

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Katedra české literatury

**Srovnání fikčního světa počítačových her a jejich
literárních předloh**

Comparison of fictional world of computer games and of their literary
artworks

Vedoucí diplomové práce: Mgr. Štěpánka Klumparová, Ph.D.

Autorka diplomové práce: Šárka Kovaříková

Bydliště: Vokrojova 3378, Praha

Studijní obor: Český jazyk a literatura

Základy společenských věd

Typ studia: prezenční

Rok dokončení diplomové práce: 2016

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma „Srovnání fikčního světa počítačových her a jejich literárních předloh“ vypracovala pod vedením vedoucí diplomové práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že odevzdaná elektronická verze diplomové práce je identická s její tištěnou podobou.

Místo vypracování: Praha

Vlastnoruční podpis:

Datum: 12. července 2016

Poděkování

Na tomto místě bych chtěla poděkovat všem, kteří mě podporovali při zpracování mé diplomové práce, především však Mgr. Štěpánce Klumparové, Ph.D. za vstřícnost a odborné konzultace a prof. PhDr. Tomáši Kubíčkoví, Ph.D. za podnětné rady a přínosná doporučení. Dále bych chtěla poděkovat Pavlovi za pomoc s technickými záležitostmi.

Abstrakt

Diplomová práce se snaží přiblížit vztah literárního díla a počítačové hry. První část se věnuje vymezení počítačového žánru RPG a literárního žánru fantasy, s nimiž se v práci pracuje. Zamýšlí se nad tím, jaké aspekty vedou hráče k hraní počítačových her a jaké lze najít spojitosti mezi literárním dílem a počítačovou hrou. Zaobírá se také zážitkem a prožíváním hry a četby, přičemž se konkrétněji zabývá flow-efektem a konceptem zanoření. Stěžejní část práce zkoumá obě média z hlediska naratologie. Interpretace a analýza literárního díla Andrzej Sapkowského Sága o zaklínači a počítačové hry Zaklínač 3: Divoký hon sleduje specifika výstavby příběhu u dvou odlišných médií prostřednictvím narativních figur (události, postavy, prostor) a jejich případných modifikací. V neposlední řadě jsou sledovány účely a způsoby těchto obměn a jejich vliv na recipienta.

Klíčová slova

literární dílo, počítačová hra, čtenář, hráč, fikční svět, naratologie, Sága o zaklínači, Zaklínač 3: Divoký hon

Abstract

The main goal of this thesis is to explain the relationship of literature and computer games. The first part deals with the definition of computer RPG genre and literary fantasy genre. It considers aspects which leads players to play computer games and connect between the literary work and the computer game. It deals also with the experience: the experience of the game and reading while specifically dealing with the flow effect and concept of immersion. A central part of this work examines both media through narrative approach. Interpretation and literary analysis of *The Witcher Saga* by Andrzej Sapkowski and computer game *The Witcher 3: Wild Hunt* follows the specifics of the construction of the story in two different media through narrative figures (events, characters and space) and their possible modifications. Furthermore, it tracks purposes and methods for these variations and their impact on the recipient.

Keywords

Literature, Computer Game, Reader, Player, Fictional World, Narratology, *The Witcher Saga*, *The Witcher 3: Wild Hunt*

Obsah

1	Úvod	8
2	Teoretická část.....	10
2.1	Počítačové hry – vymezení pojmu	10
2.2	Žánry počítačových her	10
2.3	Žánr RPG – role playing games	12
2.3.1	Historie a vývoj RPG	12
2.3.2	Charakteristika RPG.....	15
2.4	Žánr fantasy.....	16
2.5	Co nás vede k počítačovým hrám	19
2.5.1	Psychologické a sociální aspekty	19
2.5.2	Interaktivita a variabilita	21
2.5.3	Hráči jako komunita?	25
2.6	Spojítost mezi počítačovou hrou a knihou	26
2.6.1	Čtenářská a informační gramotnost.....	27
2.6.2	Zážitek a prožívání	30
2.6.3	Počítačová hra jako forma umění?	41
2.6.4	Ludologie vs. naratologie	44
2.7	Proč vytváříme adaptace?	45
2.8	Tvorba fikčního světa a příběhu v něm.....	48
2.8.1	Co je to fikce	49
2.8.2	Fikční svět	50

2.9	Narativní kategorie ve fikčním světě literárního díla a počítačové hry	53
2.9.1	Narativ	53
2.9.2	Příběh	54
2.9.3	Vypravěč a vyprávění	61
2.9.4	Fokalizace	66
2.9.5	Postavy	68
2.9.6	Časoprostor	72
3	Interpretace a analýza vybrané počítačové hry a její literární předlohy	85
3.1	Představení literární předlohy a jejího autora	85
3.2	Představení počítačové hry	86
3.3	Svět literární předlohy Sapkowského a svět počítačové hry (herního studia CD Projekt RED) jako fikční světy	87
3.4	Narativní kategorie v Sáze o zaklínači a v Zaklínači 3: Divoký hon	88
3.4.1	Děj a příběh Ságy o zaklínači a Zaklínače 3: Divoký hon	88
3.4.2	Způsoby výstavby děje a příběhu	90
4	Závěr	131
5	Seznam literatury	134

1 Úvod

Počítačové hry se již bez pochyby staly součástí různých vědeckých oblastí – nejen psychologie, sociologie a pedagogiky, které prvotně upozorňovaly především na jejich negativní vliv, ale také mediálních studií, hudební teorie, filmové teorie, ludologie, neposledně také teorie literatury a naratologie. I přes nepochybnou náležitost počítačových her ke všem těmto oborům si nelze nevšimnout, že samotné výzkumy počítačových her přináší odlišné a rozporuplné poznatky, díky nimž se dostávají do popředí zájmu odborníků i veřejnosti. Počítačové hry tak začínají být vnímány jako svébytná díla, specifický druh média, jež v sobě kombinuje rozličné prvky různých oborů. Ve své diplomové práci se pokusím ukázat, že fikční světy počítačové hry mohou do jisté míry fungovat podobně jako literární díla a v určitých směrech na ně lze nahlížet obdobným způsobem. Pro svou práci jsem zvolila literární dílo, jež se stalo zároveň předlohou pro počítačové zpracování.

První část práce vymezuje konkrétní žánry obou médií (žánr RPG a žánr fantasy), kterým se v rámci své práce věnuji, a poukazuje na vztah mezi nimi (adaptace se snaží dostat svému žánru, ačkoli prostřednictvím odlišného média). Na vymezení těchto žánrů navazuje kapitola, která se zamýšlí nad prostředky, jež přitahují potenciální hráče k počítačovým hrám. V rámci této problematiky je uvažováno o psychologických a sociálních aspektech, o interakci a variabilitě jakožto o důležitém prvku tohoto média a o hráčských komunitách, které vznikají na základě společného zájmu o určitý žánr počítačových her. Následně jsou zkoumány spojitosti mezi počítačovou hrou a knihou s ohledem na to, že obě média mají svá specifika. Podrobněji tak bude rozebrána čtenářská a informační gramotnost, otázka zážitku a prožívání při četbě a hře či otázka zařazení počítačových her mezi druhy umění. Tuto část doplňuje kapitola, jež se zamýšlí nad potřebou vytváření adaptace z jednoho média do jiného.

Stěžejní část teoretického zázemí však zaujímá vztah počítačové hry a literárního díla z pohledu teorie fikčních světů a naratologie za pomoci filmové a hudební vědy. Obě dvě média vytvářejí příběhy zasazené do imaginárního časoprostoru, čímž vznikají autonomní světy, tedy fikční světy. Vzhledem k tomu, že počítačová hra je založena na souvislém příběhu, je možné ji analyzovat nástroji naratologie. V této části práce se snažím postihnout, jakými způsoby na narativní figury nahlížet vzhledem k odlišným

médiím. Konkrétněji je tak rozebrán způsob výstavby příběhu z hlediska událostí, vypravěče, fokalizace, postav a časoprostoru u literárního textu a u počítačové hry.

Druhá část práce je věnována interpretaci a analýze vybrané počítačové hry a její literární předlohy, konkrétně tedy Sáze o zaklínači spisovatele Andrzeje Sapkowského a počítačové hře Zaklínač 3: Divoký hon. Cílem této části je ověřit na základě konkrétních analýz, jak se pracuje s jednotlivými figurami v obou typech médií, v jakých kategoriích a jakým způsobem dochází k modifikacím při výstavbě příběhové struktury literárního díla a počítačové hry a co tyto modifikace znamenají pro čtenáře/hráče jako recipienta.

Problematika počítačových her ve spojení s literaturou se v současné době stala jednou z dynamicky se rozvíjející oblastí studia. Přesto však existuje málo ucelených odborných publikací, které by se jí zabývaly soustavněji. Ve své práci proto čerpám především z odborných článků a studií, opírám se také o literaturu týkající se teorie fikčních světů a naratologie. Vzhledem k tomu, že jsem se tématem propojení počítačových her s literaturou zabývala i ve své bakalářské práci, převzala jsem z ní části teoretické oblasti, jež jsem dále prohloubila a modifikovala s ohledem na téma diplomové práce.

2 Teoretická část

2.1 Počítačové hry – vymezení pojmu

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

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

2.2 Žánry počítačových her

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

S tím, jaké nároky a z jakých oblastí se nároky na hráči vyžadují, souvisí i vnitřní členění počítačových her na žánry. Stejně jako si člověk může vybrat z mnoha žánrů literatury podle toho, co chce zrovna číst, může si hráč počítačových her vybrat, co chce hrát. Zařazení hry do žánru ulehčuje orientaci v rozsáhlém herním průmyslu a usnadňuje výběr her podle očekávání hráče. Vzhledem k tomu, že stejně jako v literatuře,

tak i v počítačových hrách se žánry jednotlivě prolínají a ovlivňují, je poměrně složité žánry jednoznačně rozdělit a vymezit. Obecně však platí, že se počítačové hry člení podle tématu a způsobu hraní.

