

Univerzita Karlova v Praze

Fakulta humanitních studií

Bakalářská práce

Změna role cut-scén v počítačových hrách

Ondřej Kačaba

Praha 2014

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

### 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 16. 5. 2014

.....

Podpis

## Poděkování

Na tomto místě bych rád poděkoval PhDr. Danielu Říhovi, Ph.D. za připomínky, ochotu a trpělivost při vedení práce.

## OBSAH

1	Úvod.....	5
2	Remediace .....	7
2.1	Imediace a hypermediace.....	7
2.2	Remediace filmu v počítačových hrách.....	9
3	Počítačové hry.....	12
3.1	Žánry počítačových her.....	14
3.2	Herní studia .....	16
3.3	Naratologie a Ludologie .....	17
3.4	Hratelnost – Gameplay .....	20
3.5	Interaktivita .....	22
4	Cut-scény.....	23
4.1	Historie cut-scén.....	23
4.2	Charakteristika cut-scén.....	24
5	Dílčí závěr.....	28
6	Metodologie.....	29
6.1	Kulturní software.....	30
6.2	Proces hybridizace.....	32
7	Analytická část.....	35
7.1	Zvolené hry .....	35
7.2	Beyond: Two Souls .....	35
7.3	Dead Space.....	40
8	Závěr .....	43
9	Použitá literatura .....	46
10	Internetové zdroje.....	48
11	Citované hry a aplikace .....	49
12	Citované filmy.....	50

## 1 Úvod

S rozmachem herního průmyslu se každým dnem objevují nové herní tituly. Některé dodržují osvědčené techniky herní tvorby a jiné se naopak snaží bořit ustálené konvence. Vývojářská studia chtějí na konzumenty zapůsobit propracovanou grafikou, zajímavým uměleckým stylem a herní mechanikou. Velké množství počítačových her si zasloužilo svoji popularitu díky kvalitně zpracovanému příběhu, který i ve hře se slabými vizuálními prvky a jednoduchou mechanikou dokáže přinést velice pozitivní herní zkušenost. Příběh je v počítačových hrách zprostředkován například dialogy, psaným textem nebo vhodně zvoleným prostředím, nicméně, již od dob prvních počítačů, využívají hry ke zprostředkování příběhu prvek zvaný cut-scény<sup>1</sup>. Cut-scény jsou obsaženy ve většině počítačových her a doposud nepřestaly být v herním průmyslu relevantní. Zdroje (finanční nebo lidské) potřebné na jejich tvorbu často spotřebovávají nezanedbatelný díl z celkového rozpočtu na vývoj celé hry.

Herní studia – vědní obor, který studuje počítačové hry – a odborná literatura nových médií považují cut-scény za neinteraktivní část herní zkušenosti. Problém, který cut-scény představují, souvisí s jejich využíváním filmového způsobu reprezentace a tedy odporováním interaktivní podstatě počítačových her. *„Cut-scény jsou díky tomuto spornému postavení místem napětí mezi filmovou reprezentací a hratelností ve hrách“*. (Cheng, 2007, str. 15) Snaha o zařazení cut-scén do teoretického rámce zkoumání herních studií má za následek mnoho diskursivních nejasností.

Do roku 2007 byla problematika cut-scén jedním z hlavních témat odborné literatury, od té doby diskuze utichly, nicméně v současnosti, kdy většina počítačových her obsahuje cut-scény ve velkém množství, se jejich role významným způsobem změnila a tato práce se snaží o aktualizaci tohoto poznání. Hypotézou této práce je, že cut-scény již nejsou výhradně pasivní filmovou sekvencí a striktně odděleným prvkem počítačových her, který přerušuje hráčskou interakci. Jsou však jejich důležitou součástí, jejíž prozkoumání může nabídnout přínosný vhled do interaktivní povahy počítačových her.

---

<sup>1</sup> Z anglického „cut-scene“.

Podnětem pro zpracování této problematiky je výrok Runeho Klevjera, teoretika z oboru herních studií, který tvrdí, že „*cut-scény nepřerušují hratelnost a jsou integrovanou částí konfiguratívni zkušenosti.*“ (Klevjer, 2002) Práce je zhotovena v diskurzu herních studií, který je ve své podstatě mezioborové povahy. Jelikož jsou cut-scény filmovým prvkem, jsou v práci zmíněny některé poznatky z kinematografie. V závěrečné analytické části jsou hry zkoumány na základě charakteristiky Lva Manoviche, která je taktéž podrobně představena.

Práce je rozdělena do pěti hlavních částí. Tématem úvodní kapitoly je vzájemný vztah filmového a herního média, jenž je vysvětlen na teorii remediace. Seznámení s oborem herních studií, jeho vývojem a základní terminologií počítačových her a herních elementů je obsahem druhé části. Ve třetí části je vypracována krátká historie vývoje cut-scén se zaměřením na jejich charakteristiky. Významná část práce je zaměřena na termíny kulturní software a hybridizace, které jsou použity jako metodologický nástroj analýzy. Na závěr je podle zvolených východisek vypracována analýza cut-scén ve vybraných herních titulech: *Beyond: Two Souls* a *Dead Space*.

## 2 Remediace

Médium je způsob, jakým je něco komunikováno. (Sykes, 1987) Obsahem každého média je vždy jiné médium, jako například obsahem psaní je hovor, stejně jako psané slovo je obsahem tisku. Zkrátka každé médium závisí na jiném, většinou starším. (McLuhan, 1994) Vzájemným vztahem rozdílných médií se zabývají teoretici Bolter a Grusin ve své knize *Remediation – Understanding New Media*. (Bolter, Grusin, 2000) Koncept remediace je úvodním přiblížením role počítačových her a cut-scén v mediálním světě a hlavním tématem této kapitoly.

Inspirace určitými strategiemi jiných médií je v počítačových hrách patrná. Bolter a Grusin vidí počítačové hry jako digitální médium v kategorii technologií, které reprezentují realitu – například fotografie a film. Tvrdí, že „*všechna v současné době aktivní média (staré i nová, analogová i digitální) respektují, uznávají, přisvojují a explicitně nebo implicitně útočí jedno na druhé*“. (Bolter, Grusin, 2000, str. 86) Jev, kdy nové médium místo toho, aby zcela nahradilo médium staré, převezme jeho reprezentativní techniky, se nazývá remediace. Remediace je podle autorů „*definující charakteristikou nových digitálních médií*.“ (Bolter, Grusin, 2000, str. 45)

Termín remediace (z latinského „*remederi*“; léčit, uzdravovat) byl poprvé použit americkým profesorem mediálních studií P. Levinsonem (1997), který remediaci spojuje s lidským chováním. Jedná se o stupeň progresivní evoluce, kdy s vývojem nového média dochází k vylepšení na základě limitací média předešlého, které se ukázalo být nedostačující. Každé takto vzniklé médium je podle Levinsona „*nápravné médium*“. Bolter a Grusin ale doplňují, že v jejich podání je remediace ne vždy výhradně progresivní a vývoj může postupovat oběma směry. Tedy, že i stará média dokážou pozměnit formu médií nových, což vystihuje jejich definice média: „*médium je to, co remediuje*“ (Bolter, Grusin, 2000, str. 65)

### 2.1 Imediace a hypermediace

Bolter a Grusin definují dva procesy, které jsou podstatou vzniku nových médií - imediace a hypermediace. Tyto procesy nazývají dvojitou logikou remediace. Tvrdí, že počítačové hry mají kapacitu vytvořit mnohem silnější pocit reprezentace a reality než

filmy nebo televize. Za vhodných okolností jsou uživatelé schopni aktivně manipulovat s objekty v počítačem generovaném světě a v důsledku toho nemají pocit, že se pohybují v mediálním prostoru. „*Logikou imediace je, že pokud samotné médium zmizí, zanechá nás v přítomnosti prezentované věci.*“ (Bolter, Grusin, 2000, str. 8) Uživatel tak má pocit, že je stále „uvnitř“. Příkladem mohou být filmy kvalitně prezentující prostředí, ve kterém se odehrávají, nebo závodní hry, při jejichž hraní má člověk pocit že, opravdu řídí závodní auto. Hra používá zvuk, vizuální informaci a fyzikální odezvu k pohlcení<sup>2</sup> uživatele do hry, tzv. generuje imediaci. Tvůrci digitálních médií usilují o pocit imediace používáním stejných technik jako jejich starší předchůdci (film, fotografie, televize).

K úspěšné imediaci dochází promítáním několika médií najednou, tedy hypermediací. Počítač má potenciál kombinovat integrované aplikace jiných médií, jako jsou pohyblivé nebo nepohyblivé obrazy, hudba a dialogy. Médium, které promítá několik médií najednou, se nazývá hypermédium. Logikou hypermediace je to, že její tvůrce se snaží dosáhnout toho, aby divák zaregistroval rozdílnost v aktuálně prezentovaných médiích. Klasickým případem hypermediace jsou počítačové hry, webové stránky nebo televizní zpravodajství, kde se vyskytuje digitální text, grafika, video v rozdílných oknech spolu s komentáry. (Bolter, Grusin, 2000)

Imediace, která se snaží navodit pocit „jiné reality“, ale toho docílí pouze za pomoci hypermediace. Remediace tedy představuje určitý paradox, kdy se snaží zakrýt vlastní prvky, které ale tento proces vytvářejí. Tyto dva procesy nemohu existovat jeden bez druhého a jsou na sobě závislé. (Bolter, Grusin, 2000)

Proces, kdy digitální média remediují jiná média, může jít čtyřmi směry, v závislosti na intenzitě vztahu a soutěže jednoho média ke druhému. V prvním případě se může jednat o reprezentování starého média v nové digitální formě, aniž by ho anulovalo nebo zcela nahradilo. V podstatě se jedná o vylepšení starého média novým médiem, což lze vidět na příkladu nahrazení kompaktních disků (CD) digitálními videodisky (DVD). Obdobně fotografie lze zpřístupnit i elektronickou formou, která nabízí širší možnosti manipulace, avšak stále půjde o fotografie. Ve druhém případě se remediace snaží zdůraznit rozdíly mezi jednotlivými médii namísto jejich maskování. Elektronická verze je zde prezentována jako nástupce, nicméně se snaží dodržet určitou charakteristiku

---

<sup>2</sup> Z anglického „immerse“.



svého staršího předchůdce. Příkladem mohou být elektronické encyklopedie, které poskytují audiovizuální záznam, ale dodržují strukturu klasických encyklopedií, například dodržováním abecedního uspořádání. Největším zástupcem této formy jsou webové stránky, protože zprostředkovávají jak knihy, tak filmy, hudbu a jiná další média. Ve třetím případě se jedná o agresivnější formu mediace, kdy nastane totální reorganizace a restrukturalizace původního média, ale opět je zde patrná stopa minulého média a tak se zachová hypermediace. Jako příklad zde Bolter a Grusin uvádějí grafické uživatelské rozhraní (GUI)<sup>3</sup>, které zaznamenává a kontroluje nesouvislosti, zatímco se uživatel pohybuje napříč médii. V posledním, čtvrtém případě, se nové médium snaží kompletně absorbovat to staré, za účelem minimalizace jejich rozdílu. To je typ, který je nejvíce obsažen ve hrách, které obsahují filmové prvky. (Bolter, Grusin, 2000) Vzájemná propojenost her a filmu je představena v následující kapitole.

## 2.2 Remediace filmu v počítačových hrách

Jaký je vztah mezi počítačovými hrami a filmem? Jak lze zkoumat filmové prvky ve hrách? Odpověď na otázku remediace filmu ve hrách bude rozpracována za pomoci teoretického rámce G. Kinga a T. Krzywinské, spolu s výše uvedenými autory Bolterem a Grusinem.

King a Krzywinská (2002) tvrdí, že zahrnutí filmových elementů do her může mít za následek specifickou zkušenost nabízenou herním médii. Filmové elementy je třeba chápat z hlediska jednotlivých specifík *textu* a s ohledem na patričný diskurz. Remediace filmu je v odborné literatuře častým tématem, protože filmové médium má silnou kulturní prestiž.

Vliv filmu na hry je znatelný v mnoha herních titulech. Některé jsou na filmu založené méně, ale u jiných je inspirace patrná ihned. „*Pokud jsou některé hry založeny přímo na filmech, nebo filmové tématické, jiné jsou spojovány spíše s žánry nebo pod-žánry.*“ (King, Krzywinská, 2002, str. 142) Jedná se například o hry s tematikou tajných vládních agentů na způsob *Jamese Bonda*. Inspirace populárními filmovými žánry, které mají originální atmosféru (horor, sci-fi), je velmi častá. Lze zde uvést titul *Blade Runner* (1982), který se stal stavebním kamenem mnoha tvůrců sci-fi žánru, převážně

---

<sup>3</sup> „Graphical User Interface“

díky temné, ale fantastické atmosféře. Herní tvůrci se mohou inspirovat specifickými prvky, které byly přetransformovány do herní mechaniky. Příkladem je herní mechanika „pomalého pohybu“<sup>4</sup> v počítačové hře *Max Payne* (2001) inspirované filmem *The Matrix* (1999), ve které se velmi rapidně zpomalí čas kolem hlavního hrdiny a ten je díky tomu schopen vyhnout se letícím střelám. Dalším častým případem je inspirace skutečnými událostmi. (King, Krzywinská, 2002) Hry jako *Call of Duty* (2003) nebo *Medal of Honor* (2002) se inspiroují válečnou historií. Při jejich hraní si hráč vyzkouší vyloďení v Normandii nebo boje v ulicích Stalingradu. Naopak existují i filmy, které byly natočeny podle herní předlohy. Jednalo se zpravidla o hry, které se proslavily za hranicemi herní kultury a dostaly se do všeobecného povědomí, jako například hry *Tomb Raider* (1996) a *Super Mario Bros* (1985).

