

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ

Katedra elektronické kultury a sémiotiky

Bc. Jan Olšan

K teorii narativní počítačové hry

Diplomová práce

Vedoucí práce: **Mgr. Jakub Češka, Ph.D.**

Obor: Elektronická kultura a sémiotika

Praha 2013

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem práci vypracoval samostatně. Všechny použité prameny a literatura byly řádně citovány. Práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 28. června 2013

Bc. Jan Olšan

Obsah

Abstrakt	4
Úvod	
Narativní složka a simulační složka narativní počítačové hry	5
Záměr práce	8
1. Narativní počítačová hra	
1.1. Narativní složka a simulační složka na příkladech	10
1.2. Albion	11
1.3. Nevyhraněnost a narativní a simulační složky a přechody mezi nimi	16
1.4. Herní svět: společný prostor pro narativ i simulaci	19
1.5. Shrnutí. Pracovní definice narativní a simulační složky	20
1.6. Nelineárnost a interaktivnost	21
1.7. Fabule a syžet	25
1.8. Ideální příběh – výsledek recepce	28
1.9. Konce a začátky	29
2. Pokus o pochopení podstaty narativní počítačové hry	
2.1. Lze podstatu narativní počítačové hry vymezit skrze nelineárnost a interaktivnost?	31
2.2. Nelineárnost a interaktivnost v klasickém narativu	32
2.3. Narativní počítačová hra bez nelineárnosti a interaktivnosti	36
2.4. K vlastní definici	40
2.5. Co přesně je „hra“ v narativní počítačové hře?	40
2.6. Výzva ve hře	41
2.7. Narativní vklad do narativní počítačové hry	43
2.8. Výzva ve vyprávění	44
2.9. Propojení hry a vyprávění skrze výzvu a aktéra, který jí čelí	46
2.10. Definice	49
2.11. <i>Dodatek: Protagonisté</i>	54
2.12. <i>Dodatek: K specifickým možnostem narativní počítačové hry jako formy</i>	59
Závěr	62
Literatura a prameny	64

Abstrakt

Práce se zabývá počítačovými hrami s narativním obsahem (tedy takovými, které obsahují příběh). Má za cíl odhalit teoretické vymezení podstaty a fungování narativní počítačové hry jako specifické formy, které by mohlo prohloubit porozumění jejím vlastnostem a možnostem a poskytnout její rámcovou definici. Tuto základní podstatu objevuje v tom, jak je utvářeno spojení „aktér – herní situace“. To se vyskytuje jak ve hře, tak ve vyprávění, a jako společný základ umožňuje spojení obou forem do nové tak, že aktérem se stává hráč, ovládající protagonistu příběhu a herní situací se stává narativ, tvořený příběhovou zápletkou a v ní obsaženým konfliktem, jemuž hráč čelí. Toto spojení vytváří novou homogenní formu, ze které vyplývá přítomnost jak simulační, tak narativní složky v narativní počítačové hře. Tím je vysvětlena zdánlivá protichůdnost těchto dvou složek a rovněž také zdánlivě dualistická či smíšená povaha této formy.

Abstract

The paper focuses on computer games that include narrative content (that is, such games that tell a story). Its goal is to reveal a theoretic delineation of the nature and inner working of narrative computer game as a specific (art) form, such that would broaden understanding of its properties, possibilities it opens and also to present a basic sort of a definition for it. This basic nature of the subject is discovered in the way the “agent – game situation” coupling is being formed. This coupling is present in both game and narrative, and being a common base, it facilitates integration of both forms into a new one, in this way: the player of the game becomes the agent, controlling the story's protagonist; and the narrative, constituted by the story plot and the conflict it includes and which the player faces, becomes the game situation. This integration produces a new, homogeneous form, from which both the simulation and the narrative parts of narrative computer game can be deduced. In this way it is shown that the apparent contradictory discrepancy between these two parts and the dualistic or mixed nature of the form as such are both in fact fallacious and not real.

Úvod

Narativní složka a simulační složka narativní počítačové hry

Na následujících stránkách se hodlám zabývat počítačovou hrou coby formou vyprávění, tedy formou, která dokáže podobně (a ve stejném duchu) jako literární text nebo film zprostředkovávat příběh. Toto relativně nové médium je zprostředkovávání příběhu zcela evidentně schopno, a k vyprávění se dle mého názoru propůjčuje dokonce snáze než jiná média, která naratologie také zkoumá.¹ To, že počítačová hra (lépe řečeno jisté druhy počítačové hry; ostatně ani film či text nemusí být vždy vyprávěním) je formou s narativním obsahem a jako taková patří do sféry materiálu k naratologickému zkoumání, zde budu považovat za fakt. Dovolím si tak činit mimo jiné i proto, že jsem se popisu narativního obsahu počítačových her věnoval ve své bakalářské práci² (šlo o její celkové téma) a na tom základě tento „předpoklad“ považuji za řádně opodstatněný.

Počítačovou hru, která takto zprostředkovává příběh (vypráví), budu nazývat narativní počítačovou hrou (a pokud někde použiji zkrácený termín narativní hra, budu pod ním stále myslet narativní počítačovou hru). Ne všechny počítačové hry jsou narativní, zejména v jednodušších a starších hrách nemusí být ani stopy po nějakém příběhu, který by hra při recepci chtěla zprostředkovávat čili vyprávět. Naopak se ale zdá, že čím komplexnější počítačové hry jsou, tím spíše u nich nějaký narativní obsah (příběh) najdeme. Narativní počítačová hra je nicméně i tak speciálním případem počítačové hry brané obecně; pokud bychom měli nějak soudit na první letmý pohled, asi bychom řekli, že vložení příběhu v ní tvoří určitou nadstavbu či rozvinutí oproti hrám bez narativního obsahu. V tomto textu každopádně půjde o hry, které tento narativní obsah mají.

Konkrétně bude mým cílem v této práci nějak objasnit a teoreticky uchopit podstatu narativní počítačové hry jako formy, tedy představit nějaké chápání jejího povahy, které by dále mohlo ozřejmit její fungování, vlastnosti omezení a co od ní můžeme čekat. Tímto způsobem bychom snad, budeme-li úspěšní, mohli získat cosi jako zjednodušenou definici této formy, vycházející z jejího vnitřního fungování.

1 Seymour Chatman například předvádí rozbor narativního obsahu renesanční nástěnné malby. Viz Seymour Chatman: *Story and Discourse*, Cornell University Press, 1980 Ithaca (New York), stránka 34.
2 Jan Olšan: *Narativní rozměr v počítačové hře*, bakalářská práce na Fakultě humanitních studií Univerzity Karlovy v Praze, 2008.

Aby byl objekt našeho zájmu dobře patrný, načrtnu zde rychle obraz narativní počítačové hry, ze kterého se bude rozbor v tomto textu odvíjet. Prakticky první zběžný pohled na narativní počítačovou hru odhaluje, že jde o formu, v které se objevují jakési dvě poměrně silně se lišící složky. Počítačová hra je primárně médiem, při jehož recepci se recipient nějak aktivně zapojuje – doslova ovládá hru. Počítačová hra vytváří svým programem jakési prostředí, v kterém má hráč určité možnosti jednání či chování. Lze říci, že počítačová hra vytváří simulaci nějakého světa (ne nutně simulaci našeho, aktuálního světa, může jít o nejrůznější typy prostředí, i velmi abstraktní a nereálné) a hráč má prostřednictvím herního programu dovoleno se v tomto simulovaném světě pohybovat jako aktér a ovlivňovat ho, čímž realizuje určité požitky (cílem je zábava, rozptýlení, prožití něčeho jiného než co nabízí běžný život, únik, ostatně i „hraní“ samo, tedy hra v obecném smyslu). Této funkci hry říkáme simulační a podle toho také budeme nazývat tu složku narativní počítačové hry, která má takovouto funkci, složkou či částí simulační nebo také simulací.³ Fakt, že recipient počítačové hry aktivně určuje její směřování – tedy že interaguje s obsaženým děním – se také často nazývá interaktivnost.

Klasické vyprávění ovšem interaktivnost neobsahuje. Vyprávěný či literární text, jakož i narativní film (ale i třeba divadelní hra nebo komiks) jsou ve své kanonické formě neinteraktivní. Jedná se o celistvá díla, nějak vytvořená autorem ve své konkrétní a finální podobě a jako taková se pak dostávají k recipientovi, který je čte či sleduje jako uzavřená díla (v případě dramatu je situace mírně odlišná – text hry napsaný autorem je při představení ještě nějak koncepčně interpretován režisérem a divadelním souborem, čímž teprve vznikne hotové dílo v té podobě, v jaké je představené divákovi; takto vzniklé dílo už ale recipient vnímá stejným způsobem, jakým vnímají recipienti román či film). Obsah těchto narativních děl je jednoduše dán autorem při jejich utváření.

Samozřejmě – jak jsou si naratologie a literární věda vědomé, neznamená to, že by jejich obsah byl dán do posledního zbytku svého významu a že recipient je při jejich vnímání naprosto pasivním konzumentem. Každý text je samozřejmě při čtení interpretován a tato interpretace není deterministická. Akt čtení (či sledování) tedy vždy ještě na díle odvádí určitou netriviální práci. Umělecké texty na tuto aktivitu přímo cílí, jakákoliv mnohoznačnost nebo nejasnost v textu tuto aktivní povahu čtení vynese na povrch (často záměrně) a odhalí její zásadní roli.

3 Distinkce a pojmy „narativní“ a „simulační“ vychází z pojednání Gonzalo Frasca *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*. Viz: Gonzalo Frasca: *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*, in: Mark J. P. Wolf, Bernard Perron (editoři): *Video Game Theory Reader*, Routledge, 2003; k dispozici elektronicky na http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf

Klasické vyprávění tedy není zcela hotovým dílem, nicméně text jako takový (či jiné použité médium) autorem nějak definitivně⁴ utvořen je – v jeho provedení není nic, čím by čtenář nějak mohl „hýbnout“ či co by mohl pozměnit. Recipient má toliko interpretační svobodu nad tím, co mu autor (či abychom byly přesnější, text jako takový – neboť recipient se setkává toliko se samotným textem či jiným dílem) přichystal. Asi lze říci, že recipient dokonce sám přistupuje k vyprávění proto, aby vnímal to, co mu takto konkrétní dílo hodlá vyprávět. Tedy má zájem na v něm obsaženém autentickém vyprávění a nechte/nesleduje ho proto, aby si ho nějak v duchu předělával podle svého.⁵

V tomto ovšem shledáváme jasný rozpor s interaktivností počítačové hry a s charakterem její simulační složky. U té recipient sice také není absolutním tvůrcem (je totiž omezen tím, jak mu simulační pole působnosti autoři hry vytvořili), i tak má však podstatnou a zcela aktivní úlohu ve formování událostí, které se při hraní stanou. Při hraní v simulační sféře se recipient věnuje svému vlastnímu jednání – a za tímto účelem k hraní přistoupil. Naproti tomu při vnímání narativu recipient sám nejedná, nýbrž se věnuje přijímání toho, co mu sděluje dílo samé, a opět, za tímto účelem k recepci přistoupil.

V narativní počítačové hře se vyskytují obě tyto protichůdné složky. Autoři hry do ní vložili určitý příběh, který sestavili dle své vůle a který je hráči určen k recepci v onom pasivním módu přijímání. Zároveň pro své publikum ale autoři hry vytvářejí simulační pole, tedy prostor, ve kterém může hráč (recipient) aktivně jednat dle svého a „určovat chod dějin“. Koexistence těchto dvou odlišných složek je na narativní počítačové hře velmi zajímavá. Klade mnohé otázky – například jakým způsobem je obojí propojeno, zda je jedna ze složek primární a druhá sekundární (a tedy méně důležitá), nebo která je původnější (tedy zda narativní počítačová hra coby forma vznikla zinteraktivněním vyprávění nebo naopak přidáním vyprávění do hry). I u jednotlivých prvků celého díla pak můžeme hodnotit, zda jde o prvek narativní nebo simulační (což ale ve skutečnosti bývá nesnadné rozhodnout). Chceme-li se zde dobrat nějakého pochopení či uchopení podstaty narativní počítačové hry, budeme se muset s touto dvojakostí vyrovnat. Zároveň je

4 Alespoň pro tu konkrétní verzi textu/díla. Například román či film mohou mít více verzí, přičemž všechny jsou autorské a vznikly například v různých obdobích práce na díle či pro různé účely. Tyto jednotlivé verze však stále musíme považovat za hotové a nějak autorem finalizované dílo (byť by i nebylo kompletní), tak jako je při synchronním jazykovědném pohledu vždy studován „řez“ zmrazeným systémem, tak jak ideálně existuje v jednom okamžiku.

5 Na širší úrovni již ale takové aktivity vypořádat lze – jedná se o psaní tzv. fanouškovské tvorby (fan fiction). Amatérští pisatelé v ní odkazují na originální dílo, ovšem svým vlastním dílem ho nějak rozšiřují či upravují. Přitom mohou i popřít skutečnosti, které autor začlenil do originálu, obvyklé je však dbání na to, aby přídavek nebyl s originálem („kánonem“) v explicitním rozporu.

přítomnost těchto dvou složek přítomnost základním rysem této formy, z kterého při jejím zkoumání budeme vycházet.

Záměr práce

Ve své výše zmíněné bakalářské práci jsem ještě vycházel z předpokladu, že herní prvky a narativní prvky tvoří cosi jako proti sobě stojící, vydělené principy a že v narativní hře se nějak mísí a doplňují. K rozřešení rozporu mezi jejich povahou jsem nepřikročil, a to záměrně, neboť jsem ho považoval za příliš komplikovaný a kontroverzní – tedy že na tento problém by různí teoretici zaujímalí různé názory, aniž by bylo snadné nějak vyargumentovat, který je ten správný. Předpokládal jsem, že jde o „komplikovaný“ problém, který by snad i mohl zůstat otevřený, protože jsem se omezil na pozorování a popis, místo abych se snažil nějak teoreticky proniknout do nitra věci. Právě o to bych se ale chtěl pokusit nyní.

Chci se v této práci pokusit najít fundamentálnější základ, na kterém je narativní hra vytvořena. Výsledkem by mělo být nějaké vymezení principu jejího fungování (se zřetelem k zmíněným vnějším znakům), které by nám poskytovalo lepší porozumění této formy a možností, které poskytuje a které by mohlo sloužit jako jakási hrubá definice. Domnívám se, že ony herní prvky na jedné straně a narativní prvky na straně druhé jsou spíše vnějším projevem problému, že jde o znaky narativní hry, spíše než o podstatu jejího fungování, kterou bych chtěl zachytit. Zdá se mi totiž, že obojí je v narativní hře na hlubší úrovni svázáno v jednu jedinou – a tedy pochopitelně novou – formu, a ne v pouhý hybrid narativu a počítačové hry s dvojakou či dualistickou podstatou. Nejedná se ani o narativ obohacený herností, ani o hru obohacenou narativností; ani simulaci, ani narativ nelze vyčlenit jako důležitější část. A ze způsobu, jakým je utvářena tato jednotná podstata, pak vcelku přirozeně vyplyne právě i samotný fakt, že narativní hry z vnějšího pohledu představují tuto směs dvou zdánlivě protichůdných druhů prvků, obvyklých jednak v klasických narativech, a jednak v obecně pojaté (tedy i nenarativní) počítačové hře.

Ona hloubková podstata, na které je založená narativní hra jakožto forma částečně vycházející z konvenčního vyprávění (zde myslím literárního textu nebo filmového vyprávění) a částečně ze hry či počítačové hry, je poměrně jednoduchá, což je snad dobře. Mám-li předbíhat, nespočívá na formálních prvcích jako je způsob zprostředkování obsaženého příběhu v diskursu (či chceme-li fabule v syžetu) ani v novinkách, které narativní počítačová hra přináší oproti klasickému vyprávění, tedy ve vlastnostech jako je

nelineárnost vyprávění, schopnost rozštěpit příběh do několika alternativních linií, z nichž si hráč vybírá a je tak schopen ovlivnit samotný děj příběhu, či obecně tzv. interaktivnost počítačové hry. Mám za to, že místo toho spočívá podstata narativní hry ve změně role recipienta a změně jeho vztahu k fikčnímu (či také hernímu) světu ve srovnání s klasickým vyprávěním. Tato změna je také spjata se základním dramatickým konfliktem v příběhu, to znamená, že se mění i povaha dvojice protagonistů – zápletky v příběhu; lze to také říci tak, že v narativní počítačové hře je oproti klasickému narativu podstatně změněn vztah recipienta k zápletce. Zároveň ale specifická povaha narativní počítačové hry spočívá i ve změně oproti počítačové hře obecné (vybudované bez příběhu). Tato změna je zase zakořeněna v tom, jak je v narativní počítačové hře definována náplň hraní, tedy obsah či rámec, který hráči hra skýtá.

Nyní se tedy podívejme na problematiku podrobněji. Než přikročíme k hledání oné vnitřní podstaty narativní počítačové hry v druhé části, popíšeme si v první nejdříve narativní a simulační složku podrobněji, čímž také předstřeme jakési představení podoby narativní počítačové hry pro čtenáře méně zasvěcené do tohoto média.

1. Narativní počítačová hra

1.1. Narativní složka a simulační složka na příkladech

Podrobněji si narativní počítačovou hru a její dvě složky již představené v úvodu – narativní a simulační – představíme zejména za pomoci příkladů konkrétních děl. Takový postup má tu výhodu, že bude více přístupný čtenářům s menší obeznameností s relevantními druhy počítačových her. Při práci s konkrétním materiálem by měla být povaha toho, o čem budeme vykládat, značně názornější, než pokud by byla popisována pouze teoreticky.

Jako případ elementární počítačové hry, zde ještě bez jakékoliv narativní složky, mějme snad obecně známý Tetris (Alexej Pažitnov, 1984).⁶ V tom hráč musí skládat různé geometrické tvary (složené vždy ze čtyř čtverců) tak, aby z nich v obdélníkové hrací ploše vytvářel pokud možno souvislý pokryv. Náhodně vybrané tvary padají shora, ale než dopadnou, lze jimi hýbat či otáčet a pokud je hrací plocha plná, hráč prohrál. Nevyhnutelný neúspěch lze oddálit pečlivým skládáním tvarů – pokud totiž hráč vytvoří souvislou vodorovnou řadu (od jednoho konce ke druhému), tato zmizí, čímž se na hrací ploše uvolní „životní prostor“ pro další pokračování.

Tetris je obvykle považován za logickou hru, protože u hráče vyžaduje intelektuální úsilí (prostorovou představivost). Zároveň jde ale i o svým způsobem hru akční, neboť vyžaduje postřeh a hbité ovládání kostiček tlačítky. Každopádně jednoduché hry tohoto typu a žánru nemají obvykle příběh (výjimkou je třeba Arkanoid (Taito, 1986), u nějž podobná, zdánlivě abstraktně logická náplň podle rámcového příběhového pozadí představuje souboj vesmírné lodi s mimozemšťany).

Moderní a velmi populární titul Angry Birds (Rovio Entertainment, 2009)⁷ je v podstatě relativně podobný. Na herní obrazovce jsou postavena opevnění, držena protivníky – zelenými prasaty. Hráč ovládá prak, kterým proti těmto opevněním katapultuje komické nelétavé ptáky s cílem jimi opevnění zničit a prasata zavalit v troskách či je přímo strefit vrženým ptákem-projektilem. Rozdíl oproti Tetrisu však neleží jen v konkrétních objektech a prostředí, s kterými hra oproti abstraktnímu Tetrisu pracuje. Angry Birds mají totiž na pozadí jednoduchý příběh, který dává smysl celé náplni hry. Ptáci jsou totiž s prasaty ve válce, která se rozpoutala poté, co druzí jmenovaní ukradli

6 V dnešní době existuje nespočet napodobenin či klonů originálního programu, například na adrese <http://www.freetetris.org/game.php> je k dispozici Tetris N-Blox (Paul Neave, 2003)

7 Hra (či jedna z jejích verzí) je dostupná a hratelná přímo na webu na adrese <http://chrome.angrybirds.com/>

ptákům vejce. Ti se je ve hře snaží na prasatech dobýt zpět právě těmito sebevražednými útoky na pevnosti prasat. Příběh je to sice primitivní, nicméně hra je od svého uvedení vysoce úspěšná, dočkala se aluzí v mnoha médiích a v roce 2016 má do kin přijít její filmové zpracování.⁸

U *Angry Birds* lze ovšem příběh stále považovat za rámcový. Samotné hraní této počítačové hry by vypadalo stejně, kdyby žádný vysvětlující příběh neexistoval. Teoreticky by tedy sice asi bylo obhajitelné, kdybychom tuto hru považovali za narativní, příliš produktivní to však nebude. Na jejím případě lze ale vidět, že již to, že hra předkládá jakýsi fiktivní svět, ve kterém probíhá simulace, vytváří potenciál (příběh v pozadí), z kterého může vyrůst narativní obsah. Evoluce složitějších počítačových her ve hry narativní je tak poměrně pochopitelná, v mnoha ohledech jde prostě o automatické rozvíjení herního světa a jeho komplexity.

Do třetice se již podíváme na hru, ve které je již příběh silně obsažen, a demonstrujeme si při tom, jak narativní hra vypadá, jaká má specifika a jak se v ní skládají a střídají dvě složky: vyprávění příběhu a hraní hry, čili narativ a simulace. Vybral jsem pro tyto potřeby hru *Albion* (Blue Byte Software, 1996), což je jeden z prvních komplexnějších titulů žánru RPG (role-playing game). Ty se vyznačují obsahem poměrně velkého množství dialogů (charakteristických tím, že zdaleka neobsahují jen nezbytné informace, ale i množství témat sekundárních) a poměrně distinktivními příběhy, což je i případ této hry.⁹

1.2. Albion

Příběh *Albionu* lze v krátkosti shrnout asi takto: Hlavní hrdina Tom Driscoll je členem komerční meziplanetární mise vesmírné lodi *Toronto*, jejímž cílem je těžit suroviny na cizí pouštní planetě, nazvané *Nugget*. Má pilotovat první průzkumný let nad jejím povrchem, ovšem ztroskotá. Ukáže se, že nejde o pustou planetu, nýbrž o svět s rozvinutou biosférou a inteligentním životem. Tom se musí v těchto podmínkách přizpůsobit a také kontaktovat svou mateřskou loď, která mezitím přistála v pouštní oblasti a jejíž těžební aktivita by planetu zcela zničila. Během tohoto putování se narazí na různé kultury

8 Rovio Entertainment: *Rovio's Angry Birds feature film nests at Sony Pictures Entertainment*, publikováno elektronicky: <http://www.rovio.com/en/news/press-releases/299/rovios-angry-birds-feature-film-nests-at-sony-pictures-entertainment>

9 Tituly žánru RPG bývají na příběhu vystavěné s obzvláštním důrazem. Z dalších lze rozhodně doporučit například *Baldur's Gate* a pokračování *Baldur's Gate II*. První z nich používá pro podobný základní popis povahy narativní počítačové hry Diane Carr, viz: Diane Carr: *Games and Narrative*, in: Diane Carr, David Buckingham, Andrew Burnm, Gareth Schott: *Computer Games: Text, Narrative and Play*, Polity Press, 2006 Cambridge/Malden.

obývající planetu (včetně pozemských Keltů, kteří sem mysteriálně unikli před expanzí římského impéria a následnou christianizací). Když se mu po dlouhých peripetiích podaří kontaktovat mateřskou vesmírnou misi (Toronto již mezitím přistálo a změnilo se v těžební základnu), ukazuje se, že skutečnosti o zkoumané planetě jsou společnosti, která tento projekt zainvestovala (mimořádně se poněkud symbolicky jmenuje DDT), dávno známé, hodlá je ale ututlat, aby jí neunikly zisky z vytěžených surovin. Její agenti proto způsobili Tomovu nehodu (aby se věc neprovalila), a ukazuje se také, že předtím zavraždili vládního inspektora, přičemž v narafičené „nehodě“ zničili komunikační zařízení, sloužící pro spojení se Zemí. Tom má být umlčen znovu, podaří se mu ale uprchnout a stojí před úkolem zachránit planetu a její obyvatele.