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

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

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

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

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

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

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

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

2.3 Žánr RPG – role playing games

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

2.3.1 Historie a vývoj RPG

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

knihy. Koordinátor poskytuje scénář a hráči tvoří dialogy, které jsou tvůrčí, zajímavé, vzrušující a navýsost společenské.“

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

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

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

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

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

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

Na tomto místě je nutné podotknout, že právě vytváření her podle literárních předloh (dnes už ve velmi propracované podobě) je fenoménem současné doby a setkáváme se s ním stále častěji. Vedle již zmíněných titulů a vedle Sapkowskiho Zaklánače (The Witcher), který bude v praktické části práce podroben interpretaci a analýze, můžeme uvést známou hru A Game of Thrones (Hra o trůny) podle knižní předlohy G. R. R. Martina Píseň ledu i ohně či hry vzniklé podle detektivních příběhů Agathy Christie. Výjimkou však není ani vznik literárních děl na motivy počítačové hry. Jako zástupce této skupiny jmenujme Diablo nebo War of Warcraft. Je však vhodné si

uvědomit, že umělecká kvalita těchto knih není srovnatelná s kvalitami klasických autorů fantasy žánru.

2.3.2 Charakteristika RPG

Ačkoli jsem během popisu vývoje mnohdy narazila na jednotlivé charakteristiky RPG her, nyní bych se je pokusila shrnout pro počítačovou verzi. Začala bych tím nejdůležitějším, což je smysl a cíl hry. Smyslem hry je zažít příběh, na jehož vytváření je zároveň nutné se podílet. Vlastní účast a zapojení se hráči umožňuje stvořit zcela nový svět. Cíl hry oproti tomu bývá vytyčen hned na začátku, avšak i ten je velice rozmanitý. Většinou vkládá hráči do rukou poslání, jehož podstatou je zachránit budoucnost světa, ve kterém se příběh odehrává. V rámci tohoto poslání pak probíhají malé i velké epizodní příběhy, úkoly. Cíl však zůstává – pomoci zachovat „tento“ svět.

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

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

pro fantazii a rozmanitost příběhu) nebo sci-fi světě (např. cybersvět, apokalypsa, mezihvězdné lety apod.).¹

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

Pro nás je podstatné si uvědomit, že poskládání všech těchto faktorů umožňuje vytvořit úplně nový časoprostor, ve kterém probíhá ještě nikdy neprožitý příběh, který nestačí pouze sledovat a hrát ho, musí se vytvářet a číst. Bez toho bychom se ve hře nikam nedostali.

2.4 Žánr fantasy

Definovat žánr fantasy není lehkou záležitostí, protože v názorech na jeho pojetí neexistuje jednoznačná shoda. Termín se poprvé objevuje v 50. letech 20. století, přičemž rozmachu a rozšíření se mu dostává až v letech sedmdesátých a osmdesátých. Počátky fantasy lze vystopovat už ve starých mýtech, eposech, legendách, gotických románech, dále také u autorů 2. poloviny 19. století jako W. Morris (Volsungovec Sigurd) či lorda Dunsanyho (Meč z Weleranu). Zlomem bylo založení časopisu J. W. Campbella *Unknown*, kde se začaly publikovat povídky téměř odpovídající žánru fantasy v dnešním pojetí. Zlomový bod nastává v roce 1937 při vydání díla J. R. R. Tolkiena *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky* (Mocná, Peterka, 2004, s. 188-189). Od té doby zažívá fantasy rozmach, který se projevuje zvyšujícím se množstvím autorů, děl, ale i vymezujících se podžánrů.

Jak ale chápat pojem fantasy v rámci celé literatury? I. Adamovič se ve svém článku s názvem *O pojmu „fantasy“* (1990, s. 48-49), z něhož nyní budu čerpat, zabývá právě touto problematikou. Obecně zde rozděluje literaturu na realistickou a fantastickou, která se odlišuje tím, že v porovnání s naší realitou je v ní „něco jinak“. Fantastickou literaturu následovně dělí na science-fiction, která je vnímána jako ve své podstatě možná

¹ JOTOV, Tomáš. *Hrdinové fantasy*.

alternativa naší reality, a na ostatní druhy fantastické literatury, které obsahují prvek iracionálna, tedy něco neuskutečnitelného. Do této skupiny se řadí právě fantasy, ale také horor s obsahem nadpřirozena a klasická fantastická literatura s popisem iracionálních jevů či předmětů, jež jsou zasazeny do reálného světa. Fantasy žánr si tedy definujeme jako „populární žánr iracionální fantastiky s tematickými zdroji v mýtu a středověké romanci“ (Mocná, Peterka, 2004, s. 187).

Můžeme nalézt určité prvky, kterými lze žánr charakterizovat. V této charakteristice se opřu o Encyklopedii literárních žánrů (Mocná, Peterka, 2004, s. 187-190). Za prvé fantasy klade důraz na citovost a pohádkovost se zaměřením na magii a mystiku (výjimkou nejsou ani intertextové odkazy k mýtům a pohádkám). Často je pomocí těchto bodů vymezována vůči sci-fi, jež se orientuje na vědecké motivy, techniku a racionalismus. Druhým prvkem jsou postavy, které lze označit za archetypální. Vždy zde vystupuje hlavní hrdina (případně skupina) doprovázen svým druhem. Dále je přítomen mistr (učitel), protivník, sexuální objekt a fantastická stvoření. Důležitým prvkem žánru je motiv cesty. Nejen že hrdina projde mnohdy velký kus světa, ale na této cestě prožívá také svou životní pouť, která mu třídí vlastní hodnoty a postoje. Čtvrtý prvek se týká místa (prostředí), v němž se příběh odehrává. Tento prvek je založen na tzv. vstupu do jiné dimenze. Tento vstup probíhá třemi možnými způsoby: vytvořením nového a imaginárního světa, vytvořením světa paralelního s naším nebo vstupem do pseudohistorie našeho světa. V souvislosti s tímto rozdělením se někdy můžeme setkat také s pojmy „tolkienovské světy“ (imaginární světy se vším všudy) a „lewisovské světy“ (využívají prostupnosti světů), které nesou své názvy podle významných autorů. „Tolkien i Lewis vytvořili typ umělé mytologie, která nevznikala na základě konkrétních mýtů, ale na půdorysu obecné struktury mýtů a mytologie vůbec (oba autoři jako filologové byli dokonale obeznámeni zejména s mytologií keltskou a severskou). Vytvořili nový žánr, který sami označili jako mýtotvorbu. Čtenářům zprostředkovali vstup do mýtického světa, který umožňuje pozorovat a pochopit povahu světa našeho.“²

Ačkoli žánr fantasy můžeme považovat za mladý žánr, stačily se už vytvořit i jeho podžánry. Vzhledem však k již zmíněné problematice samotné definice žánru se i u rozdělení na jeho podžánry setkáváme s nejednotou a různorodostí. Encyklopedie literárních žánrů (2004) rozlišuje tři hlavní druhy: epická fantasy (využívá středověkých

² ZACHOVÁ, Alena. *Topos „jiných dimenzí“ v iniciační a fantasy literatuře*, s. 39-54.

legend a vyniká propracovaným syžetem s více dějovými liniemi), hrdinská fantasy (někdy též heroic fantasy či sword and sorcery vychází z heroického mýtu) a science fantasy (využívá motivů a prostředků sci-fi, a proto také stojí na rozhraní těchto dvou žánrů). Vedle toho se můžeme setkat s pojmy dark fantasy (obsahuje prvky hororu) či satirická fantasy.

Pro účely naší práce je vhodné se podrobněji věnovat fantasy hrdinské a epické. V některých publikacích tyto dva pojmy splývají spolu s pojmem vysoká (high) fantasy. Obecně se však jedná o takové příběhy, které jsou zaměřeny na sílu a poselství příběhu. Nespokojují se pouze s napínavými scénami a postupy pokleslejší dobrodružné literatury (Adamovič, 1996, s. 46). D. Pringle (2003, s. 35-36) dále hrdinskou fantasy popisuje jako mnohosvazková díla, často trilogie, z nichž jeden díl obsahuje obvykle pět set i více stran. Konce nemusí být uzavřeny. Autor se mnohdy po dopsání celé série vrací zpět v čase a vydá knihu například o tom, co se událo ještě před samým začátkem. Základním kamenem pro tento podžánr jsou imaginární světy. Volba prostředí je pro čtenáře i autora nejdůležitější složkou díla, na něm stojí jednota celého románu a souvislost děje. Oproti tomu postavy se mohou obměňovat každou kapitolu nebo díl. Na druhou stranu zase ony postavy jsou nositeli žebříčků hodnot v daném světě a jejich povahy nejsou nedůležité. Jako doklad nepostradatelnosti propracovaného prostředí slouží také mapy (i soubory map), které velmi často mají své místo už na začátku knihy. Vedle map se zde můžeme setkat s různými slovníčky, vysvětlivkami, seznamy postav, ale také s rodokmeny či osvětlujícími pseudohistorickými studiemi.

Spíše pro zajímavost (ale i pro srovnání) bych na tomto místě ještě chtěla zmínit, že o rozdělení žánru fantasy na podžánry se pokusil také autor fantasy Andrzej Sapkowski, který se tomu věnoval ve svém článku Subžánry subžánrů (2001, s. 41-46). Vzhledem k tématu naší práce není nutné se zde tímto rozdělením podrobněji zabírat, ale spíše jen poukázat na to, že neexistují žádné pevně dané kategorie podžánrů.