Odborná analýza filmových prvků obsažených v digitálním médiu má svá úskalí. Herní studia jsou poměrně mladé odvětví a hry jsou fenoménem zejména díky jejich propojenosti s ostatními obory. Starší generace herních studií byly zaměřené na psychologické nebo sociální jevy a jejich negativní vliv na uživatele, místo aby věnovaly pozornost detailní analýze herních kvalit. Více k tomuto tématu v kapitole *Herní studia*. „*Aplikovat filmové přístupy na hry je někdy viděno jako akt kolonizace, která nedokáže úspěšně brát v potaz specifické kvality her.*“ (King, Krzywinská, 2006, s. 112) King a Krzywinská tvrdí, že filmová perspektiva nabízí hodnotný úhel pohledu pro vyzdvižení rozdílných či společných elementů těchto médií. Představují několik řešení ke zkoumání specifik obou médií skrze filmové praktiky. Jedním z nástrojů, jakým lze přistupovat ke zkoumání her, může být formální analýza obrazu, která je herními studii negována. (King, Krzywinská, 2006, s. 113)

Obsahem formální analýzy je charakteristika toho, jak je zvuk a obraz organizován. Jedná se o nástroj filmové teorie, který je možný použít napříč širokým spektrem her, protože téměř každá hra má audiovizuální prostředí, ve kterém se hráč orientuje. (King, Krzywinská, 2006) Nástroje filmové vědy nabízejí pochopení audiovizuálních materiálů a jejich potenciálních efektů na zkušenost při hraní. Nejedná se ale pouze o formální analýzu *textu*. Lze uplatnit také sociálně-kulturně-politickou analýzu, která zkoumá formální aspekty média v širokém sociálním, kulturním a politickém prostředí, nebo

---

<sup>4</sup>Z anglického „slow-motion“.

industriálně-institucionální analýzu, vhodnou pro zkoumání obchodních strategií v herním průmyslu. (King, Krzywinská, 2006)

Největším filmovým elementem ve hrách jsou cut-scény. King a Krzywinská (2002) je definují jako krátké filmové sekvence, ve kterých hráč vykonává roli vzdáleného pozorovatele. Jejich využití pohybu kamery, střihu a obrazové prezentace je velice podobné filmové tvorbě. Obvykle slouží jako primární nosič příběhu. Grafická kvalita cut-scén se odvozuje od toho, jestli jsou cut-scény vytvořeny přímo herním enginem nebo mimo něj. Poté záleží na úrovni grafické technologie, aby tuto mezeru ve vizuální kvalitě mezi herními a filmovými sekvencemi, přemostila. Kritikové tvrdí, že cut-scény umožňují jediné formální pojítko mezi těmito médii, protože mají volnost v užití určitých formálních nástrojů souvisejících s filmem. (King, Krzywinská, 2002, str. 146) Detailnější charakteristika cut-scén bude zahrnuta v kapitole Charakteristika cut-scén.

Další důležitou součástí her, kterou je možné zkoumat formálními nástroji užívanými filmovou vědou, je úhel pohledu, který určuje hráčovu perspektivu. Ve filmové produkci lze jen zřídka najít filmy, které jsou vytvořeny pouze jedním záběrem, ale i přesto takové pokusy proběhly. Snímky *Ruská Archa* (2003) nebo *Provaz* světového režiséra Hitchcocka (1948) lze jmenovat jako příklady. Pro film je typické užití mnoha perspektiv a umístění kamery, z reprezentativních důvodů nebo kvůli zvýšení atraktivity pro diváka. V počítačových hrách se využívá perspektiva z první osoby (pohled „z očí“), například ve hrách *Half-Life* (1998) a *Quake III Arena* (1999), která se po celou dobu hraní nemění a umožňuje ucelený herní zážitek. (King, Krzywinská, 2002) Pohled ze třetí osoby ve hrách *Tomb Raider* (1996-2013) a *Max Payne* (2001-2013) dovoluje o něco vyšší procento orientace, protože kamera v určité vzdálenosti zabírá postavu hlavního hrdiny zezadu. Hráč tedy může vidět, jak se hrdina pohybuje nebo reaguje na podněty z okolí.

Fixovaná kamera je technika, která je podobná filmovému užití. V tomto případě je kamera pevně umístěna v prostoru, do kterého hráč vstoupí a je limitován v tom, co může vidět. Hororová hra *Resident Evil* (1996) využila tento model velice efektivně, protože fixní kamera v tomto žánru způsobuje frustraci. Perspektiva strategických her *Sim City* (1989-2013), *Civilization* (1999-2013) nebo *Starcraft* (1998- 2014) je utvářena pohledem ze shora dolů a má jen málo společného s filmovým užitím kamery. „Struktury úhlu pohledu jsou výtvoři zkušenosti nabízené oběma médii (...) nicméně

nej důležitějším faktem zůstává, že úhel pohledu je ve hrách vázán k akci hráče, rozměr zcela nepřítomný ve filmech.“ (King, Krzywinská, 2006, str. 118) V tomto bodě nastává problém při volbě vhodných nástrojů pro zkoumání interaktivity, která se ukazuje být stěžejním prvkem v diferenciaci filmového média od herního (viz kapitola Interaktivita). King a Krzywinská myšlenku dále rozvádějí a tvrdí, že „perspektivy užité ve filmové vědě jsou sice užitečným počátečním bodem, ale musí být nahrazeny přístupy, které umožní specifikaci dimenze interaktivity“. (King, Krzywinská, 2006, str. 126) Více o metodologii herních studií bude řečeno v analytické části této práce.

### 3 Počítačové hry

V této části bude představena historie videoher spolu s druhy herních platforem a žánrů. Bude rozebrána souvislost mezi těmito pojmy a na závěr vyhrazeny jednotlivé specifikace.

Je trochu ošemetné s jistotou říci, jaká byla první videohra vůbec. Lze však alespoň vyjmenovat prvopočáteční důležité události, které vedly ke vzniku prvních her. V roce 1949 výzkumníci na univerzitě Cambridge používali EDSAC (*Electronic Delay Storage Automatic Calculator*), na světě zcela první architekturu počítače s úložným programem. V té době byly úložné programy revolucí. O tři roky později použil student A. S. Douglas EDSAC k vytvoření hry *Piškvorky*<sup>5</sup> („Tic-tac-toe“), ve které mohl uživatel poprvé zažít zkušenost soupeření s počítačem. Další důležitá událost se odehrála v Brookhavenské národní laboratoři, kde zaměstnanec William Higibotham navrhl hru *Tenis pro dva* (1958) pro analogový přístroj osciloskop, aby tak přilákal větší počet návštěvníků při dni otevřených dveří. Byla to velmi jednoduchá hra, při které měl každý návštěvník nastavit úhel a zmáčknout tlačítko ve správný moment. (Nielen, Smith, Toscová, 2012, str. 58) Hra se stala populární a později na jejím základě vznikla hra *Pong* (1972), která poprvé představila možnost separovaného ovladače, předchůdce joysticku. Hra, která položila základy znatelné do dnešní doby, byla hra *Spacewar!* (1962), která měla jednoduchá pravidla se složkou soupeření, strategie, reakce a byla hrou pro více hráčů (Poole, 2000, s. 31).

---

<sup>5</sup> Rok vydání, výrobce a další detaily jednotlivých her jsou uvedeny v kompletním souhrnu her v bibliografii této práce.

Dalším krokem ve vývoji her byly první mincové arkádové automaty, na kterých bylo možné hrát například výše jmenovanou hru *Pong* od společnosti *Atari*, kterou následovala hra *Space Invaders* (1978), *Pac-Man* (1980) a *Donkey Kong* (1981). Fundamentální pro herní průmysl bylo představení domácích konzolí. Zařízení, které mohl každý připojit doma ke své televizi a nemusel tak chodit do heren. První konzole *Odyssey* uvedena roku 1972 nebyla příliš úspěšná. To se však nedá říci o dalších produktech na trhu, kterými byly *2600 od* společnosti *Atari* (1982), *NES* od *Nintendo* (1986) nebo *Playstation* od *Sony* (1994), které započaly pomalý, ale jistý pád arkádových automatů. Se změnou herní platformy přirozeně nastala i změna ve vývoji samotných her a tak se s novým herním prostředím posunulo zaměření do jiných médií. (Poole, 2000, s. 7) Konečně v roce 1981 přichází firma *IBM* s osobním počítačem (PC). V devadesátých letech mohl dobře vybavený počítač konkurovat jakékoliv konzoli a stal se nejpoužívanější herní platformou.

Z vývoje herních zařízení je patrné, že se nejdříve hry vyskytovaly ve velkých vývojových a technických centrech, ze kterých se dostaly na veřejnost v podobě arkádových automatů a posléze do domácností společně s osobními počítači či díky herním konzolím. Jelikož PC umožnilo velké rozšíření her, jejich žánrů<sup>6</sup> i pod-žánrů, dochází tak ke smazání rozdílu mezi termíny videohra, počítačová hra nebo digitální hra. Odborná literatura používá termíny počítačová hra, videohra, digitální hra nebo jednoduše hra. Termín videohra je často používáno ve spojitosti s konzolovými platformami (například *Playstation*) nebo arkádovými přístroji a počítačová hra s osobními počítači. Díky zacílení trhu a kombinaci poskytovaných platform jsou některé žánry běžnější na trhu osobních počítačů než na trhu s konzolemi a naopak. To může zapříčinit rozlišení mezi videohrami a počítačovými hrami, ale takový rozdíl znamená velmi málo, protože díky veliké popularitě na trhu jsou hry určené pro osobní počítače často předělány i pro konzolové využití, v jejich původním formátu. Dostupnost, s níž se lze dnes pohybovat mezi konzolemi a osobními počítači ukazuje, že existuje jen malý rozdíl, ne-li žádný, mezi těmito pojmy. Z těchto důvodů je v této práci zvolen termín „počítačová hra“.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Především platformy neumožňovaly například počítačové hry strategického rázu.

<sup>7</sup> Samotný termín „hra“ by byl problematický, protože by v sobě zahrnoval hry i nedigitálního charakteru – stolní nebo společenské hry.

### 3.1 Žánry počítačových her

Klasifikování her do žánrů, je pro svou vysokou praktičnost, využíváno jak populární, tak odbornou literaturou. Populární magazíny, webové stránky a herních portály, které hry rozebírají a kritizují, mají vlastní způsob jak se vypořádat s žánry. Jeden z největších herních portálů *Gamespot* rozděluje hry do více než třiceti rozdílných žánrů - „akce“ nebo „basketball“. Takové rozdělení je sice užitečné pro účely tvorby kritik a jako informace pro budoucí konzumenty her, ale nejsou vykonstruovány z žádného standardizovaného principu („závodní“ hra znamená herní námět zatímco „strategie“ obsahuje více základní charakteristiky).

V odborné literatuře lze vyhledat pokusy o kategorizaci her. Wolf (2001), který vyčlenil 43 rozdílných žánrů. Mnohé z nich jsou nejasně spojeny s jeho vlastním kritériem interaktivity (v rozsahu od stolních her, po vzdělávací hry a sport). Ve výsledku vznikl seznam žánrů založených na nerozeznatelném systému kategorií. Oproti tomu herní teoretik Aarseth říká, že je nesprávné definovat herní žánr na základě jedné proměnné (například námět), protože hrozí riziko vzájemného překrývání. Navrhuje kategorizaci založenou na více proměnných. Z této perspektivy je možné kategorizovat herní žánr tak, že ho hodnotíme ve vztahu ke každé zvolené proměnné. Tento způsob je výhodnější, protože jím lze kategorizovat každou hru, kterou je možné vymyslet. Avšak jeho nevýhodou je velice limitované využití v praxi (Aarseth, 2003).

V analytické části této práce jsou rozebírány hry, které se mezi sebou navzájem liší tématikou, ovládním, designem a estetikou. Bylo by vhodné zvolit kategorizaci, která právě určité odlišnosti bere v úvahu a má více univerzální charakter. Pro tento účel je příhodná kategorizace teoretiků Nielsena, Smitha a Toscové (2012), kteří postulují kategorizaci žánru na kritériu úspěchu. Jakou schopnost by měl hráč ovládat, aby měl ve hře úspěch? Například pro počítačovou hru *Myst* (1993) jsou klíčovými dovednostmi duševní schopnosti. Hráč v ní musí objevovat tajuplný svět a objasnit zmizení několika charakterů pomocí řešení hádanek a deduktivní logiky. Naopak ve hře *Tetris* (1984) zaručují úspěch rychlé reflexy a koordinace. Kritéria pro úspěšnost jsou rozdílná, takže raději než se soustředit na námět nebo příběh, je tento způsob přímo zaměřen na určitou herní vlastnost, která je propojena s interaktivitou hráče. (Nielsen, Smith, Toscová; 2012). Tato charakteristika rozlišuje čtyři typy žánrů.

Prvním typem jsou akční počítačové hry. V těchto hrách spočívá úspěch na koordinaci pohybu rukou a motorických dovedností společně se zostřeným sledováním dění na obrazovce, které je spojeno s určitou formou souboje, napětím a načasováním. Do této kategorie spadají například závodní počítačové hry jako *Need for Speed* (1994-2013), „střílečka“ z první osoby *Quake III Arena* (1999), nebo i *Pac-Man* (1980).

Druhým typem jsou dobrodružné hry, které jsou charakteristické kreativním myšlením, prozkoumáváním, řešením hlavolamů a trpělivostí. Tyto dovednosti jsou nutné k rozuzlení složitých zápletek, které jsou většinou inspirovány detektivní nebo mystickou tematikou. Není podmínkou, aby dobrodružné hry obsahovaly bojové prvky nebo akční sekvence, a v některých titulech není ani možná smrt hlavního protagonisty. To ale neznamená, že hra neobsahuje stádium prohry. Příklady toho žánru mohou být počítačové hry *The Adventure* (1979), *Maniac Mansion* (1987) a *Dreamfall: The Longest Journey* (2006). Do tohoto žánru také spadají takzvané „hry na hrdiny“ (RPG)<sup>8</sup> pro jednoho hráče, které obsahují prvky strategie. (Nielsen, Smith, Toscová, 2012).

Strategické hry jsou třetím typem této kategorizace. Jedná se o počítačové hry na pomezí mezi akčními a dobrodružnými počítačovými hrami. Tyto hry se vyznačují válečnou tematikou, kde ústřední role generála náleží hráči. Hráč - místo toho, aby byl uprostřed akce, jak by tomu bylo v akčních hrách - musí strategicky rozhodovat o průběhu konfliktu, který se odehrává na mapách s libovolným měřítkem a prostředím (od malých územních celků až po celé kontinenty). V těchto hrách je typický pohled z „ptačí“ perspektivy. Žánr strategických her se rozděluje na dva menší pod-žánry. Jedná se o „tahové“ strategie a strategie „netahové“.<sup>9</sup> Princip „netahových“ strategií spočívá v tom, že hratelnost není přerušena oddělenými tahy a odehrávají se „průběžně v čase“. (Nielsen, Smith, Toscová, 2012) Tímto principem se poněkud podobají akčním hrám. Zástupcem tohoto pod-žánru je počítačová hra *Starcraft II Wings of Liberty* (2010), ve které musí mít hráč rychlé reflexy, souběžně ovládat myš a klávesnici a také věnovat pozornost strategii svého oponenta. Ve druhém případě je akce přerušována tahy, ve kterých má hráč čas na rozmyšlení svého budoucího postupu, protože herní čas se prakticky zastaví, dokud není hráčův tah u konce. Koncept je podobný klasickým stolním hrám a počítačové hry jako *X-COM: Enemy Within* (2013) a *Civilization V* (2010) spadají do této kategorie.