Události popsané v tomto shrnutí děje patří vesměs v to, co jsme označili za narativní složku. Jde o autorem (či chceme-li dílem samým) definovanou dějovou linii, kterou hráč musí absolvovat, pokud chce hrou procházet (pomiňme možnost, že by prostě navždy zůstal v jedné z navštívených zemí a nepostupoval příběhem dále – po nějaké době by již hráč neměl co dalšího dělat a prodlévání na stejném místě by ho přestalo bavit). Tyto zásadní momenty děje jsou v podstatě pevně dané, většinou z nich se nedá vyhnout.¹⁰

Naopak simulační obsah – tedy příležitost k tomu, aby se hráč sám „realizoval“ skrze své vlastní jednání – je tvořen například putováním po jednotlivých územích, kde se hra odehrává (jde o sídla „dungeony“¹¹ i volnou krajinu), hledání skrytých pokladů, opatřování lepšího vybavení a výzbroje pro skupinu a vylepšování schopností Toma a jeho společníků pomocí „trénování“ (zejména za vítězství v boji získává skupina zkušenostní body, za jejichž akumulaci jsou postavy odměněny zvýšením úrovně, tzv. levelu, čímž se stávají silnějšími). Jelikož Albion obsahuje na svou dobu poměrně slušný podíl sociální interakce, je součástí simulace i komunikace s obyvatelstvem a vyptávání se na informace. Hráč se v rozhovorech může dozvědět nejen informace, které potřebuje pro postup ve hře, ale i čistě dokreslující vyprávění o způsobu života na cizí planetě (či například relativně pozoruhodná vyprávění Keltů o jejich exodu ze Země a o tom, co jejich tradice říká

10 V tomto fixním příběhu mohou ale existovat i volně definovaná místa, například jsou ve hře přítomny dvě alternativní linie zápletky s etnickým napětím na ostrově Maini – při lepším postupu lze zabránit zavraždění starosty města Beloveno, při horším k ní dojde. Autor zde napsal dvě varianty příběhu, a hráč má interaktivní možnost si z nich zvolit podle toho, jak bude postupovat v simulačním poli (je třeba v určitém časovém horizontu získat důkazy o spiknutí a varovat oběť).

11 Herní žargon pod tímto slovem rozumí systém obvykle podzemních prostor, v kterých se pohybují různá monstra či jiní nepřátelé, nacházejí se v nich různé pasti, tajné chodby a jiné výzvy. Hráči dávají příležitost k průzkumu, dobrodružství, a také k opatření různých skrytých pokladů či jiných předmětů (peněz, vybavení a v Albionu často i potravin). Průzkum některých dungeonů v Albionu je součástí úkolů, které Tom a jeho společníci plní v rámci hlavní dějové linie.

o jejich historii tam a kontaktech s řecko-římskou civilizací – Tom si může vyslechnout například zajímavě transformované řecké legendy – a poté christianizací; zmíněn je například svatý Patrik). Další (v hrách prakticky nezbytnou) součástí simulačního pole je pak boj s různými monstry nebo divokými šelmami, které se potulují v krajině.

Děj celé hry začíná (což je zejména v titulech novějších než Albion zcela běžné) úvodní filmovou sekvencí.¹² Konkrétně u Albionu je toto tzv. intro netypické tím, že je pojednáno velice abstraktně¹³ – geometrický obrazec vzdáleně připomínající figuru plachtí jakýmsi prostorem, v němž se kolem něj pohybují neurčité tvary a jakési bubliny s reálnými předměty (dýka, jakési monstrum, motýl, tank a tak dále). Lze vydedukovat, že sekvence představuje sen hlavního hrdiny, který snad také předznamenává dění ve hře – hudba a scénérie ke konci naznačují zánik v jakési explozi, z které se obraz prolne do již realistického pohledu na gigantickou vesmírnou loď na oběžné dráze (jde o Toronto, na kterém Tom Driscoll přiletěl).

Tato část je naprosto fixní. Jde toliko o video, z pohledu interaktivnosti či otevřenosti je tedy ekvivalentem klasického filmu. Po jeho skončení se hráč přenesení dovnitř Toronta, nyní už přímo do samotného herního prostředí (na herní svět a hrdinu, kterého ovládá – Toma Driscolla – shlíží hráč perspektivou svrchu). Ještě než hráč poprvé dostane nad Tomem kontrolu (čímž se poprvé skutečně ponoří do simulačního pole), musí si přečíst na obrazovce text, který je (což není bez zajímavosti) promluvou hrdiny, nad kterým hráč už už převezme kontrolu. Touto cestou hráč vlastně získává první vhled do toho, kdo to vlastně Tom Driscoll je:

*„That crazy dream again – it must be the tenth time. What does it mean?
I can't remember ever having dreamed in color before...*

12 Pro pořádek je třeba říct, že mnohé hry spouští úvodní sekvenci automaticky po spuštění programu, nikoliv tedy až poté, co hráč zvolí volbu „začít hru“. Možný důvod, který mě napadá, je návaznost na automatové herní kabinety (anglicky označované jako „arcades“), které byly naprogramovány k automatickému spuštění demonstrací a sekvencí typu intro, aby přilákaly pozornost hráčů. U těchto her bylo nežádoucí, aby program před započítím hry jen „tiše seděl“, a tato konvence se mohla mimoděk přelít i do her napsaných od počátku jen pro domácí počítače nebo konzole.

Také v Albionu je úvodní sekvence přehrána při spuštění hry (pokud ji nepřeskočíte stisknutím klávesy), nikoliv v momentě, kdy zvolíte volbu „začít hru“. Video nicméně končí stejnou scénou, jakou začíná hra – Tom se probudil ve své kajutě a dokonce je i zobrazen stejný text (jak jej uvádím dále).

13 Velmi pravděpodobným vysvětlením tohoto přístupu jsou technická omezení. Realistické figurální animované video by bylo náročnější na vytvoření, celá sekvence navíc byla omezena dobovými technickými možnostmi – hra v roce 1995 běžela i na procesorech třídy 486, a pro moderní videokodeky typu MPEG nebudou mít počítače ještě několik let dostatečný výkon.

Well, I'll take a little walk and shake it off. Hopefully they'll soon announce when I have to launch the shuttle for our exploratory flight. ¹⁴

V této přímé řeči můžeme vidět určitou směs vnější a vnitřní perspektivy. Toma hráč sleduje i ovládá z vnějšku, jeho myšlenky slyší, jen pokud jsou vyřčeny vypravěčem nebo postavou samotnou. Zároveň však nejsme svědky čehosi podobného, co se objevuje ve vyprávěních v er-formě s vševědoucím vypravěčem. Hra v podstatě omezuje to, co hráč vidí, slyší a ví, jen na to, co může vidět, vědět a prožívat ovládaná postava (až na relativně nepodstatné výjimky – zobrazení z nadhledu například hráči „prozrazuje“, co je za zavřenými dveřmi či za zdmi; v trojrozměrném zobrazení z vlastního pohledu, které Albion používá v „dungeonech“, již však tato chyba nevyvstává).

Když hráč kliknutím uzavře okno s touto promluvou, dostává nad Tomem kontrolu. Pro začátek s ním může prozkoumat kajutu a vzít pár osobních věcí ze skříně (hra přitom vysvětlí: „*This is where Tom stores his personal items.*“). Hned jak hráč vyjde z kajuty, však herní program opět přebírá kontrolu, protože nastává předem určená součást příběhu. Tu opět hráč sleduje pasivně. Po vykročení do chodby hra zobrazí text: „*When Tom goes out into the corridor, he sees Christine, his girlfriend, approaching him. He goes to talk to her.*“ Všimněme si, že se zde již podruhé objevuje cosi jako hlas vypravěče. Podobně jako úvodní sekvence v podstatě byla ekvivalentem filmového vyprávění, textově podávané části hry jsou svým způsobem ekvivalentem vyprávění literárního. Rozhovor s Christine se skládá z přímých řečí obou účastníků a je plně určen autorem – hráč na tomto místě nemá příležitost si například vybrat z více variant toho, co Tom své dívce řekne. Při rozhovoru se hráč (a Tom) dozvídá, že vládní inspektor, který měl s Tomem letět na průzkum planety Nugget, zahynul kvůli explozi, která zničila komunikační jednotku, a místo něj poletí s Tomem jiný člověk (Rainer, který se stane prvním Tomovým společníkem po ztroskotání). Později ve hře se ukáže, že pomocí této „nehody“ a Tomovy havárie se společnost chtěla zbavit vládního dohledu, aby těžba na Nuggetu nemohla být překažena.

Tímto je nastoleno první „dějství“ hry – v něm se Tom pohybuje po lodi Toronto (toto prostředí tvoří simulační pole, v kterém má hráč volnost) – může obejít loď a pobrat určité předměty (jídlo, lékárničky), které se později budou hodit. Hráč se zároveň může personálu vyptávat na různá témata (hra nabízí možnost zeptat se na klíčová slova, která byla v hovoru zmíněna předtím, takže jedna otázka často otvírá prostor k mnoha dalším).

14 Albion (Blue Byte Software, 1996); cituji anglickou verzi, je však třeba zmínit, že před mezinárodním vydáním vyšel Albion nejprve německy, již v roce 1995.

Tím se lze dobrat jakéhosi jednoduchého obrazu tohoto, jak to ve fikčním světě v té době vypadá na planetě Zemi (Evropská Unie ještě stále nezavedla jednotnou měnu, Papež ještě stále oponuje potratům...), pro samotné hraní ovšem tyto informace nemají důležitost – slouží je pro dokreslení světa a vybudování atmosféry. Lze také říci, že pokud hráč má o čtení těchto informací zájem, prodlouží si tím herní dobu, tedy požitek z Albionu.

Stále na Torontu může také Tom s pomocí kamaráda Joea servisní palubou proniknout do uzavřené části lodi – do komunikační místnosti, kde došlo ke smrti inspektora. Na místě objeví zbraň, kterou lze potom propašovat se sebou na planetu Nugget (kde pomůže s těžkými souboji na začátku). Zároveň je to ale první znak toho, že se na Torontu děje něco nekalého. Tato nepovinná epizoda (lze ji přeskočit), obsahuje jednak tento narativní obsah, vztahující se k hlavní dějové linii, jednak simulační obsah navíc – při pohybu po servisní palubě musí Tom překonat několik tzv. hádanek, tedy různých překážek, které brání v postupu dál.

Když hráč prozkoumá vše, co lze na Torontu udělat (či se tyto možnosti rozhodne přeskočit), přijde čas, kdy se má Tom hlásit v hangáru, aby odletěl i s Rainerem na zmíněný průzkumný let. Tím nastává relativně dlouhá narativní fáze, v které hráč nebude mít opět žádnou kontrolu, jde o autorem definovaný sled událostí, během něhož systémy průzkumného raketoplánu selžou, Tom nouzově přistane na Nuggetu, zjistí s Rainerem, že místo na slibované poušti se nacházejí v džungli. Raketoplán vybuchne, a Tom se probere z bezvědomí až po mnoha dnech, kdy se nachází v péči mimozemské rasy Iskai (což jsou jacísi kočičí lidé). Po rekonvalescenci hráč dostane nad Tomem (k němuž se nyní připojuje i Rainer) opět po dlouhé době kontrolu a je čas prozkoumat fantastické město, v němž Iskai žijí, v dalších rozhovorech se začít dozvídat o poměrech na planetě, a v neposlední řadě zorganizovat a vyrazit na cestu na místo předpokládaného přistání Toronta.

Dlouhá narativní vsuvka okolo letu a ztroskotání raketoplánu se skládá zejména z textových oken (obsahujících jak hlas vypravěče, tak hlasy postav), či scén, kdy se postavy pohybují a jednají ovládané počítačem. Obsaženo je i několik dalších kratičkových videosekvencí (přibližující se Nugget oknem raketoplánu, první pohled na jedince rasy Iskai). Jak bylo řečeno, hráč zde nemá nad děním žádnou kontrolu – toliko nechává děj plynout či odklikává jednotlivé dialogy poté, co je dočte. Po shlédnutí této narativní sekvence má naopak hráč převážně volnou ruku – pohybuje se volně v prostředí, s osobami v něm se nacházejícími navazuje hovor o své vlastní vůli, jde tam, kam se mu zlíbí. Samotné dialogy, které lze s lidmi (a domovskými příslušníky rasy Iskai) vést, jsou předem napsané autory hry, a hráči toliko dávají na výběr z možností, na co se má zeptat, nebo jak

odpovědět na otázku. I v této omezené míře nicméně vytvářejí simulační pole pro hráčovo jednání.

Za branami města (a ve sklepení jednoho z domů) se pro změnu může hráč zaplést do prvních z dlouhé řady soubojů s divokou faunou planety (ty probíhají ve zvláštním režimu kolovým systémem, tj. hráč vždy stanoví, co mají postavy udělat, např. udeřit, změnit postavení, použít nějaký předmět nebo kouzlo).

Jen na několika speciálních místech zase převezme kontrolu hra, aby předvedla nějakou autorem předem stanovenou událost. Mnohé z nich jsou součástí ústřední dějové linie, a jejich absolvováním se pomyslná pozice hráče (a jím ovládané Tomovy družiny) v zápletky vypravovaného příběhu posune vpřed.

1.3. Nevyhraněnost a narativní a simulační složky a přechody mezi nimi

Vidíme tedy poměrně jasné střídání dvou již představených typů událostí, tedy těch, které hráč toliko sleduje, jelikož jejich průběh byl plně stanoven tvůrci hry na jedné straně, a na druhé straně událostí, které hráč sám realizuje svým vlastním jednáním v simulovaném herním světě. Z toho by se na první pohled mohlo usuzovat na to, že jde o poměrně vydělené a jasně odlišitelné složky (či prvky). Takové oddělení se však ve skutečnosti potýká s řadou potíží. Nejen že tyto složky není snadné od sebe oddělit, při bližším pohledu často není snadné (nebo i vůbec možné) stanovit, ke které složce je třeba nějaký konkrétní prvek přiřadit. Především můžeme celkem snadno tvrdit a doložit, že popisované prvky mají ve skutečnosti funkce obě, bez ohledu na to, zda se nám zdají naplňovat povahu narativní, či simulační.

Například si povšimněme, že v simulačních prvcích (a to zřejmě prakticky ve všech), lze najít skrytý narativní význam. Pevně dané narativní motivy totiž nelze oddělit od dění, které se odehrává v simulačních částech. Dějová linie neřetězí události jen jako pouhou řadu, kde jedna věc pouze střídá druhou. Mezi událostmi jsou samozřejmě kauzální vztahy: obojí je přímo propojeno samotným zprostředkovaným děním, neboť například průzkum „dungeonu“, což je na výsost simulační prvek (ve kterém si hráč může užít boj, napětí, řešení hádanek, hledání pokladů, luštění hlavolamů), vyplývá z narativního prvku, tedy motivu, že Tomova skupinka musí tento úkol podstoupit, jelikož jí byl přidělen, nebo proto, aby mohla postoupit dál (do „dungeonů“ Umajo a Khamulon v pozdější části hry například Tom vyráží hledat dvě potřebné ingredience pro kouzlo, které má ve finální konfrontaci s lodí Toronto a jejím systémem umělé inteligence zachránit planetu před zničením). Podobně mohou mít místo v centrální dějové linii, která je vyprávěna (a tedy

mít narativní význam) i simulované souboje, neboť porážka konkrétních klíčových protivníků, byť není automatická a hráč se k ní musí vlastními silami dopracovat, představuje důležitou položku v utváření zápletky. Příkladem budiž přemožení inkarnace boha Kamulose na konci zmíněného „dungeonu“ Khamulon, jehož prostřednictvím Tomova družina získá svitek s tajemstvím „High Knowledge,“ o který usilovala.

Dějová linie hry tedy prochází jak simulačními, tak narativními událostmi, které vzájemně spojuje. Jednání hráče v simulovaném světě nelze myslet bez událostí z narativních částí, které mu předcházely. Lze říci, že z pohledu postavy nacházející se v herním světě mají ty části její minulosti, které se odehrály v narativním režimu, zcela stejnou povahu jako ty části minulosti, které se odehrály v simulačním režimu.

Tato jednotnost zápletky je velmi důležitá. Události, které má hráč ve svých vlastních rukou, ve výsledku zapadají do kostry zápletky představované pevnými narativními prvky. Jako by autor ve své zápletce ponechal recipientovi některé party. Každý simulační prvek takto zapadne do linie příběhu, kterou narativní prvky vyprávějí, a v tomto celku tedy také plní narativní funkci, byť jej při jeho aktuální recepci hráč nevnímá jako pasivně čtený/či sledovaný děj, nýbrž ho prožíval „v první osobě“. Tato jednota nám ještě bude užitečná, až budeme později vyvozovat podstatu a utváření narativní počítačové hry.

Lze nějak podobně argumentovat pro změnu pro to, že i v narativních prvcích se skrývá simulační aspekt? Myslím, že odpověď je rovněž ano. Jistou příslušnost k simulační složce získávají narativní prvky právě svými vztahy s okolními prvky simulačními, jak již bylo naznačeno. Vyprávěné události a existenty (tedy předměty a postavy) v každém případě zároveň představují obsah simulačního pole. Tomovo ztroskotání na planetě Nugget má jako událost hmatatelnou přítomnost (či dopad) na cokoliv, co se v simulační složce stane.

Ovšem nalezneme i konkrétnější důvody. Předně, přes svou pevně danou podstatu, určenou autorem při tvorbě narativní počítačové hry, lze i v těchto pasivně sledovaných narativních prvcích nalézt variabilitu a z ní vyvstávající interaktivnost, která je právě znakem simulačnosti. Zřejmé je to ve hrách, které mají více alternativních dějových linií, což není zrovna případ Albionu. V takových případech jsou narativní prvky autory vytvořeny ve více variantách, a hráč si jednu z nich explicitně či implicitně zvolí (například hra se bude chovat odlišně v závislosti na nějaké akci, aniž by bylo hráči tehdy zjevné, že jde o „rozhodující“ bod zlomu). V takových částech proto může hráč zcela

pasivně sledovat vyprávěný příběh, přece je však taková událost vytvořena jeho jednáním v simulačním poli herního světa.

Kde lze v narativních prvcích najít simulačně-zabarvenou „volnost“ vyloženě snadno, jsou ty události dějové linie, které nejsou povinnou součástí příběhu. Pokud si půjčíme distinkci z klasické naratologie¹⁵, můžeme říci, že na rozdíl od jader, která jsou zcela nutná, nemusí hráč projít všemi satelity, či vedlejšími zápletkami. Příkladem může být například epizoda na lodi Toronto, kterou jsme zmínili – kdy Tom prozkoumává komunikační místnost, zjišťuje podezřelé okolnosti (a třeba se o nich ještě poradí s Joem) a získává pistoli. Pokud se hráč této epizodě z nezájmu či nedbalosti vyhne, vlastně využil své svobody v simulačním poli k tomu, aby vypustil z narativní roviny jednu pasáž. Ta sice byla v narativním smyslu předem vytvořena a určena autorem, zároveň v ní byl ale ponechán stupeň volnosti, a to tím, že ji lze přeskočit.

Takový stupeň volnosti u jinak pevně stanovených součástí příběhu (a vyprávění) existuje i co se týče časového sledu narativních událostí. Příběh v narativní počítačové hře může být poměrně často uspořádán tak, že některé části lze „vykonávat“ v různém pořadí. U postranních zápletek je to asi zřejmé, platí to ale i u stěžejních částí hlavní zápletky. Již jsme zmínili, že Tom se musí vydat do dvou „dungeonů“, aby získal ingredience pro kouzlo k zneškodnění Toronta. Obojí je povinnou částí hry, hráč si ale může vybrat, zda půjde nejdříve do Umaja, nebo do Khamulonu.

Při (již částečně „podpokličkovém“) pohledu na povahu simulačních a narativních prvků, který jsme výše použili, je jejich nevyhraněnost vůbec dobře patrná. Můžeme vidět, že tak, jako může být nedokonalá „neměnnost a pevná určenost“ narativních prvků, je vlastně velmi omezená také interaktivnost simulačních prvků a svoboda a volnost jednání, které simulační pole hráči umožňuje. Z povahy toho, jak jsou programy počítačových her vnitřně utvořeny, totiž vyplývají omezení pro interaktivnost v simulačním poli. Jednoduše řečeno: počítačový program je vždy omezený, nemůže proto poskytnout absolutní svobodu. Platí, že pro cokoliv, co má být realizovatelné na simulačním poli, musel nejprve vytvořit podmínky programátor a tedy autor hry. Má-li být v simulačním poli možné, aby hráč vybíral kapsy náhodným kolemjdoucím, musí k tomu být herní program uzpůsoben, v ovládacím rozhraní musí pro tuto akci být k dispozici nějaká volba či tlačítko; dále postavy musí mít definovány předměty, které si sebou nesou a tak podobně. Albion

¹⁵ Jádra nelze odstranit, aniž by se logika vyprávění rozpadla; satelit lze vynechat, čímž sice dílo nějak utrpí z estetického hlediska, ale zápletka sama tím porušena není. (Parafrázováno dle Seymour Chatman: *Story and Discourse*, Cornell University Press, 1980 Ithaca (New York), stránky 53–54.)

například tuto možnost vůbec neobsahuje, jiné tituly ovšem ano. Má-li být možné s tím a tím člověkem hovořit, musí na to být program připraven a musí být předem napsány potřebné dialogy. Na rozhovorech je ostatně toto omezení svobody v simulačním světě vidět nejlépe – jak jsme již řekli, jsou všechny napsané předem, a hráč má jen možnost vybrat si preferovanou variantu z nabízených hotových alternativ vedení rozhovoru. Dále je v Albionu například nemožné zaútočit na lidi či tvory, které hra předem nepojednala jako nepřátele – prostě pro to není napsán programový kód. Lze tedy říci, že ačkoliv skutečně existují kvantitativní rozdíly mezi předurčeností narativních a simulačních prvků a pak na druhé straně mezi svobodností jednání v narativních částech a simulačních částech, nelze tyto rozdíly považovat za kvalitativní. Nejde o vyhraněný černobílý rozdíl, konkrétní prvky narativní počítačové hry jsou spíše posunuté směrem k smíšenému šedému středu.