Na závěr této kapitoly považuji za zajímavé zmínit, že příznivci a fanoušci fantasy a také sci-fi literatury se scházejí na tzv. conech – konferencích, které se skládají z různých přednášek a besed a mnohdy za účasti samotných spisovatelů, herců či zástupců nakladatelství. Cony se konají i v České republice a setkávají se na nich stovky lidí.

2.5 Co nás vede k počítačovým hrám

2.5.1 Psychologické a sociální aspekty

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

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

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

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

³ JONÁK, Zdeněk. Čtenářská versus informační gramotnost. Podporují se nebo jsou ve sporu?

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

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

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

2.5.2 Interaktivita a variabilita

Zvláštním (a již výše zmíněným) aspektem, který nás přitahuje na počítačových hrách, je právě možnost aktivně se účastnit tvorby příběhu a ovlivňovat ho, mít na výběr, nespokojit se s jednou variantou a rozhodovat se sám za sebe (čili za postavu, kterou představují). Tento způsob participace přinesly nejdříve hry na hrdiny v knižní podobě. Jejich úspěch a rozšíření byly podpořeny i tím, že poskytovaly onu vlastní aktivitu samotných čtenářů, kteří byli zároveň hráči. S rozvojem informačních a komunikačních technologií se však hry na hrdiny přenesly do počítačového prostředí, které si je přizpůsobilo tak, aby bylo využito potenciálu počítačového média. Začaly tedy paralelně existovat knihy se svými hrdiny a příběhy a počítačové RPG hry se svými hrdiny a příběhy, u nichž byla navíc možnost být sám do jisté míry jejich tvůrcem. A to je zřejmě i důležitý důvod pro to, co nás na RPG hrách neuvěřitelně láká. V současné době se však

stále častěji setkáváme s vyřčenými obavami, že se čtenářská populace přesouvá právě k oněm herním světům a jejich příběhům. To, že počítačové hry mají v tomto směru určitou výhodu, dokládá i nárůst studií na toto téma. Daniel Bína (2013, s. 17) se ve své studii zabývá vztahem knih a počítačových her, přičemž říká: „Knihy a počítačové hry můžeme popsat jako konkurující si stroje na výrobu fikčních světů. Počítačové hry jsou pak stroje výborně disponované – právě v té stránce, na níž se ulpívá při propagaci literatury a čtenářství, jsou počítačové hry ve velké výhodě: vládnou zbraní interaktivní virtuální reality.“

Na tomto místě považuji za vhodné se zastavit u samotného pojmu interakce/interaktivita či interaktivní. Je to pojem často přetřásaný, momentálně velmi módní, ale někdy i zneužívaný. Mnohdy tak můžeme nabývat dojmu, že tam, kde slovo interaktivní chybí, o něco přicházíme. Naopak pokud se někde vyskytne (např. v nabídce na semináře nebo různé přednášky pro veřejnost), jako by tím měla být zaručena vyšší úroveň daných setkání. Samotné vymezení tohoto pojmu však není jednoduché a definovat ho se ukazuje jako problematické. V širším pojetí se interakce chápe jako aktivní účast subjektů na komunikaci. Ve spojení s tzv. novými médii (technologemi) se interakce/interaktivita setkává s různými přístupy. Pro ineraktivitu spojenou s počítačovými hrami je vhodné užít výstižnou formulaci Roba Covera (2007, s. 109), která bere v úvahu jejich zvláštnost, již je výrazná kontrola uživatele hry nad textem a jeho narací: „V těchto případech počítač nebo zařízení pracující na principu počítače získávají od uživatele souvislý sled vstupů a na jejich základě a v průběhu času naraci pozměňují. Narativní tok videohry se nebude odvíjet jen od autorské nebo programové struktury, ale současně bude záviset i na vkladech ze strany uživatele a na rozmanitých herních variantách utvářených prostřednictvím generátorů náhodných čísel.“ Počítačová hra ve spojení s interaktivitou je tedy chápána jako takový typ interaktivního textu, ve kterém je vyžadována velká spoluúčast uživatele při realizaci narativu.

V souvislosti s pojmy interaktivita a počítačová hra se také pracuje s pojmem interaktivní narativ, který lze definovat jako „dílo, při jehož recepci si čtenář nebo publikum musí vybrat mezi větvími se možnostmi cesty narativem“ (Lukešová, 2011, s. 162). V počítačové hře to tedy představuje vybrat si cestu, kterou se hráč bude ubírat, aby dosáhl cíle hry. Úvahy o tom, jak je interaktivní narativ tvořen nebo jaké jsou možnosti a prvky interaktivního vyprávění, budou součástí kapitoly o tvorbě fikčního

světa a příběhu v něm. Na tomto místě by však bylo ještě vhodné zamyslet se nad tím, jestli samotná tvorba interaktivního příběhu je snazší, stejně náročná nebo dokonce náročnější než tvorba neinteraktivního příběhu (tedy tradiční literatury). U obou typů příběhů je totiž těžké zvolit takové postupy, které využijí potenciálních možností, jež dané formy poskytují. Nad tím, jestli by se na počítačových hrách s příběhy neměl podílet současně někdo z literárního prostředí, polemizuje i internetový článek *Adventure, literatura a svoboda* (2009). Je pravdou, že literární tvůrci mají nejspíš větší smysl pro detaily příběhu, pro simulaci životních situací a pro schopnost udržet příběh dynamický a zajímavý. Souhlasím tedy s tím, že spolupráce tvůrců počítačových her ať už se spisovateli nebo vědci či teoretiky literatury by mohla být velmi plodná (nutno zde doplnit, že některé herní společnosti to chtěly učinit, ale ze strany spisovatelů se jim nedostalo příliš vstřícného přijetí).

V rámci nynějších úvah o důvodech, které nás vedou k hraní počítačových her, bych chtěla také upozornit na rozdíly při čtení tradiční literatury (knihy) a naopak textů interaktivních (v našem případě hraní počítačové hry). Tomuto tématu se věnuje ve svém článku Anna Lukešová (2011, s. 162-172), jež mluví o posunu od čtenáře k uživateli, který dokládá pomocí recepční teorie literárního teoretika Wolfganga Isera. Při čtení tradiční literatury dochází ke spolupráci autora a čtenáře. Čtenář musí text dekodovat a na základě toho získává informace, které pomocí myšlenkových procesů zařazuje mezi informace již nabyté, čímž vytváří určitou soudržnost příběhu a zaplňuje informační mezery. Ať už čtenář text přečte a pochopí jakkoli, vždy čte ten samý text. Čtenář interaktivního textu však musí udělat něco navíc – musí se sám podílet na tvorbě sdělení, které následně bude recipováno. Tímto typem textů se zabýval Espen Aarseth, který však pojem interaktivita shledává nevhodným a nahrazuje ho pojmem ergodicita (neboli ergodické texty). Definoval čtyři uživatelské funkce, které reprezentovaly míru zapojení čtenáře do tvorby textu: interpretační, průzkumnické, konfigurační a textonické. Vhodné je zmínit, že tyto funkce pomohly k rozlišení interakce u tradiční literatury a interakce u ergodické literatury. Jinými slovy poukázaly na odlišnost procesu čtení u obou typů literatury. Zatímco interpretační funkce se váže ke klasické tištěné literatuře, ostatní funkce jsou spojeny s literaturou ergodickou. Průzkumnickou funkci Aarseth definuje jako navigaci multilineárním dílem, konfigurační funkci jako možnost měnit obsah díla a textonickou funkci jako samotnou účast na psaní textu (Lukešová, 2011, s. 168).

Další rozdíl při čtení tradiční literatury a ergodické, jenž mi také připadá zajímavý, se týká nejistoty. Když čte člověk knihu, je si jistý, že má konec, dokonce ho může i nalistovat. Vše, co se dosud v knize dělo, nabude smyslu. Tak samozřejmé to u počítačové hry být nemusí. Hráč sice ví, že herní příběh má také svůj konec. Neví ale, jestli ho jeho volby k tomuto konci dovedou, protože jedna hlavní dějová linie příběhu se může tříštit na spoustu nepodstatných událostí. Tento dojem neuchopitelnosti příběhu představuje onu nejistotu zdárného konce (Lukešová, 2011, s. 170). V tuto chvíli bychom ale měli dát pozor na to, že nejistotu nemusíme pocítit pouze u počítačových her, ale i u knih. To, že vše dojde vysvětlení, neplatí absolutně ani u jednoho typu literatury. Považuji tedy tento přístup A. Lukešové za zjednodušující, i přesto však za podnětný. Rozdíl ve vnímání nejistoty konce u knihy a počítačové hry je zcela jasně citelný.

Vedle výše zmíněné interaktivity nás k počítačovým hrám může vést tzv. variabilita s ní spojená. Variabilitou zde míním to, že hráči se naskytne více možností, jak ve hře postupovat. Může si vybírat, kam půjde, s kým se bude bavit, jestli chce plnit daný úkol, nebo si zvolí jiný apod. Samozřejmě tato zdánlivá volnost a otevřenost herního světa je i zde v jisté míře omezena. Limity herní variability budou podrobeny výzkumu v kapitole o naratologických figurách, nicméně v souvislosti s náplní této kapitoly můžeme do variability zakomponovat také možnost „toulat“ se v příběhu, prodlévat v daném světě – toto prodlévání nám totiž dává příležitost zjistit víc o světě, v němž se příběh odehrává. Toulání totiž neprobíhá pouze ve smyslu vpřed a vzad (vracení se k určitým pasážím či pokračování v hlavních úkolech a směřování rovnou ke konci), ale umožňuje i větvení do stran, rozehrávání menších epizod, změnu hracích postupů v určitých v rozhodujících okamžicích a zakoušení nových důsledků těchto rozhodnutí.

