenář by se bez něj neobešel, jelikož text je pro knihu stěžejní. Tam neexistují žádné další nápovědy v podobě obrázků nebo mimiky postav. Stejně tak ale hraje text důležitou roli i ve hrách na hrdiny. Příběh hry je na textu postaven, díky němu se vyvíjí a probíhá. Text posouvá hráče v ději. K tomu, aby se čtenář i hráč vyznali v textu, který jim je předložen, jim pomáhá čtenářská gramotnost.

Co přesně je obsahem čtenářské gramotnosti nelze jednoznačně vymezit, jelikož její definice se neustále mění, rozšiřují, upřesňují. Já pro svou práci použiji definici Výzkumného ústavu pedagogického, kterou ve svém článku o čtenářské gramotnosti zmiňuje Hana Košťálová (2010, s. 14). „Čtenářská gramotnost je celoživotně se rozvíjející vybavenost člověka vědomostmi, dovednostmi, schopnostmi, postoji a hodnotami potřebnými pro užívání všech druhů textů v různých individuálních i sociálních kontextech.“ Košťálová však také zdůrazňuje, že ve čtenářské gramotnosti se prolíná několik rovin najednou. Já tyto roviny z jejího článku převezmu a budu se snažit ukázat, že je lze aplikovat i na počítačové hry na hrdiny.

První rovinou je vztah ke čtení. Čtenář z četby musí mít radost, aby mohl číst se zájmem a rozvíjet tak svou čtenářskou gramotnost. To samé platí u RPG her. Žádný hráč, který nemá trpělivost prokousávat se při hře velkým množstvím textu, u ní nevydrží

a nedohraje ji. Musí ho bavit text číst a prožívat ho. Doslovné porozumění jako druhá rovina. Čtenář stejně jako hráč by měl umět text dekodovat a na základě svých předešlých zkušeností a znalostí se mu pokusit doslovně porozumět. Znalosti a zkušenosti hrají důležitou roli, proto se čtenářská gramotnost definuje jako celoživotně se rozvíjející. Třetí rovinu představuje tzv. vysuzování. Čtenář musí dokázat z přečteného textu vyvodit závěry a kriticky ho hodnotit. U počítačových her je tato rovina hodně důležitá, protože pokud by hráč z předvedeného textu nedovedl rozpoznat závažnost jednotlivých informací, nikam by se ve hře neposouval. Za další rovinu se považuje metakognice – sebereflexe čtení, volba textu podle účelu a úrovně čtení. V souvislosti s tím je nutné zvolit i úměrný způsob čtení. V pojetí počítačových her této rovině odpovídá volba hry podle zaměření a obtížnosti. Ačkoli ve hře je oproti knize ta pomoc, že věty, které hráč čte, zároveň slyší, je i přesto nutná velká míra koncentrace na text, jelikož ten ubíhá stále dál a nejde jej pozastavit (v knize si lze daný rozhovor znovu nalistovat). Sdílení je bráno za další rovinu čtenářské gramotnosti. Čtenář je schopný své zážitky, porozumění a pochopení textu pojmenovat a bavit se o něm s jinými čtenáři. Toho by měl být schopný i hráč počítačových her. Samotný akt sdílení tak napomáhá k samotnému rozumění a umožňuje konfrontaci s názory ostatních. Poslední rovinou je aplikace – zúročení čtení a četby v dalším životě. Tato rovina by z hlediska počítačových her mohla být diskutabilní, protože je otázka, co si představit pod aplikací počítačové hry do života. Já bych však jejich využití viděla v tom, že pomáhají k rozvoji čtenářských schopností a cvičí další dovednosti jako postřeh, schopnost rychlého rozhodování či jemnou motoriku, jež jsou pro současný praktický život důležitými aspekty.

S čtenářskou gramotností souvisí i gramotnost informační. Ve článku I. Procházkové, který se tímto tématem zabývá, se definuje jako „schopnost rozeznat, kdy potřebuji informace, umět je vyhledat, vyhodnotit a efektivně využít“ (Procházková, 2008, s. 67-69). V souvislosti s touto definicí se také upozorňuje na to, že nezávisí na používaných technologiích, ale spíše na tom, jak je člověk dovede využít, že ví, kde informace vyhledat, jak je vyhodnotit, interpretovat apod. Jinými slovy, než se v textu vůbec můžeme zorientovat, musíme si ho nejdříve vyhledat. V nejobecnější rovině se dá informační gramotnost chápat jako „nástroj k překonávání (překonání) informačního přesycení/přetížení“ (Sedláčková, 2003, s. 36). Samozřejmě i tyto definice by se daly rozšiřovat, ale myslím si, že pro naše účely je toto vymezení postačující.

I výše uvedené dovednosti související s informační gramotností se dají hojně uplatnit v příběhových počítačových hrách. Jak jsem už předestřela, většina informací se získává od samotných postav, se kterými je třeba zkusit pohovořit a snažit se je přimět, aby nám řekly co nejvíc. Tyto postavy je ale nutné někde vyhledat (buď hráč ví o konkrétním místě, nebo jen zkouší, kdo by co mohl vědět, kdo by mohl poradit). Při hledání postavy (nebo věci či místa) se hráč setkává s mnoha informacemi, které si sám musí protřídit a ty podstatné z nich uchovat. Většina RPG her je opatřena zvláštní „složkou“, kde se nejdůležitější informace, které postavě byly sděleny, zachycují ve zkratkách. Zachycuje je sám počítač, což může být i k nápomoci při rozlišování podstatných a nepodstatných informací. Zároveň složka obsahuje podrobný přehled informací o postavě hráče (jaké věci mu patří, kolik má peněz, jak je na to se zdravím, jaké jsou jeho aktuální schopnosti a dovednosti apod.). Opět není úplně jednoduché se v této složce zorientovat a dopracovat se k jedné jediné informaci, kterou je pro aktuální stav ve hře nezbytné zjistit. Díky všem těmto součástem hry (rozhovory, orientace ve složkách apod.), které hráč musí ve svém příběhu překonat, je informační gramotnost jednou z dovedností, bez nichž by se hráč během hry dost trápil.

Oproti knize jsou však u počítačových her nezbytné ještě další dovednosti souhrnně nazývané jako počítačová gramotnost. „Počítačovou gramotností se rozumí souhrn dovedností a znalostí nezbytných k bezpečnému ovládnutí systémů výpočetní techniky a k poznání a pojmenování jejich hardwarových a softwarových komponent.“⁴ Pokud uživatel počítače chce hrát počítačovou hru, předpokládá se u něj zvládnutí určité úrovně práce s počítačem. Tu pak využívá pro to, aby hru dokázal kompletně nainstalovat do počítače, aby zvládl popřípadě vyhledat a nainstalovat překlady do mateřského jazyka a hru pak spustit jako celek.

Z daného výčtu různých typů gramotnosti je patrné, že i na hráče počítačových her stejně jako na čtenáře jsou kladeny poměrně velké nároky. K tomu všemu ještě hráč musí disponovat dovedností koordinace. Týká se to především rukou, jelikož do hraní je obě zapojuje. Jednou rukou hráč ovládá pohyb v prostoru (dopředu, vlevo apod.) a druhou rukou pomocí počítačové myši řídí svůj pohled do prostoru. Hráč tedy musí zvládnout mnoho činností najednou a zároveň musí důkladně vnímat celý příběh.

⁴ Viz JONÁK, Z. Čtenářská versus informační gramotnost. Podporují se nebo jsou ve sporu?, 15. 2. 2011, dostupné z WWW: <<http://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/1040/CTENARSKA-VERSUS-INFORMACNI-GRAMOTNOST-PODPORUJI-SE-NEBO-JSOU-VE-SPORU.html/>>.

V souvislosti s tématem čtenářské a informační gramotnosti se často mluví o tom, že počítače odvádějí děti (a nejen je) od knih a vše zjednodušují. Z předešlých odstavců je patrné, že co se týče zjednodušení, není to tak úplně pravda. Ohledně vlivu počítačů mi přijde vhodné zmínit výzkumy, které jsou reprezentativní a ukazují, že počítače mohou mít při svém vhodném využití dobrý vliv. Na jeden takový výzkum upozorňuje ve svém článku Zdeněk Jonák⁵, který odkazuje na výzkum I. Gabala z roku 2005. Předmětem výzkumu byly čtenářské návyky dětí ve věku 10-14 let. Výsledky ukázaly, že polovina dětí čte pravidelně a že četba, internet a práce s počítačem se vzájemně dobře doplňují. Výzkumy týkající se počítačových her jsou však zatím nedostatečné, a proto nelze učinit přesné a konkrétní závěry, v čem a jak prospívají nebo škodí. Jonák však zmiňuje ještě jeden výzkum, provedený na rochesterské univerzitě, který prokazuje pozitivní vliv her a to především ve zrakovém vnímání. Celkový výsledek dokazoval, že hry, které jsou spojeny s nebezpečím, zvyšují pozornost k vizuálním jevům a to i z prostorového hlediska. Dalším závěrem je to, že počítačové hry také zvyšují schopnost řešit úlohy spojené s rozeznáváním různých tvarů, což je pak k užtku např. u IQ testů. To, že knihy a počítačové hry k sobě mají blízko, Jonák konstatuje na konci článku: „Aktivní uživatelský přístup v počítačových hrách, stejně jako empatie při četbě literárního díla, mají složky psychologickou i sociální, a poskytují tak prostor pro vznik i řešení konfliktů i imaginární prostor nabízející uspokojení v rolích a identitách ve skutečnosti nedosažitelných.“⁶ Vedle toho časopis *Moderní vyučování* (2010, s. 8-9) sice mírný odklon dětí od klasické četby připouští, na druhé straně ale vítá počítačové a jiné multimediální pomůcky, které pomáhají vstřebat informace a pomocí zábavy se něčemu novému přiučit. I přesto však zdůrazňuje, že úpadek knihy jako klasického média nepřipadá v úvahu vzhledem k vysokému počtu nově vydávaných knížek. Knihy si svou pozici v multimediální kultuře stále drží.

K problematice přínosu počítačových her se vyjadřuje také E. Neiburger v článku *Games...in the library?* (2007), kde se staví za názor, že počítačové hry jsou prospěšné. Počítačové hry také dává do souvislosti s tím, že jejich hráči musí mít pro hraní her dostatečně rozvinutou čtenářskou gramotnost. Hráč vždy musí dešifrovat a ovládat určité „symboly“ za tím účelem, aby se hru naučil hrát a pak v ní mohl už pomocí získaných dovedností, znalostí symbolů a zásad pokračovat. V mnohých hrách je těchto textů na čtení a šifrování spousta, tudíž se jimi hráč musí prokousávat, aby dosáhl svých cílů a splnění

⁵ Viz JONÁK, Z. Čtenářská versus informační gramotnost. Podporují se nebo jsou ve sporu?, 15. 2. 2011, dostupné z WWW: <<http://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/1040/CTENARSKA-VERSUS-INFORMACNI-GRAMOTNOST-PODPORUJI-SE-NEBO-JSOU-VE-SPORU.html/>>.

⁶ Tamtéž.

úkolů. Také se v článku objevuje myšlenka, že počítačové hry nenahrazují aktivity na zvýšení gramotnosti, ale samy jsou tou aktivitou. Ani Neiburger zde nezapomíná na souvislost her s informační gramotností. Počítačové hry podněcují různorodost informační gramotnosti, procvičují a zlepšují tvořivost (stejně jako psaní), vyžadují vyhledávací schopnosti apod.

2.5.2 Zážitek a flow – efekt

O nabývání zážitků ve světě hry jsem se už lehce zmínila v kapitole týkající se motivace hráčů počítačových her. Jelikož zážitkovost je důležitou součástí jak čtení knih, tak hraní počítačových her, považuji za adekvátní vyčlenit jí více místa.

Nejdříve je vhodné si vymežit, co to zážitek vlastně je. Umění zážitku (a naopak i zážitku umění) se ve stejnojmenné publikaci věnuje Jan Slavík, který zážitek pojímá jako „individuálně vnímaný, prožívaný a zapamatovatelný životní obsah pociťovaný jako významový celek - příběh, v němž je z pohledu zažívajícího jedince zachycena příslušná situace“ (2001, s. 65). Dále tuto definici vysvětluje tak, že člověk své působení ve světě vnímá pomocí zážitků, které si uchoval z prožitých situací. Zážitky si pamatujeme, můžeme se k nim vracet. Je to náš osobní přístup ke každé situaci. Každý člověk určitou situaci vnímá jinak, tudíž si pak odnáší i jiný zážitek z té situace.

Z tohoto vymezení je tedy patrné, že zážitky mohou být rozmanité, záleží na prožívající osobě a přístupu zúčastněného. Se zážitkovostí a prožíváním jako takovým souvisí i tzv. flow-efekt, překládaný jako stav proudění, plynutí, který je pro nás velice zajímavý. Tento pojem představil jako první Mihaly Csikszentmihalyi a definoval ho jako „nanejvýš žádoucí stav, ve kterém člověk za sebou zanechá své zapojení do sítě účelů a cílů a ponoří se do osvobozujícího proudu zážitků“⁷. Jinak by se dalo říci, že je to vlastně pocit štěstí z činnosti samé, ne kvůli určitým cílům, které by nám ta činnost přinesla. Tyto činnosti pak spojuje to, že jejich vykonavatel musí disponovat určitými dovednostmi k tomu nepostradatelnými, musí vynaložit psychickou energii a také to, že činnosti směřují k nějakému cíli.⁸ Lidé se pak do ní natolik ponoří, že zapomínají na okolní svět, přestávají ho vnímat. Csikszentmihalyi dokonce stanovil prvky, po jejichž spojení ke vzniku pocitu štěstí dochází. Jsou jimi: náročná aktivita, odpovídající schopnostem daného jedince, jasný cíl a zpětná vazba, plné soustředění na daný úkol (sebezapomnění), změny ve vnímání

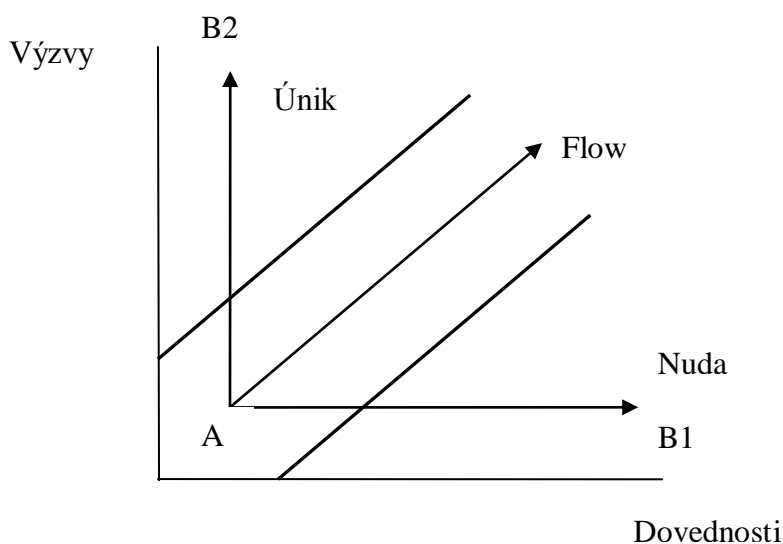
⁷ Viz KLUMPAROVÁ, Š. Flow v estetickém zážitku, aneb o štěstí ze čtení, 25. 2. 2011, dostupné z WWW: <<http://www.artefiletika.cz/modules/articles/article.php?id=40>>.

⁸ Tamtéž.

času, hravá autonomie – kontrola dění, překonávání hranic vlastního já, autotelická zkušenost (samoúčelná).⁹

Flow zážitku se věnuje také Štěpánka Klumparová ve svém článku Flow v estetickém zážitku, aneb o štěstí ze čtení¹⁰, ve kterém aplikuje flow – efekt na čtení knih. V této oblasti se opírá především o sborník Leseglück: eine vergessene Erfahrung, který vznikl z výzkumů orientovaných na pocit štěstí ve čtenářství a který vedl Ludwig Muth. Muth používá kritéria stanovená Csikszentmihalyim, akorát je trochu uzpůsobuje pro své potřeby výzkumu. Já ve své práci převzmu tato Muthova kritéria, použitá v článku, a pokusím se je aplikovat na počítačové hry.