1.4. Herní svět: společný prostor pro narativ i simulaci

Jak prvky narativní, tak prvky simulační také nakonec tvoří jednotný herní (či literárně řečeno fikční) svět. To je poměrně podstatné u existentů. Zatímco události mají přímé místo v zápletce, a tedy příběhu/vyprávění, na které jsem se zde zaměřoval, existenty se na ní podílejí poněkud sekundárně, prostřednictvím událostí. O to méně je ale jasná jejich příslušnost k jedné či druhé sféře! Jako příklad si vezměme Toma. Je hlavním hrdinou, aktérem všech hlavních i vedlejších částí zápletky. Zcela nepochybně plní narativní funkci. Jenže zároveň je také zjevným aktérem všech hráčových aktivit v simulační sféře Albionu. Dá se říci, že většina objektů a osob ve světě Albionu je na tom podobně – jsou prostě součástí světa, který slouží jak simulaci, tak vypravování, a podílejí se na jeho formování či mu dávají hloubku. Jako takové tedy mají účast na roli, kterou tento svět hraje v simulaci i v roli, kterou hraje ve vyprávění. Nejevidentnější je tato nevyhraněnost u těch nejméně významných předmětů – například různé dekorace umístěné na zdech domů nehrají patrnou roli ani ve vyprávěném příběhu, ani v simulačním poli – hráč s nimi nemůže nijak manipulovat; nemusí si jich ani všimnout, a nic se nestane. Jsou prostě stavebním kamenem prostředí narativní počítačové hry, ale to je tak vše, co o nich lze s určitostí říci. V úplné obecnosti tvoří jednu z nesčetných podrobností široce chápaného vyprávění, a stejně tvoří jednu z nesčetných podrobností široce chápaného simulačního pole, ale nemůžeme říci, co z toho má větší váhu.

Herní svět (zde tím mám na mysli svět používaný celou narativní počítačovou hrou, nikoliv jen simulací – pokud bych zde použil termín fikční svět, bude se jednat

o synonymum i přesto, že je toto spojení obvykle používáno ve vztahu k literárním textům a jiným vyprávěním) je tedy jedním z prvních mechanismů, které v narativní počítačové hře zjevně integrují obě složky, simulační a narativní.

1.5. Shrnutí. Pracovní definice narativní a simulační složky

Abychom tedy shrnuli, rozlišování narativní a simulační složky se potýká zejména s tím problémem, že oba tyto principy mají sice své definující vlastnosti zcela vyhraněné, v praxi se však prvky konkrétní narativní počítačové hry takto černobíle nechovají. Dále pozorujeme fakt, že ne u všech prvků lze alespoň „převažující“, když už ne striktní příslušnost stanovit. A to buď proto, že jsou spojeny jak s poměrně vyhraněně přítomnou interaktivností (tedy simulačním principem), tak s poměrně vyhraněně přítomným vyprávěním; často však také i proto, že nejsou spojeny s vyhraněnou formou ani jedné ze složek. Narativní obsah i simulační obsah jako by se nám tedy rozplývaly skrze celé dílo. Jejich vyhraněné soustředění vidíme v některých částech jasně patrně, nelze však často vysledovat přesnou hranici, kam až jejich teritorium sahá, kde se vytrácejí, a kde již nejsou.

Protože však nadále budeme oběma pojmy operovat, pokusme se nějak shrnout alespoň jejich přibližné definice. Mám-li ocitovat sám sebe, použil jsem již dříve takovýto popis simulační a narativní složky: „*Narativní pasáže autor při psaní hry koncipuje v poměrně definitivní a určené podobě, jež je dále jen omezeně proměnlivá, hráč je spíše sleduje než aktivně hraje. Simulační pasáže oproti tomu hráč prožívá aktivně – hraje je; autorem hry jsou koncipovány jen v obrysech, jako soubor potencialit, jejich děj je tedy proměnlivý a variabilní, jeho podoba je hráčem vytvořena při recepci z materiálu vytvořeného autorem při produkci.*“¹⁶ V tomto popise je již zohledněna „gumovost“ těchto kategorií, kterou jsme opět popisovali i v těchto řádcích. Používá proto pro popis vlastností obou složek relativizovaná slova ve snaze vyhnout se problémům s nejasným vymezením těchto dvou principů. K tomu ještě dodejme to, že v narativních částech má hráč přinejlepším značně omezený podíl na jejich formování, zatímco v částech simulačních má obvykle značně významný podíl na jejich formování. Recepce narativních částí představuje spíše pasivní sledování, zatímco recepce simulačních složek je spíše aktivní činností a použijeme-li pro tuto aktivitu pojem hraní, je třeba si pod tím představit jednání

16 Jan Olšan: *Narativní rozměr v počítačové hře*, bakalářská práce na Fakultě humanitních studií Univerzity Karlovy v Praze, 2008; strana 13.

v tom smyslu, že hráč figuruje coby aktér obsaženého dění a na rozdíl od narativních částí ho skutečně kontroluje/ovlivňuje.

Jelikož specifická povaha narativní počítačové hry se zdá se – alespoň nás k tomu vede či svádí prvotní dojem – odvíjí zejména od přítomnosti obsahu simulačního (který je v ní „navíc“ ve srovnání s klasickým narativem), bude asi záhodno ještě nějak teoretičtěji vymezit „novinky“, které simulační složka do vyprávění představovaného narativní počítačovou hrou přináší. Co se narativní složky samotné naopak týče, můžeme pro tuto chvíli předpokládat, že na ani lze pohlížet stejně jako na narativní obsah v klasickém vyprávění (tedy film, komiks, literární text), že je tedy v tomto novém, rozšířeném útvaru cosi jako přejaté východisko a základ. Takový pohled se nabízí, vycházíme-li převážně z naratologických pozic, pochopitelně zaměřených především na narativní složku. Jde ovšem jen o zjednodušení, ve skutečnosti si netroufám a ani nechci tvrdit, že narativní počítačová hra je takto „podskupinou“ původních vyprávění. Jak jsem již uvedl, jedná se dle mého názoru o novou formu, jelikož oba její „rodičové“ při svém spojení podleli významné transformaci, jak se ukáže v druhé části.

Simulační složka narativní počítačové hry se z pohledu naratologie nejnápadněji projevuje porušením (či překonáním), některých konvencí či snad nutností, přítomných v klasickém vyprávění. Skrze prolomení těchto omezení klasického narativu lze teoreticky počítačovou hru uvažovat jako jakési další vývojové stádium či vylepšenou formu vyprávění „staršího“. To pochopitelně může být myšlenka pro mnohé atraktivní (kdo by neměl radost z toho, že se otevírají možnosti pro nové umělecké experimenty na poli literatury a filmu či alespoň jejich aktualizované podoby), byť dle mého názoru není přiměřená – považuji, jak již zde padlo, narativní počítačovou hru za novou formu, která tak také už vůbec nemůže z klasického narativu učinit cosi přežitého, nedokonalého či překonaného.

1.6. Nelineárnost a interaktivnost

Těmito narativními „novinkami“, které simulace přináší, jsou v první řadě nelineárnost a interaktivnost. Obojí souvisí s aktivní rolí hráče během recepce díla či lépe řečeno z ní logicky vyplývá. Autor ve svém díle ponechává místa, která pak ještě nějak dopracovává recipient svým hraním, a hra tedy musí nějak hráči poskytovat možnost interakce, tedy jednání. Tato možnost interakce může mít různou intenzitu. Na elementární úrovni je jistým druhem interakce již třeba ono „odklikávání“ oken s jinak předem určeným textem; ale takovou aktivitu bychom jistě neoznačili za interaktivnost ve smyslu,

o který nám zde jde. U ní jde vlastně jen o cosi jako digitální ekvivalent obracení listů v knize.

Reálná interaktivnost nastává tam, kde hráč může nějak fakticky rozhodovat o něčem (v tomto smyslu by se dalo hovořit i o svobodné vůli). V úvodní části Albionu odehrávající se na lodi Toronto je Tom například co chvíli rozhlasem informován, že raketoplán je připraven a má se nahlásit k odletu. Hra se poté zeptá hráče, zda se má Tom jít hlásit (což znamená, že se okamžitě přejde k sekvenci s průzkumným letem a ztroskotáním na Nuggetu, o které jsme mluvili výše), nebo zda má zatím toto oznámení ignorovat. Zvolení druhé volby hráči umožní dál prozkoumávat Toronto, sebrat některé užitečné předměty, nebo se vyptávat osob na různá témata.

Zdá se mi, že právě taková aktivita typu „volná zábava“ je ještě o něco pokročilejším stupněm interaktivnosti. Zatímco u popsaného hlášení hra před hráče položila situaci a dala mu na výběr „bud’ – a nebo“, ta náplň hraní, kde se hráč volně pohybuje po herním světě a v podstatě svobodně využívá možností interakce s prostředím, které herní svět nabízí, představuje jaksi vyšší stupeň volnosti (svobody) jednání. Tento rozdíl bychom asi mohli označit jako rozdíl mezi *interaktivností ve smyslu rozhodování* a *interaktivností ve smyslu simulace*. V druhém případě totiž jde o využití přesně těch možností, které přísluší k simulačnímu poli, hrou vytvořenému – hráč zde nějak tvoří děj, improvizuje. V prvním případě se hráč pohybuje v ději, který je předem napsán, a má toliko možnost přehodit výhybku na pomyslných kolejích.

Tam, kde je interaktivnost v jedné či obou z těchto dvou podob, musí logicky být také nelineárnost dění. Zprostředkovaný příběh (včetně těch částí, které do něj hráč doplní aktivitou v simulačním sféře) totiž pak nemůže počítat jen s jednou linií – musí být připraven na obě. Tedy i na to, že se Tom ohlásí, i na to, že Tom bude prodlévat. V pozdější části hry se například hráč (Tom) může rozhodnout, jakého společníka přijmout do své skupiny – zda keltskou válečnici Siobhan, nebo člena řádu Kenget Kamulos Khunaga (dlužno říci, že hráč může prozatím také pominout nabídku obou těchto osob). Hra opět musí mít vypracovány všechny varianty, neboť během různých jednotlivých průchodů hrou se hráč může rozhodnout pro každou z nich a program se nemůže jen z tohoto důvodu dostat do slepé uličky. V klasickém narativu by existovala jen jedna linie. Pokud by byl Albion knihou či filmem, před Tomem by sice mohla na plátně/stránkách vyvstat otázka, zda si k sobě vzít toho či onoho společníka, tato volba by ale byla pevně daná, alternativa s nevybranou osobou by prostě neexistovala.

Nelineárnost narativní počítačové hry má dva aspekty. Jednak lze mluvit o *nelineárnosti časové*, a dále pak o *nelineárnosti ve smyslu existence alternativních linií* (někdy se v tomto smyslu mluví o alternativních kontinuitách). Nelineárnost ve smyslu alternativních linií je očividným důsledkem možnosti volby a jako taková je pro nás v podstatě velmi přímočará, není k ní třeba mnoho dodávat (ačkoliv technické způsoby, jak se s tímto rysem program počítačové hry vyrovnává, zdaleka jednoduché a přímočaré nejsou¹⁷).

Děj či zápletka příběhu/vyprávění je již od Aristotelovy Poetiky definována jako sekvence událostí, obvykle ještě navíc kauzálně propojených (tedy platí mezi nimi vztahy příčiny a následku).¹⁸ Tato sekvence má charakter řetězu bez nějakého rozvětvení, neboť klasické vyprávění zná jen jednu linii událostí bez alternativ (fabuli). V klasickém narativu s takto pojatou zápletkou lze možnost více alternativ realizovat zřejmě jen pomocí nejednoznačnosti v diskursu vyprávění – tj. že nám text nesděljuje jasně (či nesděljuje vůbec), co se konkrétně přihodilo ve fabuli. Doplnění chybějícího místa je v režii interpretační inference recipienta, a tedy v něm má čtenář či divák volnost. Intuitivně však asi cítíme, že zde jde o tak trochu vedlejší důsledek, a situace je odlišná, než jak se tomu má se skutečně existujícími alternativními liniemi v narativní počítačové hře.

V té se potenciální běh děje rozbíhá do stromu alternativ s menším či větším množstvím míst větvení. V těchto pomyslných bodech má hráč možnost explicitní či implicitní volby toho, kterou cestou se děj vydá. Zatímco hra jako dílo musí mít vypracovány všechny cesty (tedy části stromu), při konkrétním hraní se realizuje jedna lineární trajektorie po tomto stromu a zbylé alternativy nejsou využity. Je asi evidentní, že tato „novinka“ přináší do vyprávění mnoho nových možností. Recipient například může dílem procházet několikrát a vybírat si přitom různé alternativní linie (nebo po těchto alternativních liniích vyloženě pátrat – ty totiž zdaleka nemusí být evidentní, a jejich odhalení – hráči někdy mluví o „odemčení“ – může být dalším zdrojem požitku¹⁹).

17 Pro částečný pohled na to, jak se s větvením alternativních linií může program vnitřně vypořádávat, viz: Jan Olšan: *Narativní rozměr v počítačové hře*, bakalářská práce na Fakultě humanitních studií Univerzity Karlovy v Praze, 2008, stránka 22.

Zabývám se tam tím, jak Baldur's Gate II: Shadows of Amn (BioWare, 2000) řeší vývoj milostných románek, které protagonista může navázat se svými společníci ženského pohlaví. Hra sama neoperuje s celistvými alternativními liniemi. V tomto případě prostě sleduje hlavní dějovou linii a stav románek v ní pouze „značí“ pomocí proměnných, do kterých ukládá hráčova rozhodnutí, která vytvářejí zdánlivá větvení děje. Když přijde čas na událost, která na předchozím rozhodnutí závisí, přečte prostě program proměnnou a upraví nové dění podle jejího stavu.

18 Čerpám zde z Seymour Chatman: *Story and Discourse*, Cornell University Press, 1980 Ithaca (New York), stránky 43 a dále.

19 Může jít například o různé alternativní způsoby, jak ukončit hru. Například v Planescape: Torment (Black Isle Studios, 1999) lze finální konfrontaci zvládnout jednak hrubou silou, antagonistu však lze také přesvědčit argumenty; jednou z možných cest je vzhledem k specifickým okolnostem dokonce

Druhý způsob nelineárnosti, tedy nelineárnost časová, se týká nikoliv toho, které události se stanou a které ne, ale pořadí, v kterém se události odehrají. Zápletka příběhu zprostředkovaného klasickým narativem má, jak již bylo řečeno, stanoveno pořadí dějů (ačkoliv opět můžeme dovodit, že se tomuto striktnímu stanovení pořadí událostí lze opět vyhnout pomocí nejasnosti; vyprávění například může sdělovat, že během minulého roku ta a ta postava vykonala dvě akce, nemusí však dát žádnou indicii k tomu, aby se recipient mohl rozhodnout, co se stalo dřív a co později). Narativní počítačová hra ovšem umožňuje explicitní časovou nelineárnost odehrávajících se událostí.

Příklad jsem již zmínil dříve – „dungeons“ Khamulon a Umajo, kterými se Tom musí propracovat při hledání oněch dvou veledůležitých ingrediencí. Hráč má volnou ruku v tom, kam půjde dřív. Časová nelineárnost je pochopitelně podmíněna tím, že mezi relevantními událostmi není příčinná souvislost či jiná návaznost, která by jejich pořadí vůči sobě zafixovala. Což v tomto případě neplatilo. Není neobvyklé, že v narativní počítačové hře je tato časová nelineárnost uplatnitelná i u striktně nezbytných událostí, tvořících kostru vyprávěného příběhu. Nicméně mnohem významněji vyvstává u vedlejších událostí (tedy satelitů). I ty mohou být určitým způsobem omezeny co do času, ve kterém je hráč může absolvovat (pro pistoli, o níž byla řeč výše, si například Tom zákonitě může zajít jen do doby, než opustí loď Toronto). Velmi často mají ale vedlejší dějové události takový charakter, že si je hráč může v jakémkoli čase „přijít absolvovat“ dle své libosti. Pokud bych měl dát příklad z Albionu – na jednotlivých kontinentech jsou k dispozici nepovinné epizody. Například na kontinentu Maini lze podle získané mapy najít skrytý poklad, prozkoumat jeskynní komplex a prochodit poměrně rozsáhlé odlehlejší části krajiny, v nichž se kromě hojnosti divoké zvěře (která na skupinu útočí a hráči po porážce přináší jednak zkušenosti nutné k povýšení úrovně postav, jednak zpeněžitelné části svých těl) nachází také mnoho keřů, na nichž rostou kouzelná semínka Triifalai, která jsou potřebná pro magii. Hra sama hráči nijak nestanovuje, kdy se má na tyto „úkoly“ vrhnout. To je ponecháno na hráči a možnost je otevřená, dokud se tento pohybuje po kontinentu Maini. Tyto satelity tedy nemají žádné pevné zařazení v kostře příběhu, a jejich pořadí vzhledem k ostatním událostem také není stanoveno.

V Albionu ještě není příliš velké množství událostí s takovýmto statusem, v jiných hrách jich ale naopak může být většina. Příkladem budiž titul The Elder Scrolls III:

i sebevražda (kterou lze provést minimálně dvěma způsoby).

Morrowind (Bethesda Game Studios, 2002)²⁰, který nabízí nespočet úkolů a příležitostí k „absolvování“ něčeho, které jsou nezávislé na tom, jak daleko hráč postoupil v hlavní zápletce příběhu. Příkladem her, které mají takzvaně „otevřený svět“, v kterém se lze dosti volně pohybovat, a absolvovat události ve velmi libovolném pořadí, je třeba série Fallout (Interplay Entertainment, 1997) a Fallout 2 (Black Isle Studios, 1998). Některé z událostí či úkolů, které může hráč absolvovat, jsou přirozeně podmíněny kauzalitou či následností, například proto, že tvoří vlastní zápletky, které mají určený sled dějů. V obecnosti však v rámci celkového děje těchto her panuje velká časová nelineárnost. Hráč například může se svým protagonistou navštívit nejprve osadu Klamath, Den, ale i vzdálenější místa, o jejichž existenci a poloze se má dozvědět teprve v těch dříve navštívených, hra mu ale dovolí toto logické pořadí ignorovat, a putovat „mapou“ herního světa nazdařbůh, dokud na tyto lokace nenatrefí sám od sebe (z pohledu vyprávěného příběhu čirou náhodou, ačkoliv hráč v aktuálním světě jejich polohu již může znát). A i pokud hráč navštíví tato sídla v pořadí, které by hra logicky předpokládala, může mezi nimi následně cestovat opakovaně v různých sledech, a jednotlivé „věci,“ které se v nich dají podniknout, absolvovat v různě náhodném pořadí.

1.7. Fabule a syžet

V souvislosti s nelineárností je třeba se zastavit ještě nad další věcí, kterou přítomnost simulační složky v narativní počítačové hře mění ve vztahu mezi zprostředkovaným příběhem (diskursem, vyprávěním) na straně jedné, a zprostředkovaným příběhem na straně druhé. Zprostředkovaný příběh či prostě příběh představuje nějakou skladbu událostí, jak se odehrála v aktuálním nebo nějakém fikčním světě. Naproti tomu vyprávění (text, film) nepodává automaticky tento příběh a není tímto příběhem. Vyprávění je místo toho diskurs, který onen příběh zprostředkovává – a to s podstatnými změnami či transformacemi. Místo distinkce příběh a diskurs²¹ lze použít také termíny fabule a syžet z prostředí ruského formalismu. Fabule je pak „látka“ odpovídající příběhu, kdežto syžet je oním diskursem, tedy vyprávěním, tuto látku zpracovávajícím.

Podstatné zde je, že v klasickém narativu syžet fabuli vždy zpracovává s určitými transformacemi. To znamená, že z ní části vynechává, mění důraz, který na ně klade (některé může upozadit, jiné vypíchnout), mění množství času, který jim věnuje.

²⁰ Podobnou povahu mají i pokračování, The Elder Scrolls IV: Oblivion (Bethesda Game Studios, 2006) a The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Game Studios, 2011)

²¹ Seymour Chatman: *Story and Discourse*, Cornell University Press, 1980 Ithaca (New York), stránka 19.

V Společenstvu prstenu můžeme například číst následující krátký odstavec. Román v něm v krátkosti přelétává mnohaleté období:

„Pak jeho návštěvy ustaly. Už přes devět let ho Frodo neviděl a neslyšel o něm a začínal si myslet, že se čaroděj víckrát nevrátí a že se o hobity nadobro přestal zajímat. Ale toho večera, když se Sam vracel domů a soumrak temněl, ozvalo se známé zatukání na okno pracovny.“²²

Nebo naopak, líčení krátkého okamžiku může v knize zabrat i značné množství textu. Ve filmovém narativu to vidíme na scénách se zpomalenými záběry, a stejně tak jsou časté také záběry, které ukazují plynutí času zrychleně (pohled na ručičky hodin, mizející listy z kalendáře). V neposlední řadě má syžet (vyprávění) tu moc, že může přeházet pořadí událostí, jak nastaly ve fabuli (příběhu). To je uplatněno ve figurách, jako jsou analepse a prolepse (angličtina zná kolokviálnější termíny flashback a flashforward), či přímo v takových způsobech vyprávění, které explicitně ukazují události v přeházeném pořadí (například retrospektivní kompozice). V textu již citované kapitoly ze Společenstva Prstenu dochází k podobným zhuštěným shrnutím časově dlouhých událostí fabule hned několikrát, přičemž se opakovaně, jen z jiných hledisek, mluví o témže časovém období. Dochází tak k očividně nechronologickému uspořádání popisu těchto událostí v syžetu.

Je to vše možné díky vztahu zprostředkování, který mezi příběhem a vyprávěním je. Fabule musí být logicky lineární (jako každá sekvence událostí, která se nějak odehrála v čase) a syžet také musí být logicky lineární, neboť je lineárně vnímán (tedy u vyprávění, které má formu textu či filmu; statický obraz je možno vnímat paralelně, pokud v něm jako třeba v komiksu není legenda určující „směr“). Ale odvyprávěný či promítnutý narativ dokáže zprostředkovaný příběh (fabuli) ukázat či odříkat nelineárně, jak jsme řekli. Je ale zajímavé, že v případě narativní počítačové hry se situace fabule a syžetu značně mění.