---

<sup>8</sup> Z anglického „role-playing games“.

<sup>9</sup> Z anglického „turn based strategy“ a „real-time strategy“

Posledním typem žánru jsou hry orientované na proces. Místo toho, aby hra dávala hráči pouze jeden nebo více cílů, počítačové hry orientované na proces zprostředkovávají hráči systém, který je sám o sobě dostatečnou satisfakcí. Procesem orientované hry postrádají klasické kritérium úspěchu, nicméně každá hra tohoto žánru nabádá k určitému stylu hraní, který se odvíjí od rozdílných preferencí hráčů. (Nielsen, Smith, Toscová, 2012) Například v počítačové hře *World of Warcraft* (2004), kde je najednou připojeno tisíce hráčů, má každý hráč na výběr jestli se chce zaměřit na dosažení nejvyšší úrovně své postavy, zúčastňovat se bitev s jinými hráči nebo se věnovat obchodu prostřednictvím integrovaného aukčního systému. Do tohoto žánru spadají i takzvané „simulátory“, které se snaží simulovat zkušenosti z reálného světa. Například *Microsoft Flight* (2012), kde si hráč může vyzkoušet práci pilota v kabině letadla.

Počítačové hry zkoumané v analytické části práce spadají do prvních dvou z výše jmenovaných žánrů – akční a dobrodružné hry. Ani jedna nespadá do žánru strategických a do procesem orientovaných počítačových her. Více o zařazení do konkrétních žánrů bude detailněji rozebráno v jednotlivých analýzách těchto her v závěrečné části této práce.

### **3.2 Herní studia**

Herní studia jsou důsledkem zvětšujícího se počtu akademiků uznávajících sociální, kulturní a ekonomický význam zábavného fenoménu jménem počítačové hry. Jedná se o poměrně mladou vědní disciplínu zabývající se kritikou her a vším, co je s nimi spojené, ať už se jedná o hratelnost, kulturní významy, herní design, estetiku nebo samotné hráče a jejich psychologické či sociální projevy při hraní. Henry Jenkins (2000) například tvrdí, že hry by měly být chápány jako jedna z nejdůležitějších uměleckých forem digitálního věku. Jesper Juul (2005) má více pragmatický přístup a tvrdí, že rychlost s jakou se hry esteticky, formálně i funkčně vyvíjí, je pozoruhodná.

Kořeny herních studií sahají do roku 2001, kdy Aarseth prohlásil rok 2001 za rok vzniku internacionálního, hodnotného odvětví herní vědy. Stejný rok se v březnu konala mezinárodní akademická konference v Kodani. Se svou knihou *Cybertext* (Aarseth, 1997) otevřel cestu pro nový diskurz digitálního věku. V této knize analyzuje změnu podstaty *textu* a navrhuje nový model textuality, obsahující tištěné knihy, hypertext nebo videohry. Videohry jsou podle Aarsetha (1997) textem, který zahrnuje kalkulaci



a tedy „kybertext“. Účast čtenáře/uživatelé sahá do jisté míry o něco dál, než je samotná triviální aktivita čtení textu. Pokud čteme knihu, vyžaduje tato činnost interpretativní úsilí, ale využívání „kybertextu“ vyžaduje úsilí konfigurativní.

Časem si herní studia vytvořila vlastní rozvinutou základnu organizace, publikací a konferencí, ale i přesto jsou nadále místem mnoha nejasností a diskuzí. Hlavní příčinou je samotný fakt, že většina odborníků, kteří se pohybují v tomto oboru, pochází z různých vědních odvětví - humanitní akademici s filmovým nebo literárním vzděláním, sociální vědci (převážně sociologové) spolu s odborníky na informatiku, nová média a psychologii. Aarseth se vůči takové „multi-disciplinaritě“ vyhrazuje a tvrdí, že *„hry se staly fenoménem s mnohem větším významem než například filmy, nebo dokonce sport. Počítačové hry (především hry pro více hráčů) kombinují estetiku a sociální realitu způsobem, jakým to starší média jako film, divadlo, televizní pořady a novely, nemohly.“* (Aarseth, 2001) Aarseth však připouští vliv jiných disciplín (stejně jako architektura obsahuje historii umění), přesto by herní studia měla být chápána jako samostatná svérázná disciplína.

Postupem času se díky velkému zastoupení různorodých přístupů v herních studiích vyčlenily dva významnější tábory akademiků a začal tak dlouhotrvající „spor“ s názvem naratologie vs. ludologie.

### 3.3 Naratologie a Ludologie

V této části bude představena problematika naratologie a ludologie a autoři hlásící se k těmto proudům, stejně tak budou uvedeni autoři stojící na průsečíku těchto přístupů. Jak bylo řečeno, tento „spor“ vnikl členitým zaměřením akademiků v oboru herních studií, avšak teoretické základy sporu byly poprvé představeny v díle *Cybertext* od Espena Aarsetha, ve které jsou narativ<sup>10</sup> a hraní uchopeny poprvé jako dva rozdílné modely diskurzu. (Aarseth, 1997) Hlavní otázkou napříč akademickým diskurzem je napětí mezi aktivitami *interakce* a *čtení*, tedy napětí mezi dynamickou interaktivitou a statickým příběhem.

Naratologie vznikla z Aristotelovy *Poetiky* a postupně se zabývala studiem dramatu, novel nebo filmu. Časem vznikly pokusy o uchopení studia her a zaměření na jejich

---

<sup>10</sup> Termín narativ je v této práci chápán ve vztahu s počítačovými hrami a v kontextu herních studií.

reprezentativní kvality skrze aplikaci literárních a dramatických modelů. V herních studiích stojí narativisté<sup>11</sup> za názorem, že hry by měly být chápány jako forma narativu a měly by být zkoumány především pomocí narativních teorií a nástrojů. Murrayová se například pokouší popsat hry jako nezávislé médium v rámci mediální historie a opírá se převážně o filmovou teorii. Ludologii vidí jako hrozbu pro rozmanitou aplikaci narativních konceptů a apeluje, aby ludologie neodsuzovala koncept narativních forem.

Ludologie (z řeckého „*Ludus*“; hra) je zaměření, v rámci kterého by hry měly být zkoumány hlavně pro jejich herní mechanismy a formální systémy, a ne pro jejich interpretaci jako je tomu u filmu nebo literatury. Kořeny tohoto pojmu jsou však nejasné. Podle J. Juula byl poprvé použit v roce 1982, avšak v jiném kontextu. Termín ludologie byl nejvíce popularizován herním teoretikem Gonzalo Frascem jednoduše jako „*disciplína, která studuje hry a herní aktivity.*“ (Frasca, 1999) V tomto článku navrhl používání ludologie jako označení zatím neexistující disciplíny, která by se výlučně zaměřovala na počítačové hry a měla by vlastní teoretické nástroje, stejně jako má naratologie pro narativ. Frasca celý „spor“ pokládá za nedorozumění v raných stádiích nově vytvořeného oboru. Hlavním problémem není to, že by hry byly nebo nebyly narativem, a popírá, že by ludologie někdy vyřadila narativ ze spektra zkoumání. Tvrdí, že původní záměr užití ludologie jako konceptu ke zkoumání počítačových her bylo ve spojení s naratologií. (Frasca, 2003)

Podle Klevjera (2002) existuje dokonce radikální ludologie a dokazuje to na tvrzení Eskelinena (2001). Eskelinen tvrdí, že hraní her je převážně konfiguratívni zkušenost, nikoliv reprezentativní, jako film nebo literatura. Příběhy jsou pouze marketingový nástroj a nezajímavý, nepotřebný obal. Příběhy je zbytečné studovat a nejsou nic víc než nedorozuměním v diskurzu, které s vývojem her postupně zmizí. Cokoliv, co není herní mechanika, je v podstatě cizí nežádoucí složka. Uživatel je v tomto diskurzu pouze pozorovatel, a ne hráč. Jedná se o radikální výrok, který neguje existenci jakéhokoliv herního charakteru, cut-scén, příběhu, linearity nebo skriptovaných událostí. Frasca však tento postoj (překvapen nad Klevjerovou neúplností) komentuje a doplňuje, že Klevjer vynechal poměrně důležitou část kontextu v charakteristice Eskelinena. Klevjerovův kontext postrádal klíčovou frází: „*V takovém případě jsou*

---

<sup>11</sup> Pojmenování akademiků je uvedeno podle Frasca, který používá model Matease (2002). Narativista je akademik v oboru interaktivních médií. Z důvodu separace od naratologistů, kteří jsou chápáni jako akademici, kteří se zaměřují na narativ ve všech ostatních médiích. Ludolog je označení napříč všemi médii.

*příběhy nezajímavé. (...) Případ, který měl na mysli, je ten, který je zprostředkován prvky herní analýzy, které popisuje ve svém textu. Jinými slovy měl na mysli, jaké by mělo být nejvhodnější zaměření vědců v oboru herních studií.*“ (Frasca, 2003) Frasca dále vysvětluje, že Eskelinen mu tuto myšlenku potvrdil, a proto nechápe Klevjerovo přesvědčení, že Eskelinen chtěl znehodnotit veškeré narativní elementy ve hrách a přinutit vědce, aby se soustředily pouze na čirou hratelnost her. Frasca celkově označuje debatu radikalismu za neopodstatněnou. (Frasca, 2003)

Nedávné přístupy herních studií volí střední cestu a navrhují modely teorie, které kritizují vzájemný vztah ludologie a naratologie. Například Juul, se svým z počátku ludologickým úhlem pohledu, tvrdil, že počítačové hry nejsou narativem. Narativ má tendenci být izolován od herní povahy počítačových her. (Juul, 2001) Později zastupuje nezcela jednostranné stanovisko a tvrdí, že hlavní problém plyne ze špatného pochopení pojmu narativ. Říká, že esencí her je speciální způsob, jakým kombinují pravidla, se kterými hráč interaguje v reálném čase s fikčním světem. Uvádí několik příčin snadné záměny narativu s hrou: hráč je schopen převyprávět jednotlivé herní úseky; většina her obsahuje narativní prvky (jako jsou cut-scény nebo dialogy); hry a narativ sdílejí stejné rysy.

Jenkins tvrdí, že „*bychom měli herní designéry chápat méně jako tvůrce příběhu a více jako narativní architektky*“. Vyzdvihuje společná stanoviska obou stran a snaží se zkoumat hry méně jako příběhy, ale více jako prostor s narativním potenciálem a zavádí pojem *prostorový narativ*. (Jenkins, 2003, str. 188) Výše řečený Klevjer obhajuje funkci cut-scén, které jsou jedním z největších narativních nástrojů ve hrách. Podle něj mají cut-scény mnoho pozitivních funkcí. (Klevjer, 2002) Dokonce i Aarseth poznamenává, že rozdíl není zcela jasný a je zde citelné překrývání. Tvrzení, že by mezi nimi nebyl žádný rozdíl, ignoruje kvality obou těchto složek. (Aarseth, 1997) Rouse považuje za ideální stav, kdy je dosaženo rovnováhy mezi předurčeným strukturovaným narativem a variabilním „příběhem hráče“, generovaný individuálním zážitkem. (Rouse, 2001)

Dalo by se říci, že tento „spor“ je symptomem snahy definovat novou vědní disciplínu (herní studia) společně s jejím dominantním paradigmatem, které bude nejvhodnější k budoucím analýzám her. Jedním z často diskutovaných témat tohoto „sporu“ je konflikt mezi hratelností a statickým narativem.

### 3.4 Hratelnost – Gameplay

Hratelnost je pojem, který je ve světě her používán poměrně často, ale jen zřídka se objevují pokusy o samotnou definici. I přesto, že jde o vágní pojem, je hratelnost nejdůležitějším atributem všech her a tím, co odděluje hry od jiných druhů médií. Proto považují za nutné tento pojem přiblížit a teoreticky uchopit.

Pokud se položí otázka „Co je to hratelnost?“, narazíme na problém s formulací odpovědi. Hratelnost je důležitý, ale nejasný pojem. Pokaždé, když dojde na diskusi nebo hodnocení her, uslyšíme komentáře typu: „Tato hra má skvělou hratelnost“ s následným popisem konkrétních situací. Proč jsou popsání a charakteristika hratelnosti tak náročné? Je to z důvodu jejího konceptu. Každý teoretik, herní designér nebo kritik má svou vlastní definici hratelnosti, kterou si vybudoval v průběhu vlastní zkušenosti. Je těžké popsat něco, co nemá ucelený tvar a na co se nedá přímo ukázat. Hratelnost je výsledkem mnoha vzájemně propojených elementů, takže abychom mohli říci, že zde je hratelnost „špatná“ a zde „dobrá“ musíme popsat jednotlivé prvky těchto elementů. Dále vyjmenuji některé autory, kteří se problematikou hratelnosti zabývají. Jesper Juul popisuje hratelnost mimo kontext herních pravidel a říká: „*I když je možné vyjmenovat všechna pravidla potřebná k hraní hry, nepoví nám to nic o tom, jak je hra hrána. Termín hratelnost je obecně využíván k popisu dynamických aspektů hry. Důležité je pochopit, že hratelnost není to samé jako herní pravidla nebo herní fikce, ale způsob jakým je hra hrána.*“ (Juul, 2005, str. 83) Na hratelnost, jako atribut hry, se zaměřuje také Rouse, který tvrdí, že hratelnost je přirozeností interaktivity a počítačová hra ji musí nutně obsahovat. (Rouse, 2001) Rouse uchopuje hratelnost jako čistě dynamickou složku. Hratelnost je tedy způsob, jak může hráč reagovat s herním světem a jak může herní svět reagovat zpět na hráče. Hratelnost by se dala také popsat jako faktor zábavy při hraní, pak by se jednalo o jakousi tajnou ingredienci. Newman říká: „*Hratelnost je základní termín, zahrnuje v sobě to jak je hra zábavná, stupeň hráčova ponoření<sup>12</sup> se do hry a její délky hratelnosti.*“ (Newman, 2004, str. 11)

Jak popsat nejasný pojem lépe, než na konkrétních příkladech. Proto bude podrobněji představena charakteristika Juula, který nenabízí pouze vágní definici tohoto pojmu, ale ptá se, jak vlastně hratelnost vzniká. Jak bylo řečeno výše, Juul tvrdí, že hratelnost není

---

<sup>12</sup> Z anglického „immersion“.

pouze zrcadlem herních pravidel. Jde o výsledek herních pravidel a osobní zkušenosti hráčů. (Juul, 2005) Počítačové hry *Quake III Arena* (1999) a *Counter-Strike* (2000), z žánru akčních her, mají velice podobná pravidla a jsou hrány z pohledu první osoby, ale zkušenost s každou z nich je velice odlišná. *Counter-Strike* je hra známá svou orientací na týmovou spolupráci. Hra neobsahuje příliš herních pravidel, takřka žádná, která by říkala, že je nutné hrát týmově. Je tedy otázkou, jak je možné, že je tato hra takto silně orientovaná? *Quake III Arena*, se na první pohled jeví jako bezprostřední „střílečka“ stylu všichni proti všem, plná chaosu. Smrt v této hře nic neznamená, protože hráč se za pár vteřin znovu „narodí“. Při bližším pohledu však můžeme vidět, že hra má určitý řád. Například v podobě sbírání zbraní, které se na určitých místech objevují v určitých intervalech, stejně tak i brnění, které hráčovi prodlužuje životnost. Hráč má tímto způsobem mnohem větší vliv i jako jednotlivec. Oproti tomu v počítačové hře *Counter-Strike* si každý člen týmu musí svoje vlastní vybavení nakoupit na začátku každého kola. Množství peněz závisí na jeho úspěšnosti v předešlém kole, takže hra obsahuje i určitou ekonomickou složku, což vede hráče k opatrnému nakládání se svými zdroji. Když hráč zemře, musí počkat do konce celého kola a jeho vybavení je ztraceno. Díky tomuto faktoru je nutné být při hraní velice opatrný, vyhnout se smrti za každou cenu, hrát pomaleji a navzájem komunikovat se svými spoluhráči. Ve výsledku je malé pravidlo, jako mechanismus způsobu úmrtí, velice podstatné a mění celkovou dynamiku hry.