Jako první se zabírá otázkou, jestli je čtení knih (pro nás hraní počítačových her) aktivita, jejíž výzvy a schopnosti vedou k dynamické rovnováze. Přitom se tu klade důraz na výběr správné knihy, která by měla odpovídat čtenářským dovednostem čtenáře, jelikož jeho přecenění nebo naopak podcenění by vedlo k vychýlení z tzv. flow – kanálu. Flow – kanál bychom si mohli představit jako oblast, kde naše dovednosti odpovídají činnosti, kterou provádíme, a tak se můžeme dopracovat až k zážitku flow. Pokud se tedy čtenář u knihy nudí nebo jí nerozumí, nemůže flow dosáhnout (*Graf č. 1*). Stejně je to s počítačovými hrami. Musí se vybrat hra úměrná dovednostem, jinak je její hraní beze smyslu. Určitě je tedy důležité dávat pozor už při samotném výběru hry.



Graf č. 1: Flow – kanál. Odchylka B1 vyjadřuje vyšší dovednosti, než jsou výzvy, a dochází k nudě. Naopak u odchyly B2 došlo k přecenění dovedností a čtenář od činnosti uniká.¹¹

⁹ Viz KLUMPAROVÁ, Š. Flow v estetickém zážitku, aneb o štěstí ze čtení, 25. 2. 2011, dostupné z WWW: <<http://www.artefiletika.cz/modules/articles/article.php?id=40>>.

¹⁰ Tamtéž.

¹¹ Tento graf je převzatý od J. Mareše, který ho použil v článku Výkonová motivace a prožitek typu flow.

Druhá otázka se zabývá čtením a jeho zpětnou vazbou, tedy porozuměním čtenému textu. I tady lze pozorovat shodné prvky. Pokud čtenář knize nerozumí, odloží ji. Pokud je počítačová hra na hráče náročná, vymění ji za jinou. Obojí tedy vyžaduje určité schopnosti a dovednosti, pomocí nichž se musí dosáhnout jasně stanoveného cíle (přečíst knihu, dohrát hru). Co se týče zpětné vazby u počítačových her, tu shledávám totožnou s cílem, protože pokud by hráč v průběhu hry nerozuměl jednotlivým textům, nikdy by cíle nedosáhl, jelikož by tak nemohl utvořit žádný příběh. Zpětnou vazbu vidím už v plnění jednotlivých úkolů, v tom jestli se zachová správně a posune ho to v ději dopředu.

Třetí otázka zkoumá, kdy a kde během čtení (pro nás hraní hry) dochází k sebezapomnění, tedy plnému zapojení se do činnosti. Muth upozorňuje, že to mohou ovlivnit demografické rozdíly (pohlaví, věk, vzdělání apod.). Ty mají určitě vliv i při hraní počítačových her. V dnešní době, kdy je počítač přenosnou záležitostí, podléhám názoru, že pro hráče místo není příliš důležité. Oproti tomu pojetí času, kdy většina z nich má nahráno stovky hodin, je odlišnou kategorií.

Vnímání času konkrétněji se věnuje Muthova čtvrtá otázka. Vnímání času při četbě se mění, čtenář zapomíná, jak dlouho už čte, zdá se mu to jako chvíle, přitom je to mnohem déle. Stejně a možná ještě intenzivnější je to u počítačové hry. Díky vizuálnímu upoutání a obrazovému doprovodu v každé hře se hráč může snadněji a rychleji ponořit do fikčního světa. Tím, že ve hře je jako postava aktivní a jsou na něho kladeny stále nové úkoly a požadavky, které musí neodkladně řešit, je okamžitě pohlcen. Podobně „náročné“ pak může být ukončení nebo přerušování hry.

Pátá otázka se zamýšlí nad tím, jestli je čtenář pánem nad svou knihou. Zde mi přijde zajímavá myšlenka, že knihy mohou působit ze svého imaginárního světa na reálný svět (např. lidé se v nich mohou vzhlížet). Na první pohled se to zdá jako jasná myšlenka, v tom druhém mám ale pocit, že si člověk někdy vůbec neuvědomí, jak ho daná kniha ovlivnila. U počítačových her zcela jistě také vzniká pouto k příběhu, ale tím, že ho hráč dohraje, s ním ztratí veškerý kontakt. Po přečtení knihy nad ní čtenář ještě přemýšlí, nechává v sobě příběh doznívat. To se může stát i se silným příběhem počítačové hry. Mám ale dojem, že její doznívání není tak intenzivní, jelikož se k příběhu nemůže vrátet. Vrácení by totiž znamenalo znovu odehrát celou hru. S knihou je čtenář i po jejím přečtení stále ve spojení, může si v ní listovat, číst si znovu zajímavé pasáže a to je její velká a možná nedocenená přednost.

Šestá otázka, na kterou je kladen velký důraz, se ptá, jestli je čtenář během čtení schopen zapomenout na sebe sama, dostat se přes hranice svého já. U čtení to lze

za předpokladu, že knize chceme porozumět, pochopit ji a to nás „vyčerpává“ natolik, že se přestaneme vnímat. Totéž lze aplikovat i na příběhové hry, kde hráč v těle vybrané postavy, za kterou hraje, se s ní natolik ztotožní, že doslova zapomene na svou vlastní identitu, jež je pro něho v tu chvíli naprosto nepodstatná, jakoby ani neexistovala.

Sedmá otázka se zabývá autotelickou zkušeností u čtenářství. Knihu bychom měli číst, protože chceme, ne protože musíme, pak už je jedno, jaký žánr literatury si vybereme. To samé platí u počítačových her, ačkoli ty zřejmě nikdo nehraje proto, že musí, tudíž je tato podmínka splněna téměř automaticky.

Pokud se všechny tyto aspekty spojí, lze dosáhnout flow – zážitku při četbě knih a já teď mohu dodat, že i při hraní počítačových her.

K otázce zážitku plynutí bych ráda ještě zmínila výzkum Y. Inala a K. Cagiltayho (2007, s. 455-464), kteří se jím zabírají u dětí při hraní počítačových her. Jednalo se o děti ve věku 7 – 9 let, jež byly rozděleny do skupin a hrály počítačové hry s možností si je kdykoli změnit na jiné. Jejich výzkum přináší závěry, že pokud jsou děti pod vlivem zážitku plynutí, jsou hrou tak pohlceny, že se nestarají, co se děje kolem. Důležitou roli pro vznik flow – zážitku hrají žánry her, jaké si kdo zvolí. Zatímco chlapi volí hry složitější a zaměřené na jasný cíl, dívky dávají přednost hrám nenáročným, plným sociálních vztahů a jednotlivých příběhů. (Rozdílnost výběru žánru počítačové hry u chlapců a dívek může být analogický výběru knih různých literárních žánrů – chlapi volí spíše knihy dobrodružné s náznaky nebezpečí, dívky naopak vsázejí na příběhy pomaleji se vyvíjející, plné sociálních vztahů.) To má nejspíš pak za důsledek, že chlapi dosahovali flow – zážitků více a častěji. Zajímavé také je, že soutěživost v jednotlivých dětských skupinách podněcovala větší výkony ve hře, tudíž i zážitky plynutí.

2.5.3 Ludologie vs. naratologie

Jako se literárním dílům z vědeckého hlediska věnuje literární věda a její různé disciplíny, které literatuře zajišťují místo v odborné diskuzi, tak i počítačové hry mají své vědecké přístupy. V této kapitole bych tedy chtěla představit alespoň dva základní přístupy a vysvětlit, proč a jak se k počítačovým hrám vztahují.

Hry obecně (tedy ne pouze ty počítačové) jsou předmětem různých odvětví herních studií. Když se ale počítačové hry ukázaly jako společenský fenomén, který není pouhou chvilkovou záležitostí, ale jež se velice rychle rozrůstá a vyvíjí, bylo potřeba ho nějak uchopit a přistoupit k němu i z odborného hlediska. To však mohla učinit až generace,

u níž jsou počítačové hry součástí sociálně-kulturních zkušeností. K podrobnějšímu vysvětlení vývoje přístupů budu čerpat ze studie Jaroslava Švelcha (2007, s. 7-8), která se zabývá počítačovými hrami a jejich místem v mediálních studiích.

V práci Švelch poukazuje na to, že první výzkumníci počítačových her se objevili v polovině devadesátých let dvacátého století a vyčlenili se především z oblasti literární teorie. Zabývali se hlavně schopností her vyprávět příběhy, prostorem, kde se příběh odehrává apod. Počítačová hra tak začala být nahlížena z pohledu literární teorie, konkrétně z pohledu naratologie. Naratologie je disciplína, kterou bychom mohli přeložit jako teorii vyprávění či konstruování příběhu. „Zkoumá způsob vytváření fabulí, schémata jejich uspořádání a typologii.“ (Praks, 2010, s. 47) Autorem tohoto termínu je Tzevan Todorov, který ho poprvé použil ve své studii *Gramatika Dekameronu* v roce 1969. Tomáš Kubíček ve své knize *Vypravěč* (2007) pojímá naratologii jako „soubor nástrojů (pojmu), které pomáhají pojmenovat a určit základní kvality vyprávění a jejich vzájemné vztahy“ (Kubíček, 2007, s. 12). K zastáncům tohoto přístupu v aplikaci na počítačové hry, k nimž patří např. Henry Jenkins, se postupně začali přidávat i odborníci z dalších oblastí (kulturních studií, filmových studií aj.).

Stále víc se však začala zvyšovat touha vytvořit pro počítačové hry samostatnou disciplínu. Největším zastáncem tohoto oddělení se stal Gonzalo Frasca, jenž svůj postoj vyjádřil ve článku *Ludology Meets Naratology*. Chtěl takové studium hry, „jež bude založeno na analýze herních pravidel a principů“ (Švelch, 2007, s. 7), tudíž se do něj nebude zaplézat příběh. Tomuto přístupu dal název ludologie (ludus = hra). Ludologie našla své zázemí ve Skandinávii a mezi hlavní zastánce se řadí Jasper Juul, Espen Aarseth a Gonzalo Frasca. Hlavní náplní jejich studií byl přístup ke hrám jako „k modelu fungujícímu podle určitých pravidel“ (Švelch, 2007, s. 7) a srovnání počítačových a nepočítačových her.

Mezi ludologií a naratologií vznikl díky odlišným přístupům spor, který se však po definování ludologie jako samostatné disciplíny vyřešil, jelikož ludologie už nemusela splývat s naratologií, ale mohla fungovat sama.

Z tohoto představení přístupů je patrné, že pro mou práci bude stěžejní spíš hledisko naratologie. Přístupy však nelze zcela striktně oddělit, a proto na sebe mohou v některých hlediscích navazovat a vzájemně se doplňovat.

2.6 Tvorba fikčního světa a příběhu v něm

V této kapitole bych chtěla ukázat, že RPG počítačová hra je svým způsobem vyprávěný příběh (nativ), který se odehrává v určitém prostoru, v určité době a s určitými postavami. Autoři těchto her vytváří zcela nové příběhy v rozmanitých světech, jež fungují podle svých pravidel a hráč v roli postavy se jim musí umět přizpůsobit, aby se stal plnohodnotnou součástí vytvořeného světa. Tím, že jsou zkonstruované příběhy zasazené do imaginárního prostoru/času, vznikají autonomní světy – fikční světy.

2.6.1 Co je to fikce

Než přejdeme k samotné otázce fikčních světů, považují za přínosné se pozastavit u významu slova fikce. Co můžeme považovat za fikci? Co je fikce a co už ne? Dá se to vůbec stanovit? Podobné otázky si pokládá i Dorrit Cohnová ve své knize *Co dělá fikci fikcí?* (2009). V knize se pozastavuje nad mnohovýznamovostí tohoto slova a v souvislosti s ní stanovuje čtyři významy fikce – fikce jako nepravda, fikce jako pojmová abstrakce, fikce jako (veškerá) literatura, fikce jako (veškerý) nativ (Cohnová, 2009, s. 15). Pro nás je asi nejzajímavějším vymezením čtvrtý typ, jelikož se vztahuje k veškerému nativu, tudíž obsahuje literární díla, ale i příběhové počítačové hry. Stejně jako význam fikce lze pojmut z více stran, dochází také k splývání pojmů fikce a fiktivnost, především však adjektiv fikční a fiktivní. Na základě těchto nesrovnalostí vědci přišli s návrhem, aby se slovo fikční spojovalo s problémy literatury a slovo fiktivní se týkalo otázek spojených se životem. Pro počítačové hry je proto tedy vhodné užití slova fikční, jelikož RPG hry jsou založeny právě na textech podobných literárním. Cohnová také upozorňuje na to, že si málokdo všiml, že fikce ve filosofickém diskurzu znamená něco odlišného než v diskurzu literárním, což může přinést další nesrovnalosti v používání a rozumění. Nejproblematictější oblastí je však narativní diskurz (historický, žurnalistický, autobiografický a imaginativní). V našem případě se další kapitoly budou vztahovat především k narativnímu diskurzu imaginativnímu, protože do něj patří většina počítačových her na hrdiny.

Cohnová sama se nejvíc přiklání k definici fikce jako nereferenčního nativu. Narativem se myslí „řada výpovědí, které pojednávají o příčinně spojeném sledu událostí týkajících se lidských (nebo antropomorfních) bytostí“ (Cohnová, 2009, s. 26). Adjektivum nereferenční tu znamená to, že „fikční dílo vytváří svět, k němuž referuje, samotným tímto

referováním“ (Cohnová, 2009, s. 27). Jinými slovy, fikční dílo ustavuje vlastní svět, o kterém zároveň vypráví a odkazuje k němu. Nerefereční ovšem neznamená, že by fikce nemohla referovat i ke skutečnému světu. To totiž může, ale nemusí. I když se ve fikčním díle objeví odkaz na skutečný svět, pořád je to fikce. V literárních dílech a počítačových hrách se to projevuje například tak, že ve vytvořeném fikčním světě se odkazuje k historické osobě, události, ale i k městu nebo státu skutečného světa. Za další vlastnost fikce Cohnová považuje to, že reference vedoucí mimo fikční text nemusí být přesná a zároveň že fikce nemusí referovat pouze ke skutečnému světu, ale i k jakémukoli jinému (např. k dalšímu fikčnímu, což u počítačových her není neobvyklé). Na základě tohoto vymezení je nám pak umožněno odlišit dva základní typy narativu. První typ pojednává o skutečných událostech a osobách, druhý typ naopak o imaginárních. Druhý typ je vlastní právě počítačovým RPG hrám.

2.6.2 Fikční svět

2.6.2.1 Vymezení fikčního světa

V této kapitole bych chtěla rozvinout myšlenku fikčních světů. Než se však dostanu k fikčním světům samotným, zasadím je do kontextu „jiných“ světů, aby bylo lépe pochopitelné, v čem spočívá jejich odlišnost. Abych mohla tuto myšlenku rozvinout, je dobré si uvědomit, že „nejznámější teorie fikčnosti jsou založeny na předpokladu, že je pouze jedno legitimní univerzum diskurzu (oblast reference) – aktuální svět“ (Doležel, 2003, s. 18).

Aktuální svět je svět naší skutečnosti. Svět, ve kterém žijeme, zároveň o něm referujeme a odkazujeme k němu, ale nezávisle na něm samém. Uvědomujeme si ho, díky čemuž pak vytváříme světy možné a fikční. Svět aktuální je pouze jeden, ten skutečný, ale všechny variace na něj už utváří možné světy.