Touto kapitolou jsem se snažila poukázat na to, že možnost aktivního zapojení do tvorby příběhu (interakce) a následná variabilita z této možnosti vyplývající jsou důležitými aspekty, které nás k hraní počítačových RPG her lákají. Možnost být aktivním tvůrcem – být interaktivní byla výrazná v literatuře právě u knižních her na hrdiny, přičemž se pak promítla i do počítačové varianty RPG. Nyní jakoby si v literatuře znovu tato snaha chtěla vydobýt své místo. Možná to souvisí jen se současným trendem (slovo interaktivní slyšíme skloňovat všude a v různých slovních spojeních – interaktivní: tabule, semináře, film, výuka, publikum aj.), ale uvědomme si, že na určitém způsobu

spoluvytváření fungují např. blogromány⁴ a podobné projekty. Za povšimnutí stojí i to, že jistý typ spoluautorství se objevuje také v poezii, kdy se mluví o tzv. hypertext poetry. V českém prostředí lze jmenovat Adama Nováka a jeho Hypertext Poem Labyrinth - Básnickou sbírku Banalytik provázanou kontextovými odkazy. Způsob, jak zapojit posluchače v mluvené poezii, představuje oblíbená slam poetry.

2.5.3 Hráči jako komunita?

Jak jsem už naznačila v předchozích kapitolách, v hrách na hrdiny se odráží i sociální aspekt, který určitým způsobem hráče nutí nejen fungovat ve světě hry, ale také komunikovat s ostatními postavami (ať už zastupující hráče nebo s postavami vedenými počítačem). Nutno však podotknout, že hráči se mnohdy „sdužují“ ne pouze ve virtuálním světě, ale také v tom reálném a to za tím účelem, aby si o hře jednoduše popovídali. Stejně jako se pořádají autorská čtení knižních autorů, besedy a konference o knihách či jen amatérské čtenářské kroužky, stejně jako existují literární časopisy, literární blogy, knihovny a knihkupectví, která kolem sebe koncentrují komunitu čtenářů, podobně můžeme vysledovat i komunitu hráčů, jež cítí potřebu se vzájemně informovat o novém dění v oblasti počítačových her a potřebu si vzájemně sdělovat rady a dojmy z hraní. Sympatizanti počítačových her mají také své prodejny s hrami, herní blogy, časopisy (z těch českých jsou to především Score a Level), amatérští hráči tvoří skupiny, které spolu hrají, pořádají se workshopy počítačových her a to po celém světě (což je také otázkou prestiže). Stejně jako kniha má svého autora, existuje i autor počítačového příběhu. Dále se knize jako dílu věnují literární kritici, i počítačová hra je po dokončení předložena kritikům – odborníkům. Malý rozdíl lze spatřit možná v tom, že hraní počítačových her z pozice hráče se lze věnovat i profesionálně, což u čtení knih nefunguje. Úspěšní hráči či herní týmy si budují v hraní svou kariéru, jenž je pak odměněna finančními obnosy (a ne zanedbatelnými). Této formě se říká kybersport (mnohdy díky nutnosti mnohahodinového tréninku) (Rybka, 2007, s. 55).

⁴ Blogromán/blogoromán je román, který autor píše na pokračování. Kapitoly, které by měly vycházet pravidelně, postupně publikuje na svém blogu (vlastní internetový prostor autora). Čtenáři pak mají možnost na kapitolu reagovat, tudíž mohou pod kapitolu napsat komentář obsahující jejich názory, připomínky, návrhy. Autor se jimi může, ale nemusí nechávat ovlivňovat. Výjimkou není ani následné knižní vydání blogrománu, které se snaží udržet podobu blogu (obsahuje nadpis kapitoly a datum zveřejnění, komentáře čtenářů). Mezi nejznámější české blogromány patří Slib, že mě zabiješ od autora Martina Fendrycha. Zajímavý projekt vytvořil také spisovatel Michal Viewegh ve spolupráci s redakcí iDNES.cz, ve kterém jednotlivé kapitoly psali sami čtenáři. Vznikl tak blogromán s názvem Román srdce domova.

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

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

2.6 Spojitost mezi počítačovou hrou a knihou

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

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

2.6.1 Čtenářská a informační gramotnost

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

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

První rovinou je vztah ke čtení. Čtenář z četby musí mít radost, aby mohl číst se zájmem a rozvíjet tak svou čtenářskou gramotnost. To samé platí u RPG her. Žádný hráč, který nemá trpělivost prokousávat se při hře velkým množstvím textu, u ní nevydrží a nedohraje ji. Musí ho bavit text číst a prožívat ho. Doslovné porozumění jako druhá rovina. Čtenář stejně jako hráč by měl umět text dekodovat a na základě svých předešlých zkušeností a znalostí se mu pokusit doslovně porozumět. Znalosti a zkušenosti hrají důležitou roli, proto se čtenářská gramotnost definuje jako celoživotně se rozvíjející. Třetí rovinu představuje tzv. vysuzování. Čtenář musí dokázat z přečteného textu vyvodit závěry a kriticky ho hodnotit. U počítačových her je tato rovina hodně důležitá, protože pokud by hráč z předvedeného textu nedovedl rozpoznat závažnost jednotlivých informací, nikam by se ve hře neposouval. Za další rovinu se považuje metakognice – sebereflexe čtení, volba textu podle účelu a úrovně čtení. V souvislosti s tím je nutné zvolit i úměrný způsob čtení. V pojetí počítačových her této rovině odpovídá volba hry podle zaměření a obtížnosti. Ačkoli ve hře je oproti knize ta pomoc, že věty, které hráč čte, zároveň slyší, je i přesto nutná velká míra koncentrace na text, jelikož ten ubíhá stále dál a nejde jej pozastavit (v knize si lze daný rozhovor znovu nalistovat). Sdílení je bráno

za další rovinu čtenářské gramotnosti. Čtenář je schopný své zážitky, porozumění a pochopení textu pojmenovat a bavit se o něm s jinými čtenáři. Toho by měl být schopný i hráč počítačových her. Samotný akt sdílení tak napomáhá k samotnému rozumění a umožňuje konfrontaci s názory ostatních. Poslední rovinou je aplikace – zúročení čtení a četby v dalším životě. Tato rovina by z hlediska počítačových her mohla být diskutabilní, protože je otázka, co si představit pod aplikací počítačové hry do života. Já bych však jejich využití viděla v tom, že pomáhají k rozvoji čtenářských schopností a cvičí další dovednosti jako postřeh, schopnost rychlého rozhodování či jemnou motoriku, jež jsou pro současný praktický život důležitými aspekty.

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

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

pro aktuální stav ve hře nezbytné zjistit. Díky všem těmto součástem hry (rozhovory, orientace ve složkách apod.), které hráč musí ve svém příběhu překonat, je informační gramotnost jednou z dovedností, bez nichž by se hráč během hry dost trápil.

Oproti knize jsou však u počítačových her nezbytné ještě další dovednosti souhrnně nazývané jako počítačová gramotnost. „Počítačovou gramotností se rozumí souhrn dovedností a znalostí nezbytných k bezpečnému ovládnutí systémů výpočetní techniky a k poznání a pojmenování jejich hardwarových a softwarových komponent.“⁵ Pokud uživatel počítače chce hrát počítačovou hru, předpokládá se u něj zvládnutí určité úrovně práce s počítačem. Tu pak využívá pro to, aby hru dokázal kompletně nainstalovat, aby zvládl popřípadě vyhledat a nainstalovat překlady do mateřského jazyka a hru pak spustit jako celek.

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

V souvislosti s tématem čtenářské a informační gramotnosti se často mluví o tom, že počítače odvádějí děti (a nejen je) od knih a vše zjednodušují. Z předešlých odstavců je patrné, že co se týče zjednodušení, není to tak úplně pravda. Ohledně vlivu počítačů mi přijde vhodné zmínit výzkumy, které jsou reprezentativní a ukazují, že počítače mohou mít při svém vhodném využití dobrý vliv. Na jeden takový výzkum upozorňuje ve svém článku Zdeněk Jonák⁶, který odkazuje na výzkum I. Gabala z roku 2005. Předmětem výzkumu byly čtenářské návyky dětí ve věku 10-14 let. Výsledky ukázaly, že polovina dětí čte pravidelně a že četba, internet a práce s počítačem se vzájemně dobře doplňují. Výzkumy týkající se počítačových her jsou však zatím nedostatečné, a proto nelze učinit přesné a konkrétní závěry, v čem a jak prospívají nebo škodí. Jonák však zmiňuje ještě jeden výzkum, provedený na rochesterské univerzitě, který prokazuje pozitivní vliv her a to především ve zrakovém vnímání. Celkový výsledek dokazoval, že hry, které jsou

⁵ JONÁK, Zdeněk. Čtenářská versus informační gramotnost. Podporují se nebo jsou ve sporu?