Podíváme-li se, na které úrovni zasahuje interaktivnost odehrávající se (nebo ukazované/vyprávěné) události, je evidentní, že hráč má možnost ovládat svým jednáním již úroveň fabule, tedy příběhu samého, nikoliv jen syžet, který tento příběh nějak zprostředkovává. Hráčovy akce ovlivňují samotné dění v herním světě, nikoliv jen jakousi jeho druhotnou reprezentaci.

22 John Ronald Reuel Tolkien: *Pán Prstenů: I. Společenstvo Prstenu*, Mladá fronta, 1990 Praha, stránka 51. Přeložila Stanislava Pošustová.

Zdá se, že narativní počítačová hra tím, že dává hráči podíl na formování fabule, vlastně také znemožňuje onu rozvolněnost ve vztahu mezi fabulí a syžetem, kterou lze najít u klasického narativu. Je tomu tak zřejmě proto, že ovládající hráč musí být v časově synchronním vztahu s děním, které má mít možnost ovlivňovat. Tak je tomu alespoň v těch částech děje, kde je přítomná simulační složka. Bez simulačního obsahu nemá hráč možnost dění ovlivňovat (jen ho pasivně sleduje), a proto je přípustné, aby neměl onen bezprostřední kontakt s protagonistou/děním, jako má při simulačním hraní.

V narativní části je tak možný flashback do minulosti, i když pokud vím nejde o příliš častý jev.²³ I v narativních částech se obvykle hra snaží nevzdalovat se od času, v kterém se zrovna nachází protagonista, aby nerušila spojení hráče s odehrávajícím se dějem. Poměrně často lze vidět, že se v narativní vsuvce přenese pohled do jiného, odlehlého prostoru (a hráč se tak dozví například, co dělá protivník). V *Baldur's Gate II: Shadows of Amn* (BioWare, 2000) se hráč (ovšem už nikoliv jeho protagonista) ve vsuvce mezi dějstvími vlastního hraní dozvídá, co se kdesi děje s jeho protivníkem jménem Irenicus a jím unesenou Imoen; v *Planescape: Torment* (Black Isle Studios, 1999) je zase hráč svědkem toho, jak jeho protagonistu stopují stínová monstra a jak zabijí některé osoby, s kterými se předtím setkal.

Ve hře *Diablo II* (Blizzard Entertainment, 2000) sledují narativní vsuvky (mají ráz filmové vločky) mezi samotným hraním zcela separátní dějovou linii s jinými postavami (hráčem ovládaný protagonista v nich není přítomen). Díky této oddělenosti tedy mohou tyto narativní scény přecházet do jiného prostoru a času, než v kterém se pohybuje hráč. Na jejich obsah ale také recipient nemá žádný vliv.

Domnívám se, že naopak není možný flashforward, tedy že by se byť i narativní pasáž přemístila do budoucnosti. Opět tomu zřejmě zabraňuje aktivní role hráče. Pokud bychom mu dopředu prozradili budoucnost, popřeli bychom iluzi, že je pánem směřování svého protagonisty. Víme sice, že v příběhu, který narativní počítačová hra vypravuje, existují pevně daná místa, která hráčovu svobodu jednání ruší, alespoň v současné době však podle všeho platí konvence, že iluzi svobody nelze hráči vzít.

23 Nedokážu si vybavit případ flashbacku, v kterém by figuroval protagonista „v dřívější době“. Působilo by to poněkud zvláště, neboť by to odhalovalo jeden paradoxní fakt: hráč je při hraní určitým způsobem ztotožněn s protagonistou, avšak nemá pochopitelně bezprostřední přístup k jeho vzpomínkám. Historie postav před hrou jsou vcelku očekávatelně velmi nedourčené.

Nicméně si myslím, že takový flashback by možný byl – ovšem musel by být čistě narativní. Může se v něm něco odvyprávět, ale nemůže probíhat žádná simulace, jelikož protagonista je už se svým životem někde jinde a nelze v něm zpětně dělat změny – jsou uzamčeny tím, že ony části života už má protagonista za sebou..

Neznám osobně příklad narativní počítačové hry, která by se této zásadě vzepřela, ačkoliv pochopitelně nemohu nic vyloučit (a hrál jsem pochopitelně jen maličký zlomek všech zatím existujících her). Přikláněl bych se ale k tomu, že takový titul by možná byl dysfunkční. Či přinejmenším že takové porušení konvence by sice mohlo být produktivní, ovšem jen v tom konkrétním případě (experimentálně). Za běžných okolností dle mého názoru tato konvence musí být v narativní počítačové hře dodržována, alespoň v současných stylových zvyklostech. Je ale pravda, že další vývoj to může změnit.

Obecně lze tedy vztah mezi fabulí a syžetem v narativní počítačové hře charakterizovat tak, že „nyní v diskursu“ musí odpovídat „nyní v příběhu“²⁴, pokud se pohybujeme v místech se simulačním aspektem – tedy pokud má hráč jakoukoli aktivní roli. V takových případech musí být tedy pořadí odehrávajících se událostí chronologické (odpovídající fabuli) a tato pravidla jsou navíc obvykle coby konvence dodržována i v případech, kdy dění přejde do čistě narativní roviny, zejména, je-li jeho aktérem stále protagonista, asociovaný s hráčem. Zprostředkovávat příběh obsažený ve hře nějak časově nelineárně je v podstatě možné jen tam, kde narativní počítačová hra prakticky výlučně uplatňuje jen svou narativní složku – tedy kde příběh běží zcela fixními koleji.

Místo tohoto rozvolněného vztahu mezi fabulí a syžetem se teorie musí naproti tomu potýkat s onou aktivní rolí hráče, která znamená, že narativní počítačová hra jako hotové dílo (prodávané na nosiči nebo dostupné ke stažení) nemá dějovou linii finalizovanou – jak fabule, tak syžet čekají na to, které z vypracovaných možností si hráč při procházení zvolí. Až absolvováním hry vznikne v druhém řádu klasicky se chovající lineární příběh.

1.8. Ideální příběh – výsledek recepce

Představme si, že bychom pozorovali hráče, jak prochází hrou. Jak vypravování, předkládané přímo hrou, tak jednání hráče, bychom zaznamenávali. Tak by nám vzniklo jakési sekundární vyprávění, popisující (v případě Albionu) cestu Toma po planetě Nugget a nakonec zdárné záchránění tohoto světa před zkázou z rukou korporace DDT. Jesper Juul takovou příběhovou linii vzniklou dokončením hry označuje za ideální příběh či ideální sekvenci.²⁵ Ve skutečnosti by součástí aktuálního hraní bylo mnoho přestávek, neúspěchů a vynucených opakování – pokud například hráčova družina zahyne, je třeba nahrát

24 K popisovaným vztahům mezi „nyní příběhu“ a „nyní diskursu“ v klasických narativech viz Seymour Chatman: *Story and Discourse*, Cornell University Press, 1980 Ithaca (New York), stránka 62 a následující. Předcházející text také čerpá z tohoto zdroje.

25 Viz Jesper Juul: *Games Telling stories? – A brief note on games and narratives*, in: *Game Studies* 1, číslo 1., 2001. Elektronicky k dispozici na <http://www.gamestudies.org/0101/>

uloženou pozici a pokusit se fatální místo překonat znovu. Tyto věci se však odehrávají de facto mimo herní svět, mimo dění uvnitř něj. To, že se občas hráči nezadaří a Tom zemře, nemůže být pochopitelně součástí zápletky, která se ve hře odvine – do té bude místo toho začleněna ta alternativa, že Tom vyhrál a přežil (kterou hráč realizuje při některém svém dalším pokusu). Alternativa, kdy Tom umřel a hráč musel začít znovu, zůstane mimo, je zahozena. V aktuálním hraní se vyskytla, v herním světě však reálná nebyla. Ona úspěšná ideální sekvence je tedy vydestilována z celého průběhu hraní a obsahuje pouze to, co se „kanonicky“ událo v herním světě.

Pokud tuto ideální sekvenci vezmeme, budeme mít tedy jakési sekundární vyprávění. Všimněme si, že toto vyprávění bude zcela konvenční – nenajdeme v něm pochopitelně žádnou interaktivnost (neboť všechny volby byly hráčem již učiněny a strom alternativních linií zkolaboval do jediné fixní linie). Mohli bychom ho zfilmovat, nebo jen zapsat. Ve výsledném syžetu by pochopitelně již žádná simulace nebyla – ze všeho se zde staly narativní prvky (to, zda byly napsány autorem „na počátku“, či realizovány až hráčem během hraní, to je již z textu samotného nezřetelné). Tím, jak byl simulační obsah absolvován, se z něj vytrácí nelineárnost a možnost ho změnit, podobně jako v reálném světě nemáme možnost měnit již proběhnuvší rozhodnutí a události, které jsou tak zafixovány v jedné historii bez aktuálně či potenciálně (v tom smyslu, že mohou nastat) existujících alternativ.

1.9. Konce a začátky

Specificky fungují v narativních počítačových hrách jejich začátky a konce. Je logické, že předtím, než předá hra hráči kontrolu, a poté, co hra skončí, již nelze mluvit o interaktivnosti či jednání, charakteristických pro simulaci. Začátky a konce však zároveň mají dobrý důvod pro to, aby byly prakticky striktně narativní v tom smyslu, že jsou pevně stanoveny autorem při tvorbě díla. Tvoří totiž fixní body celé dějové linie – začátek hry je východisko, odkud chce autor příběh odstartovat, a konec (či konce)²⁶, jsou pak stavy, které autor napsal coby cílové stavy celého dění. Nad těmito částmi si tedy autor zachovává plnou kontrolu – narativní hry prakticky z nutnosti musí spět k předem definovaným

26 Možné je i větší množství variant narativních začátků – například hra začíná v jiné situaci na základě toho, kterou postavu si hráč vybere jako svého protagonistu (toto rozhodnutí je jakousi kvazisimulační akcí provedenou mimo herní svět, v obslužné části programu ještě předtím, než celá narativně-simulační hra začne). Hra *Wizadry 8* (Sir-Tech Software, 2001) například obsahuje různé začátky, mezi nimiž hráč volí podle toho, jak se hráč choval v předchozím díle *Wizadry 7* (Sir-Tech Software, 1992) – podmínkou je přirozeně import relevantních dat pomocí souboru s uloženou hrou z předchozího dílu.

koncům (jelikož konec, ponechaný ve zcela volné režii hráče by vlastně nebyl vnímán jako zakončení, vypadal by zřejmě pouze jako utnutí dění bez řádné koncovky, epilogu, který musí být autorem nějak připraven a tedy dán narativně), byť jich může být víc a hráč si může vybrat. Konce, které jsou ve hře předem připravené, ostatně vždy musí hráči kontrolu odebrat²⁷, a simulační rozměr (tedy aspekt spojený s aktivním jednáním hráče) mají jen v tom, že je hráč svou aktivitou nějak přivodil.

To, že by narativní počítačová hra spěla k danému konci i přes to, že ve svém průběhu dává hráči možnost ovlivňovat či formovat dění, může být vnímáno jako problém. Hrozí totiž, že hráčům se cíl, do kterého autor či autoři dění nasměřují, nebude zdát odpovídající. Pokud hra staví na počátku jako cíl záchranu světa či osobní konflikt s antagonistou, nebývá velký problém, aby se hráči s tímto cílem ztotožnili. I tak se však často autoři snaží v pojednání konce děje vytvořit alespoň dílčí variabilitu, aby tak hráč mohl mít konec částečně přizpůsobený svým preferencím. Ve Falloutu například hra vyhodnocuje dopad hráče na herní svět, a v závěru mu sděluje, jak se v následujících letech odvíjely osudy osob a míst, s kterými se ve hře protagonista potýkal či je navštívil (a vykonal tam různé dobré či špatné skutky). Na konci Baldur's Gate II: Throne of Bhaal (BioWare, 2001; jde o navazující doplněk Baldur's Gate II: Shadows o Amn) se protagonista může rozhodnout, zda nashromážděnou sílu, která po zdárně završeném finálním boji zůstala po mrtvém bohu vraždění Bhaalovi, přijme a stane se sám bohem v polyteistickém panteonu příslušného herního světa. Alternativou je, že tato síla bude určitým způsobem sprovedena ze světa a protagonista zůstane obyčejným člověkem. Navíc jsou zde odlišnosti dle toho, jakého morálního přesvědčení je postava protagonisty (pravidla hry chápou přesvědčení jako jednu z definovaných vlastností postavy).

Existují ovšem i případy, kdy se proti konci publikum či kritika vzbouří. Z tohoto důvodu byl snad u adventury Fable (Symbiosis Interactive, 1996) změněn depresivní a temný konec v jiný, optimističtější (který existuje v pozdějším severoamerickém vydání). Jiným příkladem je Mass Effect 3 (BioWare, 2012). Velký sociální vliv internetu dotlačil producenty k částečnému přepracování kritizovaného konce dokonce po vydání díla formou přídatného balíčku.²⁸

27 Ačkoliv je to nevyhnutelné, lze toto omezení částečně obejít. Některé hry totiž po tom, co proběhne fixní narativní konec (často provázený například závěrečnou filmovou sekvencí), dají hráči nazpět kontrolu nad protagonistou a nechají ho se dále pohybovat v herním světě, tj. simulačním poli. Lze tak například pokračovat v trénování hrdiny, hledání předmětů, boji s náhodnými nepřáteli, eventuálně i procházet místa s narativním obsahem (vedlejší linie mohl hráč předtím minout). Ústřední příběh ovšem skončil, respektive jeho velké finále je již za hrdinou a nebude již žádné další pokračování v hlavní linii. Příkladem je opět Fallout (Interplay Entertainment, 1997) a Fallout 2 (Black Isle Studios, 1998).

28 Viz: <http://blog.bioware.com/2012/06/22/mass-effect-3-extended-cut-2/>

2. Pokus o pochopení podstaty narativní počítačové hry

2.1. Lze podstatu narativní počítačové hry vymezit skrze nelineárnost a interaktivnost?

Poté, co jsme snad již dostatečně ilustrovali podobu narativní počítačové hry jako formy, konečně nadchází čas pro náš hlavní cíl: pokusit se nějak stanovit podstatu, na které se tato forma zakládá, a tím osvětlit její utváření a fungování. Touto podstatou tedy bude nějaká teoretická koncepce či soubor rysů, kterými by se dala vymezit a ke kterým bych se zde chtěl dobrat. Díky jejich popsání by mělo být jasnější, o co v narativní počítačové hře jde, jak na ni lze při analyzování nahlížet a snad by také mělo padnout světlo na vztah mezi oběma jejími složkami. Zde se tedy pokusíme nějakou takovou koncepci či mechanismus, který by stál v základech této formy, najít a popsat.

Již jsme v předchozí části dlouze popisovali dva základní (zřejmě nejnápadnější) znaky, které narativní počítačová hra vykazuje a kterými se vymyká povaze klasických narativů (jako jsou literární text, film, komiks). Bylo by tedy možné vzít tyto dva znaky – nelineárnost a interaktivnost, a pokusit se narativní počítačovou hru definovat jako formu, která staví na těchto dvou vlastnostech (vycházel by z toho výměr znějící asi tak, že narativní počítačová hra je interaktivní a nelineární narativ)? Taková definice by narativní hru vymezila oproti například románu či filmu, asi vcelku rychle ale seznáme, že nám nenabízí prakticky nic nového, co jsme zatím neznali. Tedy neotvírá pole k dalšímu porozumění či novým pohledům na věc. To je logické, neboť přítomnost nelineárnosti a interaktivnosti vyvozujeme z přímého pozorování – šlo by tedy pouze o jakousi definici popisnou, nikoli o odhalení nějakého vnitřního principu daného předmětu.

Proti možnosti definovat specifickou podstatu narativní počítačové hry tímto způsobem dle mého názoru navíc mluví to, že tyto vlastnosti nejsou specifické, tedy že by nebylo možné narativní počítačovou hru na jejich základě distinktivně vymezit. Lze je totiž za prvé nalézt i v jiných formách, a to i v experimentálních podobách klasických vyprávění. Za druhé, tyto „nové prvky“ nemůžeme vysledovat u všech děl, která bychom chtěli za narativní počítačovou hru označit. Jinými slovy, tyto znaky by byly současně příliš slabou podmínkou, i příliš silnou podmínkou pro to, zda dílo je nebo není narativní počítačová hra, a jako definice tedy nemohou fungovat. To je již poměrně podstatné

K fanouškovské iniciativě viz *Mass Effect campaign demands new ending to series*, in: *BBC News*, 20. března 2012 (autor neuveden), elektronicky dostupné na: <http://www.bbc.co.uk/news/technology-17444719> a profily na Facebooku: <https://www.facebook.com/DemandABetterEndingToMassEffect3/> nebo Twitteru: <https://twitter.com/RetakeME3>.

zjištění, které nám dále pomůže najít lepší způsob, jak podstatu námi zkoumané formy uchopit. Pojďme ovšem nejprve toto tvrzení doložit na příkladech.

2.2. Nelineárnost a interaktivnost v klasickém narativu

První výhradu lze tedy vést k tomu, že porušení „pravidel“ klasického narativu skrz nelineárnost a interaktivnost ve skutečnosti nepřichází až společně s narativní počítačovou hrou. Domnívám se, že nelineární a interaktivní narativ lze naopak vytvořit i mimo ni.

Zatímco lineárnost a absence interaktivity zřejmě patří k čemusi jako k pravidlům klasického vyprávění, neznamená to, že by autoři těchto forem na pokusy dosáhnout nějakého ozvláštňení pomocí těchto vlastností rezignovali. Pro experimentální narativy naopak tyto „novoty“ představovaly poměrně jasný cíl. A to jak u vyprávění vycházejících z tradice literárních textů, tak i u filmového média.

V první řadě nelze pominout díla vytvořená na principu hypertextu. Tuto koncepci není myslím třeba příliš představovat, neboť tvoří základní strukturu, se kterou se denně setkáváme na internetu. Protokol HTML počítá s tím, že v jakékoliv stránce lze vytvářet odkazy (tzv. hypertextové odkazy), které vedou na další stránky, a umožňují tak navigovat se určitou jejich sadou, tedy například webem jako takovým, ale i odděleným souborem dokumentů (prezentace, informační systém, či jiný takto uspořádaný systém například na datovém nosiči). Odkazy také nemusí ukazovat jen na jiné dokumenty jako takové, ale také na jejich konkrétní místa; a v neposlední řadě je možná také autoreference. Odkaz v textu může odkazovat na jiné místo stejného textu.

Pokud tedy autor díla použije tuto koncepci, k čemuž se s rozšířením počítačů otevřely možnosti, může napsat literární text, v kterém je explicitně realizováno více alternativních posloupností děje, nebo více alternativních verzí události, z nichž si recipient při četbě vybere – tedy bude přítomna nelineárnost a interaktivnost. Může to probíhat například tak, že na konci kapitoly najde čtenář vícero odkazů na různé alternativní linie, případně jsou takovéto odkazy uvedeny v momentě, kdy dochází k nějakému rozhodujícímu zlomu, kde se příběh může rozštěpit. U takového vyprávění pak shledáme totéž, co u narativní počítačové hry, tedy že recipient vstupuje přímo do formování zápletky ve fabuli a tedy že jak fabule, tak syžet (dílo jako takové) jsou ve smyslu obsaženého děje nehotové.

Hypertext nemusí používat jen infrastrukturu internetu (a protokolu HTML). Takový systém lze vytvořit i separátně specializovaným softwarem (například Storyspace²⁹). Mnoho hypertextových narativů, pocházejících z pionýrských let internetu, bohužel ze sítě zmizelo kvůli expiraci původních internetových stránek. Stále lze procházet například relativně konfúzním Sunshine 69³⁰ nebo The Unknown³¹. Je ale třeba říct, že tato díla používají hypertextové odkazy často ve smyslu klíčových slov, která odkazují k jiné pasáži textu, aniž by se touto cestou vytvářelo dějové spojení – odkaz má tedy pro recipienta spíše navigační význam, stále však vytváří podmínky pro nelineární čtení.

Hypertextová vyprávění jsou nicméně v jistém smyslu již dílem digitální sféry, která je umožňuje prakticky implementovat. Snad by se dalo argumentovat, že se již může jednat o formu na přechodu, blížíci se narativní počítačové hře, nebo že by se obě formy daly shrnout pod společnou definici. Domnívám se nicméně, že skutečnou simulaci, jako je v narativní počítačové hře, nelze vytvořit pouhým systémem odkazů mezi částmi díla. Lze tak docílit nelineárnosti i interaktivnosti ve smyslu rozhodování, nikoliv však již interaktivnosti ve smyslu simulace.

Rozrušit lineárnost textu a jeho vždy již danou podobu se spisovatelé pokoušeli ještě předtím, než jim k tomu cestu otevřely počítače, a to i přes kompromisy, které byli nuceni podstoupit. Příkladem může být například Composition No. 1 (autorem je Marc Saporta).³² Jde o narativní literární text, rozdělený do sto padesáti stran, které však nejsou pevně svázány ani očíslovány. Čtenář je vybídnut, aby je před četbou sám promíchal jako balíček karet. Ačkoliv nelze čekat, že by každá kombinace produkovala narativ, který by byl na výši co do logiky dění, úrovně a „čitelnosti“, tento mechanismus do díla vkládá časovou nelineárnost (ačkoliv je otázka, zda toto míchání dokáže pohnout přímo fabulí, či zda čtenář bude schopen alespoň v některých případech identifikovat potlačovanou chronologičnost, a tedy se zpřeházení ve výsledku omezí jen na syžet).

Podobně je ustrojen román The Unfortunates.³³ I u něj spočívá dosažení nelineárnosti v tom, že kniha není pevně svázána. Místo toho je v ní sedmadvacet svazků stránek o různé délce, tyto jsou opět určeny k čtení v libovolném pořadí, s výjimkou první a poslední

29 Program společnosti Eastgate Systems je ještě stále na trhu, viz <http://www.eastgate.com/storyspace/index.html>

30 Bobby Rabyd: *Sunshine 69*, 1996, publikováno elektronicky na http://www.sunshine69.com/Drive_69.html

31 Stuart Moulthrop: *The Unknown*, 1998, publikováno elektronicky na <http://www.thetherapist.com/Introduction.html>

32 Marc Saporta: *Compositon N. 1*, Paříž, 1962.

33 Bryan Stanley Johnson: *The Unfortunates*, Panther Books, Londýn, 1969.

kapitoly, které jsou dané fixně, což dává příběhu podobný druh pevného ukotvení, jaký jsme konstatovali i u narativní počítačové hry.