Možné světy lze brát jako možnosti světa aktuálního a vypovídají o tom, co by se mohlo (nebo nemohlo) stát ve skutečnosti. Možné světy si lze představit jako soubor entit neaktualizovaných v aktuálním světě, ale aktualizovatelných čili uskutečnitelných za jistých okolností. To vyjadřuje už samotnou možnost a nevylučitelnost možných světů (Ronenová, 2006, s. 64). Vytváříme je my, lidé, svou myslí. Vnímáme je jako alternativy, jež lze neustále vymýšlet a jichž je nekonečně mnoho. Doležel vidí v možných světech mezistupeň ke světům fikčním.

Fikční svět berme jako samostatnou oblast, která se od možných světů odlišuje, a proto je nezbytné ho samostatně vymezit. Ronenová (2006, s. 64) fikční světy pojímá jako neaktualizované, ale dokonce i neaktualizovatelné. Fikční svět ve skutečnosti nemůže nastat. Nikdy. Fikční svět literatury je utvořen textem, který skládá autor v aktuálním světě. Text zde má funkci prostředku, díky němuž fikční svět vzniká. Tento text však fikční svět nejen konstruuje, ale zároveň o něm i referuje.

Oblast textů nám může pomoci v rozlišení aktuálního a fikčního světa. Doležel (2003, s. 37) rozděluje texty na zobrazující a konstrukční. Zobrazující texty znázorňují aktuální svět, který existoval už před samotným textovým zaznamenáním. Tyto texty nám pomáhají aktuální svět popisovat, informují nás o něm. Oproti tomu konstrukční texty vznikají před samotnými světy, které teprve potom samy utvářejí. Konstrukční texty předchází fikčním světům. Další rozdíl lze spatřit v tom, že zobrazující texty podléhají hodnocení o pravdivosti (lze je označit za pravdu nebo nepravdu). U konstrukčních textů to neplatí.

Ačkoli žádný fikční svět není nikdy stejný, lze u nich obecně stanovit určité vlastnosti, které jsou společné všem. Doležel fikční světy definuje jako neúplné (2003, s. 35), čímž je myšleno, že v textu, jenž fikční svět koncipuje, je omezené množství informací. Jelikož však nám jako čtenářům připadají tyto informace dostatečné (proč nám tak připadají, vysvětlím v následujícím odstavci), lze svým způsobem fikční svět považovat za úplný.

S touto vlastností pak souvisí i další vlastnost, jež je spojena právě s „nedostatkem“ informací v textu. (V čem konkrétně spočívají limity fikčních světů počítačových her, rozeberu v kapitole o uspořádání příběhu, nyní mi jde především o to, jak lze veškeré informace získat a doplnit.) Doležel poukazuje na to, že informace (fakta) z textu lze získat dvojím způsobem: explicitně – dají se vyčíst, nebo implicitně – v textu nejsou napsané, ale je možné je vyvodit, vydedukovat. Všechna takto získaná fakta čtenáři pak utvoří tzv. fikční encyklopedii (Doležel, 2003, s. 178), která zahrnuje veškeré znalosti získané z textu o fikčním světě. I přes snahu vyčíst z textu co nejvíce informací mohou vzniknout mezery ve fikčním světě, které čtenář touží doplnit a většinou i doplňuje, s pomocí své encyklopedie aktuálního světa. Tuto encyklopedii si „vyplnil“ životem v aktuálním světě a zkušenosti z něj načerpané pak zkouší aplikovat i do fikčního světa, aby vyplnil mezery ve fikční encyklopedii. Jak však říká sám Doležel - „...znalost fikční encyklopedie je nezbytně nutná k tomu, aby čtenář pochopil fikční svět. Encyklopedie aktuálního světa může být do určité míry užitečná, ale nikdy není dostatečná“ (Doležel, 2003, s. 181).

Z tohoto vymezení fikčního světa tedy vyplývá, že jakékoli světy utvořené naší (lidskou) myslí jsou světy fikční, které žijí svým životem a jsou pro nás do jisté míry uzavřené a celkově omezenější než svět aktuální. Na tomto místě považuji za podstatné zdůraznit, že i veškeré počítačové hry na hrdiny tudíž utvářejí svůj fikční svět se svými zákonitostmi a pravidly, který je postaven na textu jakožto prostředku k jeho vytvoření. Počítačové hry tedy mají oprávněné místo nejen v naratologii jako vědní disciplíně, ale také v teoriích o fikčních světech.

2.6.2.2 Možnosti narativních světů

Jak říká Doležel, hlavním pojmem naratologie není sám příběh, ale tzv. narativní svět (2003, s. 45), v němž se odehrává. Narativní svět obsahuje určité entity, bez kterých by nemohl fungovat a bez kterých by se neodehrával žádný příběh.

Nejdříve vzniká obecná říše bez času, v níž neexistuje pohyb a nic se v ní neděje. Doležel ji pojmenovává jako svět stavů, kde jsou veškeré předměty neměnné a vztahy mezi nimi taktéž. Poté do světa přichází nová entita zvaná přírodní síla, která uvádí svět stavů do pohybu, nastávají v něm změny, svět se dynamizuje, ale stále je reprezentován pouze neživými předměty. Teprve po těchto entitách přicházejí na řadu entity živé – osoby, jež už mají nějaký svůj duševní život, který promítají do svého tělesného života, vytvářejí nové předměty, podněcují události (Doležel, 2003, s. 45-46). Díky osobám je svět kompletní, může fungovat a konstruovat příběhy.

Na základě tohoto uspořádání pak vznikají světy s jednou osobou nebo světy s více osobami (Doležel, 2003, s. 46). Já ve své práci svět s jednou osobou zcela vypustím, jelikož počítačovým hrám na hrdiny jsou vlastní především světy s více osobami, kde „hlavním zdrojem příběhů je interakce osob jako jednotlivců nebo skupin“ (Doležel, 2003, s. 85).

2.6.3 Narativní kategorie ve fikčním světě

2.6.3.1 Vypravěč a vyprávění

Z narativních kategorií se nejdříve budu věnovat kategorii vypravěče. Vypravěč je obecně definován jako ten, kdo promlouvá. „Vypravěč je primárním informátorem o příběhu i o vlastním narativním aktu.“ (Peterka, 2007, s. 209) Vypravěč se považuje za hlavní narativní kategorii a to z toho důvodu, že svým působením v příběhu sjednocuje

časové a prostorové vztahy, určuje, kdy a jak se do příběhu zapojí vyprávění ostatních postav, nastavuje pojetí skutečnosti a obecně platné normy. Způsoby vyprávění rozvrhují „vzhled“ fikčního světa (Kubíček, 2007, s. 111).

V průběhu vývoje se pojetí vypravěče všelijak odlišovalo a ustavovaly se různé teorie a vymezení jednotlivých typů. Já pro svou práci použiji základní a přehledné členění z knihy *Teorie literatury pro učitele* autora Josefa Peterky (2007, s. 209-214). Jako první je vyčleněn nadosobní (vševědoucí) vypravěč, který je nad příběh povznesen, má informace úplně o všem, je nestranný, vidí do minulosti i budoucnosti. Druhý typ se nazývá osobní vypravěč. Ten se rovná jedné postavě fikčního světa a z jejího hlediska vše popisuje, což zapříčiňuje, že má omezené informace. Vidí svět svým pohledem a to vede k jeho nespolehlivosti. Neosobního vypravěče zvaného také jako oko kamery považujeme za další typ vypravěče. Jeho druhý název napovídá, že se orientuje pouze na vnější záležitosti, tudíž jeho pohled je svým způsobem také omezený především v tom smyslu, že se nedostane do nitra postav, nedokáže popsat jejich myšlenky, pocity, ale pouze chování, gesta, hlasy apod. Jako poslední typ vymezuje Peterka vypravěče jako reflektora, který představuje rozpor mezi tím, kdo se na události příběhu dívá a tím, kdo o nich mluví. Je opakem neosobního vypravěče, tudíž prezentuje vnitřní pohled do postavy.

Zvláštní vlastností některých typů vypravěčů (především osobního a neosobního) je jejich nespolehlivost. Nespolehlivost souvisí s rolí vypravěče v příběhu. Vypravěč ovlivňuje celý průběh vyprávění a rozhoduje, jak budou čtenáři informace podány. V případě, že jeho pohled na události je omezený nebo že například některé události záměrně prezentuje pozměněné, lze mluvit o jeho nespolehlivosti. Otázkou nespolehlivosti vypravěče se podrobněji zabývá Tomáš Kubíček v knize *Vypravěč* (2007). Pro účely mé práce však není potřebné toto téma příliš rozebírat. Chtěla jsem pouze upozornit na existenci tohoto faktoru, který příběh ovlivňuje, jelikož se k němu lehce vrátím v praktické části práce.

Vypravěč ať už v jakékoli podobě pro své vyjadřování používá různé druhy řeči. V teorii literatury se mluví o *er formě* a *ich formě*, přímé, nepřímé a polopřímé řeči, řeči myšlené a pronesené, monologu či dialogu (Peterka, 2007, s. 209). Tyto druhy řeči se ve vyprávění různě kombinují, některé jsou u určitých vypravěčů upřednostňovány.

Jak už jsem několikrát předestřela, i počítačové hry jsou vyprávěným příběhem, který je hráčům v průběhu hry představován s tím rozdílem, že se na jeho tvorbě mohou sami podílet. Stejně jako literární dílo potřebuje svého vypravěče, kterému poskytuje různé

možnosti vyjadřování se, tak i počítačové hry mají své způsoby vyprávění, které čerpají právě z teorie literatury. Nejen, že se v nich mísí některé již vymezené druhy vypravěčů, ale i jejich prostředky k vyprávění. Tímto tématem (vyprávěním v počítačových hrách) se zabývá i Vítězslav Praks ve své knize *Computerová naratologie* (2010, s. 48-55), o níž se opřu v následujícím výkladu.

Za nejstarší formu vyprávění příběhu v počítačových hrách je považována er-forma. Er-forma hráči umožňuje k postavě přistupovat s odstupem, jelikož za postavu sice hraje, ale ne z jejího pohledu. Protože se hráč na svou postavu dívá jako na objekt v prostoru hry, přistupuje k ní zvnějšku. Bere ji jako prostředek k manipulaci a ke splnění úkolu, nahlíží na ni objektivně, což znemožňuje se do postavy vcítit. Er-forma se nejčastěji vyskytuje v pohybových hrách, které jsou postaveny na manipulaci v prostoru. Stejně tak je využívána u strategických her, kde každý hráč v určitou dobu provádí tahy svými postavami. Tím, že jich má na „ovládání“ více než jednu, se opět umocňuje odstup hráče od postav.

V protikladu k er-formě stojí ich-forma vyprávění, což znamená, že příběh je prezentován z pohledu jedné postavy. Ich-forma je mladším způsobem vyprávění a to právě proto, že má vyšší požadavky na technickou stránku hry. Jelikož hráč je současně postavou hry a splývá s ní, musí postava rychle reagovat na hráčovy pokyny (např. okamžitě se otočit doleva, vzít meč, přemístění se v prostoru apod.). To si vyžaduje dostatečně vyvinutou grafiku a poměrně náročné ovládání postavy, což se potvrzuje i u současných her. Ich-forma poskytuje možnost většího sblížení se hráče s postavou, což mnohdy vede i k hlubšímu ponoření se do hry. Tento typ vyprávění se používá nejčastěji v bojových hrách (ty v naší terminologii odpovídají akčním hrám typu FPS) a v hrách na hrdiny (RPG hry či adventury).

V souvislosti s těmito dvěma vytyčenými druhy vyprávění v počítačových hrách bych chtěla upozornit ještě na jeden fakt, který se objevuje současně v literárních dílech i v hrách na hrdiny. Mnohdy se totiž v příběhu objeví texty, které nejsou dílem vypravěče ani postav. Jako příklad uvedu dopisy, zápisníky, deníky a různé knihy. Tyto texty mohou čtenáři pomoci k orientaci a lepšímu pochopení příběhu, nebo naopak. Doležel (2003, s. 158) v těchto textech vidí především umocnění vypravěčovy autority (to platí ale pouze v případě, že vypravěč se prezentuje ich-formou).

2.6.3.2 Uspořádání příběhu

Slovu uspořádání odpovídá anglický termín *order*, běžně užívaný v literární vědě. Znamená uspořádání jednotlivých událostí v příběhu, které může být různorodé. Gérard Genette (autor termínu) však zdůrazňuje, že samotná fabule se nesmí vytratit a musí být jasně viditelná (Praks, 2010, s. 60). V literárním díle je toto uspořádání pevně dané autorem. V počítačových hrách na hrdiny je však patrná větší volnost při skládání příběhu. Hráč si může například vybrat, jestli na určité místo půjde hned, později nebo vůbec. Stejně tak si volí, s kým bude mluvit, koho požádá o pomoc apod. To, jestli ho to posune ve hře dopředu, už rozhodují předem nastavená pravidla hry vytvořená jejími autory, kteří tím zároveň ustanovují hranice fikčního světa.

V literárním díle bývají jednotlivé části příběhu rozděleny do kapitol. V počítačových hrách je hlavní příběh tvořen „krátkými dějovými sekvencemi“ (Praks, 2010, s. 60). Lze to vysvětlit tak, že hráč se na začátku každé sekvence ocitá v počátečním stavu. V pokračování z něj pak má více možností, kudy se vydat, ale i tyto možnosti jsou omezené. Stejně jako jsou omezené určité finální stavy, do kterých se prostřednictvím těchto možností hráč dostane. Jinými slovy, z každého počátečního stavu vede cesta k nějakému finálnímu stavu, to je nutná podmínka. Podle toho, kde je kolik a jakých možností, se pak vyvíjí hra (zrychluje se, zpomaluje se apod.), což přispívá k dynamice či gradaci hry. Tyto přechody z počátečních stavů do finálních pak tvoří jednotlivé dějové sekvence příběhu (Praks, 2010, s. 60).

Praks vidí v těchto schématech souvislost s literaturou například v Proppově práci *Morfologie pohádky*, která se zabývá různými schématy a postupy v pohádkách.

2.6.3.3 Časoprostor

Čas a prostor umožňují zasadit příběh na konkrétnější místa a do časového úseku. Spojení těchto dvou kategorií pak tvoří tzv. časoprostor, ve kterém příběh probíhá. Tyto dva aspekty se považují za rovnocenné, ale v narativním textu mnohdy postrádají asymetrii a jasnost, které jim jsou vlastní v aplikaci na skutečnost (Zoran, 2009, s. 39). Důsledkem toho je pak upřednostňování kategorie času na úkor prostoru, a proto ve své práci začnu naopak prostorem.

2.6.3.3.1 *Prostor*

Obecně lze prostor definovat jako místa, směry a vzdálenosti propojené mezi sebou určitými vztahy (Peterka, 2007, s. 231). Existuje i spousta jiných definic z různých hledisek a oblastí studií prostoru, které se ale v podstatě snaží vystihnout vždy to samé – prostor jako systém určitých vztahů. Pro upřesnění narativního prostoru budu čerpat především ze studie Marie-Laure Ryanové (2010, s. 38-44), jež se touto problematikou zabývá. Narativní prostor v pojetí Ryanové lze vysvětlit jako veškeré okolní prostředí, které fyzicky existuje a do něhož jsou události zasazeny. Ryanová na základě toho stanovuje různé typy narativního prostoru. Její rozdělení jsem vybrala právě proto, že je aplikovatelné nejen na literární díla, ale i na prostorové pojetí počítačových her na hrdiny.

Prostorové rámce jako první typ narativního prostoru zahrnují bezprostřední okolí dané události (např. pokoj, krajinu). V některých případech tyto rámce splývají se zorným polem, jsou jen zlomkem celého fikčního světa. Lze v nich rozlišit i určitou hierarchii, která je ve většině fikčních světů totožná se skutečným světem – např. určité rozvržení v uspořádání jednotlivých domů, měst.

Jako druhý typ Ryanová používá tzv. zasazení (se stejným termínem pracuje i Ronenová, která ho ovšem používá spíš ve smyslu prostorového rámce). Zasazení čtenáři zprostředkovává celé okolí, které se k příběhu vztahuje a považuje se za stabilní (např. konkrétní město v určitém období a s určitou skupinou obyvatel).