⁶ Tamtéž.

spojeny s nebezpečím, zvyšují pozornost k vizuálním jevům a to i z prostorového hlediska. Dalším závěrem je to, že počítačové hry také zvyšují schopnost řešit úlohy spojené s rozeznáváním různých tvarů, což je pak k užitku např. u IQ testů. To, že knihy a počítačové hry k sobě mají blízko, Jonák konstatuje na konci článku: „Aktivní uživatelský přístup v počítačových hrách, stejně jako empatie při četbě literárního díla, mají složky psychologickou i sociální, a poskytují tak prostor pro vznik i řešení konfliktů i imaginární prostor nabízející uspokojení v rolích a identitách ve skutečnosti nedosažitelných.“⁷ Vedle toho časopis *Moderní vyučování* (2010, s. 8-9) sice mírný odklon dětí od klasické četby připouští, na druhé straně ale vítá počítačové a jiné multimediální pomůcky, které pomáhají vstřebat informace a pomocí zábavy se něčemu novému přiučit. I přesto však zdůrazňuje, že úpadek knihy jako klasického média nepřipadá v úvahu vzhledem k vysokému počtu nově vydávaných knížek. Knihy si svou pozici v multimediální kultuře stále drží.

K problematice přínosu počítačových her se vyjadřuje také E. Neiburger v článku *Games...in the library?* (2007), kde se staví za názor, že počítačové hry jsou prospěšné. Počítačové hry také dává do souvislosti s tím, že jejich hráči musí mít pro hraní her dostatečně rozvinutou čtenářskou gramotnost. Hráč vždy musí dešifrovat a ovládat určité „symboly“ za tím účelem, aby se hru naučil hrát a pak v ní mohl už pomocí získaných dovedností, znalostí symbolů a zásad pokračovat. V mnohých hrách je těchto textů na čtení a šifrování spousta, tudíž se jimi hráč musí prokousávat, aby dosáhl svých cílů a splnění úkolů. Také se v článku objevuje myšlenka, že počítačové hry nenahrazují aktivity na zvýšení gramotnosti, ale samy jsou tou aktivitou. Ani Neiburger zde nezapomíná na souvislost her s informační gramotností. Počítačové hry podněcují různorodost informační gramotnosti, procvičují a zlepšují tvořivost (stejně jako psaní), vyžadují vyhledávací schopnosti apod.

2.6.2 Zážitek a prožívání

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

⁷ JONÁK, Zdeněk. Čtenářská versus informační gramotnost. Podporují se nebo jsou ve sporu?

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

Otázkou, co v nás vyvolává čtení knih a jak je vůbec možné, že v nás knihy vzbuzují emoce a prožitky, se zabývá stále více odborníků. Někteří z nich se pozastavují už nad samotnou podstatou – jsou emoce vyvolané příběhy z knih (nepravdivými příběhy) totožné s emocemi vyvolanými skutečnými situacemi a příběhy? Teoretik Kendall Walton toto tvrzení odmítá a tvrdí, že takové emoce pouze předstíráme (tzv. předstírané emoce) (Koten, 2013, s. 67). Dokládá to tím, že autentické emoce musí doprovázet odpovídající reakce vnějšího chování (vstoupili bychom do příběhu a snažili se ho například změnit dle svého, zachránit život postavě apod.). Jiří Koten, který se problematice prožívání četby věnuje ve své knize Jak se fikce dělá slovy (2013), však tuto tezi odmítá a já se k němu mohu jedinečně připojit. Waltonovu tezi Koten vyvrací příkladem pláče u knihy. Někdy dokonce čtenář ovlivněn knihou a jejím příběhem změní své chování nebo ho to vede k vykonání určitého činu. Vždyť takovéto působení emocí, které v nás je vyvoláno, je snad dostatečným dokladem toho, že emoce jsou pouze jedny. Něco podobného bychom mohli pozorovat u hraní příběhových počítačových her. Jako příklad uvedu boj ve hře, kdy hráč cítí napětí, strach, vztek. Tyto emoce může ventilovat výkřikem, nadávkami na jednotlivé protivníky či celkovým napětím svalů těla. Nyní ale přistoupím už ke konkrétním teoriím a konceptům v oblasti prožívání a vnímání četby.

2.6.2.1 Flow-efekt

Se zážitkovostí a prožíváním jako takovým souvisí i tzv. flow-efekt, překládaný jako stav proudění, plynutí, který je pro nás velice zajímavý. Tento pojem představil jako první Mihaly Csikszentmihalyi a definoval ho jako „nanejvýš žádoucí stav, ve kterém člověk za sebou zanechá své zapojení do sítě účelů a cílů a ponoří se do osvobozujícího

proudu zážitků⁸. Jinak by se dalo říci, že je to vlastně pocit štěstí z činnosti samé, ne kvůli určitým cílům, které by nám ta činnost přinesla. Tyto činnosti pak spojuje to, že jejich vykonavatel musí disponovat určitými dovednostmi k tomu nepostradatelnými, musí vynaložit psychickou energii a také to, že činnosti směřují k nějakému cíli.⁹ Lidé se pak do ní natolik ponoří, že zapomínají na okolní svět, přestávají ho vnímat. Csikszentmihalyi dokonce stanovil prvky, po jejichž spojení ke vzniku pocitu štěstí dochází. Jsou jimi: náročná aktivita, odpovídající schopnostem daného jedince, jasný cíl a zpětná vazba, plné soustředění na daný úkol (sebezapomnění), změny ve vnímání času, hravá autonomie – kontrola dění, překonávání hranic vlastního já, autotelická zkušenost (samoučelná).¹⁰

Flow zážitku se věnuje také Štěpánka Klumparová ve svém článku Flow v estetickém zážitku, aneb o štěstí ze čtení¹¹, ve kterém aplikuje flow – efekt na čtení knih. V této oblasti se opírá především o sborník *Leseglück: eine vergessene Erfahrung*, který vznikl z výzkumů orientovaných na pocit štěstí ve čtenářství a který vedl Ludwig Muth. Muth používá kritéria stanovená Csikszentmihalyim, pouze je trochu uzpůsobuje pro své potřeby výzkumu. Ve své práci převezmu tato Muthova kritéria, použitá v článku, a pokusím se je aplikovat na počítačové hry.

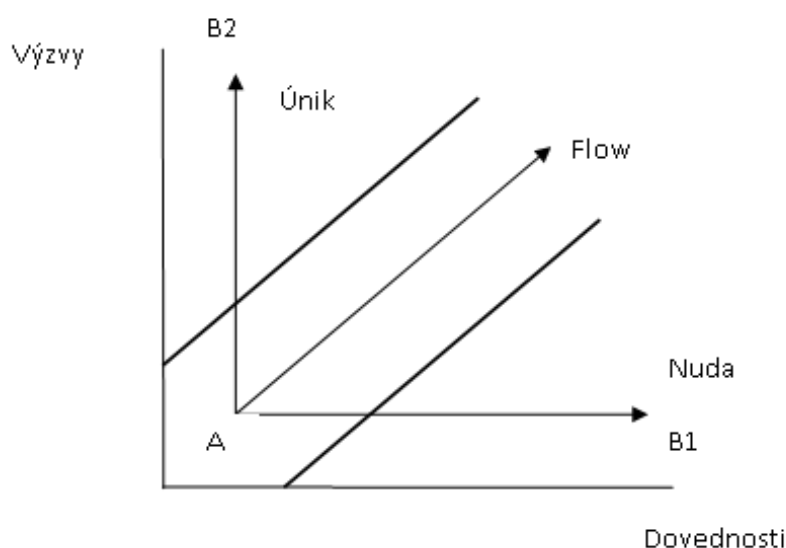
Jako první se zaobírá otázkou, jestli je čtení knih (pro nás hraní počítačových her) aktivita, jejíž výzvy a schopnosti vedou k dynamické rovnováze. Přitom se tu klade důraz na výběr správné knihy, která by měla odpovídat čtenářským dovednostem čtenáře, jelikož jeho přecenění nebo naopak podcenění by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

⁸ KLUMPAROVÁ, Štěpánka. Flow v estetickém zážitku, aneb o štěstí ze čtení.

⁹ Tamtéž.

¹⁰ Tamtéž.

¹¹ Tamtéž.



Graf č. 1: Flow – kanál. Odchylka B1 vyjadřuje vyšší dovednosti, než jsou výzvy, a dochází k nudě. Naopak u odchylky B2 došlo k přecenění dovedností a čtenář od činnosti uniká.¹²

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

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

¹² Tento graf je převzatý od J. Mareše, který ho použil ve článku Výkonová motivace a prožitek typu flow.

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

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

Šestá otázka, na kterou je kladen velký důraz, se ptá, jestli je čtenář během čtení schopen zapomenout na sebe sama, dostat se přes hranice svého já. U čtení to lze za předpokladu, že knize chceme porozumět, pochopit ji a to nás „vyčerpává“ natolik, že se přestaneme vnímat. Totéž lze aplikovat i na příběhové hry, kde hráč v těle vybrané postavy, za kterou hraje, se s ní natolik ztotožní, že doslova zapomene na svou vlastní identitu, jež je pro něho v tu chvíli naprosto nepodstatná, jakoby ani neexistovala.

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

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

K otázce zážitku plynutí bych ráda ještě zmínila výzkum Y. Inala a K. Cagiltayho (2007, s. 455-464), kteří se jím zabývají u dětí při hraní počítačových her. Jednalo se

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

2.6.2.2 Koncept zanoření

Propojení knih a počítačových her (obecněji virtuální reality) v oblasti prožívání se věnuje také Marie-Laura Ryanová, která si všímá jejich podobností. Ryanová zkoumá vedle fikčních světů literatury také virtuální prostor, jenž je pro vylepšení své iluze charakterizován trojrozměrností, která je využívána právě počítačovými hrami. Virtuální prostředí nás odpoutá od reality podobně jako čtení dobré knihy. V souvislosti s oběma formami (knihou a počítačovou hrou) používá pojem tzv. zanoření (immerse), kterého jsou schopni dosáhnout jak čtenáři, tak hráči. Pro vysvětlení tohoto konceptu se opírá o knihu *Jak se fikce dělá slovy* (Koten, 2013, s. 71-73).