Nelineárnost (alespoň zdánlivou) a interaktivnost se tvůrci pokusili vložit i do filmového média. Mám zde na mysli známý Kinoautomat, respektive film „Člověk a jeho dům“. Tento interaktivní film Radúze Činčery, představený na EXPO 1967 coby součást československé expozice, také dosahoval interaktivnosti prostřednictvím určité manipulace s původní strukturou použitého média. Tomuto filmovému narativu se podařilo dosáhnout nelineárnosti díky tomu, že pro promítání byly připraveny dva filmové pásy, mezi kterými bylo možné na daných místech přepnout. Toto přepínání bylo v rukou diváků, kteří na výzvu moderátora o dalším vývoji hlasovali (odpovědí na otázku typu ano/ne, promítací sál byl pro tyto účely opatřen speciálním zařízením). Jak interaktivnost, tak nelineárnost byly omezené tím, že film měl jen dvě podkladové linie a příběh byl sepsán takovou formou, aby se události v obou vždy sešly do stejného stavu za takových okolností, aby v dalším bodu hlasování opět stačily k pokrytí eventualit vzniklých novým větvením jen dvě varianty (svým způsobem tedy volba publika neměla trvalý efekt). To byl nicméně jen důsledek použití dvou filmových pásů, teoreticky se na podobném principu pochopitelně dalo docílit komplexnějšího větvení. Film Člověk a jeho dům každopádně interaktivní byl.³⁴

Experimenty s nelineárností ovšem proběhly i ve filmech, které se držely klasické neinteraktivní formy svého média a z jeho vlastností nijak (například hlasováním diváků) nevyčnívaly. Šlo přitom i o dobře známá, již mainstreamová díla. Například v německém filmu *Lola běží o život* (*Lola rennt*, 1998, režie Tom Tykwer) je divák postupně svědkem tří alternativních verzí stejně začínajícího příběhu, které se během svého odvíjení dostávají do odlišných kolejí na základě náhod či drobných změn (například toho, zda hrdinka vrazí do ženy s kočárkem). Tyto tři linie, z nichž dvě končí pro hrdiny nešťastně, zatímco v třetí a poslední se naopak okolnosti vyvinou až neuvěřitelně příznivě, což vede k dobrému konci, jsou ve filmu prezentovány po sobě, úvodní část je ale realizována jen jednou a je sdílena. Po skončení prvních dvou alternativních linií kamera prolne na okamžik, který se zřejmě odehrává ještě před začátkem společného úvodu, a poté skočí do místa, kde se linie rozcházejí (hrdinka začíná běžet).

Pokud by tři varianty byly zcela samostatné, uvažovali bychom o nich zřejmě jako o oddělených příbuzných narativech, ovšem to, že se odštěpují ze stejného úvodu filmu

34 Viz Michael Naimark: *Interactive Art – Maybe It's a Bad Idea*, in: *Cyberarts: International Compendium Prix Ars Electronica*, Springer, Vídeň/New York, 1998.

Článek se vedle původního Kinoautomatu věnuje i dalším projektům.

(což provedení zdůrazňuje), jako by mělo vyjádřit samotný moment větvení alternativ. To, že v prvních dvou variantách hrdinové dopadnou špatně, také jistým způsobem může vnukávat myšlenku, že třetí varianta se šťastným koncem je privilegovaná a že předchozí dvě předstírají cosi jako jejich „zpackané pokusy“. Divák zřejmě při sledování filmu bude tento element „druhé šance“ (respektive třetí) při sledování vnímat, a bude Lole fandit, aby to s ní nakonec dobře dopadlo – alespoň tedy divák necynický. V tom je dle mého názoru obsažen jistý, byť velmi slabý náznak momentu volby. Přející divák zřejmě bude vnímat šťastný konec třetí části jako určité vítězství.³⁵

I bez jakýchkoli interaktivních prostředků v médiu (kanálu komunikace) zde tedy režisér jistým způsobem zachycuje nelineární narativ (i co do fabule, i co do syžetu). Jako poslední příklad bych pro změnu ale chtěl uvést formu, která sice také používá zcela nemodifikované médium (knižní svazek), v jeho rámci ale našla cestu, jak realizovat interaktivnost i nelineárnost. Jde o tzv. gamebook, tedy svazek, obsahující textově podávané dobrodružství, kterým hráč aktivně prochází, místo aby jej jen pasivně četl. Lze říci, že gamebook je už téměř (narativní) počítačovou hrou, ale realizovanou bez použití počítače. Ukazuje však metody, které vlastně umožňují dosáhnout nelineárnosti a interaktivity i bez vlastního herního obsahu (ve smyslu simulace), tedy nevytvářejí přímo z herní povahy tohoto žánru, a tedy by se daly použít pro vytvoření interaktivního (neherního) románu.

V gamebooku jsou všechny možné dějové linie, které se plnohodnotně větví do alternativ, předem napsané ve formě krátkých (případně i delších, zejména mají-li zprostředkovávat narativní obsah ve stejném smyslu, jak u narativní počítačové hry) textových pasáží, které jsou očíslovány a pak seřazeny do celého knižního textu. Pomocí jejich čísel lze na jednotlivé pasáže odkazovat. Například sekce s číslem 17 může na svém konci dát hráči/čtenáři na výběr ze dvou alternativ. Alternativa A ho odkáže třeba na sekci 112, která popisuje, co se stalo po rozhodnutí pro A, zatímco alternativa B na sekci 67, která pokračuje podle rozhodnutí pro B. V dalším kroku se pak totéž může opakovat. Formálně se tedy u gamebooku jedná o zcela obyčejný tištěný text, očíslované sekce ale stejně jako hypertextové odkazy umožňují jeho nelineární a interaktivní procházení, přičemž v celkovém textu je popsáno mnohem více událostí, než kolik se jich skutečně odehraje při konkrétním průchodu dějem.

35 Tyto aspekty dle mého názoru více vyniknou srovnáním s předobrazem Loly, Kieslowského filmem *Náhoda* (Przypadek, 1981, režie Krzysztof Kieslowski). V tom jsou proti sobě postavené alternativy divergentnější, třetí a poslední skončí pro hrdinu smrtí, a tento dojem, že by film směřoval k „vítězství“ šťastné linie jako v Lole, zde tedy nemůžeme mít.

Pokud si odmyslíme například souboje (které si hráč sám realizuje třeba pomocí hrací kostky; a na něm samém je, zda bude podvádět či ne), gamebook je velmi blízko hypotetické formě, která by neměla herní aspekt, ale tvořila by toliko rozvětvený interaktivní narativ (stačilo by, aby čtenář nebyl tázán, „co udělá“, ale „co má postava učinit“ nebo „co se má stát“, jako u Kinoautomatu). Značná příbuznost gamebooku a narativní počítačové hry nicméně existuje a vzhledem k tomu, že rozdíl spočívá zejména v použití, či nepoužití počítače jako technického prostředku, bychom jej snad mohli přímo přijmout do naší oblasti zájmu. To, co má narativní počítačová hra společného s gamebookem, ale co naopak nebude mít společného s Kinoautomatem, pro nás ještě bude důležité.

Zde jsem chtěl ukázat, že absence nelineárnosti a interaktivnosti u klasických narativů technicky vzato povstává spíše z použitého média/komunikačního kanálu, a spolu s novým médiem proto logicky přichází možnost se tohoto omezení zbavit. Tedy pozor – tyto nové narativní příležitosti přinejmenším částečně nepocházejí z v tomto případě nové narativní formy, ale z média, v kterém je tato forma realizovaná.

Text (ať již psaný, či orální) je dle základní sémiotické teorie (i pouhé intuice) striktně lineárním médiem – čteme jej postupným zpracováváním. Obraz sice naopak lze vnímat paralelně, ale u jeho pohyblivé formy, tedy filmu, to již neplatí – film musíme sledovat v čase jeho promítání, a tedy opět lineárně. Uvedené příklady ale jasně ukazují, jak je možné mírnou modifikací média tato omezení překonat. Kinoautomat měl vytvořeny podmínky pro přepnutí mezi více variantami filmového pásu. Gamebook má infrastrukturu pro nelineární procházení vyprávění dokonce jen v rámci běžné tištěné knihy. Hypertext pracuje podobně, digitální počítačové provedení mu však k nelineárnosti, rozvětvenosti a interaktivnosti dává mnohem lepší podmínky. A konečně: zejména počítačová hra, kterou se zabýváme, či obecněji řečeno nějaký počítačový program určený k simulaci virtuální reality nějakého druhu, vytváří velmi dobré podmínky k takovému potlačení lineárnosti a neinteraktivnosti klasického vyprávění (a tím klasické formy příběhu). Opět je za tím ale možno vidět toliko důsledek možností, které tato forma autorům dává. Podstatné ale je, že narativní počítačová hra není jedinou vyprávěcí formou, která toto dokáže, a proto také nemá smysl pokoušet se ji skrze nelineárnost a interaktivnost definovat

2.3. Narativní počítačová hra bez nelineárnosti a interaktivnosti

Výše jsem uvedl, že přítomnost nelineárnosti a interaktivnosti ve smyslu svobodného jednání jsou zároveň příliš silnou podmínkou pro definici narativní počítačové hry. Pokud se budeme zabývat širším množstvím herních titulů, dospějeme totiž i k takovým, které tyto vlastnosti mají potlačené či u kterých snad vůbec chybějí.

Nelineárnost je obvykle recenzenty i hráči chápána u počítačové hry jako plus a jistý znak lepší kvality, to však jen ukazuje, že máme stále co do činění i s hrami spíše lineárními. Toto označení znamená, že v takové lineární hře má hráč v podstatě vždy jen jednu možnost, kam jít a co udělat. Jeden úkol následuje hezky za druhým (příběhová linie je tedy předem napsaná a hráč jen plní autorem předepsaný scénář). V některých hrách je toto zjednodušení odraženo i v utváření herního světa. Například v *Diablu II* (Blizzard Entertainment, 2000) nebo v *Dungeon Siege* (Gas Powered Games, 2002) má herní svět povahu jakéhosi striktně ohraničeného koridoru, kterým hráč prochází od začátku ke konci a jeho okraje jsou tvořeny neprostupnými překážkami (skály, srázy, vodní plochy). Výchozí bod je taktéž formován ze všech stran obklopenou slepou uličkou, z které se dá jít jen vpřed. U takto pojednané hry nemusí vůbec dojít na nějaké větvení vyprávěcí linie – jediná volnost může být v hráčově realizaci jednotlivých soubojů.

Proto taková lineárnost vynikne mnohem více ve hrách, které nemají akční složku a nebojuje se v nich. Jedná se zejména o hry typu *adventure*, v kterých hráč sice také prochází herním světem, problémy, které řeší, ale spočívají spíše v logických hádankách. Postup ve hře je tedy realizován tím, že hráč nachází v prostředí předměty, nějak je aplikuje či jinak manipuluje s objekty ve světě, a postupně se dostává dál přes překážky až k finálnímu cíli. Příkladem takové hry typu *adventure* je například *Death Gate* (Legend Entertainment, 1994), v níž hráč ovládající protagonistu jménem Haplo prochází fantastickým světem, v němž byly jednotlivé živly separovány do oddělených prostorových sfér. V těchto hrách není nějaké větvení alternativních dějových linií vyloučeno, velmi často jsou však lineární. Někdy je tento fakt ovšem maskován tím, že hráč může některé úkony (například sebrání volně ležících předmětů, nebo návštěvu volně dostupných míst hry) činit relativně volně, bez předepsaného pořadí.

U hry *Samorost 2* (Amanita Design, 2002)³⁶ ovšem nenajdeme ani tuto nelineárnost ve smyslu časové posloupnosti. Tato hra taktéž náležící do žánru *adventure* je, pokud mi něco neuniká, naprosto a zcela lineární. Jejím aktérem je trpaslík, žijící na drobné, fantaskně pojaté planetce. Počátečním impulsem děje je to, že mu mimozemšťané (kteří

³⁶ První díl, nazvaný prostě *Samorost* (Jakub Dvorský, 2003), jsem v rukou neměl, měl by však být podobný.

mu přiletěli krást ovoce ze zahrady) unesou psa a on se vydává na jejich planetu, aby ho zachránil. Výchozí situace je tedy taková, že je třeba se dostat k psovi, vysvobodit ho a poté se vrátit domů. Postup ve hře probíhá pomocí manipulace s objekty v prostředí, čímž hráč postupně překonává překážky stojící v cestě a dostává se na další, dříve nepřístupná místa. Tento postup je však zcela lineární. Tedy hra postupuje dle přesně stanoveného scénáře od jedné situace k druhé a každá ze situací má předem přesně stanovené řešení. Na hráči tedy leží jen jediný druh aktivity. Ačkoliv je jeho hraní stále aktivní činností, hráč striktně vzato vůbec neovládá běh děje – pouze pátrá po tom, co má udělat, aby se trpaslík mohl dostat dál. Pokud zkusí udělat něco, co není tím předepsaným řešením, dál se nedostane. Pokud kápne na to pravé, dostaví se úspěch – trpaslík akci provede a pokračuje se do dalšího kroku.³⁷

Pokud tedy hráč nějak jedná, je to zejména jednání v aktuálním světě – tím, jak si láme hlavu. Snaží se vymyslet, co „se po něm chce“. V podstatě se snaží odhalit, jaké jednání autor při tvorbě přidal postavě Trpaslíka ve fikčním světě. Nejde tedy o jednání v pravém slova smyslu, jde o odhalování. Situace je trochu podobná tomu, kdy bychom rozstříhali román nebo film na fragmenty a poschovávali je po domě (či zašifrovali) tak, že po nalezení jedné části by hráč zároveň dostal určité indicie k hledání další. Povaha vyprávění samotného by nebyla příliš dotčena, rozdíl proti běžné recepci by byl v tom, že by si čtenář či divák musel „mimo příběh“ – v aktuálním světě – dát práci s opatřováním pokračování. Poněkud (i když vzdáleně) podobná situace je u narativů vycházejících na pokračování: dostat se k dalšímu dílu může být větší či menší výzvou v závislosti na tom, kde dílo vychází, zda byl časopis vyprodán, zda jsme prošvihli datum vydání či zda bylo vydání již dávno a po výtiscích musíme pracně pátrat. Také u televizních seriálů existuje určitý moment úsilí – musíme si vždy včas vzpomenout, že zrovna běží, udělat si na ně

37 Dalo by se ovšem také argumentovat, že „nesprávné“ či neúspěšné akce představují určitou alternativu akcí úspěšných, čímž jistě nelineární větvení vzniká a zároveň tím vyvstává i elementární forma určování běhu děje mezi těmito dvěma alternativami. Například na konci hry je třeba naplnit palivem vesmírnou loď. K úspěchu je třeba koordinace dvou akcí – je třeba rozhoupat loď, a v momentě, kdy je ve správné poloze, spustit „tankovací“ zařízení, aby se hadice trefila do určeného otvoru v lodi. Pokud selžete, musíte opět zopakovat předešlou akci, tedy získání paliva. V ideální herní sekvenci tedy může být to, že trpaslík získával palivo několikrát a opakovaně se musel pokoušet o tankování, než uspěl. Nicméně jde o tak malé rozvětvení děje, že je otázka, zda jej vůbec nepominout – na celou událost se lze dívat jako na celek, tedy na jednu sadu akcí, která se nepodaří, dokud se úspěšně neabsolvuje poslední krok. Během snahy tuto sekvenci úspěšně dokončit se trpaslík nachází ve stejné pozici v dějové linii. Selhání totiž ve výsledku vždy vede jen do výchozí pozice před pokusem – hra má nekonečnou trpělivost a nic špatného trpaslíkovi nikdy nehrozí. Hrou vede jen jedna nalinkovaná cesta ke šťastnému konci. I pokud bychom však tuto konkrétní možnost dočasně neuspět při řešení jednotlivých situací považovali za přítomnost nelineárnosti či za přítomnost simulační svobody jednání, jde jen o velmi minimální výskyt těchto vlastností.

čas. Situace, kdy člověk některé díly „propásne“, byla poměrně běžná minimálně v době, kdy ještě neexistovala snadná (a v případě pirátského stahování i bezplatná) distribuce videa po internetu, která obvykle snižuje „výzvu“, spojenou se získáním chybějících epizod, ale zcela ji neodstraňuje.

Zdá se tedy, že analýzou Samorostu 2 jsme pomyslně „odbourali“ ty charakteristiky narativní počítačové hry, které by nám dovolovaly ji chápat jako jakousi modifikaci či obohacení obyčejného/klasického vyprávění pomocí zmíněných experimentálních postupů – tedy rysů nelineárnosti a rozvětvenosti. Nemůžeme říci, že by narativní počítačová hra stála na těchto dvou vlastnostech, pakliže jsme je ve vícero hrách našli potlačené až chybějící. Z rozboru Samorostu 2 nám jako jakýsi konstitutivní rys vyplývá toliko aktivní role recipienta (asi bych měl pro pořádek zopakovat, že i recepce – a tedy interpretace – klasického vyprávění také vyžaduje ze strany recipienta aktivitu, byť jiného druhu), ale již sotva ve smyslu simulace, jak jsme ji představili dříve. V Samorostu 2 z aktivní role recipienta zbylo cosi poměrně jednoduchého, co by se dalo nazvat potýkání se s výzvou. Tato výzva již nemá povahu samotného „zápolení“ trpaslíka s okolnostmi jeho mise na záchranu psa (což by byla simulace), místo toho je tato výzva de facto položena takto: „Hráči – najděte, co musí trpaslík udělat“. Hráč tedy na výzvu neodpovídá tak, že by se prostřednictvím trpaslíka plížil, kombinoval a potýkal se s nástrahami. Hráč se s výzvou popasovává tak, že najde, co se po něm chce (a moment úspěchu lze popsat jako: „Aha, tak tohle to bylo!“). Tato výzva je tedy čímsi elementárnějším, čímsi, co může být přítomno i tehdy, když je simulace prakticky potlačena (hráč nemá žádnou svobodu rozhodování a o nějakém aktivním formování děje může být těžko řeč, je-li tento zcela fixní a předem stanovený). Ale právě přítomnost takovéto výzvy je dle mého názoru jednou z určujících vlastností narativní počítačové hry, přestože může mít tuto redukovanou či transformovanou povahu.

Chceme-li totiž najít nějaký konstitutivní rys, který by určoval podstatu narativní počítačové hry jako formy a umožnil nám ji pochopit a vymezit, musíme se poohlédnout po nějakém rysu či mechanismu, který nelze vysledovat u představených protipříkladů – tedy něco, co v sobě nemá Kinoautomat a další experimenty s nelineárním vyprávěním, které ale nejsou narativními počítačovými hrami. Ale zároveň něco, co v sobě má Samorost 2 a další hry, které fungují podobně a potlačují simulační interaktivnost a z ní povstávající nelineárnost. Popisovaná elementárně přítomná výzva nás již vede na správnou stopu.

2.4. K vlastní definici

V této části se po nutné přípravě konečně dostáváme k tomu hlavnímu. Pokusím se zde předvést a doložit podstatu, na které je narativní počítačová hra jako forma utvářena coby splynutí hry a narativu. Nemíním tím jen smíchání prvků dvou různých složek. Míním tím sloučení obou těchto složek tak, že vzniká nový celek a nová forma, která již nemá nějakou dualistickou podobu. Ono splynutí samo stojí u vzniku narativní počítačové hry.

Abych objasnil, jak tato nová forma vznikla z klasického vyprávění a z klasické (počítačové) hry, bude nutné se soustředit na hloubkovější utváření těchto forem, než je jen (ne)lineárnost a (ne)interaktivnost – to jsou vlastně pouhé vnější znaky. Tím je nechci zcela odsunout pryč. Ačkoliv jsme odmítli, že by narativní počítačová hra stála na nelineárnosti a interaktivnosti coby kvalitách, které do vyprávění přináší nová simulační složka, je asi zřejmé, že ona podstata této formy přece jen musí nějak s přidaným simulačním obsahem souviset. Vymezení, kterým chceme narativní počítačovou hru jako formu podchytit, pochopitelně nějak musí zohlednit podstatu hry a to, co se z ní dostalo do námi probírané formy dostalo. Stejně tak musí nějak stanovit, co podstatného do naší nové formy přešlo z klasického vyprávění a jak to v narativní počítačové hře funguje. Uvidíme, že narativní počítačová hra obě tato „dědictví“ po obou svých „rodičích“ dává velice zajímavým způsobem dohromady, a právě touto „fúzí“ se konstituuje.

2.5. Co přesně je „hra“ v narativní počítačové hře?

Pojďme nejprve nalézt, co je pro tento účel podstatné na počítačové hře – tedy co do narativní počítačové hry přináší její herní složka. Zde se ovšem nejprve budeme muset vypořádat vůbec se slovem hra – tedy specifikovat, co jím zde budeme myslet. Lépe řečeno upřesnit, z jaké „hry“ má v našem výkladu narativní počítačová hra čerpat. Dokud jsme operovali právě jen s těmito počítačovými hrami, obsahujícími příběh, nebylo téměř nutno tuto množinu nějak definovat. Tato díla jsou velmi snadno identifikovatelná. Zde nám ovšem jde o to, na jakém druhu hry je vlastně zbudována počítačová hra.

Hra je ve společenských (ale nejen společenských) vědách extrémně extenzivním pojmem. Jako hra „jsou označovány“ principy fungování jazyka, procesy odehrávající se v poezii, ale i v umění nebo matematice. Filosofické či antropologické pohledy vidí ve hře nesmírně dalekosáhlý koncept, který prochází většinou oblastí kultury a lidských činností, včetně kultovních a sakrálních, a to snad jako jeden ze základních konstituentů. Hned musím říci, že nemám ambici zkoumat kořeny „hernosti“ v narativní počítačové hře do

takto dalekosáhlých souvislostí, ačkoliv by to pochopitelně mohl být produktivní směr zkoumání (netroufám si posoudit).

Zabýváme-li se počítačovými hrami, měl by nám stačit velmi malý výřez toho, co se pod pojmem hra rozumí. Počítačové hry, včetně těch narativních, jsou v první řadě formou zábavy. Pro potřeby naší analýzy bude myslím tento aspekt stačit; že budeme operovat jen s velmi zúženým smyslem tohoto košatého pojmu, by mělo být jen dobře, jelikož se tím zbavíme významů, které by mohly zastírat to, o co nám půjde. Když mluvím o hrách, které jsou formou zábavy, mám tím na mysli hry jako jsou třeba šachy, Scrabble, tenis (pochopitelně v aktivní formě) či pouhé házení si balónem někde na louce nebo u vody; hra na babu, piškvorky, luštění hlavolamů jako je Rubikova kostka nebo skládání skládačky Puzzle. U těchto her, kterým by se dalo také říct kratochvíle, myslím můžeme říci, že v nich neprožíváme nějaký případný sakrální nebo filosofický kontext, nebo že by šlo o nějakou činnost, kterou by nám nějak předepisovala naše kultura (což by se dalo říct třeba o masopustu). V těchto hrách jde (pokud je vnímáme zcela naivními a laickými očima) o vyžití neboli příjemný zážitek, zábavu či zahnání nudy. Pokud bychom chtěli být preciznější v tom, jak je těchto cílů dosahováno, situace je již složitější. Pro Johana Huizingu³⁸ jsou dva hlavní aspekty hry zápas a případně představování něčeho. Zápasu by odpovídalo to, že hra se hraje proti někomu/něčemu, tedy obsahuje soutěživost. Ono představování pak znamená, že si hrajeme „na něco“, v hře se tedy realizuje něco, co není, nebo co nejsme v reálném světě. Snad je možné i to, že hra je jakýsi fundamentální sklon či snad i pud člověka (ale i zvířete), který by se tak mohl projevovat jaksi sám od sebe, a vytvářet tak implicitní motivaci pro hraní, která není zcela logicky pochopitelná a vysvětlitelná.