Prostor příběhu jako třetí typ obsahuje veškerá místa a lokace vztahující se k textu, tudíž se nejedná pouze o místa, kde se děj právě odehrává, ale o všechna místa, kterých se děj týká. Jinými slovy, je to „kousek“ celého světa, v němž probíhá příběh.

Narativní svět (svět příběhu) se už neomezuje pouze na místa daná textem, ale sahá i do čtenářovy fantazie, která je podmíněna zkušenostmi ze skutečného světa. Zejména u příběhů odehrávajících se ve zcela vymyšlené krajině se předpokládá, že se příběh vztahuje pouze na vybraná místa, ale že celý tento svět je mnohem rozsáhlejší, než je nám jako čtenářům předkládáno.

Narativní univerzum jako poslední typ narativního prostoru se připodobňuje narativnímu vesmíru, což znamená vymknutí se narativnímu světu. Toto vymknutí většinou probíhá v myšlenkách či snech postav, které se jimi nechávají unášet a tvoří si svět ideální pro sebe.

Využití těchto pěti typů narativního prostoru v počítačových hrách na hrdiny spočívá v tom, že tyto hry vytvářejí svůj fikční svět, který je sice specifický svým

prostorem a prostředím, ale zároveň čerpá i ze skutečného světa (jako literární díla). Jednotlivé typy se tu více prolínají, jednotlivé prostorové rámce spolu mohou být propojeny. Jelikož prostor ve hře je hráči předkládán hlavně vizuálně (o místech si sice může povídat s jinými postavami, ale ty ho nepopisují, pouze na něj odkazují), prostředí tu slouží jako „pozadí“ pro postavy a události.

S pojetím prostoru souvisí i hledisko perspektivy, které se propojuje s kategorií vypravěče. V RPG hrách hráč vystupuje většinou z pohledu jedné vybrané postavy a z něj také nahlíží svět. Ačkoli v literárním díle se perspektiva může měnit podle postav a vypravěče, ve hře toto na výběr obvykle není. Do jisté míry to však nahrazuje možnost zvolit si, jestli hráč bude na svět pohlížet z ptačí perspektivy (což považuji za výhodné z toho důvodu, že hráč má přehled o širším okolí postavy) nebo z pohledu svého (myšleno z pohledu postavy, za kterou hraje, což je výhodnější v tom, že se hráči lépe kontroluje, co dělá). Hráč však během hry tato hlediska může měnit podle potřeby (např. když hráč bojuje, ptačí perspektiva mu umožní vidět, kolik má v okolí nepřátel).

K pojetí prostoru mi připadá ještě zajímavé zmínit různé nabývání prostorových informací. Ryanová v této oblasti ustanovuje dvě hlavní možnosti: cesta a mapa. Cesta v narativním prostoru znamená většinou popis okolí, jímž postava prochází (zase existují popisy z různých perspektiv). Tento způsob z většiny využívají i počítačové hry, kde hrdina může jít, kam chce, a poznávat různá místa. Mapou se myslí především mentální mapy (kognitivní), jež si čtenář už na základě získaných informací z textu tvoří ve své mysli a informace nově získané k nim přiřazuje, čímž si skládá „mapu“ fikčního světa. Tyto mentální mapy si hráč vytváří i během hraní hry, kde mu k nápomoci však slouží ještě klasická mapa s důležitými místy. Někdy bývají mapy i součástí knih, hlavně fantasy knih a knih pro děti. V terminologii Ryanové by těmto klasickým mapám odpovídal termín prostor příběhu.

2.6.3.3.2 Čas

Čas tvoří druhou složku časoprostoru a snaží se příběh ukotvit do konkrétního časového úseku. I v této oblasti existuje mnoho teorií, které se odlišují, ale snaží se shodnout alespoň na základních tezích. Pro účely své kapitoly o fikčním čase budu čerpat hlavně z pojetí Ruth Ronenové (2006, s. 228-264), jejíž práce se tomuto tématu věnuje a konfrontuje jeho různé výklady, které jsou podle mě použitelné i na počítačové hry.

Nejprve je důležité si uvědomit, že fikční čas se od reálného času liší, jelikož probíhá ve světě fikčním, ale že lze pozorovat i určitou analogii mezi nimi. Tu můžeme vidět například na použití stejné terminologie. Termíny jako minulost, přítomnost a budoucnost se používají v pohledu na časovost světa aktuálního i fikčního, akorát se odlišně interpretují. Minulost v aktuálním světě referuje k něčemu jinému než minulost světa fikčního. Jinými slovy, „jeden terminologický systém zaznamenávání času je aplikován na světy různého ontologického řádu“ (Ronen, 2006, s. 233). Tato terminologie se uplatňuje i v počítačových hrách, kde je přítomnost zastoupena aktuální pozicí hráče ve hře (příběhu), minulost je zaznamenána v již splněných pozicích a v informacích o světě získaných od postav či z dokumentů a knih fikčního světa. Budoucnost je otázkou hráčových postupů, jejichž cílem mnohdy bývá záchrana fikčního světa a jeho budoucnosti.

Aktuální čas modeluje čas fikční, ale pouze do omezené formy a na základě dvou hlavních principů. Prvním principem je absence objektivního času, což znemožňuje uchopení fikčního světa jako reálného. Ve fikčním světě vlastně neexistuje objektivní „časomíra“, podle níž by se svět řídil. Jako druhý princip Ronenová stanovuje možnost fikčních světů odchýlit se od ustálených pravidel času aktuálního světa, což přináší zacházení s časem podle nových pravidel. V počítačových hrách tyto dva principy také fungují a já se pokusím vysvětlit jak. Fikční svět počítačové hry se musí odehrávat v čase, aby jednotlivé události mohly mít časovou následnost. Čas tohoto světa se však liší od reálného času, který hráč stráví samotným hraním hry za počítačem. Už se nám tedy objevují dvě paralelní časové roviny, které se označují termínem duration (trvání), jenž americký naratolog Seymour Chatman označuje jako „vztah času, který je zapotřebí k času vyprávění a času vyprávěného“ (Praks, 2010, s. 58). Zatímco však čas strávený za počítačem lze objektivně pojmenovat (např. hrál hru celé tři hodiny), čas ve fikčním světě můžeme vyjádřit mnohdy jen odehranými „levely“ nebo splněnými úkoly. (Výjimku tvoří počítačové hry založené na simulaci reálného světa, kde čas vyprávění a čas vyprávěný probíhají souběžně.) Je však nutné také zmínit, že počítačové hry si z terminologie reálné časovosti nepřebírají pouze termíny jako minulost, přítomnost apod., ale mnohdy čas člení také na den a noc, někdy dokonce i na jednotlivé hodiny (jednomu dni odpovídá 24 hodin jako ve skutečném světě). Fikční světy počítačových her však mohou svou časovost přejatou ze světa aktuálního také všelijak deformovat. Například aby hráč nemusel čekat, až uplyne noc, může čas posunout o pár hodin dopředu.

Stejně tak nechce-li ztrácet příliš mnoho času při přechodu z jednoho místa na druhé, má tu možnost se na něj „přenést“.

S kategorií času je spojena i chronologie příběhu. Zavedení chronologie do fikčního světa s sebou přináší nejen rozdílné přístupy, ale i předpoklad, že „události prezentované ve fikci v určitém pořádku mají prvotní chronologické pořadí, které lze rekonstruovat z textu, ale jež je na textové manifestaci nezávislé“ (Ronenová, 2006, s. 248). Z toho vyplývá, že příliš nezáleží na samotné posloupnosti vyprávěného, jelikož si pak čtenář ze sdělených informací může příběh sám chronologicky poskládat. Jiné přístupy zase toto prvotní chronologické pořadí odmítají a vnímají ho jako pouhou verzi příběhu. Problematika chronologie se však týká i počítačových her s tím rozdílem, že tady si ji hráč utváří sám. Z pohledu počítačových her souhlasím s výše uvedeným citátem Ronenové, jelikož každá počítačová hra má svůj rámeček příběhu daný, má své prvotní pořadí (např. hráč v roli postavy musí najít následníka trůnu a zachránit tak svět, jenže to se mu podaří, až když získá zázračný meč apod.), ale z jakých epizod a v jakém pořadí si ten příběh vytvoří, už je pouze na něm samém. Epizodami myslím krátké a obměnitelné úseky děje, u nichž si hráč volí, jestli je podstoupí, nebo ne (není to totiž jeho povinností). Takovou epizodou může být třeba to, že hráč se stane členem určité skupiny (např. královské stráže), čímž si vydělá peníze a koupí si tak novou výzbroj. Peníze si však může vydělat i jiným způsobem (třeba prací pro jednotlivce, který mu za to zaplatí). Tato epizoda nemusí být příliš důležitá pro hlavní linii příběhu, ale pomůže hráči zapojit se do společenského života daného fikčního světa. Základní chronologie příběhu tedy musí být dodržena, ale hráči je v konstruování příběhu ponechána poměrně značná volnost.

Chronologie však není jedinou možností, jak vyprávět příběh. Často se využívá i tzv. retrospektiva. Peterka definuje retrospektivu jako formu, jenž je „vhledem do minulosti, vzpomínkou, často objasňuje psychologické motivace činů“ (Peterka, 2007, s. 205). Příběh však nemusí být vyprávěn retrospektivně celý. V literárních dílech se mnohdy využívají pouhé retrospektivní pasáže (Peterka, 2007, s. 205), které zpestřují nebo vysvětlují současný stav dění. Retrospektivní vhledy do minulosti se objevují i v příbězích počítačových her, kde většinou odkazují k dávné minulosti, jenž má v příběhu nezastupitelné místo, a objasňují i dosavadní vývoj událostí. Stejně tak se ale může vztahovat i k minulosti nedávné, což se u počítačových her vyskytuje většinou při plnění jednotlivých dílčích úkolů, kdy je k jejich vyřešení potřeba informací jiných postav. Ty se ve svém vyprávění vracejí např. do předchozího dne, kdy došlo k události, která hráče zajímá. V takových případech pak dochází k prolínání časových perspektiv.

2.6.3.4 Postavy

Jak už jsem naznačila v kapitole o možnostech narativních světů, postavy jsou hlavním zdrojem příběhů, bez jejich interakcí (jednotlivců či skupin) by nedocházelo k žádné aktivitě, tudíž ani k žádným událostem, které by postupně vytvářely narativ. Jejich jednání ovlivňuje průběh příběhu. Ačkoli počet postav v literárním díle (či počítačové hře) může být jakýkoli, já se zaměřím především na fikční světy s více postavami, jelikož ty odpovídají počítačovým hrám na hrdiny.

Pro stručný přehled typů postav použiji členění z knihy o teorii literatury Josefa Peterky (2007, s. 217 – 227). Z hlavního hlediska se postavy dělí na hlavní a vedlejší. V RPG hrách hlavní postavu zastupuje sám hráč se svou postavou, vedlejší postavy jsou řízeny počítačem a reagují na hlavní postavu podle jejího chování nebo na její vyzvání. Z etického hlediska lze vyčlenit postavy kladné a záporné. I hry na hrdiny obsahují oba tyto typy, které jsou rozvrženy ve fikčním světě. Sám hráč v roli hlavní postavy si svým způsobem může zvolit, k čemu se přikloní (např. jestli bude poctivý a ostatní postavy s ním budou vycházet, nebo bude krást, což mu ale může zhoršit navazování kontaktu s jinými postavami, posléze i jeho společenský status). Častými úkoly bývá právě zneškodnění těchto škodlivých postav (vypátrání lupiče či podvodníka aj.).

Z hlediska formy fikce se postavy člení na přirozené, nadpřirozené, fantastické a antropomorfované. Užití jednotlivých druhů postav záleží na literárních žánrech, v RPG hrách však nelze postavy brané z tohoto hlediska striktně zařadit, jelikož fikční světy počítačových her vytváří světy rozmanité, kde se jednotlivé typy postav mohou potkávat. Tak se stane, že člověk jako lidská rasa rozmlouvá s tygrem, který má na sobě oblečení a vyučuje ostatní postavy řemeslu, pak se dá do řeči s místním kouzelníkem nebo sedí u stolu s postavou, kterou není možné včlenit ani do jednoho typu, protože je to prostě „zrůda“ podobající se sloučenině několika zvířat najednou. Obydlení fikčního světa závisí především na tvůrci hry, ale do jisté míry odpovídá i aktuálnímu světu – obyvatelé žijí a sdružují se ve městech, v přírodě se vyskytují spíš divoká zvířata či banditi.

Zajímavou součástí postav je také jejich charakterizace. Postava může být charakterizována buď přímo (pomocí podstatných a přídavných jmen), nebo nepřímo (činností, jejím vzhledem, řečí a způsobem uvažování či prostředím, ve kterém se pohybuje). Pokud budeme na postavy počítačové hry na hrdiny nahlížet z tohoto hlediska, i zde se dají odlišit tyto dvě formy charakterizace. Přímou jsou charakterizovány především hlavní postavy, jež si hráč na začátku hry vybírá právě podle jejich charakteristik (rasa, schopnosti a dovednosti, v čem vynikají, jak vypadají apod.), ty se

však v průběhu hry proměňují (většinou se jedná o zlepšování jednotlivých dovedností a schopností). U některých her lze tyto charakteristiky nalézt nejen u postav hlavních, ale i u všech ostatních. Vedlejší postavy se však charakterizují hlavně nepřímo, hráč se o nich dozvídá z náhodných rozhovorů, vyprávění – tato forma však může být také nespolehlivá, protože jednotlivé postavy se k těm druhým staví třeba odlišně, znají je jen z doslechu apod.

Postavy se musí také nějakým způsobem do fikčního světa uvést, čímž se zabývá opět Doležel (2003, s. 85). Buď lze postavu uvést rovnou, ihned (setkání, náhoda atd.), nebo postupným uváděním, kdy se o ní mluví v její nepřítomnosti a teprve později do fikčního světa vstupuje osobně. Tyto způsoby se objevují nejen u literárních děl, ale i u počítačových her. Hráč v roli své vytvořené postavy má třeba možnost zastavit náhodné kolemjdoucí a zkusit si s nimi popovídat (ty to buď odmítnou, nebo přijmou). Při rozhovoru tak mohou zjistit, že postava, se kterou se zdrželi, může v příběhu hrát důležitou roli. V jiném případě pak naopak od několika postav slýchají o jedné a té samé postavě, kterou osobně potkají až mnohem později, tudíž o ní třeba už ví, že má problémy se zloději nebo se jí ztratil přítel. Tyto získané informace hráči mnohdy pomohou k plnění úkolů. Buď se jim tak doplní potřebná fakta vztahující se k hlavnímu příběhu, nebo jim rozhovor umožní zahrát si samostatnou epizodu ve velkém příběhu (například když se postava zmíní o zloději, který jí každý večer vykrádá sklep, hráč má většinou možnost se k ní připojit a pomoci jí zloděje chytit).

Fikční světy s více osobami jsou mnohem složitější než světy s jednou osobu a právě u nich Doležel (2003, s. 105-119) zdůrazňuje interakci jako prostředek k vytvoření určité sestavy konatelů (tedy těch, kteří konstruují příběh). Ne všechny postavy rozsáhlého fikčního světa se totiž interakce účastní. Podoby interakce jsou různé – přímý fyzický kontakt, komunikace (v počítačových hrách dokonce i neverbální – gesta, mimika). S interakcí však také souvisí otázka moci (vztahu podřazenosti a nadřazenosti), která se ve fikčním světě projevuje. Tento vztah se promítá i do počítačových her, kde také funguje různá hierarchie postav (např. hráč v roli své postavy vstoupí do vojenských služeb a musí poslechnout rozkazy nadřízeného). Tím, že postavy fungují jako jednotlivci, zároveň se však sdružují do společenských skupin, vzniká fikční svět společenský.