Pojem immerse můžeme jinými slovy vysvětlit jako zaujetí při čtení. Ryanová vymezuje čtyři stupně takového zaujetí pro čtenáře. První stupeň definuje jako koncentraci, kdy se čtenář koncentruje na dané dílo, ale nepřestává se zároveň věnovat okolí, jehož dění stále vnímá. Druhý stupeň pojmenovává jako imaginativní angažovanost, při které se čtenář přesouvá do fikčního světa, přičemž si stále uvědomuje a rozeznává přítomnost nejen vypravěče, ale i samotného autora. Ve třetím stupni je čtenář zcela pohlcen fikčním (textovým světem), leč hluboko uvnitř ví, že je součástí svého aktuálního světa, nikoli toho textového. Tento stupeň je znám pod pojmem vtažení (enhancement). Naprosté uchvácení (addiction) neboli čtvrtý stupeň zahrnuje 1) čtenáře, kteří chtějí uniknout před realitou (nechtějí si ji uvědomovat), nebo 2) naprostou ztrátu schopnosti odlišit aktuální svět od fikčního. Není pochyb, že tyto čtyři stupně zaujetí bychom mohli rozpoznat také u hráčů počítačových her. Někteří chodí herním světem a

stíhají si při tom povídat s ostatními lidmi a ještě si vytvořit plány na následující týden, jiní jsou naopak tak pohlceni oním světem, že na všechno a všechny zapomínají, stírá se jim rozdíl mezi realitou a fikcí. Nebezpečí splývání reality a fikce představují MUDy, kde virtuální čas neustále plyne (viz kapitola Psychologické a sociální aspekty). Důkazem určitého stupně ponoření je i to, že hráči stráví u hry mnohem delší čas, než původně zamýšleli.

Vedle stupňů zanoření Ryanová upozorňuje na druhy zanoření. Jedním je prostorové zanoření, při němž se čtenář cítí jako bezprostřední svědek vyprávěných událostí. Prostorové zanoření u RPG her podporuje to, že hráč vystupuje za konkrétní postavu, ke které se ostatní postavy herního světa obracejí, komunikují s ní, vyprávějí jí. To, jaký osud například potká vesnici ve hře, záleží právě na rozhodnutí mé postavy (mě jako hráče). Časové zanoření jako další typ umožňuje čtenáři pocítit napětí a očekávání toho, co bude následovat. V příběhových hrách toto očekávání souvisí právě s možností volby a vlastního rozhodnutí. Mnohdy se hráč následně ptá sám sebe, jestli raději neměl zvolit jinou cestu. Emocionální zanoření jako poslední druh nás dovádí k prožití skutečných emocí, které cítíme velmi intenzivně (jako by se nejednalo o fikční svět).

Pro objasnění celého konceptu zanoření si Ryanová vypomáhá ještě tzv. fikčním přesoustředěním, které můžeme popsat jako bod zlomu, kdy čtenář (v našem případě i hráč) začne vnímat fikční svět jako svůj svět (svět aktuální) a začne o něm přemýšlet i v jeho různých alternativách. Při krátkém zamyšlení mi připadá, že u počítačových her je jednodušší se k tomuto bodu dostat. V příběhu se totiž hráč pomocí možnosti interakce podílí na rozhodnutí, která ovlivňují další vývoj (čili i podobu herního světa). Mnohdy má také možnost si v této chvíli hru uložit, později se k ní vrátit, zvolit jinak a sledovat, jak se celý svět díky tomuto jeho kroku mění. Tato zdánlivá volnost výběru dává hráči pocit, že fikční svět opravdu funguje jako svět aktuální. Přesvědčit k tomuto čtenáře knihy může být těžší, nicméně kniha zase poskytuje větší prostor fantazii a dává volnost širokému spektru možností a směrů.

2.6.2.3 Zvýšení zážitku ze čtení/ze hry

Kapitoly zmíněné výše mě přivedly k myšlence, co napomáhá zvýšení zážitku (následně tedy i ponoření se a flow-efektu) při četbě knihy a hraní hry? Které prostředky obě formy využívají? Čím navíc jednotlivé formy disponují?

Důležitým prvkem, který ovlivňuje náš zážitek při čtení a hraní her, jsou prekoncepty. Každý z nás vstupuje do tohoto procesu s životními a čtenářskými/hráčskými zkušenostmi. Tyto zkušenosti pak mohou zážitky umocňovat, stejně jako jim i mohou bránit. Spolu s prekoncepty sem vstupují také naše očekávání. Tato očekávání pak ovlivňují vnímání celého díla, prostřednictvím něhož dojde k jejich naplnění anebo zklamání. Za společný prvek, jež na nás v procesu četby/hry působí, lze považovat také formální stránku díla. U knihy mám na mysli několik složek: volba vhodné obálky, věnování, motto, prolog, způsob rozdělení textu na kapitoly a jejich následné rozložení, doslov, vysvětlivky, přílohy. Přílohy jsou podstatnou součástí také u knih žánru fantasy, u nichž jsou samotné texty často doplněné o rozsáhlé mapy světa, seznamy postav aj. Celkové uspořádání těchto jednotlivých složek tedy není náhodné, ale cílem zcela jistě je zapůsobit na čtenáře, přitáhnout ho, zaujmout. Pokud se to povede, náš zážitek se díky tomu může zintenzivnit (v opačném případě však utlumit). O formální stránce díla však můžeme přemýšlet i u počítačové hry. Pokud se pokusíme pojmut tuto oblast zeširoka, lze do ní zahrnout grafiku hry (jako paralelu k ilustraci u knih), způsob ovládání hry nebo možnosti nastavení hry. Samostatnou složkou je pak rozdělení na jednotlivé úrovně (v knize v této souvislosti hovoříme o kapitolách). U příběhových počítačových her však není výjimkou, že jsou rozděleny rovněž na kapitoly včetně úvodu (prologu, intra) a závěru. Určitých příloh se dočkáme i u hry a to často také v podobě tištěných map daného světa, plakátů či doplňujících informací ke hře. V určité rovině tedy není vyloučené uvažovat o společných bodech knihy a hry, které se podílejí na utváření zážitku.

Čím se naopak vyvolávání zážitků u obou forem liší? Při položení si této otázky jsem došla k závěru, že spisovatel (jakožto autor) má k dispozici pouze jeden prostředek, jímž jsou slova (textura). Pomocí nich se pak snaží vytvořit co nejpoutavější fikční svět. Následně je však nutné si uvědomit, že právě slova jsou prostředkem, který dává prostor pro rekonstrukci fikčního světa. Čtenář knihy se proto pro dosažení prožitku z četby spoléhá na text knihy a na svou fantazii. Ve zjednodušeném pohledu musí dojít k dialogu mezi autorem a čtenářem, v němž autor musí „poskládat slova“ tak, aby čtenář byl schopen konstituovat význam textu, na jehož základě pak může být vyvolán zážitek. Jak toho ale dosáhnout? Této problematice se věnoval také Wolfgang Iser, literární teoretik a jeden z tvůrců tzv. recepční estetiky, který vymezil struktury, jež řídí zpracování textů v recipientech. Pro přiblížení této problematiky se opřu o knihu Petra V. Zimy – Literární

estetika (1995). První rovinu, která se na tomto procesu zpracování podílí, Iser nazývá repertoár a je chápán jako paradigmatický aspekt textu, v němž literární text reaguje na neliterární systémy. Vnímá ho jako „systém literárních a mimoliterárních konvencí, norem a hodnot, které tvoří spojitost mezi literárním textem a neliterárními systémy (politika, náboženství, filosofie) společnosti“ (Zima, 1995, s. 257). O repertoár se opírá druhá rovina, textové strategie, které bere oproti repertoáru jako syntagmatický aspekt textu. Do jisté míry je lze ztotožnit se strategiemi a technikami používanými pro výstavbu textu. Zahrnuje sem tedy mj. „narativní techniky a vypravěčské perspektivy, které selekcí a fokalizací umožňují, aby určité prvky (postavy, situace, děje) vystoupily spolu se svými kontexty do popředí a jiné ustoupily do pozadí. Přitom dochází k fokalizacím a selekcím, za něž je v první řadě zodpovědný – díky své schopnosti měnit perspektivu – vypravěč“ (Zima, 1995, s. 258). Vypravěč tedy má schopnost upoutat čtenářovu pozornost tím, že v určité perspektivě učiní něco tématem, a tak osvětlí minulé děje, situace apod. Repertoár a různé textové strategie pak společně tvoří základ pro třetí rovinu – rovinu realizace (čtenářem). Čtenář je veden vypravěčem, aby neustále přehodnocoval své pohledy na jednotlivé postavy a situace, aby upravoval svá očekávání. Proces tohoto „vytváření smyslové podoby textu“ (Zima, 1995, s. 258) shrňme pod pojem realizace, která je postavena na neustále se měnícím vztahu očekávání a vzpomínky. Ve zpětném pohledu na Iserovo pojetí struktur, které se podílejí na zpracování textů čtenáři, si dovoluji tvrdit, že správně zvolené prostředky v jednotlivých rovinách mohou mít vliv i na intenzitu zážitku z četby.