Této spletnosti (vedoucí obecně k otázce „co se nám líbí na hraní her“, která je všechno jen ne triviální) se pokusím vyhnout tím, že si zde hru – respektive ten druh hry, o který mi zde jde – místo toho uchopím pomocí určitého schématu, které se v ní dá vysledovat.

2.6. Výzva ve hře

Hra má svůj vlastní definovaný herní prostor, v kterém se odehrává, který je ohraničen a odděluje ji od normálního života. Hra je tak něčím existujícím samo pro sebe, co nemá dopad na reálný svět kolem. Tento prostor je charakteristický velmi významnou rolí řádu. Hra má pravidla, která nejsou jen nějakým praktickým opatřením, jsou naprosto

38 Johan Huizinga: *Homo Ludens*, Mladá fronta, Praha 1971, stránka 20.

konstitutivním prvkem.³⁹ Například u šachu nebo různých variant dámy lze jasně vidět, že náplň hry, její povaha obtížnost i zábavnost povstávají přímo z toho, jak jsou stanovena pravidla. Ta doslova popisují a definují hru. Určují také povahu prostoru, v kterém se hra bude odehrávat (hřiště, kluziště, trávník, šachovnice, herní plán, jak daleko/kam se může hráč schovat při schovávané, a tak dále). V okruhu typu her, který jsme stanovili předběžně za pramen narativní počítačové hry, je dále přítomen onen soutěživý prvek, zápas. A to ani tak ne v tom smyslu, že by se hráči „měřili“ (tedy že by výsledkem měl být řebříček, v kterém by byly seřazeni podle schopnosti). Jde o to, že hráč vždy podstupuje zápas dvou stran proti sobě. Není podstatné, jak jsou tyto strany tvořeny, je zde však zápas mezi hráčem a něčím. Všimněme si, že tento zápas je již také dán v oněch pravidlech zakládajících hru. Pravidla tenisu uvádějí, že dva hráči hrají proti sobě a metoda jejich zápasu je pevně daná v pravidlech. Z pohledu jednoho hráče také pravidla určují, že jeho protivníkem bude další člověk, a ne například zeď nebo automat. Pravidla totiž často jako tohoto protivníka určují nikoliv další osobu, ale pouze pravidla samotná. Například v karetní hře pasiáns (v našem počítačovém věku známé jako počítačová hra Solitaire; což je příznačné jméno) žádného protivníka nemáme. Jediné, s čím zápasíme, je prostě situace – herní situace, ve které jsme se ocitli (tedy tak a tak rozdané karty na stole). Na tom je dobře vidět, že ona soutěživost/zápas nespočívá v tom, „jak jsme dobří“, nýbrž v tom, zda vyhrájeme, nebo prohrajeme oproti okolnostem. Hru pro nás tedy bude charakterizovat to, že hra obsahuje moment zápasu či výzvy a její náplň je tvořena pravidly, z kterých pak vyplývá povaha herního prostředí a toho, jaký druh zápasu na hráče čeká.

Nyní si vzpomeňme na „výzvu“, o níž jsem se zmínil v předchozí části. Tato hru definující pravidla totiž vždy vytvářejí právě určitou výzvu, kvůli které hráč hru hraje – aby se s touto výzvou poměřil, ideálně ji překonal, a ve výsledku si tím přivodil dobrý pocit, příjemné prožitky (rovněž třeba i napětí během hraní samého), zadostiučinění a podobně. V šachu je tato výzva dána tak, že je třeba se pomocí figurek s definovanými schopnostmi ubránit protihráči a jeho figurkám na šachovnici a pokud možno ho porazit. Při luštění Rubikovy kostky je výzvou předmět samotný, pravidla spočívají v jeho konstrukci a v předepsaném cíli, tedy přetransformovat jej do určité konfigurace. V Tetrisu, o němž již byla řeč, je výzva taková, že hráč má omezené herní pole, do něž mu stále padají kostičky; při úplném zaplnění prohrál. Hráč je proto musí skládat tak, aby (složením celé řady) mu opět zmizely, čímž si volný prostor obnovuje. Hra neustále zrychluje, takže v tomto případě není možné vyhrát – výzva spočívá v tom, vydržet co nejdéle, což se dá

39 Johan Huzinga: *Homo Ludens*, Mladá fronta, Praha 1971, stránka 15 a dále.

měřit úroveň, do které se hráč probojoval (rychlost padání kostek) a také podle jeho číselného skóre (zakládá se na počtu „odepsaných“ řad).

Tato výzva, definovaná herní situací, která je zase definovaná pravidly hry, je přesně ta charakteristika hry, kterou jsme zde hledali, tedy prvek, který nám umožní pochopit skloubení hraní a vyprávění v narativní počítačové hře. Jak k němu dochází, si budeme moci ukázat vzápětí, nejprve ale budeme muset podobným způsobem stanovit náš objekt zájmu ve sféře narativního aspektu – tedy v čem spočívá narativnost, kterou narativní počítačová hra zdělila z klasického vyprávění.

2.7. Narativní vklad do narativní počítačové hry

Na vyprávění již také bylo studováno a popsáno velmi mnoho jeho rovin, nám však opět půjde o jeden konkrétní prvek, který nám zapadne do prvku pocházejícího ze hry, který jsme si již našli. Domnívám se, že tento prvek, který pro naše potřeby prohlásíme za podstatný, je třeba hledat v zápletkě příběhu. Příběh jako takový (a na něm založené vyprávění) je ostatně se hrou integrován tak, že tyto dvě části vytvářejí společnou dějovou linii, jak jsme viděli na příkladu Albionu. Jde tedy o jakýsi společný integrující útvar. Příběh samotný je samozřejmě také ústřední složkou klasického vyprávění, přičemž zápletku lze chápat jako jakési jeho jádro a zdroj.

Počítačová hra (minimálně v dnešní době) je zdaleka spíše popkulturním útvarem než formou s uměleckými ambicemi. Ty ji pochopitelně nechci upírat, ostatně jejich nedostatek jen otvírá o to více prostoru pro budoucí rozvoj tímto směrem. Prozatím z toho však plyne, že pro nás má větší dopad obsahová, dějová stránka příběhu než způsob jeho ztvárnění, pojednání textu (či obrazu) a další znaky a kvality formálního ztvárnění. I pro většinu hráčů zřejmě má při recepci význam zejména dějová složka, podobně jako například u populární literatury a „mainstreamových“ filmů. Zde bych ale chtěl předběhnout a upozornit, že to není jen otázka vkusu či nenáročnosti (v tom smyslu, že umělecká literatura nebo film se často spíše než na dějovou složku zaměřuje na ztvárnění, experimenty s formou, „ozvláštnění“ a na děj se zase orientuje „brak“, mám-li to říci hrubě zjednodušeně). Hned uvidíme, že v návaznosti na to, jak je narativní počítačová hra utvářena, je role děje nutně mnohem stěžejnější, než u klasického narativu. Proto se zaměříme na děj – a ne na další charakteristiky vyprávění.

I samotnou zápletku lze rozebírat z mnoha úhlů, například dle toho, jak jsou události zřetězené, zda pracuje s napětím a předznamenáním, nebo naopak překvapením, je zde

otázka uvěřitelnosti děje a motivace.⁴⁰ Přikloníme se zde však k nahlížení na zápletku, s kterým přišli ruští formalisté a které se poté rozvíjelo v rámci strukturalismu (zejména ve Francii). Tento na funkci zaměřený přístup k zápletce má tu výhodu, že do sebe „jednou ranou“ zahrnuje také další základní složku příběhu, a to postavy.

Propp v Morfologii pohádky⁴¹ stanovuje schéma pohádkových zápletek, které lze zřejmě aplikovat na téměř všechny (pokud ne všechny) folklorní pohádky. Události na této dějové ose jsou pevně provázány s funkcemi jednajících postav (hrdina, škůdce, pomocník). Francouzští strukturalisté později podobná schémata rozšířili na beletrii obecně. Zejména u pohádky, ale potažmo i v dalších příbězích, tato zápleтка obvykle spočívá v nějaké formě konfliktu. Ten lze vidět mezi hrdinou a škůdcem (protagonistou a antagonistou), ovšem onen škůdce nemusí mít osobní povahu. „Problém,“ se kterým se hrdina románu či jiného vyprávění potýká, může být neosobní povahy: hrdina například může svádět boj se společenskými či přírodními poměry, chudobou, režimem, nemocí a tak podobně. Obě varianty, tedy jak konflikt vycházející z nějaké neosobní skutečnosti, tak konflikt s určitou osobou nebo osobami, však vlastně spadají pod stejnou konstrukci. Obojí druh konfliktu lze vidět jako konflikt (nebo potenciál pro konflikt), který vyplývá z určité situace, a tato situace může mít obojí povahu: někdy je konfliktní situace způsobena společenskými poměry, přírodními skutečnostmi, nešťastnou náhodou nebo osudem, někdy tato situace souvisí s existencí osoby, která se skrze své záměry, sklony či mimoděk stává škůdcem, který se s hrdinou dostává do konfliktu. Tyto dvě varianty ale tvoří toliko dvě podskupiny, v obojím případě má konfliktní situace stejnou povahu – původ konfliktu není rozhodující.

Všimněme si, že to, že existence konkrétního protivníka hlavního hrdiny není nutným předpokladem, je velmi podobné situaci, kterou jsme prve ukázali u hry – tedy že lidský protihráč není nezbytně nutný a existenci něčeho, s čím je hráč konfrontován, dokáží plnohodnotně nahradit sama pravidla hry, utvářející herní situaci. Podobně zápleтка příběhu dokáže sama zajistit dostatečná protivenství, aby již příběh nepotřeboval konkrétního nepřítele.

2.8. Výzva ve vyprávění

Avšak zatímco antagonistu tímto označujeme za jakousi součást situace, která zakládá centrální konflikt zápletky (až by se dalo říci za položku jejího „inventáře“),

40 Viz například Seymour Chatman: *Story and Discourse*, Cornell University Press, 1980 Ithaca (New York), stránka 45 a dále.

41 Vladimír Jakovlevič Propp: *Morfologie pohádky a jiné studie*, H&H, Jinočany 1999.

hlavního hrdinu si ponecháme stranou a budeme ho chápat jako entitu podstatnější, kterou nelze považovat striktně za stavební kámen zápletky. Jestliže totiž zápleтка příběhu obnáší nějaké protivenství a konflikt, které tvoří její spoušť či výchozí situaci⁴², v příběhu se musí nacházet entita, která tomuto protivenství či konfliktu čelí (či jím trpí) a jejíž zápas s tímto protivenstvím či boj v tomto konfliktu bude příběh při svém odvíjení obsahovat. Z toho nám tedy příběh (či minimálně jeho výchozí bod, z kterého se rozvíjí) vychází jako kombinace hrdiny/protagonisty a určité situace, do které se tento hrdina dostal nebo dostává a která v sobě obsahuje konflikt. Mohli bychom použít i slova zápas nebo výzva, a nikoliv náhodou. Konfliktní situace tvořící zápletku je totiž doslova výzvou, která stojí před hlavním hrdinou příběhu (a potažmo vyprávění) a která ho vybízí či nutí k zápasu, jenž je recipientovi vyprávění coby příběh zprostředkováván. Recipient sleduje zápas hrdiny se situací obsaženou v zápleтке poněkud podobně, jako divák sleduje sportovní utkání či jiný zápas mezi dvěma lidmi či týmy.

Příklady tohoto zápasu se situací/výzvou v různých dílech, pokud je popíšeme ve formě stručné charakteristiky, často zní jako jakási superzhuštěná shrnutí těchto vyprávění. V Pánu Prstenů čelí Frodo úkolu (který je zároveň nutností) zachránit svět vhozením vládnoucího prstenu do jícnu Hory osudu, což obnáší konflikt s temným pánem a vši jeho mocí. V Endeho Příběhu, který nikdy neskončí, stojí hrdina Átreju před výzvou (která je opět nutností) zachránit svůj svět; tato výzva je částečně i výzvou hrdiny Bastiána, který však poté dostává svou vlastní situaci konfliktu – musí ve Fantazánii ubránit vlastní identitu a nalézt cestu zpět do normálního světa, než bude pozdě. Ve Ztracených iluzích se Lucien potýká s poměrně komplexní výzvou: uplatnit svůj talent, dostat se do vyšších kruhů, neztratit svědomí, čest a přátele (či v podstatě vše); v podstatě čelí společenskému uspořádání i mnoha jedincům jakož i vnitřnějším rizikům, která mu hrozí sebezničením. Hrdinové filmu Casablanca čelí také několikerým konfliktům – jejich zápas probíhá proti nacistické říši a jejímu aparátu, proti komplikacím, které Viktora Lászla a jeho manželku na útěku ohrožují, k čemuž přistupuje konflikt, ve kterém stojí ona a Rick oproti skutečností, které brání realizaci či obnovení jejich vztahu. V Sedmi statečných povstává konfliktní situace z existence skupiny banditů a jejich vůdce, kteří ohrožují mexickou vesnici (situace tedy svou konfliktnost konstruuje pomocí konkrétních osob, ačkoliv ve hře je i absence ochrany ze strany státu a bezmoc obyčejných vesničanů oproti organizovaným

42 Tím nemyslím výchozí situaci ve smyslu stavu věcí předtím, než se konflikt či protivenství objevilo na scéně, nýbrž tento konflikt či protivenství samo – jeho příchod na scénu je startem vlastního děje, týkajícího se zápasu s konfliktní situací.

násilníkům). Podobně je na tom pochopitelně i vzor a předloha firmu, Kurosawův snímek Sedm samurajů.

V těchto krátkých sumarizacích se odráží stavba podobných vyprávění, v níž figuruje kombinace nějaké konflikt zakládající situace s hrdinou či hrdiny, kteří jsou do této situace vsazeni a jsou nuceni jí čelit a řešit ji. Činnost hrdinů v zápletkce pak představuje nějaký zápas, ať již úspěšný, či neúspěšný, proti této situaci.

2.9. Propojení hry a vyprávění skrze výzvu a aktéra, který jí čelí

Z uvedeného je již asi jasné, kam se snažím směřovat. Přítomnost velice podobného momentu výzvy – či zápasu, konfliktu, před kterým stojí, či lépe řečeno je do něj vržen aktér – ve vyprávění i ve hře (již jsme výše ukázali, co pod tímto širokým pojmem míníme) je momentem, který umožňuje a vysvětluje spojení těchto dvou prvků do jedné formy, narativní počítačové hry. Hra na jedné straně i na druhé straně příběh ve vyprávění vytvářejí nějakou situaci obsahující moment konfliktu či protivnictví (ve hře protihráč nebo pravidla sama hrají proti hráčovi), s níž je pak coby s „výzvou“ konfrontován aktér (hráč hry či hrdina příběhu) a musí s ní „zápasit“. Tato podobnost vyprávění a hry vytváří jakýsi překryv ve fungování obou forem, který umožňuje a vybízí k jejich propojení. Naším finálním úkolem již je jen stanovení toho, jak je na základě tohoto nalezeného překryvu ono propojení do formy narativní počítačové⁴³ hry realizováno.

Začneme tím, co je prakticky zřejmé. Narativní počítačová hra klade takovouto konfliktní situaci, obnášející výzvu/zápas. Tom v Albionu stojí před úkolem (opět jde o výzvu, které nelze uniknout) trosečníka na zcela cizí planetě, který musí obstát ve světě na středověké úrovni (kde však funguje magie) a zároveň ještě tento svět zachránit před bezohlednou pozemskou korporací, která je kvůli ekonomickým zájmům ochotna jej zlikvidovat. Navíc se přitom Tom dostává do role nepohodlného člověka, kterému tím pádem antagonisté hrozí likvidací, jako by nestačilo, že mu jde o život díky neustálým potyčkám s divokými šelmami žijícími na Nuggetu.

Ovšem podívejme se, kdo je s touto výzvou (konfliktem) konfrontován. V našem popisu jsme říkali, že Tom. Ovšem v herním programu Tom s touto záležitostí nic neudělá, toto jeho jednání přichází až s tím, že hru spustí hráč a začne ji hrát (respektive

43 Narativní počítačová hra je zde deklarovaným předmětem našeho zájmu, nicméně z výkladu je asi jasné, že zde již hovoříme o této formě jaksi obecně, tedy nejen o takových hrách realizovaných pomocí počítačového programu, nýbrž i o podobné či spíše funkčně téměř identické narativní hře, která by byla realizována nějak jinak, bez počítačů. Takovým příkladem snad může být například již zmíněný gamebook, nebo tzv. papírová/stolní RPG, česky označovaná také jako hry na hrdiny. Anglicky se typicky označují jako „pen and paper“ RPG /role playing game/ v kontrastu proti RPG počítačovým.

v narativních pasážích sledovat a číst). V narativních částech sice Tom jedná autonomně, je to však jen proto, že jeho role je předem daná autory hry (či chceme-li, je přesně definovaná dílem samým – i tak ji však Tom ani v narativních částech „neodpracuje“ sám jako postava, neboť potřebuje hráče minimálně na to, aby spustil hru a v narativních částech odklikával okna s textem a tak podobně). Jakmile do věci vstupuje simulační složka, je Tom jen figurkou, která čeká na povely svého hybatele. Má-li Tom odhalit podezřelé okolnosti stojící za smrtí vládního inspektora a získat pistoli, musí ho k tomu přivést hráč, který má nad ním kontrolu. V soubojích s různými nepřáteli, nebo při potýkání se s pastmi a hádankami v „dungeonech“ si také Tom neporadí, opět jde o aktivitu hráče, který Tomem hýbe (v případě Albionu hýbe hráč i Tomovými společníky, to však prozatím ponechme stranou).

Z toho vyplývá, že tím aktérem (původcem aktivity) v tomto konfliktu je sice svým způsobem i Tom – je totiž na rozdíl od hráče přítomen v herním světě a jako takový se objevuje v příběhu – ve skutečnosti je však faktickým aktérem daleko spíše samotný recipient neboli hráč, který Tomovu aktivitu řídí v simulačních částech. Aktivita v herním světě se ovšem vztahuje k oné fundamentální výzvě, tedy existující konfliktní situaci. Hráč je tedy tou entitou, která podstupuje či je konfrontována s výzvou, kterou situace (potažmo zápletka) vytváří. Mezi hrdinou a hráčem pochopitelně zůstává vzdálenost – jak jsme již řekli, postavou v příběhu zůstává Tom, nejsme svědky toho, že by se hráč se svou povahou, podobou a osobní historií objevil v herním světě. Stejně tak to je Tom, kdo je s konfliktní situací konfrontován tím způsobem, že je do ní vržen (a nemůže z ní ven). Nicméně hráč je z této dvojice tou entitou, která s touto situací – alespoň co se týče simulačních částí – podniká zápas a aktivně jí čelí.

Pokud tedy pro naše účely bereme za základ vyprávění nebo hry dvojici aktér a konfliktní situace (výzva), pak narativní počítačová hra řeší první její část v souladu se hrou, tedy přebírá ji ze hry. Aktérem, který čelí konfliktu/výzvě/protivníkovi, který provádí onen zápas, je osoba z aktuálního světa, která je zároveň hráčem a recipientem. Tato forma tedy staví hráče/recipienta do pozice, která obnáší zápas s obsaženou výzvou, tedy potýkání se s konfliktem, ať již je přímým protivníkem nějaký antagonista/protihráč, či čistě situace jako taková (nebo samotné utváření hry). Tento zápas v aktuálním světě se do herního světa přenáší pomocí ovládaného protagonisty, který je jeho součástí, nicméně je to hráč v aktuálním světě, kdo v tomto zápasu vyvíjí úsilí. Z toho také plyne, že tím také sklízí pozitivky, které toto úsilí přináší: tedy zejména dobrý pocit z jeho úspěšného plnění a završení, pocit z toho, že hráč „byl u toho,“ když se v herním světě děly velké věci,

odvíjející se od dotyčné konfliktní situace; že byl tím, kdo hrdinu či hrdiny touto konfliktní situací „prostrkal“.

Zatímco aktér je v narativní počítačové hře realizován ve formě přejaté z hry, druhá část dvojice, taky ona výzva, tvořená situací konfliktu, pochází z narativná složky – je přejata z příběhu a tím z klasického narativu. Pokud se vrátíte k příkladům těchto situací (zápletek) u klasických narativů, které jsem předestřel před chvílí, a porovnáte si tyto situace s tou, které čelí v Albionu prostřednictvím Toma hráč, uvidíte, že se velice podobají. Příběhové základy her jsou v hrubých rysech velmi podobné těm stojícím za dobrodružnými romány či filmy. V této souvislosti ostatně není bez zajímavosti, že na fabuli, která je značně podobná Albionu, je vystaven velkofilm Avatar Jamese Camerona z nedávné doby.⁴⁴

Co se tedy děje, je to, že narativní počítačová hra vezme takovýto příběh (který se neskládá jen z výchozí situace, jak jsme na rozboru v první části viděli; pevně dané narativní prvky příběhu se vyskytují po celé délce děje, až do konce) a místo toho, že jej odvypráví s použitím „napsaného“ narativního hrdiny, u kterého je každá jeho akce řízena autorem (neboli textem samým) a tedy určena při produkci, postaví do role toho, kdo zápasí s konfliktní situací, v příběhu obsaženou postavu, která je ovládána hráčem. Takový protagonista je, jak jsme viděli, jakýmsi převodovým mechanismem, pomocí něhož je hráč vsazen coby aktér do situace, zformované příběhem.

Příběh čili vyprávění, převzaté z narativního „rodiče“ naší nové formy, tak tvoří onu herní situaci, do které hra hráče staví. Zatímco v běžné hře jako je šach je tato situace doslova vygenerována pravidly, v případě narativní počítačové hry jsou těmito pravidly, která definují herní situaci i v ní obsažený konflikt právě prvky příběhu a potažmo vyprávění. Herními pravidly jsou v tomto případě jak existenty, tak události tohoto příběhu/zápletky; těmito pravidly generujícími herní situaci jsou herní/fikční svět, jeho fiktivní historie, postavy pohybující se v něm i osobnosti a rysy hrdinů (pamatujme si, že je třeba je od hráčů důsledně odlišovat)⁴⁵; dále mezi ně spadají principy fungování tohoto

44 Mám-li však hodnotit, zdá se mi zpracování v Albionu zajímavější, a to jak v pojetí mimozemských kultur, tak v tom, jakým směrem se konflikt ubírá. Mé hodnocení nicméně může ovlivňovat určitá nostalgie a fakt, že Albion znám déle a důvěrněji díky mnohadennímu hraní (v kontrastu s pár hodinami strávenými v kině či u televize).