3 INTERPRETACE A ANALÝZA VYBRANÉ POČÍTAČOVÉ HRY

3.1 Představení hry

Pro svou praktickou část práce jsem si vybrala hru The Elder Scrolls IV: Oblivion. V této kapitole bych ji chtěla představit a vysvětlit, proč jsem si vybrala zrovna ji.

Hra The Elder Scrolls IV: Oblivion (dále už jen TES IV) je velmi vydařená RPG hra čili hra na hrdinu, která vznikla v roce 2006¹² a mezi veřejností i odborníky je považována za jednu z nejlepších svého žánru. Důvodů k tomu je mnoho – poutavý příběh s nespočtem malých epizod, které si volí sám hráč, krásná vizuální stránka zobrazující celý fikční svět, jeho široké možnosti (nejen obrovská prostorová kapacita, ale i velký výběr v chování a jednání postavy) a zároveň jeho téměř nezaregistrovatelné hranice (celý svět působí tak přirozeně, že hráči vůbec nepřipadá, že by nějaké omezení mohl mít), konečně také obrovské množství textu.

TES IV je součástí ságy, jejíž počátky sahají až do devadesátých let. Postupem času se však hra vyvíjela a obměňovala, až dospěla do současné vypracované podoby. Nyní se dokonce připravuje TES V, k němuž byl v letošním roce už představen trailer. Ke hře jakéhokoli dílu však hráč nemusí vlastnit díly předešlé, jelikož děj na sebe nenavazuje. Každý díl má svůj specifický příběh a hráč v něm vždy jiné poslání.¹³

Já jsem si tuto hru vybrala na doporučení s tím vědomím, že mám k dispozici i hry jiné. Hra si mě získala výše uvedenými přednostmi, a tak jsem se pustila do hraní.

3.2 Děj a příběh hry

V předešlých kapitolách jsem neustále upozorňovala na to, že počítačové hry tvoří autonomní světy, které se vytvářejí podle pravidel fikčních světů. Nyní bych chtěla ukázat, že i mnou vybraná počítačová hra TES IV konstruuje svůj svět tímto způsobem. Než se však dostanu ke konkrétnějšímu popisu, považuji za nezbytné stručně představit děj a příběh hry. Poslouží to k lepší orientaci čtenáře ve světě hry a v hlavní příběhové linii.

¹² Viz The Elder Scrolls IV: Oblivion, 10. 3. 2011, dostupné z WWW: <http://www.gamefiltr.cz/game/detail/video/21_the-elder-scrolls-iv--oblivion---.html>.

¹³ Viz The Elder Scrolls V announced, 10. 3. 2011, dostupné z WWW: <<http://planetelderscrolls.gamespy.com/fullstory.php?id=162212>>.

V dalších kapitolách se totiž dostanu k jednotlivým narativním kategoriím a případné pasáže, které by vysvětlovaly děj, by odváděly pozornost od důležitých informací.

Děj se odehrává v oblasti Cyrodiil na kontinentu (v království) Tamriel a planetě Nirn. Tento svět obývá zhruba deset ras obyvatel a historie země je velice pestrá. Pro účely této práce není nutné ji detailně popisovat, ale veškeré informace o ní lze najít na internetu¹⁴. Celý velký příběh začíná tím, že se hráč v roli své postavy ocitne ve vězení. Neví kde, neví proč, neví za co. Zanedlouho se však ve vězení objeví vládce Uriel Septim se svou družinou oddaných strážců. Uriela pronásledují nepřátelé a právě skrz vězení vede tajná chodba ven z paláce. Uriel však v postavě vězně (hráče) rozezná postavu, kterou viděl ve svém snu, což mu přijde zvláštní a začne k ní cítit náklonnost. Svěří mu, že je nyní jeho země v nebezpečí, a nechá vězně jít kousek s ním. Později se však rozdělí a postava vězně si musí najít cestu ven sama. Hned, jak to udělá, setká se opět s vládcem, jenž z něho cítí naději. Za úprku před nepřáteli mu proto vypráví velké tajemství. Vládce ví, že zemře a nemá oficiální následníky. Království Tamriel je tak v ohrožení existence. Útočí na něj totiž hrozby Oblivionu. Oblivion je samostatná „země“, sféra, peklo plné nestvůr, jejichž vládce si chce podmanit Tamriel. Uriel tedy předá vězňovi Amulet králů – symbol vládce, který se předává po generace – a požádá ho, aby našel jednu osobu, která může Tamriel ještě zachránit. Pak příběhne nepřítel a císaře zabije.

Tímto úvodem začíná celý velký příběh Cyrodiilu. Cílem hry je tedy odvrátit nebezpečí Oblivionu, čehož lze dosáhnout tím, že hráč najde danou osobu, která mu pomůže v těžkém poslání, jež na něj naložil Uriel. Hlavní linie příběhu spočívá v nalezení dalšího žijícího následníka trůnu, který může zapálit Dračí oheň a uzavřít tak veškeré brány Oblivionu, kterými se nestvůry dostávají do Tamrielu. Tuto hlavní linii však potkávají všelijaké komplikace a doplňují ji ještě menší a kratší příběhy, které si volí sám hráč. Aby hru ale mohl dohrát, tuto hlavní linii splnit musí. Malé epizody si pak vybírá většinou podle toho, jak se mu zdají zajímavé, co ho láká či kam ho zavane náhoda (o jaké epizody se může jednat, jsem vysvětlila v teoretické části a ještě se k nim vrátím v některých kapitolách části praktické).

¹⁴ Viz The Elder Scrolls IV: Oblivion – historie, 10. 3. 2011, dostupné z WWW: <<http://oblivion.bonusweb.cz/codex/historie.html>>.

3.3 Svět hry jako fikční svět

Nyní už k tomu, jak nahlížet na počítačovou hru jako na autonomní fikční svět. Svět hry TES IV je samostatný a bez jakéhokoli odkazu na to, že má něco společného se světem aktuálním a to i přesto, že ho v něm jeho autoři utváří. Svět TES IV je světem zakotveným v určitém prostoru, čase, s jistými postavami, avšak je to svět, který se profiluje jako fikční. V žádném případě ho nelze aktualizovat. Nikdy v našem aktuálním světě nenastane svět oblasti Cyrodiilu s vládcem Urielem a bránou do Oblivionu. Z toho je tedy patrné, že definice fikčního světa, kterou jsem uplatnila v teoretické části o fikčním světě, může být aplikovatelná i na konkrétní vybranou hru.

Fikční svět TES IV je utvářen především textem a zároveň vizuální složkou (která tu oproti knize také vystupuje). Vizuální složka svět už jen dotváří (v případě této hry však znamenitě), oproti tomu text ho konstruuje, a proto je složkou podstatnější. Text píše příběh velkého světa Tamrielu, vymýšlí mu dění a dobrodružství, zároveň o něm i referuje. Bez vzniklého textu by neexistoval svět ohrožený nestvůrami Oblivionu, jehož jedinou šancí se stává zpočátku neznámý vězeň. Svět hry TES IV je díky tomu velice široký, zdá se až nekonečný. Je do detailu propracovaný a i jeho nepatrné částičky na sebe navazují a tvoří neuvěřitelně celistvý svět. Pokud chce hráč vstoupit do tohoto světa, musí si osvojit jeho pravidla, přistoupit na ně a hrát podle nich.

U této hry lze pozorovat ještě jednu zajímavost. Hra totiž netvoří pouhý fikční svět Cyrodiilu, který je jednoznačně hlavním místem dění a většina příběhu se odehrává právě v něm. V TES IV jsou vlastně fikční světy dva. Za ten druhý lze považovat sám Oblivion. Oblivion totiž zastupuje svět úplně jiných pravidel, s jinými obyvateli, hodnotami, morálkou, ambicemi. Můžeme zde vidět až pohádkový střet dobra a zla, kdy Tamriel vystupuje na straně dobra, světa, v němž se lidé mají vcelku dobře, vycházejí spolu až na drobné nešvary, je to svět uspořádaný, žijící svým životem, svět civilizovaný. Oblivion jako svět zla, který chce získat víc, než by měl, a nebojí se jít přes mrtvolu a velké válečné střety. Tyto dva světy se odlišují i vizuální složkou. Tamriel představuje svět s malebnou krajinou, kterou může pokazit snad jen špatné počasí. Oblivion se oproti tomu jeví jako peklo – láva, ošklivá stvoření, častá spojení červené a černé barvy. Pokud však chce hráč hru dohrát do konce a zachránit krásný Tamriel, musí projít i pár míst ošklivého a zlého Oblivionu.

V teoretické části v kapitole o možnostech narativních světů jsem se snažila vysvětlit, jak vlastně fikční světy vznikají, v čem spočívá jejich hybná síla. Na stejném

principu se dávají do chodu i počítačové hry, v našem případě konkrétně TES IV. I zde byly do původního světa bez pohybu a konkrétního zakotvení uvedeny jednotlivé entity potřebné k zaktivizování fikčního světa. Teprve postupně se svět uváděl do konkrétnějších míst a času (k nim až v kapitolách jim vyhrazeným), byla přidána i přírodní síla. Tu ve hře zastupuje především počasí, které je proměnlivé a závislé právě na čase a místě, ve kterém se hráč nachází. Tyto přírodní síly pak mohou hru komplikovat (např. se může objevit mlha, která zhorší viditelnost, začne pršet apod.). Nejdůležitější složku i v počítačové hře TES IV reprezentují právě osoby, které ustanovují společenský svět. Jedná se tedy o svět s více osobami. Přesný počet obyvatel tohoto herního světa jsem nikde nenašla, ale některé internetové zdroje uvádějí až několik tisíc obyvatel Tamrielu¹⁵. Díky nim a hlavnímu hrdinovi (tedy hráči) vznikají nové události, které podněcují další, a začíná se tak tvořit příběh provincie Cyrodiil kontinentu Tamriel. Tyto postavy ho pomáhají tvořit nejen díky interakci s hlavním hrdinou, ale také díky interakci mezi sebou. Jejich rozhovory si totiž hlavní hrdina může vyslechnout i přesto, že se jich sám neúčastní.

Obecně svět TES IV funguje podle svých pravidel, která jsou řečena v textu hry. Pokud se tak nestane, hráč reaguje podle návyků ze světa aktuálního, což obvykle bývá dobrou volbou. Nesmí se totiž zapomínat, že autoři, kteří určují hranice světa fikčního a aktuálního, pocházejí stejně jako hráč právě z tohoto aktuálního, proto se jejich způsob řešení často shoduje. Pokud však aplikace volby podle aktuálního světa nefunguje, hráč si špatně osvojil pravidla světa fikčního. Pokud se ale zlepší a naučí se přemýšlet jako obyvatel světa Tamrielu, zcela jistě se dopravuje konce.

Než přejdu k samostatným narativním kategoriím, chtěla bych ještě zdůraznit, že svět hry TES IV je založen na tzv. freeform¹⁶, což se překládá jako volná forma hraní. V podstatě to znamená to, že hráč si může jít, kam chce, povídat si, s kým se mu zachce. Autoři hry tudíž nemohli ponechat nic náhodě a zkonstruovali všechny možné kombinace, čímž hře přidali nádech reálnosti. Jako příklad uvedu následující situaci - když chce hráč splnit úkol, musí se přesunout do jiného místa, kde ho čekají jeho kolegové. Cestou přes les si však všimne nějaké zříceniny a rozhodne se na ni podívat. To ale nemusí udělat každý hráč. I přesto však autoři na tuto možnost reagovali a místu zříceniny přiřkli určitý

¹⁵ Viz The Elder Scrolls IV: Oblivion – recenze, 11. 3. 2011, dostupné z WWW: <http://bonusweb.idnes.cz/pc/recenze/the-elder-scrolls-iv-oblivion-d2m-/clanek.A060402_tes4oblivion_bw.idn>.

¹⁶ Viz The Elder Scrolls IV: Oblivion, 10. 3. 2011, dostupné z WWW: <<http://pc.hrej.cz/recenze/the-elder-scrolls-iv-oblivion-304/>>.

význam (hráč tam najde zajímavou listinu, věc apod.). Tyto malé epizody přidávají fikčnímu světu na věrohodnosti a utvářejí ho do nejmenších detailů. Všechno dohromady pak zkonstruuje nesmírně bohatý fikční svět, který hráče okamžitě pohltí.

3.4 Způsob vyprávění ve hře

V teoretické části jsem představila možné typy vypravěčů a formy, jimiž se nejčastěji prezentují. Nyní bych se tedy zaměřila na to, jací vypravěči vystupují ve světě TES IV a jakým způsobem v něm fungují.

Příběh TES IV je prezentován z pohledu jedné postavy čili hlavního hrdiny. Hráč si ji na začátku hry sám vybere a celý svět pak vnímá jejím prostřednictvím, splyne s ní. Uplatňuje se zde tedy vyprávění v ich-formě. Tento způsob hráči umožňuje se s postavou sžít, vidět svět jejíma očima.

Z hlediska kategorií je ve hře nejvíce přítomen vypravěč osobní, jenž je zastupován vždy jednotlivými postavami fikčního světa. Formu osobního vypravěče má i úplný začátek hry, kdy král Uriel Septim vypráví o minulosti své země z vlastního pohledu (říká, kolik mu je let, jak to bývalo za starších časů, co se změnilo a jaké následky to bude mít do budoucna apod.). Celý příběh je potom vyprávěn postavami, se kterými se hlavní hrdina (hráč) setká a promlouvá s nimi. Většinou je musí sám o rozhovor požádat. Pokud se však nachází v jejich bezprostřední blízkosti, tak se někdy stane, že ho postava osloví sama (většinou kvůli prosbě, žádosti o pomoc, možnosti výdělků aj.). Tyto rozhovory se realizují jako dialogy mezi postavou a hlavním hrdinou, přičemž informace, jež nám postava říká, se zobrazují ve formě textu na monitoru. Hlavní hrdina pak na tyto odpovědi může reagovat pomocí již předem nastavených otázek. Pokud mu postava vypráví pouze „drby“, které ani nemusí být založeny na pravdě, je na hráči, zda si jich bude všimnout, nebo je vypustí jako nepodstatné. V případě, že hráči budou postavou sděleny informace podstatné pro postup ve hře či nápomocné při plnění úkolů, uloží se automaticky do zvláštní složky vytvořené pro tyto informace. K těmto informacím se pak může hráč kdykoli vrátit zpět, aby si je připomněl. Vždy se zaznamenají v první osobě jednotného čísla, aby splynuly s postavou – například: Od Uriela jsem se dozvěděla, že Cyrodiilu hrozí nebezpečí. Měla bych vyhledat osobu, o níž mi Uriel před svou smrtí vyprávěl. Z tohoto příkladu je patrné, že se v uložených faktech někdy vyskytuje i nápověda nebo doporučení, jak ve hře postupovat dál. Jestli toho hráč využije, to už závisí pouze na něm.

Je však nutné zdůraznit, že jako postavy v roli vypravěčů lze označit pouze ty, které ve své řeči vyprávějí o nějaké události, odkazují k něčemu, jež je podstatné pro celý příběh. Tyto postavy mnohdy zastávají funkci průvodce, který hráče „provází“ daným úkolem, pomáhá mu ho vyřešit nebo ho alespoň navede správným směrem k úspěšnému řešení. Samotné provedení úkolu však spočívá jen na hráči. Tyto formy vypravěče využívají postav právě proto, že se z hlediska příběhu zdají k jeho vyprávění nejvíce kompetentní (např. vyprávění o minulosti daného království nejvíce přísluší právě samotnému králi nebo i kronikáři). Ne všechny postavy lze však považovat za vypravěče. Mezi ty „nevypravěče“ spadají ty, jež sice komunikují s hráčem, ale jejich výpovědi pouze pomáhají příběh utvářet, ale ne vyprávět.