Počítač však jako nové médium obsahuje oproti knize složku audiovizuality. Ta sice hráčům ubírá prostor pro vlastní pojetí fikčního světa, ale na druhou stranu se snaží svůj potenciál využít ve prospěch hráče. Důkazem toho může být užití hudby v počítačových hrách. Zvuková složka her se dělí na herní zvuky a herní hudbu a doplňuje složku vizuální i textovou. Není zde od věci také zmínit, že její mnohé funkce jsou totožné s funkcemi filmové hudby. Oba druhy hudby pracují s pojmy diegetický a nediegetický zvuk (hudba). Diegetický zvuk vychází z vizuálně reprezentovaného objektu. Pomáhá při motivaci hráče a jeho psychickém stavu (zrychlení/zpomalení tempa, hlasitost aj.), ale také zpřesňuje samotný příběh a jeho význam. Nediegetický zvuk oproti tomu odkazuje na událost nebo prostor mimo zorné pole hráče. Obecně lze tedy shrnout funkci herní hudby takto: „[...]podílí se na konstrukci prostředí hry, akcentuje pohyb hráče ve hře, slouží narativní linii hry (návaznost, jednota, informace, předjímání atd.), pomáhá ukotvit

hráče ve hře, do jisté míry kóduje emoce, symbolizuje konkrétní události a věci, simuluje systém odměn a trestů.¹³ Mimo to se také jedná o marketing. Samotný flow-efekt a zanoření podporuje především hudba abstraktní. „Vrcholně romantická hudba např. často pomáhá vyvolávat pocit účasti na velkém epickém příběhu, což nepřímo odkazuje k Wagnerovu pojetí hudebního dramatu. Z romantické hudební tradice převzala herní hudba princip Leitmotivu, coby znaku postavy, situace či nálady.“¹⁴ Herní hudba ovlivňuje nejen prožívání hry, ale podílí se také na tvorbě virtuálního prostoru a to několika způsoby: doplňuje fyzické aktivity hráče-postavy (zvuky chůze, vyndání zbraně z krytu) a zvuky prostředí (vrzání při otevírání dveří, spadnutí hrnku ze stolu), přechody z jednoho místa na druhé jsou často spojeny s konkrétní hudbou (pro každou lokaci je jiný motiv), dle intenzity také napomáhá v určení vzdálenosti. Zvýšení prestiže a důležitosti herní hudby přispívají také současné trendy: institucionalizace herní hudby (začíná se vymezovat jako samostatná oblast a je brána jako předmět studia), přesun profesionálních skladatelů filmové hudby k herní hudbě a přesun herní hudby do koncertních sál (přijímá status autonomní hudby).¹⁵

Snahu postihnout herní zážitky mají i sami tvůrci her, kteří se pokoušejí hry různými způsoby analyzovat. Jako příklad zde uvedu model MDA. Jedná se o neexaktní a zobecňující nástroj analýzy, který nelze použít jako rigorózní metodu pro strukturní analýzu her, ale na druhou stranu je často a hojně využíván pro otevření diskuzí o hrách a jejich kvalitách. MDA je zkratka pro herní mechaniky (mechanics), herní dynamiky (dynamics) a herní estetiku (aesthetics). Do herní mechaniky patří veškeré předměty herního světa, postavy, dialogy (obecně vše, co je ve hře k dispozici). Herní dynamika zahrnuje spojení herních mechanik a interakce hráče. Jinými slovy to, jak se hráč ve hře chová a nakládá s předměty a postavami herního světa. Herní estetika je potom spojení herních mechanik a dynamiky, čili samotný herní zážitek. K analýze hry pomocí tohoto modelu se sahá ve chvíli, kdy se chce postihnout emocionální naladění hráče při hře a zjistit, proč a jaká část hry hráče více či méně uspokojuje. Herní estetika se proto v tomto smyslu definuje jako „typologie emocionálních reakcí hráče, které u něj designér chce

¹³ FLAŠAR, Martin. Hudba a zvuk v počítačových hrách: od filmové k herní hudbě.

¹⁴ Tamtéž.

¹⁵ Tamtéž.

vyvolat“.¹⁶ Každá hra je potom charakterizována shlukem emocionálních reakcí hráče a ty vytvoří onu herní estetiku dané hry. Z výše zmíněné definice pocítujeme přítomnost něčeho, co bychom mohli označit jako designérskou záměrnost. Za paralelu designérské záměrnosti v oblasti literární tvorby by se dala považovat autorská záměrnost neboli tzv. sémantické gesto. Tento termín chápeme jako princip výstavby díla, jako významy a smysly, pomocí nichž autor vytváří smysluplnou jednotu díla. Ta se znovu navozuje aktivní účastí vnímatele. „Sémantické gesto prokazuje platnost hned dvojitým směrem: jednak jako významová intence navenek obráceného smyslu básnického díla, jednak jako konstitutivní činitel jeho vnitřní výstavby, která nese kromě všech sdělovaných významů (a v protikladu k nim) svůj vlastní význam sama v sobě – dává totiž pocit napětí utvářející se struktury všech složek díla“ (Jankovič, 2005, s. 68). Je tedy patrné, že jistý autorský úmysl a účel se odráží v obou formách – tedy v literární i počítačové. Nicméně díla obsahují i mnohé nezáměrné, to, co se vymyká záměrnosti a vědomému směřování autora. Vztahu záměrnosti a nezáměrnosti se věnoval také J. Mukařovský, jenž však upozorňoval, že rozkrytí tohoto vztahu není jednoduché (míním tím neustálé kolísání vnímatele mezi pocitem záměrnosti a nezáměrnosti). Tvrdil, že dílo můžeme vnímat jako znak, přičemž v tomto pojetí dílo působí na to, co je v nás sociálně a dobově podmíněno. To však k pochopení díla nestačí. Dílo musíme vnímat také jako věc, k čemuž nám dopomáhá právě složka nezáměrnosti, která působí na to, co je v člověku obecně lidské, dostává se do vnímatelovy osobnosti. Prvek nezáměrnosti vede k tomu, že „dílo stává se tak schopným vejít v intimní sepětí se zcela osobními zážitky, představami i city kteréhokoli vnímatele, působit netoliko na jeho duševní život vědomý, ale uvést v pohyb i síly vládnoucí jeho podvědomím. [...] vykonává vliv na osobnost vnímatelovu, na jeho zážitky atd.“ (Mukařovský, 1966, s. 97). Nyní se tedy nabízí úvaha, zda něčím podobným (určitou nezáměrností) disponují také počítačové hry? Mohou v sobě nést nevypočitatelné životní dosahy? Počítačové hry dokážou v hráčích vyvolat velice intenzivní zážitky, u nichž je však ve většině případů citelná přítomnost záměru designérů. Nejsem si tedy jistá, jestli u počítačových her můžeme mluvit o nezáměrnosti ve výše vysvětleném smyslu, ale na druhou stranu se nemohu zbavit dojmu, že počítačové hry by toho (někdy v budoucnu) mohly být schopny.

¹⁶ ZÁHORA, Zdeněk. MDA jako model pro strukturní analýzu digitálních her.

Je zcela zřejmé, že zážitek je důležitou složkou pro knižní i počítačové příběhy. Jako čtenáři i hráči ji u obou forem očekáváme, a pokud nám v jednotlivých dílech schází, jsme schopni je odložit.

2.6.3 Počítačová hra jako forma umění?

Jsou počítačové hry uměním? O umělecké stránce literatury není pochyb, stejně jako je s uměním neodmyslitelně spjata malířství, sochařství nebo hudba. O tom, zda do této skupiny zahrnout i počítačové hry, se vedou stále horlivější diskuze, do nichž se zapojují nejen sami herní tvůrci a kritici, ale také filmoví kritici, teoretici nových médií nebo filosofové, akademici a v neposlední řadě také sami hráči. Na toto téma (ať už pro zařazení počítačových her do sféry umění, nebo pro zásadní odmítnutí této formy jako umění) bylo vyřčeno mnoho různých argumentů. Jejich přehledem a ucelením se zabýval také Vojtěch Kolář ve svém článku „Jsou počítačové hry uměním?“ (2011), z něhož v této kapitole budu čerpat. Chtěla bych zdůraznit, že cílem této kapitoly není spor vyřešit, ale prezentovat a komentovat argumenty obou stran a tím přiblížit důležité body sporu. Důvodem, proč se touto otázkou ve své práci vůbec zabývám, je to, že počítačové hry v očích veřejnosti trpí oproti literárním dílům určitým znevýhodněním. V české společnosti jako by bylo třeba stále ospravedlňovat pozici počítačových her a to nejen v akademickém prostředí, ale také u většiny veřejnosti, která má vrytá pod kůži určitá kliše o jejich negativním působení. Jinými slovy literatura a počítačová hra nestojí na stejné úrovni, ačkoli jsou obě schopny vlastními způsoby a prostředky vytvářet fungující fikční světy. Možná že právě definování počítačových her jako formy umění by jim mohlo pomoci získat na vážnosti. Považuji tedy za podnětné se alespoň stručně této otázce věnovat.

Mezi první kritiky média počítačových her, kteří své názory zveřejnili, patřili filmoví kritici a teoretici herních studií (mnohdy sami jejich zakladatelé). Je pravdou, že to, jak se přijímaly počítačové hry a jak se na ně v současné době stále nahlíží, se často srovnává s počátečními rozpaky u vzniku filmu a filmového průmyslu. Možná z tohoto důvodu se k počítačovým hrám jako k možné formě nového umění mezi prvními vyjádřil v roce 2000 právě filmový kritik Jack Kroll. Kroll tvrdí, že počítačové hry nejsou uměním a že po tomto označení pahnou hlavně sami tvůrci, k čemuž přidává upozornění na masovost herní tvorby a na tržní cíle. Tyto argumenty se zdůrazňují i v současné době, je však otázkou, zda je vůbec brát jako relevantní. Spousta umělců se svou tvorbou přece

živí (a mnohdy za ni dostanou i velkou sumu peněz). Stejně tak masovost není argumentem, jelikož spousta uměleckých děl se stala bestsellery. Další výtku vůči počítačovým hrám Kroll směřuje na neschopnost vzbuzovat široké spektrum emocí (vzbuzování emocí je vnímáno jako jedno z hlavních poslání umění), jelikož vše je řádně předprogramováno. Myslím, že tento pohled zpochybňuje (ne-li přímo vyvrací) předchozí kapitola o zážitcích a prožívání četby i hry. Navíc v oblasti počítačových her je nepřehlédnutelné, že se tvorba her mnohem více zaměřuje na to, aby si hráči odnesli zážitky, hru si prožili. Do pozadí se tak dostává požadavek dosažení cíle (výhry nad strojem). Tato skutečnost souvisí i s tím, že řadu současných her nelze dohrát do konce.