45 Že povaha protagonisty coby v herním světě se vyskytující osoby patří do „herní situace“ a nikoliv k hernímu aktéru (tedy osobě, která jedná a zápasí, což je ve hře hráč v aktuálním světě), je snadné doložit. Představme si jakýkoliv příběh, ve kterém je situace dána tak, že hrdina čelí nějaké vojenské síle (například příběh bitvy u Thermopyl). Výzvu vyplývající ze situace nanejvýš dramaticky definuje to, kdo je tím, kdo výzvě čelí jako protagonista. Pokud by to byl jen Leonidas se svými třemi stovkami, je situace beznadějná. Pokud by to byl nějaký superhrdina či rovnou bůh, možná by se místo události, jak je známa z historie, jednalo o příběh o tom, jak nadpozemská moc zatočila i s obrovskou světskou armádou (tedy cosi na způsob přechodu Židovského národa přes Rudé moře).

světa (zvyklosti, fiktivní právní normy, existence magie, a podobně); a v neposlední řadě mezi tento soubor „pravidel“ spadá také onen potřebný konflikt a jeho původce či původ – to vše je jakýmsi pomyslným souborem specifikací, které stanovují herní situaci, které bude hráč čelit, a to v důsledku stejným způsobem, jakým šach definuje herní situaci pomocí herního pole, figurek a pravidel tahů.

Vrátíme-li se k našim příkladům zápletek, narativní počítačová hra by hypoteticky mohla vzniknout vsazením recipienta do pozice, kdy by kontroloval postavu Ricka v Casablance, pistolníky v Sedmi statečných, Bastiána v Příběhu, který nikdy neskončí, Froda a/nebo jiné postavy v Pánu Prstenů, a tak podobně. Přitom by, jak jsme již řekli, na hráče přecházela ona odpovědnost za „zápasení“ se situací, které tyto postavy ve svých konkrétních vyprávěních podstupovaly (či snad trpěly). Ve fikčním světě by pochopitelně toto úsilí bylo stále jejich, nicméně fakticky by ho v takových narativních počítačových hrách produkoval hráč.

2.10. Definice

Na tomto místě tedy konečně vyslovme naši definici narativní počítačové hry: *Narativní počítačová hra je formou, v které je sjednoceno vyprávění a hra [s povahou kratochvíle, jak již bylo specifikováno výše] do jediného homogenního útvaru. A to tím způsobem, že tento útvar přejímá z hry a vyprávění z každého jednu část základní dvojice „aktér – situace konfliktu“. Z vyprávění je přejato pojetí situace konfliktu, dané zápletkou příběhu; ze hry je přejato pojetí aktéra, jímž je tak hráč/recipient, který je konfrontován s onou konfliktní situací a při recepci hraje roli toho, kdo jí čelí.* Přirozeně, nejde o definici v nějakém analytickém, rigorózním smyslu; nečekám, že by jen v ní byly obsaženy všechny zajímavé aspekty narativní počítačové hry. Myslím ale, že zachycuje to podstatné, z čeho tato forma vyrůstá, a tedy by měla být poměrně produktivní. Cenný je dle mého názoru fakt, že takto popsaná podstata se týká genetického původu (čímž samozřejmě nemyslím nějaký aktuální historický vznik) této formy. Z vyslovení takto stanovené podstaty by mělo být možno se odrazit k dalším teoretickým zkoumáním.

Pokud bychom chtěli vyjádřit jen vztah mezi narativní počítačovou hrou a jejími dvěma „rodiči“, lze snad s jistou mírou zjednodušení (neboť jak je řečeno výše, jde o novou formu) říci toto: Narativní počítačová hra je takovým vyprávěním, v kterém je recipient zprostředkovaně konfrontován s obsaženým konfliktem tak, že je postaven do

Naproti tomu – pokud by tato situace byla položena v narativní počítačové hře, pak cítíme, že povahu či výzvu situace jako takové nezmění nijak to, kdo oním bohem či supermanem na jedné straně a nebo Leonidem a jeho vojáky „hýbe“ jakožto hráč v aktuálním světě (tedy zda je hráč schopný či nikoliv).

pozice protagonisty, jehož roli aktivně plní. Či z druhé strany: Narativní počítačová hra je takovou hrou [opět s omezením na hry-kratochvíle] v které jsou herní situace a pravidla tvořené příběhovou zápletkou a v ní obsaženým konfliktem.

V tom, jak pojímá námi zkoumanou dvojici aktér – situace, je tedy narativní počítačová hra jakousi fifty-fifty smíšeninou vyprávění a hry. Nikdy jsem neměl ambici rozhodovat, který z těchto principů je v této formě víc a který míň (či potažmo, kteří teoretici mají na tomto podkladě na narativní počítačovou hru „teritoriální nárok“). Pochopíme-li ale tuto podstatu, na jejímž podkladě narativní počítačová hra jako forma vzniká, vychází nám z ní jistá rovnocennost obojího. Myslím, že tento princip zkombinování vyprávění a hry jasně ukazuje, že narativní počítačová hra je formou jednotnou – tedy že to není dualistická smíšenina dvou složek, ale že tyto jsou v ní organicky spojeny v jedno. Na pohled paradoxní skladba narativní počítačové hry, kde vystávají simulační prvky na jedné straně a narativní prvky na straně druhé, přičemž mají výrazně protichůdné vlastnosti a fungování, tedy tato na první pohled rozporná povaha je ve skutečnosti projevem pevně integrovaného spojení, a co víc, v povaze tohoto spojení žádné takové rozpory nenajdeme, zdá se mi naopak velmi harmonické. Obě rodičovské formy jako by si o takovéto spojení (a transformaci) popisovaným překryvem svých základů přímo říkaly.

Ona kombinace aktéra s konfliktní situací totiž kontinuálně prochází celým dílem. Když jsme na počátku prezentovali narativní a simulační složku, s jasným střídáním pevně určených narativních a naopak interaktivních simulačních částí, mohlo se zdát, že narativní počítačová hra takto homogenní není, a rozporný charakter obou složek jsme vnímali jako problém. Námi předestřené chápání této formy ale tuto rozpornost vysvětluje a ukazuje, že je zdánlivá. Ve skutečnosti přítomnost pevně daných událostí není na štíru s tím, že jiné (simulační) události dávají hráči svobodu jednat a ovlivňovat děj.

Pochopíme to, pokud se podíváme pozorněji. Ona konfliktní situace, kterou narativní počítačová hra bere z příběhu (vyprávění), má, jak jsme viděli, velmi podobné vymezení jako zápletky příběhu vůbec. Ovšem – zápletky (a stejně tedy konfliktní situace) ve vyprávění není tvořena jen „výchozí situací“, tedy stavem, do kterého hrdina (hráč) spadne při svém „prvním kontaktu“ s touto situací. Tedy konfliktní situace má poněkud jinou povahu než například v šachu, který specifikuje jen herní plán, základní rozložení figurek a dále pravidla pro jejich tahy a pravidla, určující konce hry (způsoby dosažení vítězství či remízy). Zápletky vyprávění je však především dějovým sledem, přičemž výchozí situace

je toliko její částí. Po ní pak musí následovat další dějové fáze, vedoucí k uzavření příběhu (a vyprávění). A přesně takovou povahu si z příběhové zápletky bere i narativní hra, když ji do sebe zahrnuje jakožto onu konfliktní situaci. Hráč proto není konfrontován jen s výchozí herní situací, nýbrž i s oněmi dalšími předem danými situacemi v ději, které přijdou po ní. To, že narativní počítačová hra obsahuje pevně dané události, kterým se hráč nemůže vyhnout či je ovlivnit, tedy nelze považovat jen za něco povstávajícího jen z její nedokonalosti či technických omezení programu (a omezeného množství tvůrčích sil či financování) a už vůbec ne za nekvalitní výkon autora. To by naopak bylo velkým omylem. Přítomnost pevných bodů v ději (včetně oněch pevně určených konců děje) je zcela zákonitou charakteristikou této formy, nikoliv nějakou nedokonalostí či závadou. Za toto „svazování“ hráče či simulace tedy nelze narativní počítačovou hru nijak kritizovat. Bylo by to nepochopení, podobné například kritice toho, že román nepoužívá místo textu filmové médium.

Narativní počítačová hra jednoduše za svou herní situaci volí situaci příběhové zápletky a z toho plyne, že výzva, se kterou se hráč musí popasovat, nespočívá jen v tom, že zvládne výchozí situaci. Musí se stejně popasovat i s dalšími situacemi, které mu autor/dílo uchystali. Ostatně ani v běžných hrách (tenis) nemá hráč plnou kontrolu – něco si na nich může „vynutit“ svým jednáním, ale protihráč (ať již člověk, nebo pravidla hry) mu stále může připravit překvapení a uvést ho do situace, kterou si nijak nepřipravil⁴⁶, která přichází „z čistého nebe“ a z pohledu hráče představuje cosi jako „libovůli“ oponenta. Tato situace nastává i v narativní počítačové hře a z toho, co bylo uvedeno, je asi jasné, že pokud by byla hráči nějak skutečně udělena absolutní simulační svoboda, vedlo by to k dysfunkci. Tato počítačová hra by přestala být narativní. Nejen proto, že vše by již fungovalo jinak (autor by od výchozí situace ztratil kontrolu a dílo by již nemohlo nic vyprávět), došlo by zároveň i k narušení samotného konstituujícího principu formy – jímž je to, že úlohu herní situace hraje zápletka příběhu, včetně svého dějového rozvoje následujícího po výchozí situaci.

Tato příběhová zápletky, zastávající roli herní situace, ovšem stejně jako pevné (narativní) části musí mít i části naopak volné, plně nedeterminované, které naopak umožňují simulační volnost. Proč tomu tak je, je zjevné. Herní situace totiž vždy musí nějak umožňovat hráči být aktivní, tedy musí mu nějak dát příležitost k onomu zápasení

46 Viz Jan Sokol: *Filosofická antropologie*, Portál, Praha 2002, strana 117.

Sokolův popis povahy, jakou má svoboda jednání ve hře (a analogicky i lidská svoboda jednání v aktuálním světě), byl jedním z inspiračních zdrojů, které mě přivedly ke zde představovanému pojetí narativní počítačové hry.

s herní situací. Pokud by hráč neměl nic, co by mohl udělat, nejednalo by se o herní situaci a ani o hru. Je zde tedy nutnost, aby určité aspekty zápletky coby herní situace byly nějak volné, a vytvářely tak interaktivnost a možnost ovlivnit děj oním „zápasem“.

Zápletko, tvořící herní situaci, je tedy částečně konstruována jako nedourčená. Obsahuje místa s vícero alternativními verzemi děje, místa jen rámcově definovaná, která otvírají prostor pro simulaci. Vidíme, že v zápletce narativní počítačové hry (neboli v příběhovém dění, které zprostředkovává) je tedy nezbytná přítomnost jisté volnosti, která jí musí být vlastní, která do ní musí být autorem vepsaná. Simulační složka, kterou na vnější podobě konkrétního díla poté pozorujeme, je projevem této volnosti zápletky. Intenzita simulační volnosti je míře této volnosti přímo úměrná. To, že původ simulace tímto způsobem leží v zápletce je důležité, neboť to opět svědčí o tom, že jak narativní, tak simulační prvky jsou jen dvojitou podobou toho samého, a že narativní počítačová hra je jen jedné společné podstaty.

Prve jsme upozorňovali, že každé „svobodné“ jednání hráče v simulační složce musí být vlastně předem umožněno tím, že pro něj autoři hry vytvoří podmínky. To zcela souhlasí s tím, co vidíme nyní – že totiž obsah simulačních pasáží i se svou volností a přes svou nedourčenost (konkrétní podoba dění bude finalizována až hráčem při recepci) pořád povstává ze zápletky (konfliktní situace) díla, která tak z jednoho zdroje produkuje i simulaci, i narativní pasáže. To znamená, že oba druhy pasáží jsou založeny na stejném principu, a liší se jen v míře volnosti, která v nich byla autorem vytvořena. Představíme-li si, že tato volnost nabývá hodnot někde mezi krajními body na pomyslné ose mezi nulou (bez volnosti) a jedničkou (plná volnost), koresponduje to zase s poznáním, že ony narativní nebo simulační prvky, o nichž jsme hovořili v první části, nebývají vyhraněné a lze v nich vysledovat přítomnost obou principů. Nyní i v tom opět poznáváme důsledek jednotné vnitřní podstaty narativní počítačové hry.

Představené pojetí podstaty narativní počítačové hry a z něj čerpaná definice nakonec pokračuje v duchu indicií, na které jsme narazili při rozebírání konkrétních her v první části. Na jednotnou povahu obsahu narativní počítačové hry silně poukazovala již jednotnost prostředí – tedy že svět narativu a svět simulace v narativní počítačové hře jedno jsou. Včlenění herně pojímaného recipienta-aktéra zase předznamenával poznatek o tom, jak zapojení hráče do tvorby děje transformuje vztah mezi fabulí a syžetem, neboť tato účast potlačila ty aspekty, které nejsou únosné, je-li na pozadí narativní počítačové hry vsazení hráče jako aktéra do herní situace definované narativní zápletkou.

Nakonec se ještě vraťme k Samorostu 2, kterému, jak jsme ukázali, prakticky vůbec (pokud ne úplně) chybí interaktivnost ve skutečném smyslu. Je pro něj v naší definici počítačové hry místo? Soudím že ano, jen je třeba ona místa volnosti, kde hráč uplatňuje své úsilí proti výzvě herní situace, hledat poněkud jinde. Již jsme to však naznačili při popisu této hry: být ve fikčním světě se trpaslík zdánlivě potýká s konfliktní situací jako každý jiný hrdina, hráč, který odvádí v aktuálním světě skutečné „zápasení“, tak činí jinak. Hráč zde trpaslíka ovládá zvláštním, nepřímým způsobem. Samorost 2 jako dílo má předepsáno, co musí trpaslík vykonat, aby postoupil dál a nakonec „vyhrál“. Výzva z pohledu hráče je ale taková, že je třeba odhalit, jaká akce je na tom či onom místě vyžadována. Hráč tedy zkouší manipulovat s dostupnými objekty, či hledá, zda se někde něčím na obrazovce nedá manipulovat, zkouší různá pořadí dostupných akcí. Hráčovo úsilí nad řešením herní situace tak sice nespočívá v pravém jednání, ale nejde ani o pasivní sledování děje. Hráč je aktivní ve smyslu hledání, objevování tohoto děje, a to zřejmě stačí ke konstituci simulační složky a tím také i narativní počítačové hry na základě této zápletky. Soudím, že studium her, v kterých se zápas hráče takto zajímavě „nekryje“ se zápasem protagonisty, by mohl být zajímavým samostatným tématem.

2.11. *Dodatek: Protagonisté*

Podstata narativní počítačové hry, jak jsme ji v předchozí části definovali, dává poměrně vysokou důležitost hrdinovi čili protagonistovi a s ním zprostředkovaně spojenému hráči. Jestliže účast hráče, majícího na hrdinou kontrolu, přímo zakládá povahu narativní počítačové hry jako formy, dostává se značné důležitosti i tomu, jak vůbec vypadá role, kterou v díle hráč s protagonistou hraje. Povaha hrdiny totiž může být různá a lišit se může i vztah, který je mezi ním a hráčem. Studium fungování protagonisty v narativní počítačové hře by proto mohlo být do budoucna relativně vděčným tématem. Některé základní postřehy k této problematice bych zde chtěl ukázat.

Protagonista či hrdina je poměrně zásadním prvkem příběhu vyprávěného hrou, zároveň musí ale být k dispozici hráči. Různé herní tituly respektují více tu či onu miskuvah, takže nacházíme protagonisty dvojího druhu – na jedné straně takové, kteří jsou definováni autorem – i s jejich osobností, podobou, historií a vlastnostmi. Na straně druhé máme hry, které hráči dávají tu výsadu, že si svého protagonistu může vytvořit sám, tedy ho „vygenerovat“ pomocí určité sady pravidel, zvolit mu podobu, vlastnosti a tak podobně. V RPG, například v obou dílech Baldur's Gate, si tak mohu jako hráč vytvořit například trpaslíka-zloděje, nebo pochopitelně člověka různých povolání, nebo hobitku, elfku-kouzelnici, či jednu z dalších mnoha kombinací. Důležité je i to, že hráč může své postavě sám zvolit jméno. Ještě další variantou mezi volitelností a pevně danou postavou je i to, že hra sice obsahuje plně definované protagonisty, hráč si však může svého vybrat z několika možností (je zde tedy interaktivnost ve smyslu rozhodování, nikoliv plné simulace). Vrátime-li se opět k Albionu, jeho protagonista je stoprocentně daný – tato hra neobsahuje žádné generování postavy, Tom je hráčovi „připsán“ hotový se vším všudy a bez možnosti nějakých dalších úprav.⁴⁷

Tyto typy protagonistů bychom mohli rozlišit podle jejich utváření na ty, kteří jsou definováni narativně přímo v díle (tedy dopředu a pevně, záměrem autora) a na straně druhé na ty, kteří jsou definováni simulačně – tedy jejich tvorba a prokreslení jejich charakteru je ponecháno na hráčově aktivitě.

47 Albion nicméně měl dva podobné předchůdce vyvíjené stejnými lidmi: Amberstar a Ambermoon (Thalion Software, 1992, 1993). Jde o podobné hry, byť s horší grafikou a menším stupněm rozvinutosti, zejména u prvního titulu. Jejich zpracování a charakter je nicméně jasným předchůdcem Albionu. Amberstar ještě nabízí klasické generování hrdiny s volbou vlastností, pohlaví, jména a podoby (na výběr je několik portrétů), přičemž povolání, například válečník nebo paladin, hráč protagonistovi zvolí během hry přidáním se k cechu. Už Ambermoon však tyto možnosti značně omezuje – povolání je dané („adventurer“), vlastnosti postavy též. Zvolit si lze jen pohlaví a podobu (opět je na výběr z několika portrétů). Jak už bylo řečeno, v třetí hře – Albionu – již nejsou možnosti volby žádné.

Důležité však je, že tato distinkce se neuplatňuje jen při tvorbě těchto charakterů (tedy do momentu výchozí situace). Tento rozdíl lze totiž sledovat i během dalšího dějového rozvoje, tedy podle toho, jak s postavami hráč nakládá a k jakému jednání je vede. V lineárnějších a méně simulačně otevřených hrách k tomu nemusí být mnoho příležitostí, ale hry obvykle v různých momentech dávají na výběr mezi „dobrým“ a „zlým“ skutkem (případně nezištností nebo hamižností a podobně). Těmito akcemi v simulační rovině má hráč možnost spoluurčit charakter svého protagonisty. Například v Planescape: Torment je možnost úpravy protagonisty při startu hry jen omezená. Lze změnit jeho atributy jako je síla, inteligence, obratnost, vždy však půjde o stejnou osobu (muže) se stejným charakteristickým zjevem, tváří, hlasem a osobní historií. Hra však množství dalších možností jeho profilování nechává až na průběh hry – tento protagonista se může stát zlodějem, válečníkem nebo mágem, a podle toho, jakou morálku mu bude hráč propůjčovat, se dokonce změní jeho přesvědčení (inklinace k dobru/zlu a kolektivismu a řádu nebo individualismu a chaosu). To je přitom jinak u her, které se jako Planescape: Torment řídí pravidly Advanced Dungeons & Dragons, normálně pevně stanoveny při generování postavy (což je příklad Baldur's Gate).

Jednou z prvních věcí, kterou zejména studium her typu RPG dále odhalí, je, že počet protagonistů může být více než jen jedno individuum. Hráč může mít ve hře kontrolu nad větším počtem hrdinů; jejich počet může být různý, ale v RPG se pohybuje nejčastěji mezi čtyřmi a šesti. Nemělo by nás to příliš překvapovat, neboť i v beletrii či filmu může být „hlavních“ postav sledovaných vyprávěním několik. V narativní počítačové hře je protagonista v tom smyslu, v jakém o něm mluvíme – tedy postava, nad kterou má kontrolu hráč – rozeznatelný od dalších postav právě touto svou ovladatelností, tedy že je nástrojem, který má hráč v simulačních pasážích k dispozici.

Zde se můžeme vrátit k příkladu hry Albion. U té jsme jako o protagonistovi mluvili o Tomovi. Ten je pravda nedílnou součástí hry a provází hráče po celou její délku. Ve skutečnosti ale není jediným protagonistou. Již jsme zmínili, že se k Tomovi přidá Rainer, později následují další postavy (vedle Toma až pět najednou, přičemž do jisté míry si mezi nimi lze i vybírat). Ačkoliv hlavní dějová linie považuje Toma za jakéhosi vůdce či hlavního aktéra, ve skutečnosti má hráč zcela stejnou kontrolu nad všemi postavami. V souboji je stejně jako Toma ovládá sám, nakládá věcmi, které mají u sebe, určuje, jak mají trénovat, přerozděluje mezi nimi peníze a jídlo. Skupinka se po celou hru pohybuje jako celek, takže nelze říci, že by hráč ovládal jejich pohyb v prostředí celou dobu (ovládá je ale v prostředí soubojů, kde má hráč plnou kontrolu nad všemi šesti jednotlivci i jejich

pohybu po použité „šachovnici“). V Baldur's Gate se ale již jednotlivé postavy autonomně pohybují a hráč opět má kontrolu nad všemi šesti, které tvoří jeho skupinku. Jen první postava má ale speciální status protagonisty s centrální rolí v příběhu, ostatní ovládané postavy se přidávají později. V průběhu hry se zjistí, že protagonista vytvořený hráčem je ve skutečnosti syn zemřelého boha, a dříme v něm tak jeho božská moc, před kterou je třeba se mít na pozoru, jelikož o ní usilují nepřátelé a tak podobně. Ačkoliv i ostatní postavy mají v příběhu menší nebo větší zapojení (projeví se to zejména v dalším pokračování hry, Baldur's Gate II: Shadows of Amn), role tohoto vlastního hráčova protagonisty je zcela klíčová. Je to podtrženo i tím, že smrtí této postavy hra končí (je třeba nahrát uloženou pozici a začít znovu), zatímco smrt ostatních společníků je toliko „událostí“. Hráč o ně obvykle přijít nechce, takže stejně začne znovu (čímž toto neštěstí odstraní z ideální linie), ale v principu mu nic nebrání v tom, aby takovou postavu nechal umřít doopravdy a „šel dál“.⁴⁸

Logicky vzato, pokud by měl být hráč pevně svázán s protagonistou, kterého si vytvořil (což je případ Baldur's Gate), neměl by nad těmito postavami mít kontrolu. Ve skutečnosti ale hra funguje tak, že jejich aktivitu hráč řídí, a může je dokonce zaúkolovat tak, že to evidentně je proti jejich osobnosti – například nechat je zabít svého partnera/manžela. Obě hry jen ve velmi omezené míře omezují kontrolu, kterou nad těmito sekundárními protagonisty hráči mají. V některých situacích například postavy odejdou od protagonisty hlavního (Rainer odchází na určeném místě v narativní linii Albionu, postavy v Baldur's Gate mohou hráčova protagonistu opustit také během určitých narativních událostí, pokud se špatně zachová, nebo například pokud hráč páchal nepravosti a jeho tzv. reputace klesne příliš hluboko. V jiných situacích nad těmito postavami najednou hra převezme kontrolu a řekne či udělá něco za ně. Striktně vzato ovšem toto může nastat i u protagonisty hlavního. Například Baldur's Gate si dává pozor na to, aby hra nikdy nic „neřekla“ za hlavního protagonistu – vždy zobrazí dialogové okno, a nechá hráče, aby repliku řekl sám, byť mu často dá „možnost volby“ jen z jedné alternativy. Zachová tím ale iluzi kontroly, na což si například Albion vždy pozor nedává, tato hra často nechává Toma mluvit i jednat sama od sebe. Příkladem je ostatně narativní sekvence letu a ztroskotání na Nuggetu. Naproti tomu Baldur's Gate se obvykle snaží takovéto fixní události realizovat pomocí dalších postav, aby hráč neměl nepatřičný pocit, že protagonista není jeho, a když už (například v dialozích, kde ve směřování hovoru „není na výběr“) protagonistou hýbe,

48 O tom, že jsou takovíto cyničtí hráči (či by se také dalo říci realističtí, protože respektují „osud“ v tom smyslu, že v reálném životě by také druhá šance nepřišla), se lze přesvědčit například na online fórech, či v osobních rozhovorech. Já sám například jsem nicméně hráčem, který smrt společníků nepřipouští.

snaží se tento být i vynucený akt nechat udělat hráče. To zřejmě přispívá k většímu pocitu identifikace hráče s ústřední postavou, která je jeho alter egem.