S osobními vypravěči v podobě konkrétních postav také souvisí jejich nespolehlivost, o které jsem se stručně zmínila i v teoretické části. Nespolehlivost vypravěčů ve světě TES IV spočívá v tom, jakou postavu zastupují. Pokud je vyprávějším postavou z lidu (vesničan, žebrák...), tak většinou nedisponuje zásadními informacemi a většinu z nich zná pouze z doslechu. Mnohdy tak obyvatelé všelijakých vesniček vyjadřují své názory na danou situaci, tudíž se nemusí brát jako směrodatné. Pokud však hrdina vyslechne víc podobných informací, nelze je považovat za úplně nehodnotné. Na druhou stranu za zcela spolehlivé se považují informace získané od postav, které se podílí na hlavní linii příběhu (král, nástupce krále, kněz, královská stráž...) a jimž jde o zachování království.

Hlavní hrdina však nemusí být pouze zúčastněný v rozhovoru, ale může také fungovat jako neosobní vypravěč (oko kamery) a to tím způsobem, že prochází městem, vesnicí či krajinou a všímá si okolí, co se kde děje, popřípadě může vyslechnout rozhovory ostatních postav. V tomto případě však nemá šanci získat konkrétnější informace a ocitá se ve funkci pozorovatele. K typu neosobního vypravěče se ještě vrátím v kapitole o prostoru hry.

Svět TES IV se utváří také pomocí vševědoucího vypravěče, ačkoli zcela minimálně. Tento typ vypravěče se tu vyskytuje nejčastěji v pozici rádce a pomocníka. Jedná se o krátké texty, které se na monitoru objevují ve chvílích, kdy technická stránka počítače potřebuje získat čas např. na načtení oblasti či přemístění postavy. Tyto texty jsou psány er-formou a slouží jako nápověda při orientaci nebo osvojování si pravidel fikčního

světa. (Např. Uriel Septim je přímým potomkem Tiberia Septima. Této zemi vládne již sedmdesát let.)

S vyprávěním příběhu souvisí také jeho uspořádání. V teoretické části zabývající se tímto tématem jsem už poukázala na to, že počítačové hry v sobě obsahují volnost při tvorbě příběhu. Nepovažujme ji však za volnost bez hranic. Hlavní linií příběhu hry TES IV je to, že hrdina musí najít právoplatného dědice trůnu po Urielovi Septimovi, odvrátit nebezpečí Oblivionu zapálením Dračího ohně a zachránit tím Tamriel. Tento hrubý nárys v sobě však obsahuje spoustu malých úkolů, které je třeba vykonat v jisté následnosti. (Nejdříve hrdina musí dědice nalézt, potom ho dopravit na bezpečné místo a zajistit mu ochránce. Jelikož je mu ale odcizen Amulet králů, jenž je k zapálení Dračího ohně potřeba, musí hrdina ve všech různých koutech země posbírat důležité artefakty. To je spojeno s dalšími nesnadnými boji a úkoly. Teprve když najde všechny artefakty, může s nástupcem trůnu zavřít hlavní bránu do Oblivionu a ukončit tak hrozící nebezpečí.) Vedle hlavního děje existují i již mnohokrát zmíněné malé epizody (v teoretické části nazývané jako krátké dějové sekvence) se svými počátečními a finálními stavy (viz kapitola o uspořádání příběhu v teoretické části práce). V TES IV se tak otvírají možnosti řešení různých situací (např. hrdina dostane za úkol vypátrat zloděje a lapit ho, když ho chytne, může se rozhodnout, jestli ho udá, nebo jestli od něj vezme úplatek). Tyto možnosti jsou ale omezené, aby na jejich výsledek pak mohl příběh opět navázat (když hráč vezme úplatek, postava mu zlepší schopnost akrobacie, když ho nevezme, dostane peněžní odměnu od zadavatele práce). Veškeré malé epizody ale nemění nic na hlavním příběhu, který si udržuje svou dominantnost a k dohrání hry je potřeba jeho vyřešení.

3.5 Pojetí času a prostoru ve hře

3.5.1 Prostor

Interpretaci kategorie časoprostoru ve vybrané hře začnu stejně jako v teoretické části prostorem. Jak už jsem lehce naznačila na začátku, příběh hry TES IV se odehrává v oblasti Cyrodiil, která je součástí většího království Tamriel, a vše se nachází na planetě Nirn. Samotný příběh se však vztahuje pouze k území Cyrodiilu, do něhož patří několik měst (kolem deseti). Největší město se jmenuje Imperial City. Vyniká nejen svou největší

rozlohou (v porovnání s ostatními), ale i svými službami. Jakožto v hlavním městě v něm lze nalézt spoustu obchodů, hospod, cechů (sdružují lidi stejných zájmů – existuje cech mágů, bojovníků apod.), dále kostel či zahrady. Další města nesou názvy jako např. Chorrol, Anvil či Kvatch. Je zajímavé si povšimnout, že oblast Cyrodiil sousedí s oblastí zvanou Morrowind, v níž se odehrával příběh předešlého dílu hry (tedy TES III), či s oblastí Skyrim, která je dějištěm příběhu dílu nadcházejícího a teprve připravovaného (TES V).

Prostředí příběhu odpovídá středověku v našem aktuálním světě, podle čehož i vypadá – kamenné domy, jednoduchá vybavení domů, jednoduchá zařízení, stráž s těžkou zbrojí (brnění a meče), oblečení obyvatel či prostředky dopravy (především koně). Oproti středověku, jak ho známe my, však na mě prostředí hry působí až neuvěřitelně čistě. To umocňuje i fakt, že všechna města obklopuje krásná příroda, avšak divoká. Hráč v ní může narazit nejen na srny nebo vlky, ale i na ozbrojené bandity. Města mezi sebou mají poměrně velké vzdálenosti, tudíž hráč v tomhle okamžiku ocení již zmíněný freeform, který mu umožní vydat se do kopců a celou krajinu si projít a prohlédnout podle své libosti.

Na prostor hry TES IV se dá aplikovat i pět typů narativního prostoru podle Ryanové, o kterých jsem mluvila už v teoretické části. Prostorové rámce (první typ) zde fungují stejně jako u literárního díla s tím rozdílem, že v této hře jsou ještě podpořeny zorným polem. Prostorový rámeček tak splývá s pohledem hlavního hrdiny do prostoru (ať už otevřeného nebo uzavřeného). Zasazení příběhu (druhý typ) už jsem popsala v prvním odstavci (jedná se o oblast Cyrodiilu, za jehož hranice už příběh nesáhá). Prostor příběhu (třetí typ) obsahuje veškerá místa, kterých se děj týká (města, jeskyně, sklepy atd.). S narativním světem (jako světem příběhu – čtvrtý typ) je to u hry TES IV trochu složitější. Ačkoli různorodé úkoly dané textem hráče ženou na konkrétní místa, kam se musí dostat, může si cestu zvolit. Tímto způsobem se pak dostane i na místa, která nejsou přímým dějištěm samotného příběhu. Hráč tak pozná širší prostředí, než kdyby se striktně držel instrukcí, na druhou stranu se mu téměř nikdy nepodaří projít celou oblast (pokud si na to tedy nevyhradí zvláštní čas), a tak se ponechává i nadále prostor hráčově fantazii, v níž si svět hry dotváří. Ve světě TES IV se tato fantazie týká i sousedních oblastí, do kterých hráč v tomto díle nemá vůbec přístup. Jeho fantazie si však představuje obrovské nepoznané plochy země, ačkoli je nikdy neviděl. Narativní univerzum (pátý typ) by se v této hře dalo chápat jako začlenění prostoru příběhu

do obecného kontextu vnímání světa, k čemuž se svým způsobem přibližuje pojetí, že se nachází na planetě Nirn a má geocentrické vnímání světa.¹⁷

Samostatnou otázkou je i hledisko perspektivy užitá ve hře TES IV. V teoretické části jsem apelovala na to, že v RPG hrách je perspektiva z pohledu hlavního hrdiny neměnná. To platí i u mnou vybrané hry. Vše se odehrává z pohledu jedné/hlavní postavy (tedy hráče). Nemožnost střídat hlediska a vidět svět i z pohledu jiných postav se zde vynahrazuje možnostmi vybrat si perspektivu, z níž hráč bude svět nahlížet. Jedná se o ptačí perspektivu se všemi možnými vzdálenostmi k postavě (čím dál je od postavy, tím zabírá širší pohled na okolí). Vedle této možnosti hráč může nahlížet ze svého pohledu, který se omezuje na jeho zorné pole. Já jsem v průběhu hry dávala přednost „svému“ pohledu, jelikož ten dodává pocit, že člověk je součástí fikčního světa, že se v něm pohybuje a dívá se na něj z přirozeného pohledu (výšky člověka). Hráč si tak připadá jako obyvatel Cyrodiilu, jehož se veškeré dění v něm bezprostředně týká. Pohled z ptačí perspektivy jsem využívala pouze v situacích, kdy jsem si chtěla prohlédnout rozsáhlejší okolí zasazené v kontextu krajiny.

Hledisko perspektivy se překrývá s kategorií vypravěče, jelikož hrdina svět pozoruje, ale nijak do něj nezasahuje. Funguje tu doslova jako oko kamery, které zachycuje vedle nápadných věcí i detaily. Toto pozorování mu umožňuje poznávat fikční svět, chápat ho a obdivovat bez jakýchkoli doprovodných komentářů.

V závěru o kategorii prostoru se ještě budu věnovat možnostem nabývání prostorových informací podle Ryanové (rozebráno v teoretické části) a jejich využití ve hře TES IV. Oba dva typy se zde totiž uplatňují. Cesta jako typ první zde má téměř neomezené hranice, což souvisí s utvořením hry jako freeform. Hrdina se může procházet téměř kdekoli – ve městě, v přírodě, v jeskyni, po domě, dokonce někdy využije loďku nebo si sám zaplave. Určité omezení lze vidět například v tom, že hráči se nepodaří překonat překážky, přes které by se nedostal ani v aktuálním světě (např. nedokáže vylézt příliš strmý kopec, pokud bude pod vodou příliš dlouho, utopí se apod.).

Druhým typem je utváření mentální mapy jakožto uspořádání si příběhu a celkové podoby fikčního světa v hráčově hlavě. Ve hře TES IV k tomu významně napomáhají klasické mapy prostoru. Hráč má k dispozici mapu celé oblasti Cyrodiilu, v níž se

¹⁷ Viz The Elder Scrolls IV: Oblivion – historie, 10. 3. 2011, dostupné z WWW: <<http://oblivion.bonusweb.cz/codex/historie.html>>.

na začátku hry vyskytují pouze místa důležitá pro základní rozehrání hry. V průběhu hry, kdy hráč objevuje a navštívuje místa nová, se mu postupně odkrývají i na mapě a může se na ně vracet. Navracení se dá uskutečnit dvojí podobou. Buď hráč půjde otrocky celou cestu poctivě pěšky, nebo si místo na mapě vyhledá a kliknutím myši se na něj jednoduše přenese. Druhá možnost ušetří spoustu času hlavně v případě, že hrdina plní úkol, při němž musí obejít víc míst a některá dokonce několikrát.

TES IV však poskytuje mapy nejen oblasti jako celku, ale také mapy jednotlivých měst a jeskyní, které se hráči objeví, když se v nich ocitne. Bez takovýchto map by bylo téměř nemožné dostat se z jednoho konce podzemí/jeskyně na konec druhý. Podzemní chodby se neuvěřitelně proplétají a točí, opět se hráči ale odkrývají pouze části, jimiž už procházel.

Hra TES IV poskytuje hráči ještě jednu pomůcku pro orientaci v prostoru – buzolu. Tu má hráč neustále na obrazovce a červená šipka mu ukazuje správný směr, kudy se vydat při řešení jednotlivých úkolů (jelikož jich však je ve hře spousta a někdy i najednou, hráč si daný úkol musí nastavit jako aktivní úkol, aby buzola věděla, kam ho zavést). V případě, že se řešení skrývá v nějaké budově nebo konkrétní části jeskyně a hráč na dané místo dorazí, barva šipky se změní na zelenou, což je signál, že se hráč nachází blízko místa nálezu.

3.5.2 Čas

Hra TES IV má i své vlastní pojetí času. Jak už jsem vysvětlila v teoretické části, čas fikčního světa se odlišuje od času světa aktuálního, což platí i zde. Lze tu však pozorovat podobný systém jako v aktuálním světě, který světu udává řád a uspořádanost. Stejně v něm funguje např. den a noc, které se střídají po dvanácti hodinách, čili celý den trvá dohromady dvacet čtyři hodin jako v našem skutečném světě. Veškeré dny mají své názvy (např. pátoslav, čtverák, slavoj, světlice...) a jelikož se neustále opakují dokola, tvoří tak něco, co se podobá našim týdnům. Větší celky, jež jsou z těchto dnů utvořeny, by se daly přirovnat k našim měsícům (ve hře je to např. krbec). Nechybí zde ani datování letopočtů, jehož pojetí se zdá složitější. Jeho grafická podoba vypadá např. 3E433, kde 3E značí třetí éru fikčního světa a 433 označuje rok dané éry.

Ve hře existuje pro čas zvláštní kolonka na obrazovce, na kterou se hráč může kdykoli podívat a zjistit tak, kolik je hodin, v jakém se nachází dni, měsíci či v éře. Na časovost (nejen ve významu času, ale i v trvání času) se ve hře klade poměrně velký

důraz, jelikož podle ní vše funguje. V každodenním životě fikčního světa se to projevuje například tak, že obchody a hostince jsou otevřeny pouze přes den, v noci se tam nikdo nedostane. Hráč má sice možnost zámek vypáčit, ale pokud ho někdo uvidí, tak na něj zavolá stráž a uškodí to jeho pověsti. (Pak si nese následky různých podob – obyvatelé se s ním nebaví, nevěří mu, nedostane práci apod.) Čas hraje důležitou roli i při plnění některých úkolů. Hráč v nich například pátrá po nešvarech skupinky obyvatel a zjistí, že vykrádají sklepy v určitém hodinu. Proto musí jít na místo a počkat, až ten určitý čas nastane. V tu chvíli se zloděj objeví a hráč ho může polapit. Už v teoretické části jsem ale upozornila na to, že hráč je vlastně pánem času, protože má možnost si ho posouvat dopředu, aby v těchto případech nemusel čekat příliš dlouho. (Nutno však podotknout, že hodina ve světě hry rozhodně neodpovídá hodině v aktuálním světě, ale trvá kolem pár minut času světa aktuálního.)

Ve světě hry TES IV se uplatňuje i širší pojetí času v terminologii světa skutečného: minulost, přítomnost a budoucnost. Minulost se přechovává v textu jednotlivých postav, které o ní vyprávějí, a ve složkách, jež uchovávají důležité získané informace z rozhovorů (o způsobu zachování jsem mluvila už v praktické části v kapitole o vyprávění). V TES IV se minulost zachovává i v knihách, které se nacházejí na poličkách v domech obyvatel, v kláštorech, u kněží, na hradech ... Hráč si je může kdykoli přečíst, listovat si v nich. Většinou se jedná o knihy, které pojednávají o historii země v různých érách, pomocí nich si hráč utváří celistvý obraz země (čím si prošla, kdo jí vládl aj.). Mnohdy se tam ale objevují i knihy, které napovídají, jak si zlepšit kouzelnické (i jiné) schopnosti, kdo a kde je vyučuje, proč je dobré jimi disponovat. Přítomnosti odpovídá aktuální pozice hrdiny ve hře a budoucnost je otázkou volby. Je dobré si uvědomit, že hrdina ve hře TES IV má ve svých rukou nejen budoucnost své osoby (jak se bude chovat a jak na to bude reagovat okolí), ale budoucnost celé země Tamrielu, přednostně tedy oblasti Cyrodiil.