Uveďme další příklady definice hratelnosti: „*Neurčitý termín pro totální efekt všech herních elementů. Odkazuje na holistickou herní zkušenost a herní vlastnost ovládat hráčovu pozornost. Hratelnost je herní dynamika vzniklá mezihrou pravidel a herního světa. Dynamika může a nemusí být zábavná nebo více méně předvídatelná.*“ (Nielsen, Smith, Toscová, 2012, str. 102) Jako dobrý příklad by se dala jmenovat hra *Starcraft II Wings of Liberty* (2010). Jedná se o hru z žánru strategií, která se odehrává v daleké budoucnosti. Hra nabízí mnoho způsobů k úspěšnému dokončení skrze jednoduché herní mechanismy a taktiky, které ale umožňují velice hlubokou hratelnost a při pokročilém hraní se hra může proměnit ve velice hektickou, vyzývavou a plnou náročných rozhodnutí. Zkušenost je srovnatelná s hrou šachů, kde je konflikt mezi hráči nevyhnutelný a jednoduché posouvání figurek po hrací ploše má ohromnou důležitost. Příkladem může být hra *Need for Speed* (1994-2013), ve které hráč ovládá závodní

automobily, soutěží s herním systémem, obtížností dráhy a snaží se dosáhnout cílové pásky co nejdříve.

Hratelnost je tedy označení pro to, jak je hra hrána, což do určité míry zahrnuje herní pravidla, hráčovu interaktivitu, herní mechanismy, cíle a jejich plnění a hráčovi kompetence spolu s vytvářením strategií hracích metod. Hráčova zkušenost při hraní je jedním z nejdůležitějších faktorů. Přestože je tato zkušenost ovlivněna audiovizuálními aspekty, hratelnost je více výsledkem herních pravidel a hráčovou interakcí než herní prezentací. Záleží tedy na herních vývojářích, aby vytvořili pravidla, v jejichž mezích je uplatňování účinných strategií pro hráče spíše satisfakcí. Příkladem špatně navržené hry by mohla být hra pro více hráčů, kde by nevhodnější strategie byla vyhýbat se ostatním hráčům, přičemž obecně platí, že hry pro více hráčů jsou vytvořené tak, aby interakce mezi hráči byla co nejvíce odměněna. (Juul, 2005)

### 3.5 Interaktivita

V této části bude představen termín interaktivita a způsoby, jakými je chápán různými herními teoretiky. Herní teoretici se shodují, že interaktivita je nejdůležitějším prvkem herní zkušenosti. Interaktivita je to, co odděluje hry od jiných médií, například filmu. Tímto tématem se podrobně zabývají teoretici King a Krzywinská, kteří řeší otázku pasivního hráče, tedy hráče, který je nucen sledovat filmové sekvence ve hrách (cut-scény) a je mu tak jakákoliv interakce s hrou odepřena. Rozdíl mezi zkušeností, kterou nabízí tato dvě média, je snadno rozeznatelný, ale King a Krzywinská podotýkají, že sledování má daleko k pasivní činnosti. Ve spojení s interpretací obnáší sledování širokou škálu kognitivních procesů.<sup>13</sup> Jenomže hráč musí reagovat způsobem, kterým ovlivní dění na obrazovce před ním. Učí se dovednosti, které jsou potřeba pro úspěšné zvládnutí hry i používání herních komponentů (klávesnice, myš) a pokud tak neučiní, prohraje nebo se nedostaví žádný postup. Jiná populární média nemohou nabídnout něco podobného. (King, Krzywinská, 2002)

Počítačové hry kladou hlavní důraz na interakci, která sahá mimo emocionální a kinetické odezvy (např. smích, slzy nebo napětí). Právě proto je interaktivita tak

---

<sup>13</sup> Tématika kognitivních (nebo jiných psychických či fyzických) procesů byla v minulosti zpracována mnoha vědeckými pracemi z oblasti psychologie a kinematografie. Zde této nebude této tématice věnována detailní pozornost, protože tato práce je směřována do diskurzu herních studií.

problematický termín. Podle Aarsetha je příčinou velice volné užívání termínu. Jeho doslovné použití nabízí minimální rozličnost mezi interakcí, která nastává mezi uživatelem a jakýmkoliv jiným textem/médiem. Jako odpověď zavádí Aarseth termín *ergodický* (z řeckého *ergon* a *hodos*, „práce“ a „cesta“), k charakterizaci forem *textu*, k jehož zpracování je potřeba netriviální úsilí. (Aarseth, 1997) Jinými slovy, interaktivita je definována skrze hráčův přímý vliv a způsob, jakým se hráč dokáže pohybovat v digitálním *textu*. Být interaktivní znamená schopnost uživatele přímo ovlivnit a měnit text, který využívá. Interaktivita napomáhá mnohem silnějšímu způsobu interakce s textem daného média, více nezávislému vztahu ke zdroji informací, individualizovanému užití média a větší volbě uživatele. Tím pádem se publikum nového média stane uživatelem, nikoliv divákem. Pozornost je zde zaměřena na aktivní a fyzický vliv uživatele na text. Tedy něco víc než jen pohyb očí a pravidelné nebo libovolné otáčení stránek. (Aarseth, 1997)

## 4 Cut-scény

Cílem první části následující kapitoly je stručné představení historie cut-scén a ve druhé části přiblížit jejich problematiku prostřednictvím teoretických poznatků odborné literatury.

### 4.1 Historie cut-scén

Výskyt prvních cut-scén lze datovat od roku 1980 ve videohře *Pac-man*. Od té doby šel vývoj her a cut-scén napříč budoucími desetiletími neodmyslitelně ruku v ruce. Vůbec první cut-scéna trvala pár vteřin a měla formu krátkých komických přestávek, které hráče naučily základní herní principy potřebné ke hraní. Podobnou techniku použili i vývojáři ve hře *Space Invaders II* ještě tentýž rok. V roce 1983 měly cut-scény animovanou podobu, obsahovaly živý dabing a v sekvencích mezi akcemi doplňovaly herní příběh. V roce 1984 pomohla videohra *Karateka* (1984) přesunout cut-scény z arkádových terminálů v hernách do domácích počítačů. Další rané hry, které používaly cut-scény jako extenzivní a integrovanou část, byly například *Maniac Mansion* (1987) a *Zero Wing* (1989).

V devadesátých letech přišlo představení nové CD-ROM technologie, díky které bylo možné uložit větší množství dat a umožňovala vyvíjet složitější a obsáhlejší hry a cut-scény. Mohlo jít o živě hrané cut-scény zobrazující skutečné herce<sup>14</sup>, které měly mnoho společných prvků s filmovou produkcí a byly mnohdy využity v žánru sci-fi strategických her. Nejčastěji se užívaly jako stručný úvod před jednotlivými misemi a jako představení klíčových charakterů, kterým propůjčili tvář herci jako M. Hamill nebo M. McDowel. Jmenovat by se daly počítačové hry *Wing Commander III: Heart of the Tiger* (1994); *Command & Conquer: Red Alert I* (1996), *II* (2000); nebo *Resident Evil* (1996). Zajímavostí je hra *Might and Magic 6* (1998), která sice neměla hrané cut-scény, ale obličej skutečných herců využívala jako portréty jednotlivých hrdinů. Cut-scény jako tyto nejsou záležitostí pouze devadesátých let, ale jejich výskyt je možné sledovat i v moderních titulech, jako například hra *Red Alert III* (2008) série *Command & Conquer*, která se drží stejného konceptu využití cut-scén jako její předchůdci.

#### 4.2 Charakteristika cut-scén

Juul se ve své knize *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* (2005) věnuje primárně tomu, jakým způsobem funkce cut-scén rozděluje časovou strukturu počítačových her. Cut-scény definuje jako „kontroverzní způsob tvorby fikce. Cut-scéna je neinteraktivní sekvence počítačových her, která nese příběh nebo informuje hráče o cíli, který musí splnit“. (Juul, 2005, str. 135) Jsou často pokládány za problematické, protože brání hráči „něco dělat“ a jsou svou podstatou neherním elementem hry. (Juul, 2005) Uznává ale, že cut-scény hrají důležitou roli ve vytváření fiktivního světa v moderních počítačových hrách. Každá počítačová hra má podle Juula herní čas a fiktivní čas, které plynou souběžně. Spojení mezi těmito časy se nazývá „projekce“. Akce, které hráč provádí, jsou projektovány do fiktivního světa, kde mají fiktivní význam. Cut-scény způsobují odlišné vykreslení projekce fiktivního času. Zatímco při interaktivních sekvencích je herní čas projektován do fiktivního, cut-scény herní čas od fiktivního odpojují. (Juul, 2005)

S Juulem se shodují teoretici Neilsen, Smith a Toscová (2012), kteří cut-scény označují jako největší zdroj sporů tykajících se fiktivních světů. Cut-scény jsou filmové sekvence předávající hráči informace fiktivního světa her. „*Hraní je přerušeno a musíme se dívat*

---

<sup>14</sup> „live-action cut-scene“



na „film“, ve kterém vystupují herní charaktery nebo se děje něco jiného mimo naši kontrolu.“ (Nielsen, Smith, Toscová, 2012, str. 201) Fiktivní svět je čistě v rukou jeho autorů a ti ho mohou prostřednictvím cut-scén tvořit několika způsoby:

- Cut-scény uvádějí hráče do centra konfliktu. Obvykle mohou být dlouhé i několik minut a připravují hráče na akci, představují hlavní charaktery a nastavují atmosféru.
- Určitým směrem formují narativ hry. Funkce, která zajišťuje kontinuitu příběhu a postupu hlavního protagonisty.
- Slouží jako kompenzace herního provedení. Na místech přechodu jednoho úseku hry do druhého nejsou některé hry schopné efektivně tento přechod ilustrovat – například, když se protagonista bez kontextu ocitne v jiné lokaci, než byl před chvílí.
- Využívají způsoby kinematografického provedení za účelem dramtizace situace, akce, zvukových efektů a rychle se střídajících záběrů.
- Poskytují užitečné informace, které zvyšují hráčovi šance na výhru. Mohou poskytnout záblesk z jiné části herního prostoru nebo poskytnout vodítka k získání pokladu. Například, než hráč vstoupí do určité oblasti, kamera touto oblastí „prolétne“ a odhalí, co se v ní nachází (objekty, nepřátele, atd.).

Autoři shrnují, že použití cut-scén je některými lidmi kritizováno jako imitace filmu nebo zamaskování nedostatečného herního designu, což má za následek odepření interaktivního prozkoumání fiktivního světa. (Nielsen, Smith, Toscová, 2012)

Salenová (2004) ve své práci jmenuje herního designéra Hancocka (2002), který tvrdí, že cut-scény dělají fiktivní svět více realistický. Cut-scény ukazují výsledky hráčových akcí a hráč má pocit, že jsou smysluplné. Hancock doplňuje výše uvedené využití cut-scén o tři další způsoby:

- Využití cut-scén jako formu odměny pro hráče, který splnil určitý cíl. Hráči se často snaží postupovat hrou, aby na konci mohli vidět nové odkryté části děje ve formě cut-scén.
- Konverzační scény mezi herními charaktery, ve kterých je hráči odepřena kontrola a kamera v nich je zpravidla jiná než v interaktivních sekvencích.

- Cut-scény také kontrolují tempo hry. Mohou sloužit jako přestávky mezi akcemi, ve kterých si hráč může odpočinout, nebo jako rychlé přechody mezi částmi příběhu.

Pozitivní stanovisko zaujímá Klevjer ve své studii *In Defence Of Cut-Scenes* (2002), kde tvrdí, že cut-scény jsou manifestací autorovy kreativity. Každá herní událost je reprezentativní a cut-scény v nich mají ústřední roli. Jejich nejdůležitější schopnost je tvořit „*narativně orientovanou konstrukci, ve které je situovaná následná aktivita hráče*“. (Klevjer, 2002) Jsou vizuálně zajímavější než verbální narace a více propracované než skriptované události, které může hráč snadno přehlédnout. Podle Klevjera jsou počítačové hry, které obsahují příběh, paradoxem. Od hry je vyžadována interaktivita, ale stejně tak chce hráč dělat to samé, co filmoví hrdinové, což je důsledek velké popularity filmové kultury. (Klevjer, 2002) Dále tvrdí, že iluze „vlivu“<sup>15</sup>, obsaženého ve fiktivním světě, je paradox, který tvoří konflikt při hraní her. Tento paradox tkví v tom, že hra vytváří podmínky pro interakci, která má ve fiktivním světě smysluplný význam. Konflikt mezi příběhem a interaktivitou není otázkou diskurzu, ale konfliktem „vlivu“ těchto dvou prvků. Cut-scény jsou klíčovým prvkem pro definici „vlivu“ počítačových her a pomáhají dotvářet fiktivní svět, ve kterém je hráči umožněna interakce.