Postav, které slouží jako ono převodové ústrojí mezi hráčem v aktuálním světě a dějem v herním světě, tedy může být více, nebo může být jen jedna. Některé hry, v kterých protagonistu doprovázejí společníci, jsou realističtější – například Fallout dává přímou kontrolu jen nad centrální postavou, kterou si hráč vytvořil na začátku, a společníkům lze toliko dávat instrukce, co mají v boji dělat, případně si s nimi vyměňovat věci. Za protagonisty je již považovat nelze.

To, že rozlišujeme protagonistu jednotlivého a situaci, kdy je protagonistů více, nás tedy vede ještě k nutnosti dalšího rozlišení. A to k rozlišení, zda je dotýčný protagonista privilegovaný ve vztahu k hráči, tedy má speciální úlohu, je explicitně veden jako „hráčova postava“. To je případ hlavního protagonisty Baldur's Gate i Toma v Albionu. Ostatní postavy, které jim dělají společnost, jsou protagonisté nepriviligovaní. Hráč je sice ovládá, nemají však s ním onu nadstandardní vazbu. U uvedených dvou her lze částečně vysledovat, že tyto postavy by měly mít stejný status jako společníci ve Falloutu (tedy osoby, které sice přijímají rozkazy, ale kterými hráč nehýbe). Lze se tak asi dohadovat, že jejich status také ovládaného protagonisty vznikl jen z praktických důvodů – aby se hráčovi lépe hrálo. Umělá inteligence totiž ve hrách často není příliš schopná, a proto je praktičtější, když si hráč všemi postavami v partě může „hýbat“ sám. Z hlediska příběhu tedy tyto postavy nejsou s hráčem spojené – toto spojení a kontrola nad nimi existuje jaksi mimo svět hry, jen v jejím programu, aby se hráčovi snáze a komfortněji hrálo. Místo termínu nepriviligovaný protagonista by se pro ně tak asi mohl použít i termín „pseudoprotagonista“. Jejich poznávacím znakem by každopádně mělo být to, že možnost je ovládat je toliko technickým zjednodušením, ale nevyplývá z herní situace a nepatří do herního světa).

Existují nicméně i hry, v kterých má hráč více protagonistů, aniž by však některý měl privilegované postavení. Setkat se s tím můžeme například v slavné hře Dungeon Master (FTL Games, 1987), což je RPG, v kterém si hráč vybere čtveřici hrdinů, ale není zde žádný znak, který by naznačoval, který je „speciální“. Všechny čtyři ovládané postavy mají stejný status a nelze poznat, zda jde o privilegované, či nepriviligované protagonisty (respektive pseudoprotagonisty). Úplně stejně to pak funguje například ve hře Eye of the Beholder a jejích pokračováních Eye of the Beholder II: Legend of Darkmoon a Eye of the Beholder III: The Assault on Myth Drannor (Westwood Associates 1990, 1991; Strategic Simulations, Inc., 1993) – kde však čtveřici hrdinů hráč nevybírání, nýbrž si je vytváří „na

míru“ před startem hry. Teoreticky by mu tedy měli být bližší a snad se podobat privilegovaným protagonistům. V kontrastu s tím však je, že v průběhu hry tyto postavy občas samy od sebe něco pronesou, což hra prezentuje v třetí osobě jakožto uvozenou přímou řeč (*Amber*: „*There is a secret panel on the north wall.*“). Navíc, v průběhu hry hráčova parta potká či osvobodí další postavy, které se k ní mohou přidat, svolí-li hráč. Tyto postavy se chovají zcela stejně jako postavy vygenerované hráčem, byť by z logiky věci měly mít jiný status. U těchto dalších postav jde tedy o jasné nepriviligované protagonisty, je ale otázka, zde lze o původních čtyřech říci, že jsou privilegovaní, když k tomu neexistuje jediná indicie.

Je zajímavé, že v pokračování hry *Dungeon Master*, tedy v druhém díle *Dungeon Master II: The Legend of Skullkeep* (FTL Games, 1993) již tvůrci jako by pochopili jistou problematičnost tohoto postupu. V původní hře jsou protagonisté představováni obrazy v jakési galerii hrdinů a hráč má možnost si je oživit. Kdo je to ovšem ten, kdo zde hrdiny oživuje? V herním světě se normálně pohybuje, byť nemá hmotnou podobu.⁴⁹ Jako by se zde nad oněmi čtyřmi protagonisty vznášel ještě nehmotný „meta-protagonista“ či hybatel, který řídí jejich chování a osud. V druhém díle proto hráč od začátku dostane vlastního protagonistu, jako je tomu v *Albionu*, a vybrat a oživit si může již jen tři zbývající kamarády.

V tom se rýsuje další distinkce, kterou můžeme u protagonistů sledovat, a sice to, zda jde o konkrétní postavu, kterou bychom mohli označit za protagonistu osobního, nebo zda je ono převodové ústrojí hráče spíše formováno jako nějaký takový nehmatatelný princip, který by se dal označit jako protagonista neosobního nebo metaprotagonista. Zatímco ve hře *Dungeon Master* vidíme jen náznak takového neosobního protagonisty (náznak, který možná vznikl mimoděk a nezáměrně), v jiných hrách lze již neosobního protagonistu najít výraznějším způsobem. Vzpomeňme si na *Tetris*, kde „někdo hýbe kostkami,“ ale nikde není ani zmínka o nějaké postavě, ostatně hra se odehrává v plně abstraktním prostředí. Ale ani v *Angry Birds* není nikdo, kdo by napínal prak a určoval trajektorii vrhaných ptáků.⁵⁰ A neosobního protagonistu najdeme také ve hrách typu strategie, kde sice hráč ovládá desítky i stovky vojenských jednotek, ale jen stěží lze asi uvažovat o tom, že by každá z nich byla jeho skutečným protagonistou. Existence neosobního protagonisty/hybatele je

49 To lze poznat z toho, že není schopen otevřít dveře, kterými oživená družina poté odejde do hlavní části herního světa, který je tvořen „dungeonem“. Než hráč oživí první postavu, pohybuje se hrou jako jakási duchu podobná entita, která může toliko oživit postavy z obrazů, nic víc.

50 Což lze jasně dovodit – počet ptáků-nábojů je totiž omezen, takže v momentě, kdy je nabit poslední z nich, již na herní obrazovce žádný další ani není přítomen.

asi logičtějším vysvětlením. Píši raději „asi,“ neboť v tomto ohledu by zřejmě stálo za to podniknout dalekosáhlejší rozbory.

2.12. Dodatek: K specifickým možnostem narativní počítačové hry jako formy

Podstata hry, jak ji vykazuje naše definice, také může poukazovat na to, jaké jsou možnosti této formy, či k čemu je obzvlášť vhodná. Hra obecně bývá často označována za jakousi kulturní náhražku boje či lovu. Tedy akt, který umožňuje vybit agresivitu, touhu po vzrušení či dobrodružství. Popularita her (včetně těch, které s k tomuto „násilnému“ programu explicitně hlásí) sama naznačuje, že v lidském nitru existuje potřeba tyto situace prožívat, přinejmenším v bezpečné transformované formě. Riskantní adrenalinové sporty dosvědčují, že člověk je ochoten podstupovat riziko, aniž by musel, právě jen aby získal určitý prožitek či zjednodušeně zábavu.

Klasické hry (sport, společenské hry, karetní hry, ale snad i hazard) nicméně v tomto směru trpí tím, že jejich aktér onen „boj“ zažívá vždy jen nějak symbolicky – například ve fotbale se místo boje kope míčem, v kartách či společenských hrách se vykonávají vyloženě abstraktní činnosti (byť také dokážou vzbudit značnou soutěživost) a tak podobně.

Počítačová hra naproti tomu svou povahou toto omezení svým způsobem maže. V počítačové hře je možné bojovat, lovit, střílet, zabíjet zcela plným a nesymbolickým způsobem. Sice jde vždy jen o simulaci, v jejím rámci jde však o plnou, nenáhražkovou a symbolicky netransformovanou aktivitu. Hráč může jako frontový voják zažít druhou světovou válku (*Call of Duty – Infinity Ward, 2003*), války v budoucnosti či naopak současné či nedávné konflikty, bitvy starověku z pozice stratéga (*Rome: Total War – The Creative Assembly, 2004*), akce speciálních jednotek (*Counterstrike – Valve Corporation, 1999*) či šířeji pojaté mise tajných agentů (*Metal Gear Solid – Konami Computer Entertainment Japan, 1998*). Existuje bezpočet her specializovaných na souboje v bojových uměních (série *Street Fighter*, *Tekken* firem *Capcom*, respektive *Namco*).

Boj nemusí explicitně tvořit primární obsah hry, najdeme ho však ve většině her, včetně těch narativních. Ovšem poté, co jsme stanovili námi zde popisované pojetí podstaty narativní počítačové hry, musíme tuto všudypřítomnost boje chápat jako logický důsledek konfliktu přítomného v herní situaci. Ukázali jsme, že narativní hry jsou bytostně založené na existenci konfliktu či výzvy a zápase recipienta/hráče s touto výzvou, je tedy logické, že boj či jiné formy zápasu tvoří velmi častý obsah této formy a také že tato forma

nabízí velmi dobré podmínky pro rozvoj tohoto druhu náplně. To může být ostatně chápáno jako její silná stránka v kontrastu k jiným formám.

To, že svou simulační schopností dokáže počítačová hra (obecně, nejen narativní) zprostředkovat zkušenost boje, zápasu a konfliktu (či jemněji řečeno dobrodružství), představuje tak asi jednu ze stěžejních příležitostí, které tato forma nabízí. Osobně prožívané (a osobně prováděné) drama a boj je něco, co nenabízí literární vyprávění či film; jedná se tedy o směr, v kterém mohou narativní hry nabídnout novou úroveň zprostředkování příběhu a tím nové příležitosti pro autory (a nová lákadla pro publikum). Ačkoliv jiné formy takovou zkušenost „na vlastní kůži“ také umožňují, narativní počítačová hra je v tomto specifická tím, že je dokáže začlenit to vyprávění příběhu, který zase může poskytnout nesmírně působivé prostředí pro prožívaný konflikt.

Zcela na závěr pak ještě můžeme dodat, že naše pojetí narativní počítačové hry má důsledky také pro to, jak budeme chápat vztah tohoto žánru k hrám, jichž se zúčastňuje více hráčů, tedy takzvaným „multiplayerovým“ titulům, a zejména poměrně úspěšným „masivně multiplayerovým online“ hrám, například dílu World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2004). Ty mají často i miliony aktivních hráčů a svým producentům nesou slušné zisky díky placení předplatného. Setkal jsem se s názory, které takovéto hry považovaly za budoucí směr vývoje počítačových her vůbec, či alespoň něco, s čím se tento žánr bude muset nějak vyrovnat. To by znamenalo, že by se hry budoucnosti zaměřovaly přímo na interakci mezi hráči, tedy simulační složku. Protože by hráč místo počítačového programu konečně měl rovnocenné skutečné protivníky, zdánlivě by tím padla potřeba narativně stavěných her, neboť hráči by již potřebovali jen simulační pole a o zbytek „obsahu“ by se postarali sami.

Naše definice narativní počítačové hry však asi ukazuje, že tomu tak nebude. Ukázali jsme totiž, že narativní obsah má zcela stěžejní úlohu při definování herní situace, a tedy hraní hry, která ho obsahuje. Pokud je tedy takto stěžejní a má zásadní dopad na to, jaké prožitky hra nabízí, zřejmě také právě na tyto prožitky hráče láká. Tím chci říci, že narativní počítačová hra, postavená na zde předvedeném základu, poskytuje recipientům své unikátní vlastnosti jako devizu. Jako taková tedy nemůže být překonána jiným herním žánrem, který funguje jinak, ani jím nemůže být nějak evolučně nahrazena, právě tak jako sama nemůže nahradit román či film. Princip multiplayerových her je třeba vidět jako distinktivní směr, který může v některých hrách být aplikován, ale má i svá omezení. Jeho skloubení s narativním obsahem zřejmě někdy možné je (více hráčů může svými

protagonisty stále tvořit aktéry právě takové konfliktní situace, jak je obsažena v narativní počítačové hře), jindy ne (pokud bychom chtěli protagonisty jednotlivých hráčů stavět proti sobě – tím se totiž dostáváme k odlišnému typu konfliktu, než jaký jsme odhalili v základu narativní počítačové hry). Myslím si tak, že narativní počítačové hry zůstanou žánrem pro sebe a právě tak zůstanou svébytné teoreticky. Pro analýzu multiplayerových titulů zřejmě potřebujeme jiné postupy, nahlížení a koncepce – není ostatně náhoda, že jsem je předchozím v textu jinak opominul.

Stejnou věc lze nakonec asi – na stejném základě – říci vůbec o narativních počítačových hrách vůbec, ve srovnání s počítačovými hrami bez narativního obsahu. Hry narativní poskytují svým uspořádáním unikátní typ herní situace a tedy herních prožitků, což by jim vždy mělo zajišťovat jejich místo, i pokud by o tento typ prožitků třeba byl menší zájem, než je dnes. Jako žánru jim díky jejich svébytné podstatě nelze upřít právo na existenci.

Závěr

V druhé části jsme tedy zdá se úspěšně přinesli onu (částečnou?) definici či popis podstaty narativní počítačové hry, kterou jsme si slíbili v úvodu. Zřejmě jsme se také vyrovnali s existencí zdánlivě výrazně se odlišujících složek této formy, tedy narativní a simulační složky. S těmi jsem se ve své předchozí práci⁵¹ smířil coby s otevřeným problémem, jelikož se mi zdálo, že svou častou nevyhraněností a tím, jak mohou přecházet jedna v druhou, představují případ jednoho z těch problémů, o kterých lze vést subjektivní diskuse do nekonečna, aniž by došlo k nějakému pokroku. Mohu tedy čerpat osobní potěšení z toho, že se mi zřejmě povedlo oba tyto fenomény vystopovat k společnému základu, z něž vycházejí a v jehož světle v podstatě platí za jednu a tutéž věc se společnou funkcí. Onen rozdíl mezi narativním a simulačním charakterem se díky tomu, že známe jednotnou podstatu narativní počítačové hry, jeví být vlastně jen kvantitativním rozdílem v míře volnosti dotyčného prvku hry (ve smyslu toho, jak moc lze tuto událost či existent ovlivňovat při recepci). Pokud přijmeme definici narativní hry, kterou jsem zde nastínil, dojdeme také k některým zajímavým závěrům. Vyplynou zejména z toho, že chápeme narativní hru jako organickou formu, nikoliv jen za směs oněch herních a narativních prvků, o nichž jsme si dříve mysleli, že jsou svým způsobem protichůdné. Přitom nám ale stále simulační složka a narativní složka zůstávají jako nástroje k popisu vnějších charakteristik narativní počítačové hry, jak jsme to činili i zde, v první části práce.

Chápeme-li teď narativní hru jako novou jednotnou formu (a nikoliv dualistickou směs), ukazují se jako v podstatě zbytečné všechny debaty o tom, zda je narativní hra spíše literární žánr, nebo zda je jen druhem počítačové hry. Lze zaznamenat⁵² například názory, že roubování narativních prvků na počítačovou hru jen ruší její pravou herní (simulační) roli. I takové výhrady lze dle mého názoru odmítnout s poukazem na to, jak přirozeně vyplývá povaha narativní hry z transformace role recipienta a změny jeho vztahu k zápletky. Ukazuje se, že v takových případech jde vlastně o kritiku narativní počítačové hry jako samostatného žánru; prohlašovat tímto způsobem celý žánr za cosi nižšího než žánr jiný je dle mého názoru nepodložené.

51 Čímž myslím již zmíněnou bakalářskou práci.

52 Espen Aarseth: *Genre Trouble*, in: *First Person*, 2004. Elektronicky k dispozici na: <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/vigilant>

Jednotná povaha simulační i narativní složky podle mého názoru umožňuje tu věc, že prohlubování simulačních prvků nemusí nutně vést k umenšování narativního obsahu a vice versa. Pochopitelně, že tvůrci hry se mohou na jednu stránku zaměřit a na druhou rezignovat, obecně to ale souvisí s tím, že do různých her jde různé množství úsilí, práce, financí a kreativity. Co chci říci: samotné kvalitativní vylepšení jednoho z aspektů neznamena automaticky degradaci druhého, tedy že se narativ a simulace navzájem nevytěsňují. Jelikož simulace a narativnost tvoří jednotnou formu, posílení každé z obou složek by se mělo dát zužitkovat k posílení celku. Propracovaná narativní složka, která si dává záležet na silné provázanosti osobnosti protagonisty a celkové zápletky a příběhu, posiluje atraktivní a pohlcující atmosféru díla jako celku, nikoliv jen těch částí, v kterých se vypráví – herní svět se díky ní stává plastičtější ve své celistvosti, nepřátelé získávají další rozměr, konflikt samotný získává opodstatnění. A na druhou stranu, propracovaný systém soubojů s pestrou paletou protivníků a obecně vzato pestré simulační pole, které nabízí různé možnosti k profilování protagonisty a recipientem tvořeného syžetu (či snad by bylo lépe říci s Juulem ideální sekvence), zase přispívá nejen ke kvalitě zážitku ze simulace. Naopak tato bohatost opět přispívá k bohatosti fikčního/herního světa, prokresluje postavy a recipovaný konflikt, jinými slovy podporuje zážitek z celku, z narativní hry jako takové.

Pokud tedy nalezneme případy, kdy je příběh do hry vložen násilně, neorganicky, nebo kdy v jinak nepříliš simulačně silném narativu „vyčnívají“ náhlé „akční mezihry“ či souboje, přičemž skoky mezi obojím působí zvláště a nepatřičně, nelze to připsat k tíži vlastnostem narativní hry jako formy. Vysvětlení toho, že se někde k sobě narativ a simulace nehodí, budou zřejmě padat toliko na špatné zpracování titulu, prostě se dotyčná narativní hra nepovedla. To, že narativ (nebo obecná počítačová hra) může být více či méně nefunkční, tj. že autoři v nějaké míře selhali a jejich dílo má při recepci slabý účinek či na něm recipientovi něco vadí, to je pochopitelně zcela standardní situace, která může nastat (a pravidelně nastává) u každé formy.

Literatura a prameny

A. Literatura

Espen Aarseth: *Genre Trouble*, in: *First Person*, 2004. Elektronicky k dispozici na:

<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/vigilant>

Diane Carr, David Buckingham, Andrew Burnm, Gareth Schott: *Computer Games: Text, Narrative and Play*, Polity Press, 2006 Cambridge/Malden.

Gonzalo Frasca: *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*, in: Mark J. P. Wolf, Bernard Perron (editoři): *Video Game Theory Reader*, Routledge, 2003; k dispozici elektronicky na http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf

Johan Huizinga: *Homo Ludens*, Mladá fronta, Praha 1971.

Seymour Chatman: *Story and Discourse*, Cornell University Press, 1980 Ithaca (New York).

Jesper Juul: *Games Telling stories? – A brief note on games and narratives*, in: *Game Studies* 1, číslo 1., 2001. Elektronicky k dispozici na <http://www.gamestudies.org/0101/>

Michael Naimark: *Interactive Art – Maybe It's a Bad Idea*, in: *Cyberarts: International Compendium Prix Ars Electronica*, Springer, Vídeň/New York, 1998.

Jan Olšan: *Narativní rozměr v počítačové hře*, bakalářská práce na Fakultě humanitních studií Univerzity Karlovy v Praze, 2008.

Vladimir Jakovlevič Propp: *Morfologie pohádky a jiné studie*, H&H, Jinočany 1999.

Jan Sokol: *Filosofická antropologie*, Portál, Praha 2002.

Elektronické dokumenty byly použity ve verzi dostupné k 27. červnu 2013.

B. Díla použitá pro analýzu

Albion (Blue Byte Software, 1996) – mezinárodní verze hry v anglickém znění.

Ambermoon (Thalion Software, 1993)

Amberstar (Thalion Software, 1992)

Arkanoid (Taito, 1986)

Angry Birds Chrome (Rovio, 2009) – elektronicky dostupné na <http://chrome.angrybirds.com/>

Baldur's Gate (BioWare, 1998)

Baldur's Gate II: Shadows o Amn (BioWare, 2000)

Baldur's Gate II: Throne of Bhaal (BioWare, 2001)

Death Gate (Legend Entertainment, 1994)

Diablo II (Blizzard Entertainment, 2000)

Dungeon Master (FTL Games, 1987)

Dungeon Master II: The Legend of Skullkeep (FTL Games, 1993)

Dungeon Siege (Gas Powered Games, 2002)

Eye of the Beholder II: Legend of Darkmoon (Westwood Associates, 1991)

Fallout (Interplay Entertainment, 1997)

Fallout 2 (Black Isle Studios, 1998)

Planescape: Torment (Black Isle Studios, 1999)

Samorost 2 (Amanita Design, 2005)

Tetris N-Blox (Paul Neave, 2003) – elektronicky dostupné na <http://www.freetetris.org/game.php>

The Elder Scrolls III: Morrowind (Bethesda Game Studios, 2002)

Wizadry 8 (Sir-Tech Software, 2001)