Nyní bych se ještě zastavila u toho, jak ve hře TES IV funguje chronologie a retrospektiva. Některé příklady jsem už uvedla v teoretické části a vybraná hra se od nich téměř neliší. Ačkoli si celý příběh teprve skládá a píše sám hráč, je zachována určitá logická následnost a podmínky, jež se musí dodržet. Hráč prostě nemůže zachránit svět Tamrielu, aniž by neuzavřel hlavní bránu do Oblivionu. Tu se mu zase nepodaří uzavřít, pokud neposbírá všechny artefakty k tomu nezbytné. Rámec hlavního příběhu a jeho chronologii prostě nelze porušit. Stejně tak není možné porušit ani chronologii malých

epizod, kde je také mnohdy nutné dodržet určité postupy. Celkově se jim však ponechává větší volnost. Jakých epizod a v jakém pořadí se hráč zúčastní, spočívá však pouze na něm.

Retrospektiva se ve hře TES IV využívá především ve formě retrospektivních pasáží. Ty se vyskytují nejčastěji ve vyprávění jednotlivých postav a slouží hlavně k tomu, aby hráči vyložily buď minulost týkající se Cyrodiilu, nebo ho zasvětily do nedávných událostí, které se na území staly. Hráč tak získává přehled o fikčním světě z různých pohledů. Dostává se mu tak informací nejen obecných, ale i důvěrných o jednotlivých obyvatelích.

3.6 Postavy hry

Svět hry TES IV se zcela nepochybně řadí mezi fikční svět s více osobami. Nejdůležitější roli tu však hraje hlavní hrdina, a proto se mu budu věnovat nejdříve jako hlavní postavě celého příběhu oblasti Cyrodiil.

Hlavního hrdinu si na začátku hry volí hráč pomocí předem daných, avšak velice rozmanitých kategorií (tuto volbu jsem trochu popsala už v teoretické části v kapitole o charakteristice počítačových RPG). V případě hry TES IV je výběr z jednotlivých kategorií opravdu velmi rozmanitý a já jsem strávila poměrně dlouhou chvíli tím, abych si vytvořila postavu sobě blízkou po všech stránkách. Nejprve si hráč musí vymyslet jméno své postavy, pod kterým bude po celou hru vystupovat. Poté si určí pohlaví a rasu. Svět TES IV poskytuje na výběr deset ras, přičemž u každé se objevuje její krátká charakteristika (v čem její představitelé vynikají, jakými disponují dovednostmi a schopnostmi, co jim příliš nejde). Po tomto základním výběru si hráč může nastavit maličkosti jako: tvar a odstín obličeje, styl, barvu a délku vlasů, tvar a barvu očí, věk či barvu pokožky. S tímto vším pak vstupuje do fikčního světa vybaven pouze základními schopnostmi na nejnižší úrovni. Jedním z cílů hráče je tedy i to, aby si svou postavu postupem času vylepšoval, trénoval ji a tímto způsobem zvyšoval hodnoty u jednotlivých schopností. Během hry si hráč ještě vybere své povolání a znamení. Z této volby plyne navýšení úrovně v adekvátních kategoriích. Povolání si hráč zvolí jako první a to podle toho, jakou společenskou roli bude chtít ve fikčním světě vykonávat (válečník, čaroděj aj.). Znamení si vybírá o trochu později a to právě podle svého povolání. Znamení totiž zvyšuje hodnoty daných schopností a dovedností, čímž hrdinovi usnadňuje plnit úkoly. Takto zocelen se hráč tedy pouští do příběhu Cyrodiilu. Jak své potenciály využije při hře,

závisí už jen na jeho chytrosti (pokud jsem si tedy vybrala povolání rytíře, předpokládá se, že v souboji budu používat zbraně a ne míchat lektvary proti nepřítelům).

Ihned, jak se hlavní postava (já jako hráč) ocitne ve světě, vytvoří jí počítač vlastní složku s informacemi o ní samotné (v této složce hráč najde i mapu okolí, o níž jsem se zmiňovala v kapitole o prostoru hry). Složka obsahuje informace velmi podrobné a to včetně zdraví, výdrže a many (schopnost se uzdravit) hráče. Jednotlivé schopnosti jsou zde pojmenovány a jsou jim přiřazeny hodnoty, jakými se u postavy vyznačují (např. síla – 45, hbitost – 30 apod.), dovednosti taktéž (alchymie – 10, akrobacie – 20). Neznamená tedy, že pokud jsem si na začátku zvolila povolání rytíře, nemůžu se naučit kouzlit. Naopak hráč si během hry může svou postavu zdokonalovat ve všech oblastech a dané povolání či znamení ho nijak neomezuje, pouze zvýhodňuje v určitých kategoriích. Ve složce se také objevuje seznam splněných úkolů, vypsané odměny na hráčovu hlavu, jeho dobrá či špatná pověst, ukradené věci, počet odehraných dnů a spousta dalších skutků. Vedle toho tam hráč najde i výčet svého majetku – oblečení, zbraně, jídlo a pití, lektvary, svitky, knihy či kouzla. U každé této věci se automaticky ukazuje její hodnota, hmotnost a peněžní hodnota, za kterou ji hráč může prodat. V souvislosti s tímto bych ještě chtěla zmínit, že ačkoli si hrdina může posbírat jídlo a pití, tak sám činnosti s nimi spojené (jako snídaně, oběd, večeře atd.) nemusí provozovat, jelikož se berou jako automatické. Jídlo či pití se u něj realizují pouze v té podobě, že vypije ozdravný lektvar nebo lektvar, jenž mu poskytne nějakou schopnost (neviditelnost, plížení atd.). Oproti tomu spát občas musí. Pomáhá mu to uzdravit se z případných zranění a celkově se zregenerovat. Není to však otázka pravidelné aktivity, protože bojem se vysílí víc než třeba pozorováním nebo cestováním. To, že by si měl hrdina na chvíli odpočinout, hráč pozná podle jeho složky, která vykazuje informace o zdraví a oslabení. Pokud jsou hodnoty těchto kategorií příliš nízké, hráč by měl hrdinu nechat vyspat se alespoň pár hodin.

Pokud bychom tedy chtěli hlavního hrdinu nějak zařadit do nějaké obecné kategorie (např. podle dělení, jenž uvádím v teoretické části o postavách), tak to není možné, jelikož každý hlavní hrdina stejného světa Tamrielu se zcela odlišuje. V úvahu přichází až příliš kombinací všech možností. Já jsem si při výběru zvolila pro hlavního hrdinu ženskou postavu rasy Redguard, povolání rytíře ve znamení válečníka. Svou postavu považuji za kladnou, jelikož jsem se jí snažila vést s ohledem na pravidla fikčního světa Cyrodiilu, včetně jeho pravidel morálních (nekradla jsem, nic jsem neničila, podílela jsem se na záchraně světa apod.). Hlavní hrdina se v této hře vždy charakterizuje přímo a to pomocí vytvořené složky, o níž pojednávám v předchozím odstavci. Zároveň

se hrdina do fikčního světa uvádí vždy ihned, tedy okamžitě po jeho utvoření. Postava přichází do světa sice jako hotová, ale hráč ani nikdo jiný neví nic o její minulosti a v průběhu hry se o ní také nic nedozví. Pro hráče je tedy minulost nepoznanou a takovou i zůstane po celou dobu hry. Jeho úkolem tedy není zabývat se svou minulostí, ale ohlížet se do budoucnosti, pracovat na sobě a snažit se spolu s dalšími postavami zachránit svět Cyrodiilu.

Ostatní postavy lze považovat za vedlejší, ale přijde mi spravedlivé některé z nich označit jako hlavní postavy z vedlejších. Jedná se především o nalezeného následníka trůnu Martina Septima, kněze Jeuffreyho, jenž ho pomohl najít, generála Brutuse aj. Obecně bych je vymezila jako postavy, které se podílejí na záchraně Cyrodiilu a hráč je ve své cestě k odražení nepřátel z Oblivionu prostě nemine. Tyto postavy jsou ze své podstaty kladné, jelikož se spojí a snaží se vymanit z hrozícího nebezpečí. Nikomu záměrně neubližují a vzájemně si pomáhají. Ve hře se ale nevyskytují příliš velké podrobnosti o jejich životech, s výjimkou Martina Septima, o kterém se hrdina dozvídá jako o možném následníku trůnu, což s sebou přináší určitý příběh o jeho minulosti.

Jak jsem už jednou uvedla, celý svět Cyrodiilu se může skládat až z tisíce jeho obyvatel různých ras. Přesto však spolu vycházejí, až na obyčejné nesrovnalosti. Mají své životy, majetek, vzájemné vztahy, vyznávají náboženství – modlí se, pracují, chodí do hostinců atd. Hrdina během svého působení v tomto světě snad ani nemůže všechny postavy potkat. K některým se dostane prostřednictvím úkolů, s některými se dá do řeči sám od sebe, k jiným ho zavede náhoda. Náhoda ve světě hry však představuje předem naprogramovaný stav vytvořený autory hry, tudíž náhoda v pravém slova smyslu tu vlastně neexistuje. Většina postav se do příběhu uvádí postupně. Hlavní hrdina se o nich dozvídá od někoho jiného a teprve potom je pozná osobně. S některými z nich se setkává i vícrát během hry (např. v obchodě se zbraněmi stojí vždy stejný prodavač, kterému obchod patří). Tyto postavy jsou často charakterizovány nepřímo. Informace o nich hrdinovi poskytnou jiní obyvatelé, ale postava mu o sobě na setkání moc podrobností nevykládá. Jiná situace nastává, pokud je postava součástí úkolu. To se totiž v domnění, že jí hrdina pomůže, rozovídá o svých problémech a o životě.

Ve světě TES IV je velice důležitá interakce mezi postavami, bez ní by se stal svět nefunkčním. Jakými způsoby se interakce projevuje, jsem naznačila už v teoretické části. Stejným způsobem funguje i ve světě Cyrodiilu. Pokud hrdina prochází městem v denní dobu, může na každém rohu vidět rozmlouvající postavy. Ve světě se neustále něco děje,

téma hovoru se najde vždycky. Když s postavami mluví sám hrdina, rozhovor neprobíhá jako pouhá výměna informací, ale jako plnohodnotný akt komunikace. Na postavě lze rozpoznat mimiku obličeje při vyjadřování, někdy použije i gesta. Stejně tak někdy proběhne i fyzický kontakt ve formě předání věci či podání ruky.

Svět Cyrodiilu lze bez pochyby označit jako společenský svět. Postavy tu nefungují pouze jako jednotlivci, ale hrdina z nich cítí i pospolitost. Pospolitost obyvatel jednoho města a jednoho světa. Zvláštní soudržnost tu představuje i příslušnost k jednotlivým společenským uskupením. Příkladem takových uskupení jsou cechy – mágů, bojovníků aj. Pokud se hrdina stane jejich členem, musí poslouchat svého nadřízeného a dodržovat pravidla cechu. Na druhou stranu si tak vydělá peníze, zlepší své schopnosti a dovednosti, zvýší si svou úroveň a získá zkušenosti. Aby se hrdina mohl osobně podílet na záchraně Cyrodiilu, musí vstoupit do Čepelí (královská stráž a královští bojovníci). Tato hodnost mu svým způsobem ulehčí práci, protože se okamžitě stane důvěryhodnou osobou a většina obyvatel mu díky respektu z Čepelí poskytne důležité věci a informace. K tomuto členství se však vážou i povinnosti, které bychom mohli definovat jako rytířské ctnosti – ochrana panovníka a ochota za něj položit život, nezradit krále ani Čepele apod.

Postavy utvářejí velký příběh Cyrodiilu, ale zároveň i malé epizody, jež mu přidávají na reálnosti. Díky až neuvěřitelnému množství osob, jež svět obývají, dokáže hra hráče natolik pohltnout, že se vyloženě těší, až se do ní zase vrátí.

3.7 Využití a rozvoj různých typů gramotnosti při hraní hry TES IV

V předešlých kapitolách praktické části jsem ukázala, jaký svět představuje hra TES IV, jaký příběh v sobě skrývá a jak v něm fungují jednotlivé narativní kategorie. Nyní bych chtěla ukázat, že k hraní této hry je potřeba určitých schopností a dovedností, jež hra může i dále rozvíjet. Zároveň bych v této kapitole chtěla zdůraznit, že pokud se vybere správný žánr (mnohdy ale i konkrétní titul), tak počítačová hra klade na své hráče poměrně vysoké nároky v různých oblastech.

To, že hráč k hraní hry potřebuje už do jisté míry rozvinutou počítačovou gramotnost, snad není třeba dlouze rozebírat. Nainstalování a spuštění celé hry někdy zabere až příliš času, doplnění českých překladů taktéž. Současné hry požadují poměrně dobře vybavené počítače (náročnost na grafickou kartu, procesor či paměťovou kartu),

což může instalaci trochu zkomplikovat. Já jsem hru instalovala s pomocí druhé osoby znalé počítačů, protože se mi to samotné nepovedlo. Vzhledem k tomu, že grafická karta mého počítače zřejmě úplně neodpovídá požadavkům hry, jsem byla donucena zmenšit rozlišení, což mě připravilo o některé vizuální zážitky (např. nebylo vidět ohýbání větví ve větru). Samotným nainstalováním tedy přípravy nekončí, ale mnohdy je nutné ještě udělat změny v kolonce o nastavení hry. Hraní jako takové také vyžaduje schopnost zacházení s počítačem, jelikož hojně využívá všech možných tlačítek na klávesnici (pohyb v prostoru, otevření jednotlivých složek, ukládání pozic hráče atd.) a myši (k pohledu do prostoru).

Hra TES IV však od hráče vyžaduje také rozvinutou informační gramotnost, kterou zde lze využít dvojnásobně. Za prvé souvisí s orientací ve složce s informacemi (jedná se o složku s informacemi, o níž jsem mluvila v předešlých kapitolách). Tato složka totiž obsahuje veškeré rozsáhlé informace o postavě, veškeré záznamy o splněných, aktivních a budoucích úkolech a zároveň se v ní nacházejí všechny mapy oblasti a jednotlivých míst. Pokud hráč tedy plní úkol v nějaké jeskyni, tak si většinou před začátkem samotného úkolu otevře složku a kontroluje, jestli má odpovídající oblečení (ochranné brnění), zbraň, sílu a výdrž, důležité artefakty atd. Obvykle se také podívá do mapy, aby zjistil alespoň přibližnou rozlohu daného místa a pokusil se na něm zorientovat. Stejně tak se do složky vrací i v jiných případech: koupí, prodá nebo dostane nové věci, chce si připomenout zadání úkolu, potřebuje najít konkrétní místo, musí odstranit některé věci, protože jsou příliš těžké a postava je neunese atd. Složka tedy disponuje přemírou informací, ve kterých si hráč musí umět nalézt ty podstatné pro určitou chvíli.

Druhá oblast využití informační gramotnosti ve hře TES IV souvisí s orientací ve fikčním světě. Hlavní postava jako jedinec tam nic nedostane jen tak a veškeré informace si v tom světě musí vyhledat. Nejčastěji se dají získat od jednotlivých postav. Ne každá postava však dokáže poskytnout důležité informace, a proto hráč ve světě Cyrodiilu musí vyhledat především ty správné postavy, jež o dané věci vědí to podstatné. Musí se tedy zkusit ptát ostatních a zjišťovat toho co nejvíc, aby se dopracoval cíle. Získané informace si však musí umět protřídit, aby se ubíral správným směrem. Podobně to funguje i s hledáním míst. Obecně to lze tedy shrnout tak, že pro hráče je podstatné umět si najít dobré a spolehlivé informátory a správně vyhodnotit jejich sdělení.

Největší nároky však hra TES IV klade na hráčovu čtenářskou gramotnost. Zdroje uvádějí¹⁸, že hra obsahuje kolem 6MB textu, což lze přirovnat zhruba k 1200 stranám čistého textu. Je tedy patrné, že hráč se hrou bez čtení velkého množství textu prostě neprokouše. Nejen že veškeré rozhovory mají textovou formu (i zvukovou jako výhodu oproti knize), ale jak už jsem naznačila, ve hře se text nachází i ve formě knih, jež si hráč může podle libosti pročítat. Součástí některých úkolů je i vyhledání informací v určitých knihách, tudíž je mnohdy hráč musí přečíst celé, aby si byl jist, že vyhledané informace odpovídají zadání a jiné možnosti už neexistují.