Newman (2004) má podobné stanovisko jako Klevjer co se týče interaktivity v počítačových hrách: „*Počítačové hry jsou vysoce komplexní, segmentované uspořádání elementů, které zahrnují cut-scény a hratelnost. Herní zkušenost je produkt souhry mezi těmito elementy, kdy každý z nich vyžaduje možnost různého stupně účasti a aktivity*“ (Newman, 2004, str. 27) Cut-scény nejsou striktně zaměřeny na přerušování interakce, ale plní několik „obecných“ rolí. Ve hře *Metal Gear Solid 2* (2002) nastoluje úvodní scéna atmosféru, lokaci, příběh a motivace charakterů včetně hlavního protagonisty ovládaného hráčem. Zároveň tato scéna prezentuje cíle aktuální mise, mechaniky a pravidla hry, herní rozhraní, funkce kláves a celkový směr zápletky. Cut-scény jsou průvodcem základními mechanikami hry a prostředkem narativního postupu. (Newman, 2004)

---

<sup>15</sup> Z anglického „agency“. Význam tohoto slova je chápán v kontextu definice Murrayové: Hráč vidí výsledky vlastních rozhodnutí a má uspokojení nad konáním smysluplných akcí.

Podle Rouse (2001) jsou cut-scény sekvencemi, které hráči nenabízejí žádnou kontrolu a jsou považovány za problematické přestávky. Nicméně jejich typická funkce je seznámit hráče s herními prvky, ve kterých je již interaktivita obsažena. Rouse si všímá určitého paradoxu: Hráči hodnotí všechny neinteraktivní prvky jako nezajímavé, ale přitom vyžadují přímou kontrolu způsoby, které nejsou pro počítačové hry přirozené a často se podstatě her vyhýbají. Hráči nechtějí být vytrženi z herního zážitku uvědoměním si, že jde stále jen o zážitek v rámci počítačové hry.

Na závěr je doplněna teorie Kinga a Krzywinské, která byla využita v úvodní kapitole Remediacce. Jak bylo řečeno výše, King a Krzywinská popsali vztah filmu a her jako propojení se vzájemnou inspirací, ale i s výraznými rozdíly. Největším pojítkem jsou cut-scény: „*Krátké filmové sekvence, obsažené v mnoha hrách, ve kterých uživatel obvykle hraje roli podobnou vzdálenému pozorovateli, než je tomu v případě více aktivních period hratelnosti.*“ (King, Krzywinská, 2002, str. 142) K prezentaci příběhu cut-scény využívají kinematografické způsoby pohybu kamery, orientace, hloubky ostrosti, střihu a jiné. Jsou také hlavním nosičem příběhu, dialogu a mohou sloužit jako odměna pro hráče v podobě působivé akce nebo rozuzlení zápletky. Tradičně existuje veliký rozdíl mezi kvalitním grafickým zpracováním cut-scén a nižší grafické kvalitě samotné hry. Tento rozdíl může mít tendenci se zmenšovat s vývojem pokročilejšího hardwaru a může určitým způsobem pozměnit charakter vztahu cut-scén s aspekty hratelnosti (King, Krzywinská, 2002).

Tato predikce se splnila a dnes je mezera vskutku přemostěna. Díky modernímu grafickému hardwaru i softwaru mohou být počítačové hry a cut-scény vytvořeny shodným grafickým enginem a tím pádem jsou stejné grafické kvality. Takto vytvořené cut-scény se nazývají „vykreslené ve hře“<sup>16</sup> cut-scény a v analytické části této práce bude pozornost zaměřena výhradně na tento konkrétní typ. Hlavním důvodem je malá propast mezi vizuálním provedením cut-scén a interaktivních úseků počítačových her. To ale neznamená, že cut-scény rozdílného vizuálního zpracování jsou záležitostí minulosti. Tento typ cut-scén se nazývá „předem vykreslené“.<sup>17</sup> Jejich vizuální kvalita je na značně odlišné (obvykle vyšší) úrovni než samotná hra, například v počítačových hrách společnosti *Blizzard Entertainment – Starcraft II Wings of Liberty (2010)* nebo

---

<sup>16</sup> Z anglického „in-game“.

<sup>17</sup> Z anglického „pre-rendered“.

*Diablo III* (2012). Není také vyloučeno, aby jedna počítačová hra obsahovala oba tyto druhy náraz, nicméně stále vzájemně oddělené.

Pro shrnutí, jednotlivé názory se shodují na tom, že cut-scény jsou kontroverzním prvkem, který přerušuje interakci a vynucuje pasivitu hráče. Jsou také jedním ze zásadních nosičů příběhu a plní několik důležitých funkcí: uvedení do děje, zprostředkování informace, kompenzace herních nedostatků, odměna pro hráče nebo konverzační prvek. Cut-scény jsou dvojího provedení - cut-scény „předem vykreslené“ nebo „vykreslené ve hře“.

## 5 Dílčí závěr

Teorie remediace autorů Boltera a Grusina popisuje vztah jednotlivých médií. Remediace znamená, že jedno médium je reprezentováno ve druhém. Nové médium převezme reprezentativní prvky starého média místo toho, aby jej nahradila. Logikou remediace jsou procesy mediace a hypermediace. Imediace zbavuje uživatele vědomí o tom, že se pohybuje v mediálním prostoru a umožňuje vnímat pouze obsah. K dosažení tohoto efektu musí být uživatel zahlcen několika médii najednou (obraz, zvuk, film). Médium promítající několik médií najednou je hypermédium, ve kterém je uživatel naopak upozorňován na mnohočetnost médií a vzniká tak určitý paradox.

V počítačových hrách jsou nejčastěji remediovány kinematografické techniky. Počítačové hry se mohou inspirovat filmovým žánrem, tématikou nebo specifickými prvky z filmové tvorby. Největším filmovým prvkem ve hrách jsou cut-scény, což jsou krátké filmové sekvence, ve kterých je hráči odepřena kontrola a ten se stane pouze pozorovatelem. Cut-scény je možné analyzovat nástroji kinematografické vědy, mezi něž patří například formální analýza obrazu, ale vzhledem k tomu, že počítačové hry jsou specifické svoji interaktivitou a hratelností, je vhodné využít nástroje, které berou tuto specifickou v úvahu.

Studiem počítačových her se zabývá obor jménem herní studia, který je mezioborové povahy a je možné v něm nalézt dva hlavní přístupy, naratologii a ludologii. Narativisté stojí za názorem, že hry by se měly zkoumat pro jejich narativní vlastnosti. Ludologové tvrdí, že hry by měly být zkoumány prostřednictvím herních mechanik a systémů. Jedním z hlavních nositelů narativu jsou v počítačových hrách cut-scény. Jednotliví

teoretici považují cut-scény za kontroverzní kvůli jejich reprezentační povaze v interaktivním médiu. Cut-scény mají v počítačových hrách několik funkcí: uvádějí hráče do herního příběhu, poskytují užitečné informace, dramatizují události, kompenzují nedostatky hry a slouží jako forma odměny nebo jako konverzační scény.

## 6 Metodologie

Počítačové hry mohou být zkoumány z mnoha perspektiv akademických odvětví, které využívají rozdílné přístupy ke zkoumání počítačových her. Salenová a Zimmerman (2004) navrhuje čtyři způsoby přístupu analýzy počítačových her. Za prvé, studie zaměřená na herní design. Analýza se v tomto případě zaměří na hry jako takové, jejich strukturu nebo mechanismy, které počítačová hra využívá k tomu, aby dosáhla určitého vývojáři zamýšleného efektu. Dalším bodem zkoumání mohou být hráči, jejich konzumní preference, psychologické procesy při hraní nebo jejich sociální pozadí. (Mediální Analytická Laboratoř, 1998; Schott a Horellová, 2000) Za třetí, mohou být zkoumány kulturní aspekty a způsoby interakce her se širokými kulturními vzorci. Například zaměření na určitou herní subkulturu, ideologické orientace, zobrazení minorit nebo genderová témata. (Kenedyová, 2002) Studie tohoto typu byly v minulosti časté díky mediální „panice“, která se týkala násilí v počítačových hrách a negativního vlivu prezentovaného násilí společnost. (Kinder, 1991) Jako poslední typ zkoumání her je filozofický úhel pohledu. Tento pohled se snaží najít generalizace termínů, které je možné aplikovat na všechny hry a porozumět tomu, jak fungují pravidla her nebo kdo je to hráč. Tato práce se nejvíce přibližuje první možnosti způsobu studia.

V průběhu celé práce - detailněji v kapitole Charakteristika cut-scén - byly představeny rozdílné teorie herních studií a nových médií k tématice cut-scén. Největším problémem, který cut-scény představují, je jejich diskurzivní ukotvení a zvolení vhodných metodologických nástrojů analýzy. Příčinou tohoto problému je filmová podstata cut-scén, díky které se použití kinematografických nástrojů analýzy jeví jako nejvhodnější. Některé z těchto nástrojů byly zmíněny v kapitole Remediaci filmu v počítačových hrách teoretiky Kingem a Krzywinskou, kteří doplňují: *„Perspektiva používaná ve filmových vědách může být užitečným počátečním bodem pro zkoumání některých problémů, ale je zde nutné zastoupení přístupů, které dovolují specifickou dimenzi interaktivity.“* (King, Krzywinská, 2006, str. 126) Vzhledem k tomu, že se tato

práce pohybuje v diskurzu herních studií, jako nástroj analýzy bude zvolena charakteristika Lva Manoviche, protože nahlíží na jednotlivá média jako na software a jeho závěry obecné teorie lze aplikovat i na počítačové hry, které jsou typem softwaru. Tato charakteristika je představena v následující kapitole.

## 6.1 Kulturní software

Obsahem této kapitoly je uchopení cut-scén na základě teoretického rámce Lva Manoviche, který představuje termín *kulturní software*. Podle Manoviche je nutné posunout se od studia pouze médií ke specifitějším prvkům. Jedním z takových prvků je software. „*Software jsou programy používané k vytváření a interakci s mediálními objekty a prostředím. (...) K tomu, abychom pochopili logiku nových médií, musíme se obrátit na počítačovou vědu, kde je možné najít nové kategorie, termíny a operace, které charakterizují programovatelná média*“. (Manovich, 2013, str. 10) Je zapotřebí se odvrátit od mediální teorie a využít poznatky teorie softwaru.

Tato teorie, ovlivněna autorovou vlastní zkušeností, je založena na zkoumání softwaru a jeho efektu na koncept médií jako takových. Za deset let autorova působení a střídání jednotlivých specializací na poli informatiky, programování, počítačové animace a designu, se význam počítače posunul z pouhé technologické vymoženosti na „motor společnosti“. (Manovich, 2013) Tento „kulturní význam“ byl zapříčiněn nejenom pokrokem ve vývoji hardwaru, ale především „*grafickým uživatelským rozhraním*“, které je zaměřeno na *netechnické uživatele, 3D modelování, animaci, editování a skládání hudby, informační management, hypermediální a multimediální autorizaci nebo globální síť*“. (Manovich, 2013, str. 21) Software, který nevyžaduje profesionální znalosti ke svému užívání, se rychle stal oblíbeným nástrojem téměř všech mediálních odvětví, od grafického designu přes architekturu, kinematografie, animaci, hudbu až po vzdělávání.

Manovich tvrdí, že software nahradil většinu mediálních technologií, které vznikly v 19. a 20. století. „*Když uživatel hraje počítačové hry, využívá interaktivní instalaci v muzeu, navrhuje budovu, píše práci ve Wordu, tvoří speciální efekty pro film, navrhuje webovou stránku, používá mobilní telefon k přečtení filmové recenze nebo se na daný film přímo dívá, provádí tisíce jiných kulturních aktivit, prakticky dělá to samé – používá software*.“ (Manovich, 2013, str. 2) Software pokládá za univerzální rozhraní,

do kterého je možné zahrnout veškeré aplikace, ať už textového, grafického, webového, interaktivního nebo navigačního formátu. Kulturní software tedy zahrnuje širokou paletu produktů, sítí a služeb. Akce, které uživatel vykonává při užívání kulturního softwaru, je možné rozčlenit do několika kategorií:

- Tvoření kulturních artefaktů a interaktivních služeb, které zahrnují reprezentaci nebo estetické hodnoty. Jedná se například o editování hudebních videí nebo designování webových stránek či aplikací.
- Sdílení, přidávání, zpřístupňování a mixování hudby online. Jedná se o akce jako například čtení novin, sledování videí na serveru *Youtube* nebo i sledování filmu.
- Online vytváření a sdílení informací nebo vědomostí.
- Komunikace prostřednictvím e-mailu, online chatu, video chatu, poznámek a fotografií.
- Zapojování se do interaktivní zkušenosti. Do této kategorie spadají především počítačové hry.
- Účast v informační ekologii vyjadřováním preferencí a přidáváním metadat. Například automatické generování informací vždy, když využijeme *Google* vyhledávač.
- Vyvíjení softwarových nástrojů a služeb, které podporují všechny výše zmíněné akce.

*„Poněvadž tvorba interaktivního média často obnáší psaní originálního počítačového kódu, tak i programovatelná prostředí mohou být zařazena pod kulturní software.“*  
(Manovich, 2013, str. 29)

Jak dané tvrzení ukazuje, počítačové hry a cut-scény jsou kulturním softwarem, protože i sebemenší složka počítačových her musí být v určité fázi naprogramována. Složkou je myšlena například audiovizuální podoba, kterou musí umělci a designéři nejdříve vymyslet a poté je programátory implementována jako softwarová součást počítačové hry. Manovich (2013) tvrdí, že jazyk kulturního softwaru je vytvořen z elementů jiných kulturních forem. Jednotlivé formy neznamenaají konkrétní objekt, ale širší kulturní tradici. Jednou takovou formou je kinematografie, která zahrnuje mobilní kamery, editaci, narativní konvence nebo reprezentaci prostoru a další elementy kinematografického jazyka. Jazykem kulturních softwarů je určitý hybrid, který je

zvláštním mixem mezi konvencemi a tradičními kulturními formami. (Manovich, 2013) „*Oblastí počítačové kultury, kde je filmové rozhraní velmi silně transformováno do kulturního rozhraní, jsou počítačové hry*“ (Manovich, 2001, str. 90) Designéři počítačových her začali během 90. let systematicky implementovat filmový jazyk. V počítačových hrách se začaly objevovat filmové sekvence zvané cut-scény, které nepřestaly záviset na filmových technikách vypůjčených z tradiční kinematografie - techniky jako 3D generované prostředí, osvětlení, hloubka ostrosti a úhly kamer - a celou hru rekonstruovali do interaktivních fragmentů a pasivních filmových sekvencí. (Manovich, 2001)

## 6.2 Proces hybridizace

Teorii procesu hybridizace začíná Manovich uvedením konceptu teoretiků Goldbergové a Kaye, kteří v roce 1977 vedli diskuzi o transformaci podstaty počítačového média na metamédium, které obsahuje všechny existující mediální technologie a umožňuje uživateli vynalézat mnohé další typy médií dle jeho potřeby. Technologický vývoj dnešní doby, především na poli programování, potvrzuje tuto dnes již třicetiletou předpověď. Autoři tvrdí, že nová perioda, která začala v pozdních 70. letech, reprezentuje významné stádium přechodu vývoje počítačového metamédia, které trvá dodnes. Jedná se o stádium vlastní invence a následné praktické implementace, které se nazývá mediální hybridizace. „*Jakmile se počítač stane pohodlným domovem pro velké množství nových médií, je logické předpokládat, že tyto média začnou tvořit hybridy.*“ (Manovich, 2013, str. 163) Je to proces zodpovědný za tvorbu nových médií. Postupy, reprezentativní formáty předešlých fyzických a elektronických mediálních forem a nové způsoby informační manipulace s daty unikátními pro počítač, jsou spojeny dohromady a tvoří nové kombinace. Text, hypertext, fotografie, digitální video, 2D animace, 3D animace, navigační 3D prostory, mapy a sociální softwarové nástroje, to všechno se stalo stavebním kamenem pro mnohé budoucí kombinace nově vzniklých médií. (Manovich, 2013) Manovich upozorňuje na skutečnost, že termín hybridizace je nutné teoreticky vymezit vůči termínu „multimédia“, který s ním na první pohled snadno zaměnitelný, avšak jde o dva odlišné procesy. Pro hybridizaci a multimédia je sice společný proces používání rozdílných médií naráz, ale liší se právě způsobem, jakým toho dosahují.



Termín multimédia se využíval v 90. letech, kdy se začaly objevovat interaktivně kulturní aplikace, které obsahovaly několik mediálních typů najednou, za účelem popisu aplikací a elektronických dokumentů – například text, grafika, fotografie, video 3D scény a zvuk. (Manovich, 2013) Vývoj takových aplikací umožnila technologie kompaktního disku (CD), která podporovala rozdílné mediální formáty a software. Typickým příkladem multimédia jsou webové stránky, *PowerPoint* prezentace nebo MMS zprávy. Pokud uživatel pracuje například s programem *Word*, musí být jednotlivé druhy médií vloženy (text, obrázky, atd.) na bílou stranu pomocí příkazů. Podobným ekvivalentem je i posílání e-mailů, ve kterých je možné přiložit soubor spolu s psaným textem. Na konci tohoto období téměř každý počítač pracoval s multimédií, která se stala standardizovanými interaktivními aplikacemi. Nicméně co je charakteristické pro tyto jednotlivé aplikace, dokumenty a média je to, že se vyskytují odděleně vedle sebe. „*Multimédia neohrožují autonomii jiných médií. Ponechávají jejich vlastní jazyk a způsoby organizace mediálních dat spolu s modifikací těchto dat.*“ (Manovich, 2013, str. 167) Tato skutečnost je podle autora zásadní pro oddělení pojmů hybridizace a multimédia. „*Na webové stránce se obrázky a video objevují vedle textu; blog podobně ukazuje text, následně obrázky a opět text; 3D svět může obsahovat video na puštěné ploché obrazovce.*“ (Manovich, 2013, str. 167)

Na rozdíl od multimédia, v hybridních médiích jsou rozhraní, techniky a nejvíce fundamentální předpoklady rozličných médií spojeny dohromady a tvoří zcela novou mediální formu, která nabízí novou zkušenost. Zkušenost, které by nebylo možné dosáhnout, kdyby všechny prvky figurovaly odděleně. Manovich (2013) vidí proces hybridizace jako přetvoření mediálního prostoru na mnohem hlubší úrovni než multimédia. Proces mediálního vývoje jako tento by se dal přirovnat k biologické evoluci, která vede ke vzniku nových druhů a stavebního kamene pro nové organismy. Proces mediální evoluce vytváří nové techniky pro mediální tvorbu, editaci, sdílení, nové konvence rozhraní a algoritmy. Evoluce na mediální scéně se podle Manoviche odehrává už od 90. let, od kdy probíhá systematická distribuce nespočetných technik mediální tvorby z fyzické, mechanické a elektronické podoby do softwarového prostředí. „*V tomto softwarovém prostředí se mediální techniky začnou chovat jako organismy v určitém prostředí. Jakmile jsou „vypuštěny“ do tohoto prostředí, začnou interagovat, mutovat a tvořit hybridy.*“ (Manovich, 2013, str. 164) Výsledkem není pouze součet různých prvků, ale nový „druh“.

Při procesu hybridizace se jazyk jednotlivých médií spojí do jednoho a média vytvoří nové struktury na hlubší úrovni - vznikne určitý „metajazyk“, který kombinuje formy všech předešle odlišných jazyků. Originální integrovaná struktura média je ovlivněna jiným typem média. Vzniklý jazyk si osvojí nové vlastnosti a stane se bohatším. Nejedná se o situaci, kde jsou média vedle sebe, ale o propojení odlišných mediálních jazyků. Manovich (2013, str. 277) definuje „metajazyk“ jako „*postupné užití vybraného počtu technik, dostupných v daném médiu*“.

Manovich (2013) dále doplňuje, že termín „metajazyk“ následuje stejnou logiku jako, užití slova „meta“ Kayem ve výše uvedeném kontextu počítačových metamédií – shromažďovat, zahrnovat, sbírat – zkrátka sdružovat předešle rozdílné prvky dohromady. Počítačové metamédium „*obsahuje všechny dostupné mediální techniky tvoření, manipulace, interakce a datové formáty pro programátory a designéry v tomto historickém okamžiku. Vše od třídění a uspořádání algoritmů až po techniky renderování vlasů a vody, umělé inteligence v počítačových hrách a dotykové metody rozhraní – vše je zde zahrnuto*“. (Manovich, 2013, str. 275) Jinými slovy, je možné, aby pouze jedno metamédium podporovalo velké množství „metajazyků“, což je autorem považováno za stěžejní stádium vývoje počítačového metamédia. Unikátní vlastnosti a techniky rozdílných médií se staly softwarovými elementy, které mohou být navzájem kombinovány způsoby do té doby nemožnými. Pokud se hybrid stane úspěšným, po čase se může stát standardizovanou konvencí mediálního designu a stane se stavebním kamenem, který je možné nadále kombinovat. Jiné jsou zapomenuty nebo mohou být po čase znovu přetvořeny.

Prvním výraznějším případem hybridizace byla Filmová mapa Aspenu, projekt vytvořený v *MIT Architecture Machine Group* v roce 1978 - předchůdce *Google Street View* (2007). Tato aplikace kombinovala fotografie s video záběry ve městě Aspen a obsahovala zvukové záznamy a diagramové náčrty. Tato aplikace nebyla mapou ani filmem, ale hybridem těchto dvou. Druhým příkladem může být *Google Earth*, který kombinuje prostorové fotografie, satelitní záběry, počítačovou 3D grafiku a jiné hybridní reprezentace. Dalším příkladem úspěšné hybridizace může být virtuální kamera ve 3D počítačových animacích, vytvořená v roce 1980 za účelem tvorby filmových sekvencí pro animované filmy. Tento model virtuální kamery se rychle stal nejrozšířenějším nástrojem vývoje v počítačových hrách, virtuálních prostředích, programových rozhraní, filmech, grafických enginech a dalších. Mnoho příkladů

hybridních médií lze nalézt v uživatelských rozhraních, vizuálních designech, mobilních aplikacích, interaktivních prostředích, digitálním umění, vizuálních efektech a dalších oblastech digitální kultury. (Manovich, 2013)

Na základě této charakteristiky nejsou cut-scény chápány jako filmový prvek, ale jako kulturní software, který bude zkoumán se zaměřením na jeho hybridní povahu. Jinými slovy, bude zkoumán výskyt hybridních předpokladů cut-scén prostřednictvím kombinace jazyka dvou rozdílných medií – interaktivity počítačových her a reprezentace filmu.

## **7 Analytická část**

### **7.1 Zvolené hry**

Pro analýzu byly zvoleny počítačové hry *Beyond: Two Souls* (2013) a *Dead space* (2008), a to podle následujících kritérií. Prvním kritériem je rozsah práce, který studii limituje na určitý počet titulů. Tituly jsou kombinací žánru akčních a dobrodružných her, které obsahují příběh. Druhým kritériem je výskyt cut-scén v těchto počítačových hrách. Třetím kritériem je výběr herních titulů, které jsou novějšího data vydání, protože se tato studie snaží zachytit aktuální změny role cut-scén.<sup>18</sup> Předpokládá se, že tyto změny budou obsaženy v cut-scénách „vykreslených ve hře“, protože jsou graficky i designově blíže k samotné hře – na rozdíl od „předem vykreslených“ cut-scén. V analýze jednotlivých her je popsán příběh, grafické provedení a způsoby ovládání.<sup>19</sup>

### **7.2 Beyond: Two Souls**

*Beyond: Two Souls* (BTS) je počítačová hra od studia Quantic Dreams vydaná v roce 2013. Hlavní protagonistkou je Jodie Holmes, která díky svojí výjimečnosti strávila celé mládí ve vládní laboratoři, kde se účastnila experimentů, až do svých adolescentních let. Poté byla rekrutována do služeb CIA. Příčinou její výjimečnosti je propojení

---

<sup>18</sup> Počítačová hra *Dead Space* byla sice vydána roku 2008, ale její dvě pokračování, které na ní přímo navazují – *Dead Space 2* (2011) a *Dead Space 3* (2013) – mají velmi podobné provedení. Vývojáři se u této série řídili úspěšným modelem původního titulu a dodnes tato série prodala přes osm milionů kopií (*Dead Space* – 1 278 000 kopií). Statistické údaje získány z portálu [www.FindTheBest.com](http://www.FindTheBest.com).

<sup>19</sup> Příklady cut-scén je možné shlédnout na přiloženém DVD.

s nadpřirozenou, neznámou a neviditelnou entitou (podobnou duchu), kterou Jodie pojmenovala Aiden. Na základě jejich „pouta“ nemohou být odtrženi a Aiden neustále levituje kolem Jodie. Nejzajímavějším prvkem této hry je ovládání obou těchto charakterů.

Příběh hry se odehrává v současnosti a je rozdělen do více jak desíti fragmentů, kterými hráč neprochází v chronologickém pořadí. Pro orientaci je příběh znázorněn přímkou mezi jednotlivými úseky hry, na které jsou znázorněny body, značící, kde se na přímce hráč momentálně nachází. Příмка prochází napříč obdobími Jodieina života, od dětství, přes adolescenci až po dospělost. Hráči je tak postupně odhalován emocionální vývoj hlavní hrdinky a tajemství stojící za spojením mezi ní a Aidenem. BTS je zvláštní mix nadpřirozeného dramatu a thrilleru, s kombinací akčních prvků a kinematografie. Hra spadá do kategorie her dobrodružných a akčních, protože hráč odkrývá události děje, ve kterém řeší různé hádanky a díky bojovým prvkům má hra i akční elementy.

Po grafické stránce je hra na vysoké úrovni, což je zdůrazněno ztvárněním hlavních charakterů, které je vytvořeno technologií záznamu pohybu („motion-capture“). Díky této technologii mohou herním postavám propůjčit tvář reální herci, kteří na sobě mají digitální snímače pohybu, aby bylo dosaženo nejdůvěryhodnějšího efektu a vysoké úrovně animace. Ve hře jsou k vidění herecké výkony herců jako Willem Dafoe nebo Ellen Page, která propůjčila hlas i tvář postavě Jodie. V průběhu hry se hráč ocitne nejen ve vnitřních prostorech, kde je kladen důraz na každý detail, ale i ve všech klimatických podmínkách (poušť, zasněžené hory, lesy). BTS svým grafickým zpracováním působí dojmem veliké realističnosti.

Ovládání je v této hře dvojitého charakteru. Za prvé, hráč má možnost ovládat Jodie z perspektivy třetí osoby, a za druhé, Aiden z osoby první (viz obrázek 1). Jedním stiskem klávesy může hráč libovolně přeskakovat z jednoho charakteru na druhý. Pokud hráč ovládá Jodie, může komunikovat s ostatními charaktery ve hře, pohybovat některými předměty, bojovat s nepřáteli nebo se účastnit dialogů. Jako Aiden může manipulovat s předměty a tím odlákat nepřátele, které ohrožují Jodie, nebo se některých z nepřátel (pouze červeně označených) zmocnit a mít kontrolu nad jejich těly. Dokáže také odstraňovat určité překážky, aby pomohl Jodie v jejím postupu. Aiden je však limitován „poutem“, kterým jsou s Jodie vázání, a toto pouto je ve hře zobrazené jako světélkující nit mezi oběma charaktery. Všechny předměty, se kterými je možná

interakce, jsou ve hře označeny malým bílým kolečkem. Možnost přeskakovat mezi oběma postavami s rozdílnými perspektivami umožňuje hráči širší interakci s prostředím a díky tomu dokáže řešit série hádanek, které jsou záměrně navrženy tak, aby motivovaly tento způsob hraní.



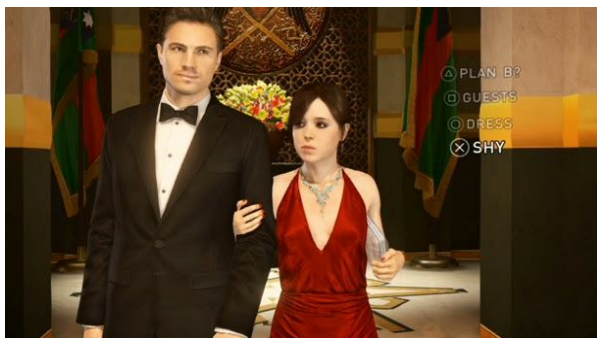
Obrázek 1: Perspektiva z první osoby - Aiden

V prvních vteřinách BTS je hráč uvítán cut-scénou, která ho zasadí do hlavního děje. Jodie se v této zde ocitá na policejní stanici, kde ji vyslýchá místní strážník. Mezitím se scéna změní a ukáže zásahovou jednotku, které se rychle přibližuje ke stanici. Cut-scéna je završena záběrem na mrtvá těla příslušníků zásahové jednotky v prázdné policejní stanici, bez známek Jodieiny přítomnosti. Využití této cut-scény odpovídá využití cut-scén jako prologu a demonstrace toho, jaké schopnosti může mít hráč v budoucnu k dispozici.

Cut-scény v BTS jsou i informativního charakteru. Sdílení užitečné informace pro hráče lze představit na následujícím příkladu. V jedné části hry se Jodie snaží dostat do nižších částí laboratorního komplexu, ve kterém se stala katastrofa, ale v cestě jí brání zamčené bezpečnostní dveře. Jodie vyzve Aiden, aby ji pomohl a našel způsob, jak dveře otevřít. Záhy na to se spustí krátká cut-scéna, ve které je kamera nasměrována do jedné z přilehlých místností. Hráči je tímto ukázáno, že by měl začít svoje pátrání právě tam. Stiskem klávesy převezme kontrolu nad Aidenem a začne hledat bezpečnostní čipovou kartu, kterou Jodie následně použije k otevření dveří.