Na hru TES IV se dají aplikovat všechny roviny čtenářské gramotnosti, které jsem uvedla v teoretické části. Vztah ke čtení jako první rovinu nemusím dále vysvětlovat. Množství textu v této hře mluví za vše. Doslovné porozumění a vysuzování jako nezbytná součást čtenářské gramotnosti se uplatňuje i v tomto fikčním světě. Hráči nestačí si text pouze přečíst, ale musí ho umět správně interpretovat, vzít si z něj to podstatné, správně ho vyhodnotit a dál použít. Během hry se hráč v těchto rovinách postupně cvičí, protože zjišťuje, že pokyny nejsou řečeny přímo, ale někdy pouze naznačují, jak postupovat dále. Hráč si je musí na základě textu a svých předchozích zkušeností domyslet. Ve hře je hrdinovi například řečeno: „Nejsem si jist, ale v domě Juliany bys mohl najít něco, co ti bude v hledání zločince nápomocné.“ Hráč poté do domu odchází, ale vlastně neví pro co. Musí dům tedy prohledat a usoudit, co by se mu hodilo při plnění příštího úkolu. Většinou se hledaná věc od ostatních odlišuje svým vzhledem nebo názvem.

Jako další rovinu uvádím metakognici – hru TES IV nemusí hrát hráč zkušený, ale do určité míry vyspělý. Předpokládám, že někomu, kdo hraje střílečí hry, které sice mají děj, ale velice jednoduchý a zároveň obsahují minimum textu, se hra třeba příliš nezamlouvá. Kvůli množství textu a potřebě dlouhodobě se koncentrovat ji v tomto směru považuji za náročnou a rozhodně nevhodnou pro každého. Hráč by měl být také schopný hru sdílet, mluvit o ní, sdělit své zážitky. U hry TES IV mám dojem, že toto sdílení se velmi přibližuje sdílení zážitku z četby knihy. Celý příběh je veden textově a tudíž, když hráč o příběhu a hře vypráví, slovně tak parafrázuje její textovou podobu. Proto si myslím, že sdílení myšlenek, zážitků a prožitků z počítačové hry má své opodstatnění nejen po dohrání hry, ale i během hraní. Hráč si tak uvědomuje, jestli text

¹⁸ Viz The Elder Scrolls IV: Oblivion – recenze, 13. 3. 2011, dostupné z WWW: <http://bonusweb.idnes.cz/pc/recenze/the-elder-scrolls-iv-oblivion-d2m-/clanek.A060402_tes4oblivion_bw.idn>.

chápe stejně nebo jinak než ostatní hráči. Hraní této hry se dá zúročit v životě tak, že hráč si pomocí ní udržuje některé své smysly ve střehu, trénuje tu postřeh, rychlost reakce, trpělivost, koncentraci, čtení atd.

Obecně bych hru zhodnotila nejen jako velmi zábavnou svým příběhem a zpracováním, ale také jako velice užitečnou v rozvíjení různých dovedností a schopností ve všech možných oblastech. Rozhodně ji ale nechci postavit do protikladu s knihami. Vidím v ní spíš alternativu, jež může napomoci k vytvoření si vztahu ke čtení a prožívání příběhů.

4 ZÁVĚR

Pojem počítačové hry zahrnuje velký počet žánrů, ale především žánr typu RPG se svou formou a výstavbou nejvíce blíží literárnímu dílu. RPG hry jsou postaveny na textu, tudíž na hráče vyvíjí poměrně vysoké nároky stejně jako knihy. Díky velkému množství textu, jež musí hráč během hry přečíst, vyžaduje hra od svého účastníka rozvinutou čtenářskou gramotnost. Zároveň hráč musí mít dostatečné schopnosti a dovednosti z oblasti informační a počítačové gramotnosti. Pokud hráč disponuje souborem těchto schopností, může se během hry dopracovat i k tzv. flow-zážitku, jenž lze zažít i v průběhu čtení knih či jiných (nejen uměleckých) aktivit. K tomuto zážitku se však nedopracuje každý.

Na zkoumání počítačových her jsou aplikovány i různé vědecké přístupy, přičemž jeden z nich se překrývá s literární vědou. Je jím naratologie, která se počítačovými hrami zabývá z hlediska jednotlivých narativních kategorií. Právě z tohoto pohledu jsem ve své práci nahlížela na počítačové hry. RPG hry totiž vytváří své vlastní fikční světy, ve kterých utváří specifické příběhy, na nichž se podílí i sám hráč. Fikční světy se konstruuji podle určitých pravidel a za určitých podmínek, což platí i u počítačových her. V počítačových hrách hrají důležitou roli také narativní kategorie jako vypravěč, časoprostor a postavy. Tyto kategorie opět podléhají pravidlům, podle kterých vzniká celý příběh. Zároveň však netradiční propojení jednotlivých narativních kategorií s počítačovou hrou umožňuje větší volnost při tvorbě příběhu, než je tomu u literárních děl. Tuto volnost zajišťuje hlavně již zmíněná možnost hráče aktivně se podílet na příběhu. Hráč si tak může zvolit, kdy, co a jak udělá, kam půjde. Volnost je tudíž propojena i s prostorem, v němž si sám hráč určuje, jakým směrem se vydá. Tato volba ovlivňuje i to, s jakými postavami se po cestě potká, což naznačuje, že i postavy zde hrají důležitou roli. Celý příběh je pod záštitou vypravěčů, kteří se však během hry mění, předávají si slovo.

Na interpretaci a analýze vybrané počítačové hry TES IV jsem všechny zmíněné teze dokázala a zároveň jsem se hru snažila přiblížit i těm, co počítačové hry nehrají. Interpretační část práce posloužila hlavně k tomu, aby ukázala, jak fikční svět a příběh v něm fungují v praxi, jak se v něm chovají jednotlivé narativní kategorie popsané v teoretické části. Zároveň interpretační část dokazuje, že hraní počítačové RPG hry vyžaduje počítačovou gramotnost k nainstalování a spuštění hry, informační gramotnost k vstřebání velkého množství informací a rozlišení jejich důležitosti pro hráče. Největší

nároky však klade na gramotnost čtenářskou, jelikož se hráč musí probrat velkým množstvím textu, v němž se musí zorientovat a dokázat ho účelně využít pro své posunutí k cíli hry.

Na závěr chci už jen podotknout, že počítačové hry nemohou nahradit knihy a prožitek z jejich čtení, ale mohou být brány jako alternativa, jež pomáhá k tomu, aby se člověk naučil zacházet s velkým množstvím textu a viděl v něm ty krásné příběhy, do nichž se může v případě počítačových her i aktivně zapojit.

5 POUŽITÉ ZDROJE

Literatura

- COHNOVÁ, Dorrit. *Co dělá fikci fikcí*. Praha: Academia, 2009. 261 s. ISBN 978-80-200-1718-5
- DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica*. Praha: Karolinum, 2003. 311 s. ISBN 80-246-0735-2
- KUBÍČEK, Tomáš. *Vypravěč: Kategorie narativní analýzy*. Brno: Host, 2007. 240 s. ISBN 978-80-7294-215-2
- PETERKA, Josef. *Teorie literatury pro učitele*. Praha: MME Mercury Music & Entertainment s.r.o, 2007. 345 s. ISBN 978-80-239-9284-7
- PRAKS, Vítězslav. *Computerová naratologie: Narativní schémata počítačových her*. Praha: Litera proxima, 2010. 111 s. ISBN 978-80-254-4783-3
- PRINGLE, David a kol.: *Fantasy: Encyklopedie fantastických světů*. Praha: Albatros, 2003. 272 s. ISBN 80-00-01126-3
- RONENOVÁ, Ruth. *Možné světy v teorii literatury*. Brno: Host, 2006. 296 s. ISBN 80-7294-180-1
- SLAVÍK, Jan. *Umění zážitku, zážitek umění*. Praha: Univerzita Karlova v Praze – Pedagogická fakulta, 2001. 281 s. ISBN 80-7290-066-8

Články

- ARNAUTOVOVÁ, Maria: Virtuální hra na druhý život. In: *Psychologie dnes*, 2007, roč. 13, č. 12, s. 44-47.
- BŘEZINOVÁ, Ivona: Počítačové hry jako nový fenomén v literatuře pro děti a mládež. In: *Český jazyk a literatura*, 1993/94, roč. 44, č. 7/8, s. 169-171.
- Čtenářská a počítačová gramotnost (připravila redakce). In: *Moderní vyučování*, 2010, roč. 16, č. 2, s. 8-9.
- KOŠŤÁLOVÁ, Hana. Čtenářská gramotnost a její složky. In: *Čtenářská gramotnost jako vzdělávací cíl pro každého žáka*, 2010, s. 14-17. Dostupné také z WWW: <<http://www.zkola.cz/zkedu/pedagogictipracovnici/kabinetceskehojazykaaliteratury/dalsivzdelavani/31855.aspx>>.
- MAN, František. MAREŠ, Jiří. Výkonová motivace a prožitek typu flow. In: *Pedagogika*, 2005, roč. 55, č. 2, s. 151-171.

- MAREŠ, Petr: „Hello Maniax!“ In: *Čeština doma a ve světě*, 1999, roč. 7, č. 2, s. 123-125.
- PROCHÁZKOVÁ, Ivana. Co je čtenářská gramotnost; proč a jak ji rozvíjet? In: *Metodický portál www.rvp.cz : výběr příspěvků, čtenářská gramotnost*, 2008, s. 67-69. Dostupné také z WWW: <<http://www.rvp.cz/clanek/74/446>>.
- SEDLÁČKOVÁ, Eva. Informační gramotnost – cesta k učící se společnosti. In: *Informační gramotnost: sborník příspěvků z konference, konané 27. listopadu 2002 v Moravské zemské knihovně*, 2003. s. 36-44.
- RYANOVÁ, Marie-Laure. Narativní prostor. In: *Aluze*, 2010, č. 3, s. 38-44. Dostupné také z WWW: <http://www.aluze.cz/2010_03/06_studie_ryanova.php>.
- RYBKA, Michal: Nerušit, hraju! In: *Psychologie dnes*, 2007, roč. 13, č. 10, s. 52-56.
- RYBKA, Michal: Počítačové hry z hlediska psychologie. In: *Československá psychologie*, 1997, roč. 41, č. 3, s. 256-259.
- ŠMAHEL, David: Mladí ve světě počítačů. In: *Psychologie dnes*, 2002, roč. 8, č. 12, s. 18-19.
- ŠVELCH, Jaroslav. Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích. In: *Mediální řada MED – 009*, 2007, 49 s.
- VACULÍK, Martin: Charakteristiky hráčů počítačových her v adolescenci. In: *Československá psychologie*, 1999, roč. 43, č. 2, s. 165-179.
- YAVUZ, Inal; CAGILTAY, Kursat: Flow experiences of children in an interactive social game environment. In: *British Journal of Educational Technology*, 2007, roč. 38, č. 3, s. 455-464.
- ZORAN, Gabriel. K teorii narativního prostoru. In: *Aluze*, 2009, č. 1, s. 39-54. Dostupné z WWW: <http://www.aluze.cz/2009_01/06_studie_zoran.php>.

Internetové zdroje

- Co jsou to hry na hrdiny [online]. 15. 3. 2005 [cit. 2011-02-15]. Dostupné z WWW: <<http://www.hrynahrdiny.cz/m-Content&pa=showpage&pid=2>>.
- Gamebook - Meredith [online]. 20. 3. 2010 [cit. 2011-03-20]. Dostupné z WWW: <<http://www.meredit.cz/content/view/2196/101/>>.

JONÁK, Zdeněk. Čtenářská versus informační gramotnost. Podporují se nebo jsou ve sporu? [online]. 6. 12. 2006 [cit. 2011-02-15]. Dostupné z WWW: <<http://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/1040/CTENARSKA-VERSUS-INFORMACNI-GRAMOTNOST-PODPORUJI-SE-NEBO-JSOU-VE-SPORU.html/>>.

NEIBURGER, Eli. Games...in the library? [online]. 1. 7. 2007 [cit. 2011-02-20]. Dostupné z WWW: <<http://www.schoollibraryjournal.com/article/CA6456375.html>>.

KLUMPAROVÁ, Štěpánka. Flow v estetickém zážitku, aneb o štěstí ze čtení [online]. 5. 1. 2007 [cit. 2011-02-25]. Dostupné z WWW: <<http://www.artefiletika.cz/modules/articles/article.php?id=40>>.

The Elder Scrolls IV: Oblivion [online]. [cit. 2011-03-10]. Dostupné z WWW: <http://www.gamefiltr.cz/game/detail/video/21_the-elder-scrolls-iv--oblivion---.html>.

The Elder Scrolls IV: Oblivion - historie [online]. 29. 5. 2005 [cit. 2011-03-10]. Dostupné z WWW: <<http://oblivion.bonusweb.cz/codex/historie.html>>.

The Elder Scrolls IV: Oblivion - recenze [online]. [cit. 2011-03-11]. Dostupné z WWW: <http://bonusweb.idnes.cz/pc/recenze/the-elder-scrolls-iv-oblivion-d2m-/clanek.A060402_tes4oblivion_bw.idn>.

The Elder Scrolls IV: Oblivion [online]. 31. 3. 2006. [cit. 2011-03-10]. Dostupné z WWW: <<http://pc.hrej.cz/recenze/the-elder-scrolls-iv-oblivion-304/>>.

The Elder Scrolls V announced [online]. 1. 4. 2010. [cit. 2011-03-10]. Dostupné z WWW: <<http://planetelderscrolls.gamespy.com/fullstory.php?id=162212>>.

Použitá hra

The Elder Scrolls IV: Oblivion (2006) Bethesda Softworks: Bethesda Softworks.

6 RESUMÉ

Bakalářská práce na téma „Počítačová hra svébytným literárním dílem?“ se skládá ze dvou částí. První část představuje počítačové hry obecně a vymezuje z nich RPG žánr, jež se literárním dílům nejvíc přibližuje, jelikož ho utváří velké množství textu. Ukazuje, že je k jeho hraní potřeba obdobných schopností a dovedností (především čtenářské a informační gramotnosti), které vyžaduje i čtení knih. Seznamuje také s tzv. flow-zážitkem při hraní počítačových her. Vymezuje různé vědecké přístupy, které se aplikují při zkoumání počítačových her. Dále se věnuje počítačovým hrám jako fikčním světům, ve kterých se odehrávají rozmanité příběhy, v nichž se uplatňují jednotlivé narativní kategorie – vypravěč a vyprávění, čas, prostor a postavy. Druhou část tvoří interpretace a analýza vybrané počítačové hry *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. Tato část dokazuje, že pro hraní her jsou nezbytné různé typy gramotnosti. Dále hra slouží jako ukázka jednoho typu fikčního světa, ve kterém spojení narativních kategorií vytváří specifický svět se svými pravidly fungování.

SUMMARY

The bachelor thesis with the topic "Computer game – a peculiar literal creation?" consists of two parts. The first part introduces computer games in general and takes up the RPG genre, which is the closest one to literature due to its large content of text. It shows that for playing computer games similar abilities are needed as for reading books (mainly reading and information literacy). The term "flow-experience while playing computer games" is mentioned as well. Further, different scientific approaches, which can be applied to research about computer games can be found. The last topic of the first part describes fictional worlds, where different stories can take place. These stories are created by the different narrative categories - narrator and tale, time, space and characters. The second part of the thesis is dedicated to analysis and interpretation of the computer game "The Elder Scrolls IV: Oblivion". This part verifies that for playing computer games it is necessary to know special types of literacy. Besides that, the game shows one type of fictional world, where all the narrative categories create a specific world with its own rules.

7 KLÍČOVÁ SLOVA

počítačová hra, hráč, fikční svět, čtenář, literární dílo