BTS neobsahuje pouze „standardní“ užití cut-scén, ale také specifický typ cut-scén, ve kterých je implementován určitý stupeň interakce. Vedle herních sekvencí je ve hře

obsaženo velké množství dialogů, které se odehrávají prostřednictvím cut-scén. Kamera má v dialozích obvykle fixovanou pozici, je nasměrována na aktuálně mluvící postavu a již není ve třetí osobě (viz obrázek 2). V některých z dialogů má hráč možnost činit rozhodnutí, která ovlivňují směr budoucích událostí hry. Při volbě odpovědi vybírá hráč z několika variant a není při tom nijak časově omezen. Například, když se Jodie jako mladé děvče snaží uprchnout z laboratoře na večírek přátel, využije Aidenovi schopnosti, aby „ovládla“ jednoho z vědeckých pracovníků. Následně se musí pomocí obratné řeči vyhnout podezření (Aiden není schopen mluvit při vtělení do jiných osob), když postupuje komplexem a nakonec přes vrátnici. Při dialogu se zaměstnancem bezpečnosti, který sedí na vrátnici, se na obrazovce objeví odpovědi, ze kterých si hráč může vybrat. Vedle každé možnosti je znázorněna příslušná klávesa, kterou musí hráč stisknout. Dialogy jsou stěžejním prvkem hry a hráč v nich dělá fatální i nepodstatná rozhodnutí.



Obrázek 2: Jodie ve službách CIA - dialog



Obrázek 3: Souboj

Podobným způsobem je ve hře řešen souboj spolu s jinými aktivitami, které mohou protagonisté vykonávat. Souboj se odehrává mimo herní sekvence hry a prostřednictvím krátkých cut-scén. Ovládat prvky souboje se hráč naučí, když se Jodie ocitne ve výcvikovém středisku CIA (viz obrázek 3), kde stráví tři roky výcvikem na agenta. CIA chce využít její nadpřirozené schopnosti ve vládní prospěch. Celé středisko funguje jako herní tutoriál a hráč se zde naučí jak například překonávat překážky, lézt po stěnách, nebo se krýt před nepřátelskou palbou. Všechny tyto aktivity jsou řešeny pomocí cut-scén. Když se Jodie snaží překonat překážkovou dráhu a musí přeskočit dřevěnou kládu, objeví se na obrazovce klávesa, kterou musí hráč stisknout, jinak Jodie zakopne. V některých částech může hráč zavinit i smrt hrdinky. Nejedná se pouze o jednoduché stisknutí, ale o kombinaci několika akcí najednou v různém sledu. Tento systém, ve kterém je potřeba stisknout určité klávesy za účelem přímého vlivu na právě prezentovanou situaci, je obsažen ve všech aktivitách napříč hrou.

Přímý souboj s nepřáteli je řešen podobným způsobem, ale s tím rozdílem, že jsou využívány směrové klávesy pro pohyb. Další rozdíl je v tom, že tyto klávesy jsou hráči vizuálně prezentovány pouze v tutoriálu hry a dále už ne, což zapříčiňuje nižší stupeň odtržení mezi přecházením do cut-scén. Hráč se v souboji musí vyhnout ranám, které se mu snaží protivník uštvědit. Úhyb probíhá tak, že Jodie je ponechám vteřinový prostor na reakci, ve kterém se mírně zpomalí čas a Jodie musí uhnout do patřičného směru. Směr pohybu ovládá hráč stisknutím příslušné směrové klávesy. Tento způsob interakce dynamicky napomáhá tomu, že hráč není pouze divákem a jeho „vliv“ je při těchto aktivitách smysluplný, protože selhání má určité následky (zranění, smrt).

V jedné části BTS se Jodie ocitne na útěku před zákonem. Cestuje ve vlaku, který je zastaven policií, aby proběhla kontrola cestujících. Jakmile úvodní cut-scéna této části skončí, hráči je umožněno ovládat pouze Aiden a zjistí, že Jodie stále spí. Aktuálním cílem je nenechat se chytit a tak se ji Aiden snaží různými prostředky (nenápadně) probudit, aby reagovala na přítomnost policie. Existuje zde možnost, jak Jodie probudit, například shozením jednoho z okolních zavazadel nebo vylitím plastové láhve s vodou na stolku před Jodie. Než se Jodie probudí, vlak se rozjede a možnosti úniku se zúží. Jodie spatří dva strážníky, kteří postupují vagonem s fotografií v ruce. V této cut-scéně hráč ovládá postavu Jodie a může se rozhodnout dále nenápadně sedět nebo se pokusit o útěk. Toto rozhodnutí je prezentováno malým bílým kroužkem v uličce vagonu, který tuto možnost indikuje. Pokud Jodie zůstane sedět, je oslovena strážníky a vyzvána k identifikaci. Jodie nemá falešné doklady, je zatčena a odvedena do jedné z kabinek vedlejšího vagonu, která poslouží jako provizorní cela. Po krátké chvíli se Jodie pokusí o útěk, za pomoci Aideny (hráče) se vysvobodí z pout a vyskočí postranním oknem ven z vlaku.

Ve druhém případě se Jodie rozhodne o útěk a strhne se pronásledování. Jodie se snaží co nejrychleji dostat do jiného vagonu, ale v cestě jí stojí cestující i strážníci, kteří se jí snaží napadnout. Pomocí rychle zmáčknutých směrových kláves se Jodie vyhýbá jak překážejícím cestujícím, tak i ranám a pokračuje do jiného vagonu. V něm se na jednom z oken v uličce (velmi krátce) objeví bílý kroužek a indikuje možnost okno použít. Pokud této možnosti hráč nestihne využít, Jodie pokračuje dál vagonem, kde ji z boční kabinky napadne policista. V souboji s tímto policistou je opět nutné, aby hráč stisknul příslušné klávesy tím směrem, kam je nutné uhnout nebo zasáhnout policistu. Jodie souboj vyhraje a vtrhne na malou toaletu, kde je jedinou možností úniku střešní okno.

Jodie zakřičí na Aiden, aby ho otevřel, což je signál pro hráče, který musí tento povel vykonat. Opět se přepne do perspektivy první osoby (Aidena) a okno prorazí. Jodie vyleze na střechu vagonu, kam jí pronásledují policisté. Odehraje se další série pěstních soubojů než se Jodie naskytne varianta seskoku ze střechy do blízkého lesa.

Všechny události z výše uvedeného příkladu jsou ve hře prezentovány prostřednictvím cut-scén, kromě situací, ve kterých má hráč plnou kontrolu nad Aidanem a různými způsoby pomáhá Jodie. V průběhu cut-scén se úhel kamery neustále mění a připomíná filmové provedení, které zdůrazňuje atmosféru napětí a paniky, aniž by byl hráč nezúčastněn v událostech, které se před ním odvíjejí. Naopak je vystaven situacím, ve kterých musí činit rychlá rozhodnutí a v bojových sekvencích jsou prověřeny jeho reflexy a načasování. Velká část hry obsahuje cut-scény podobné těmto, ale rozsah práce nedovoluje analyzovat každou z nich zvlášť. Byl proto zvolen tento příklad části hry, který obsahuje kombinace jak plně interaktivních sekvencí, tak i cut-scény, ve kterých je určitý stupeň interakce hráči umožněn.

### 7.3 Dead Space

*Dead Space* je počítačová hra od studia Visceral Games vydaná v roce 2008, která spadá do žánru akčních a dobrodružných her. Příběh se odehrává v roce 2508. Po vytěžení nerostného bohatství Země byla lidská rasa nucena uchýlit se ke kolonizaci vesmíru. Těžba na jiných planetách se uskutečňuje pomocí masivních lodí, takzvaných „planet-crackers“. Jednou takovou lodí je USG Ishimura, která při jedné z misí na planetě Aegis VII vyše nouzový signál. Korporace CEC, která koordinuje veškerou planetární těžbu, vyše průzkumný tým, aby vyšetřil příčinu nouzového volání. Jedním z členů týmu je i hlavní protagonista hry Isaac Clarke, který je systémový inženýr. Poté, co tým přistane na opuštěnou loď USG Ishimura, je napaden monstry, která vypadají jako znetvoření členové původní posádky.

Perspektiva hry zůstává po celou dobu hraní ve třetí osobě a díky této perspektivě je HUD<sup>20</sup> („heads-up display“) řešen holografickými projekcemi na Isaacově vesmírném obleku (obrázek 4). Například svítivá páteční část obleku značí počet životů. Množství kyslíku zobrazuje malý holografický displej pod ramenem. Jako zbraň má Isaac

---

<sup>20</sup> Způsob zobrazení informací a údajů o hráči pomocí grafického uživatelského prostředí. Nejčastěji je zobrazen počet životů hráče, munice nebo mapa.



k dispozici různé modifikace svého plazmového řezáku. Hráč musí neustále hledat munici a jiné předměty, které pomáhají v přežití, řešení hádanek nebo efektivnějšímu souboji s monstry. Hráč musí například najít objekt, díky kterému získá schopnost stáze a ta dokáže zpomalit nepřátele nebo rychle se pohybující objekty.

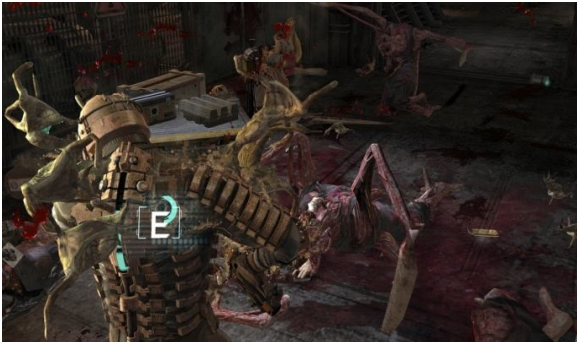


Obrázek 4: Pohled ze třetí osoby a holografické rozhraní Isaacova obleku

Po grafické stránce vytváří Dead Space dojem hororové atmosféry, která je navozena velmi tmavým prostředím s limitovaným světlem a uzavřenými prostory. Velkou roli hraje detailní zpracování monster, která mají ve hře mnoho podob a kategorií. V některých částech hry má hráč možnost vyjít ven z lodi do otevřeného vesmíru a zažít stav bez tíže. V těchto prostorách se Isaac pohybuje díky magnetickým botám, ale je časově omezen, protože jeho kyslíkové zásoby nejsou nekonečné.

Příběh a jiné události jsou v Dead Space prezentovány přes audio nahrávky mrtvých příslušníků posádky nebo audiovizuální komunikací s dalšími členy týmu, prostřednictvím holografické obrazovky, na které je možné vidět tvář aktuálně mluvící osoby. V těchto rozhovorech nemá hráč možnost odpovědi (dialogy mají vždy stejný výsledek), ale má plnou kontrolu nad postavou Isaaca. Příběh Dead Space je tedy lineární a nelze v něm tvořit rozhodnutí, která ovlivní jeho průběh. Fáze prohry je v této hře řešena pomocí cut-scén. Pokaždé, když hráč selže v boji s monstry, spustí se cut-scéna, která hráči ukáže (obvykle krutou) smrt hlavního hrdiny. Isaac může být zabit nejen monstry, ale i některými objekty v prostředí při luštění hádanek. Isaac musí například vypnout silný elektrický proud v jednom z průchodů do další místnosti. Pokud tak neučiní, proud ho usmrtí a spustí se cut-scéna, ve které Isaac padá k zemi pod náporom elektriny. Hra se poté nahraje na poslední uložené pozici. V souboji s monstry

mohou nastat sekvence, ve kterých monstra skočí přímo na Isaaca (viz obrázek 5). V těchto sekvencích je hráči odeprána kontrola nad pohybem, kromě jedné klávesy, kterou musí hráč rychle mačkat, aby se dostal z nebezpečného sevření. Tato klávesa je holograficky zvýrazněna na Isaacově obleku.



Obrázek 5



Obrázek 6: Isaac uchvácený chapadlem

Dead Space obsahuje velké množství skriptovaných událostí. Tyto události jsou často ve formě dramatických scén, které hráč spustí při vstupu do určitých míst. Například, když Isaac prochází chodbou, ve které se nacházejí ventilační šachty. Z ničeho nic se v jedné z těchto šachet objeví masivní znetvořené chapadlo, které uchvátí Isaaca a začne ho tahat zpět do šachty. Spustí se cut-scéna, kde je hráči odeprána kontrola a ten sleduje, jak je hlavním hrdinou házeno ze strany na stranu (viz obrázek 6). Pohybové klávesy jsou v této scéně nefunkční, protože Isaacovo tělo je sevřeno chapadlem. Nicméně, hra zde umožňuje vyprostit se ze sevření. Hráči je velmi krátce poskytnuta kontrola nad jeho zbraní, a ten může (pomocí myši) zamířit a střelit do slabin, které mají odlišnou barvu, než zbytek chapadla. Chapadlo Isaaca pustí a zmizí zpět do šachty. V případě, že hráč selže, je zatažen do šachty a následuje krátká cut-scéna, ve které hlavní hrdina umírá. Událostí podobné této je ve hře více a vždy se odehrávají stejným způsobem. Mimo tyto sekvence má hráč plnou kontrolu pohybu i rozhledu po celou dobu trvání hry.

Počítačová hra Dead Space obsahuje jiné provedení cut-scén než Beyond: Two Souls (*BTS*). Cut-scény jsou výhradně z pohledu třetí osoby a vyskytují se jen v malém množství, a proto jsou přechody mezi herními sekvencemi a cut-scénami více patrné. Cut-scény v *BTS* jsou použity všemi způsoby jmenovanými v teoretické části práce, tedy jako hlavní nosič děje, zprostředkovatel užitečných informací, nastavení atmosféry, konverzační scény a jako forma odměny. Interaktivní prvky cut-scén jsou v Dead Space spojeny s fázemi prohry, ve kterých je možný naprostý úspěch nebo úplné selhání

končící smrtí protagonisty. Ve hře *BTS* není možné fatálně selhat v interaktivních částech cut-scén, protože nastane nová situace, která navazuje na předešlou. *BTS* má oproti *Dead Space* velké (snad i nadměrné) využití cut-scén v poměru s herními sekvencemi a více připomíná filmové provedení.

Cut-scény, ve kterých je hráči umožněna kontrola, jsou obsaženy v obou zkoumaných titulech, a proto se hypotéza této práce potvrzuje. Cut-scény v těchto titulech vykazují hybridní povahu a kombinují interaktivní jazyk hry s reprezentativním jazykem filmu, tudíž nejsou jen pasivním prvkem, který přerušuje hráčovu interakci s počítačovou hrou. Vyšší úroveň/stupeň hybridizace je zastoupen ve hře *Beyond: Two Souls*, ve které je interaktivita hry s reprezentací filmu propojena na hlubší úrovni, než je tomu ve hře *Dead Space*, kde cut-scény sice vykazují hybridní povahu, ale jsou stále poměrně odděleným (doplňujícím) prvkem hrátelnosti.

## **8 Závěr**

Obsahem této bakalářské práce bylo studium problematiky role cut-scén v počítačových hrách prostřednictvím teoretického základu a následné analýzy dvou herních titulů. Postavení cut-scén v mediálním prostředí bylo rozebráno pomocí teorie remediace. Cut-scény jsou ve své podstatě filmové médium obsažené v počítačových hrách, které jsou sice specifické svojí interaktivitou, ale často využívají reprezentativní (audiovizuální) prvky jiných médií, jako je například film. Studium počítačových her se zabývají herní studia, která považují cut-scény za kontroverzní prvek, protože se jedná o filmové sekvence, ve kterých je hráči odepřena kontrola nad hrou. Cílem práce bylo zjistit, jestli jsou cut-scény striktně neinteraktivním prvkem herní zkušenosti, jinými slovy, byl zkoumán výskyt interaktivních elementů v cut-scénách. Herní studia v současnosti nemají standardizovanou metodu zkoumání, která by řešila výskyt jak interaktivních prvků, tak i prvků reprezentačních (cut-scény). Za tímto účelem byla vybrána charakteristika Lva Manovice, která se na tato dvě rozdílná média dívá jako na kulturní software, který je charakteristický svým procesem hybridizace. Hybridizace je proces, při kterém se v určitém mediálním prostředí (v počítačové hře) tvoří nové druhy softwaru, a to principem spojení některých atributů (jazyků) rozdílných médií. Z provedené analýzy dvou počítačových her, *Beyond: Two Souls* a *Dead Space*, vyplývá, že cut-scény nejsou výhradně prvkem, který nutí hráče ukončit interakci ve

hře. Nově vygenerované hybridy, kombinující reprezentaci cut-scén s interaktivou počítačových her a byly objeveny v několika provedeních, která rozšiřují „standardní“ využití cut-scén vyjmenované v kapitole Charakteristika cut-scén. Tento nově generovaný „druh“ (přirovnání podle Manovichova pojetí evoluce softwaru) bude označen termínem „interaktivní cut-scény“.

V první z analyzovaných her je hybridizace cut-scén patrná. Nově vygenerované „interaktivní cut-scény“ se ve hře Beyond: Two Souls využívají jako mechanika souboje. Souboj je v cut-scénách obvykle prezentován jako akční filmová sekvence, plná rychle se měnících záběrů a dramatické hudby, ve které se hrdina například utká s hlavním antagonistou. „Interaktivní cut-scény“ umožňují hráči být aktivní součástí těchto sekvencí a v případě hry Beyond: Two Souls ovlivnit i směr budoucích událostí, jelikož hra nemá fázi prohry, nastane vždy nová situace, v závislosti na hráčových akcích.

Další výskyt hybridizace byl zjištěn v dialozích hry Beyond: Two Souls, které již nemají lineární strukturu se stejným koncem, ale díky tomu, že má hráč kontrolu nad konverzací, vzniká tak určité rozvětvení a rozdělení této linearity. Tento nový „druh“ dialogu by se mohl nazývat „interaktivní dialog“. Ve druhé zkoumané hře Dead Space, nejsou dialogy součástí cut-scén, ale odehrávají se při hráčově plné kontrole nad hrdinou (tedy v herních sekvencích) a je na hráči jestli jim bude věnovat pozornost nebo ne. To znamená, že dva herní charaktery se mezi sebou mohou bavit, ale hráč se věnuje například třídění inventáře nebo průzkumu místnosti, ve které se nachází.

Ve hře Dead Space jsou „interaktivní cut-scény“ součástí fáze prohry v propojení s bojovými prvky. Pokud hráč selže v konkrétním úkonu (použití vyžadované klávesy nebo špatné zamíření myši) v průběhu „interaktivní cut-scény“, jeho hrdina zemře. Tato smrt je prezentována krátkou cut-scénou, ve které hráč spatří osud hlavního hrdiny. Následně je hra nahrána na poslední uloženou pozici. V tomto případě se „interaktivní cut-scény“ staly prvkem herních pravidel pro úspěch a neúspěch.

Díky interakci obsažené v cut-scénách má hráč více možností jak interagovat s hrou, než kdyby byly cut-scény využity pouze pro reprezentační účely a hráč by v tomto případě byl pouze divákem. Výše uvedená charakteristika „interaktivních cut-scén a dialogů“ odpovídá Klevjerovu pojetí „vlivu“, což znamená, že hráčovi akce jsou smysluplné a z jejich výsledků má uspokojení. Tento „vliv“ obsahuje jistý paradox,

protože pokud má hráč v cut-scénách část kontroly, ze strany cut-scén je interakce sice zvýšena, ale ze strany plně interaktivních herních sekvencí je interakce snížena. Interakce zde nabývá na důležitosti jako stěžejní složka pro jednotlivé elementy počítačové hry. Záleží tedy na herních designérech, jakým způsobem implementují interaktivitu v poměru herních sekvencí a cut-scén.

Z provedené analýzy vyplývá, že cut-scény nejsou prvkem počítačových her, který striktně přerušuje hráčovu interakci. Teoretické poznatky a zejména charakteristika Lva Manoviche poskytly vhodné východisko pro aplikaci v rámci této práce, která může být vhodným podkladem pro budoucí studie cut-scén v počítačových hrách nebo jiné modifikace vztahu filmového média a média počítačových her. Návrhem pro budoucí studie by mohly být otázky týkající se potencionálního vzniku zcela nového žánru počítačových her, který obsahuje pouze „interaktivní cut-scény“. Jednalo by se o interaktivní film, interaktivní narativ či o zcela odlišné médium? Mají jiné druhy médií, které jsou obsaženy v počítačových hrách, vliv na interaktivitu? Je plně interaktivní cut-scéna opět jen herní sekvence a nikoliv cut-scénou? Problematika cut-scén se jeví jako vhodné prostředí pro budoucí studie zaměřující se na interaktivitu, herní pravidla nebo způsoby vyprávění v počítačových hrách.

## 9 Použitá literatura

AARSETH, E. *Cybertext. Perspectives on ergodic Literature*. John Hopkins University Press, Baltimore and London, 1997. ISBN: 0801855799.

BOLTER, J. D., GRUSIN, R. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA:MIT Press, 2000. ISBN 0-262-52279-9.

EGENNFELDT-NIELSEN, S., SMITH, J. H., TOSCOVÁ, S. P. *Understanding video games: The Essential Introduction*, Second Edition, Routledge Press, 2012. ISBN:0415896975.

FRASCA, G. Ludologists love stories, too. In *Level Up Conference Proceedings: Proceedings of the 2003 Digital Games Research Association Conference, November 4th-6th 2003*, Utrecht: Utrecht University, 2003, s. 92–99. ISBN 978-90-393-3550-5.

JENKINS, H. *Game Design as Narrative Architecture*. In WARDRIP-FRUIIN, N., HARRIGAN, P. (Ed.) *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge, MA: MIT Press, 2004, s. 118–131. ISBN 0-262-23232-4.

JUUL, J. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA. The MIT Press, 2005. ISBN 0262516519.

KAY, A., GOLDBERGOVÁ, A. *Personal Dynamic Media*, In *New Media Reader*, The MIT Press, 2003. ISBN 9780262232272.

KING, G., KRZYWINSKA, T.. Computer Games/Cinema/Interfaces. In *Computer Games and Digital Cultures: Proceedings of the Computer Games and Digital Cultures Conference, June 6-8, 2002, Tampere, Finland*, Tampere: Tampere University Press, 2002, s. 141-153. ISBN 951-4-5371-9.

KING, G. KRZYWINSKA, T. Film Studies and Digital Games. In BUTTERS, J., BRYCE, J. *Understanding Digital Games*. London: Sage, 2006. s. 112-128. ISBN 978-1-4129-0033.

KINDER, M. *Playing with power in movies, television and video games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: University of California Press, 1991. ISBN 0520912438.

LEVINSON, P. *The Soft Edge: A Natural History and Future of Information Revolution*. London: Routledge, 1997. ISBN 0-415-15785-4.

MANOVICH, L. *The Language of New Media*, Cambridge, The MIT Press, 2001. ISBN 0262133741.

MANOVICH, L. *Software takes command*, Bloomsbury Academic, 2013. ISBN 9781623567453.

McLUHAN, M. *Understanding Media: The extensions of Man*, New York: MIT Press, 1994. ISBN 9780262631594.

MURRAY, J. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: The Free Press, 1997. ISBN 978-026263-1877.

NEWMAN, J. *Videogames*, London: Routledge, 2004. ISBN 0415669162.

POOLE, S., *Trigger Happy: The Inner Life of Videogames*, London: Arcade Publishing, 2000. ISBN 1559705981.

ROUSE, Richard. *Game Design: Theory and Practice*. Plano, Texas, Wordware publishing, 2001. ISBN 1556229127.

SALENOVÁ, K., ZIMMERMAN, E. *Rules of Play-Game Design Fundamentals*. London: The MIT Press, 2004. ISBN 97802632404.

SYKES, J. B. *The Concise Oxford Dictionary of Current English*, Oxford: Clarendon Press, 1987. ISBN 9780191958427.

WOLF, M. J. P. *The Medium of the Video Game*. Austin: University of Texas Press, 2001. ISBN 978-0292791503.

## 10 Internetové zdroje

AARSETH, E. Computer Game Studies, Year One. *Game Studies* [online]. 2001, vol. 1, issue 1. [cit. 12. 3. 2014] Dostupné z: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>

CHENG, P. (2007). *Waiting for Something to Happen: Narratives, Interactivity and Agency and the Video Game Cut-scene*. [online]. 2007. [cit. 2. 4. 2014] Situated Play, Proceedings of Digra Conference, Dostupné z: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.24415.pdf>

ESKELINEN, M. *The Gaming Situation*. *Game Studies 1* [online]. 2001. [cit. 13.3.2014]. Dostupné z: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>

FINDTHEBEST. [online] 2009 [cit. 3.5. 2014], Dostupné z: <http://video-games.findthebest.com/1/40/Dead-Space>

FRASCA, G. *Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative* [online]. 1999 [cit. 12. 3. 2014]. Dostupné z: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>

GAMESPOT, [online]. 2014. [cit. 3. 5. 2014]. Dostupné z: [www.gamespot.com](http://www.gamespot.com)

HANCOCK, H. *Better Game Design Trough Cutscenes* [online] [cit. 3. 5. 2014] Dostupné z: [www.gamasutra.com](http://www.gamasutra.com)

JUUL, J. *A Clash Between Games and Narrative*, [online]. 2001. [cit. 13. 3. 2014] Digital Arts and Culture Conference, Bergen. Dostupné z: <http://www.jesperjuul.net/thesis/>

KENNEDYOVÁ, H. *Lara Croft: Feminist icon or cyberbimbo? On the limits of textual analysis*. *Game studies* [online] 2002. [cit. 7. 4. 2014] Dostupné z: <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/>

KLEVJER, R. *In Defense of Cutscenes* [online]. 2002. [3. 5. 2014]. Tampere University: Tampere. Dostupné z: <http://folk.uib.no/smkrk/docs/klevjerpaper.htm>



MATEAS, M. *Interactive Drama, Art and Artificial Intelligence*. [online] 2002. [10. 4. 2014] Carnegie Mellon university, Pittsburgh. Dostupné z: <http://www-2.cs.cmu.edu/~michaelm/publications/CMU-CS-02-206.pdf>

Media Analysis Laboratory. *Video game culture: Leisure and play preferences of B.C. teens. Media awareness network*. [online] 1998. [cit. 7. 4. 2014] Dostupné z: <http://www.media-awareness.ca/>

SCHOTT, G., HORRELOVÁ, K. *Girl gamers and their relationship with the gaming culture*. [online] 2000. [cit. 7. 4. 2014] Dostupné online z: <http://con.sagepub.com/content/6/4/36.abstract>

## 11 Citované hry a aplikace

Adventure, Atari Inc., 1976.

Aspen Movie Map, MIT Architecture Machine Group, 1978

Beyond Two Souls, Quantic Dream, 2013.

Call of Duty, Activision, 2003.

Civilization V, MicroProse, Acalon Hill, Activision, Firaxis Games, 1999-2013.

Command&Conquer: Red Alert I, II, Westwood Studios, 2000.

Command&Conquer: Red Alert III, Westwood Studios, 2008.

Counter-Strike, Valve Software, 1999.

Dead Space, Visceral Games, 2008.

Diablo III, Blizzard Entertainment, 2012.

Donkey Kong, Nintendo Co., 1981.

Dream Fall: The Longest Journey 2006.

Google Earth, Google, 2004

Google Street View, Google, 2007

Half-Life, Valve Software, Sierra, 1998.

Karateka, Liquid Entertainment, 1984.

Maniac Mansion, Lucasfilms Games, 1987.

Max Payne, Remedy Entertainment, 2001.

Medal of Honor: Allied Assault, DreamWorks Interactive, 2002.

Metal Gear Solid: Sons of Liberty, Konami Computer Entertainment Japan, 2002.

Microsoft Flight, Microsoft 2012.  
Might and Magic, 3DO, 1998.  
Myst, Broderbund Software, 1993.  
Need for Speed, Electronic Arts, 1994-2013.  
Pac-man, Namco, 1980.  
Pong, Atari inc., 1972.  
Quake III Arena, ID Software, 1999.  
Resident Evil, Capcon, 1996.  
Sim City, electronic Arts, 1989- 2012.  
Space Invaders, Taito Corporation, 1978.  
Spacewar!, Rusell, 1962.  
Starcraft, Blizzard Entertainment, 1998.  
Starcraft II: Wings of Liberty, Blizzard Entertainment, 2010.  
Super Mario Bros, Nintendo Co., 1985.  
Tennis pro dva, W. Higibotham, 1958.  
Tetris, Alexej Pažitkov, 1984.  
Tic-tac-toe, A. S. Douglas, 1952.  
Tomb Raider, Core Design, 1996.  
Wing Commander III: Heart of The Tiger, Origin Games, 1990 .  
World of Warcraft, Blizzard Entertainment, 2004.  
X-COM: Enemy Within, Firaxis Games, 2013.  
Zero Wing, Toaplan, 1989.

## **12 Citované filmy**

The Matrix, Režie: Andrew Paul Wachowski, Larry Wachowski, USA, 1999.

Blade Runner, Režie: Ridley Scott, USA, 1982.

Ruská Archa, Režie: Alexandr Sokurov, Rusko, 2003.

Provaz, Režie: Alfred Hitchcock, USA, 1948.