O dva roky později se do veřejné debaty zapojil i Henry Jenkins (jakožto zakladatel herních studií), který zastává názor, že potenciál počítačových her ještě není zcela využit a že jako umělecká forma se teprve utváří, přičemž odkazuje například na diktát vizuality¹⁷, který je nutno překonat. V roce 2005 se veřejné diskuze zúčastnil také filmový kritik Roger Ebert (nepřímo reaguje na Jenkinse), který prohlásil, že počítačové hry nikdy nebudou uměním. Ačkoli později svůj výrok trochu zmínil, tak jeho hlavním argumentem proti počítačovým hrám se stal pro něj podstatný rozdíl mezi hrou a uměním: hra má svá pravidla, body, úkoly, výsledek a cíl. Hra jde dohrát/vyhrát. Oproti tomu umění lze jen prožít. To, že prožívání je nedílnou součástí počítačových her, zde už nemá smysl znovu rozebírat. Jak je to ale s pravidly, velice trefně vysvětluje sám Kolář (2011, s. 118): „To, že jsou pravidla pevnou součástí počítačových her, však není důvod, proč by nemohly být uměním. Všechny formy umění mají svá pravidla, která se v průběhu let, desetiletí a staletí proměňovala a stále proměňují. [...] Zdařilým porušováním pravidel se hranice umělecké formy vždy posouvají o něco dál.“ Takto hranice počítačových her posunul například herní designér Jason Rohrer, jenž se snaží své hry povznést nad povrchní zábavu. Jeho hry nejsou postaveny na simulaci reality, ale na metafoře lidského života v návaznosti na individuální zkušenost (pracuje s tématem nevyhnutelnosti smrti apod.). Ebert také vidí problém v interaktivitě (v podstatné složce počítačových her, jak jsem již výše předestřela v kapitole Interaktivita a variabilita), jež považuje za neslučitelnou s uměním. Tady je však na místě si povšimnout, že i jiné formy umění pracují s interaktivitou (divadelní představení, happeningy, slam poetry aj.).

¹⁷ Diktát vizuality – intenzivní práce tvůrců na vizuální stránce počítačových her a nedostatečné zaměření na její ostatní složky. Jenkins apeloval hlavně na vývojáře, aby pracovali s počítačovou hrou komplexněji.

Nakonec proč by vlastně počítačové hry nemohly být uměním, když v sobě zahrnují takové formy, o jejichž umělecké hodnotě se nepochybuje (text, hudba, obraz – počítačové hry obsahují i filmové stříhy)? A není oprávněnost otázky po umělecké hodnotě počítačové hry dostatečně opodstatněna už jen tím, že vyvolává řetězec reakcí a nekončící diskuzi?

Toto krátké shrnutí mělo poskytnout stručný vhled do sporu o uměleckou hodnotu počítačových her. Neméně zajímavé mi však připadají ty počiny, při nichž začínají být počítačové hry zahrnovány (prozatím se jedná spíš o snahy) do různých teorií umění. Pokusil se o to i filosof Grant Tavinor, který pracuje s modelem klastrové teorie umění (Kolář, 2011, s. 124-126). Tato teorie staví na východisku, že existuje určitá sada charakteristických vlastností, které lze danému objektu přisoudit, tzn., objekt je může a nemusí splňovat. Čím více jich však splní, tím se i zvyšuje pravděpodobnost, že bude považován širokým publikem za umění. Umění je tedy takový objekt, který: má pozitivní estetické vlastnosti (krása, půvab, elegance), je emocionálně expresivní, je intelektuální výzvou, je formálně komplexní a soudržný, má kapacitu přenášet složité myšlenky, je výrazem individuality, je cvičením tvůrčí představivosti, je výtvořem vysokého stupně zručnosti, přináleží zavedeným uměleckým formám, je produktem intence vytvořit umění.¹⁸ Tavinor dokazuje, že obecně jsou počítačové hry schopny tyto vlastnosti a podmínky splňovat. Upozorňuje, že se to však obtížněji dokládá na jednotlivých hrách. Pokud bychom se však podívali na konkrétní příběhové počítačové hry a vlastnosti zde zmíněné, zjistíme, že toto srovnání si přinejmenším zaslouží pozornost.

Diskuze o zahrnutí počítačových her do umění je problematická však už jen proto, že samotná definice umění či uměleckosti se neustále proměňuje, má své přístupy a teorie, je sociálním konstruktem. Klastrová teorie umění však není jedinou, jež byla spojena se světem počítačových her. Možnost propojení institucionální definice umění (autorem je filosof George Dickie) a počítačových her nastínil Zdeněk Záhora ve své diplomové práci *Umění kultury hráčů digitálních her* (2011). Dickie (2008, s. 81-90) ve své teorii pracuje s pojmem svět umění. Chápe jím rozsáhlou společenskou instituci, do níž veškerá umělecká díla patří. Svět umění je tedy instituce ve smyslu zaběhnuté praxe. Tento svět umění se skládá z jednotlivých systémů jako divadlo, malířství, literatura aj. Počet těchto

¹⁸ Jedná se o vlastnosti sestavené Berysem Gautem. Dennis Dutton pak tyto vlastnosti ještě dále doplnil. Pro účely naší práce však není třeba je dále rozebírat.

systemu nelze nijak omezit, každý má svůj historický vývoj, každý je rámcem pro prezentaci jednotlivých uměleckých děl. Tyto systémy se dále dělí ještě na různé podsystémy. Mohou vznikat zcela nové systémy, nebo se mohou podřadit pod již vzniklé, což zaručuje určitou pružnost světa umění. Jádro světa umění pak tvoří volně organizovaná, ale spřízněná skupina lidí (umělci, teoretici, filosofové, kritici, stejně tak ale i samotní návštěvníci atd.). Jednoduše lidé, kteří zajišťují a udržují chod světa umění. Dickie svou teorii umění staví na tom, že právě tento svět umění uděluje status umění jednotlivým objektům. Je poměrně problematické rozhodnout, kdy už byl status udělen, protože na to není žádná záruka. Ve své podstatě tato teorie nechává velký prostor pro nové formy umění i umělecká díla, pro překračování dosavadních hranic umění. Dickie také vyzdvihuje tzv. udělování statusu kandidáta na hodnocení. Myslím, že ve chvíli, kdy počítačové hry jsou předmětem debat a studií různých oblastí světa umění, je můžeme považovat za ty, které se této kandidatuře blíží. Nebo už jim byl tento status udělen?

Jak můžeme vidět, počítačové hry jsou dávány do souvislosti s uměním poměrně často. Na to, jestli budou přijaty do pomyslného světa umění, ještě neexistuje jednoznačná odpověď. Nicméně je zajímavé prozatím sledovat, jakými směry se argumenty pro a proti ubírají a hlavně – jakými směry se budou ubírat i nadále.

2.6.4 Ludologie vs. naratologie

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

Hry obecně (tedy ne pouze ty počítačové) jsou předmětem různých odvětví herních studií. Když se ale počítačové hry ukázaly jako společenský fenomén, který není pouhou chvilkovou záležitostí, ale jež se velice rychle rozrůstá a vyvíjí, bylo potřeba ho nějak uchopit a přistoupit k němu i z odborného hlediska. To však mohla učinit až generace, u níž jsou počítačové hry součástí sociálně-kulturních zkušeností. K podrobnějšímu vysvětlení vývoje přístupů budu čerpat ze studie Jaroslava Švelcha (2007, s. 7-8), která se zabývá počítačovými hrami a jejich místem v mediálních studiích.

V práci Švelch poukazuje na to, že první výzkumníci počítačových her se objevili v polovině devadesátých let dvacátého století a vyčlenili se především z oblasti literární teorie. Zabývali se hlavně schopností her vyprávět příběhy, prostorem, kde se příběh

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

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

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

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

2.7 Proč vytváříme adaptace?

Veškeré předešlé teorie, koncepty, myšlenky a úvahy, týkající se vztahu knih a příběhových počítačových her, mě donutily si vznést jednu otázku: Proč máme potřebu vytvářet k literárním dílům jejich počítačové adaptace a naopak? Odpověď zde není jednoznačná a stejně tak není možné se opřít o konkrétní výzkumy a studie. Zkusím tedy sama provést stručný náhled a zamyslet se nad důvody, které nás k adaptacím vedou.

Nejdříve se na tuto otázku zkusím podívat z hlediska samotných tvůrců, tedy spisovatelů a herních vývojářů. Není výjimkou, že si herní studio vybere literární dílo (ve většině případů se jedná o díla vícesvazková), požádá autora o svolení k adaptaci, veřejně začne avizovat, že se hra již připravuje, a poté ji s velkým očekáváním hráčů a kritiků uvede na trh. Hlavní motivací tvůrců pravděpodobně bude zisk. Počítají s tím, že literární forma už si vybudovala určité místo v literárním světě, takže zkusit přenést osvědčené dílo do počítačového prostředí se zdá jako jistota a výhodná možnost výdělku. Stejně tak nejspíš doufají, že by tyto počítačové hry mohly přivést i zájemce z řad fanoušků literárního díla nebo zcela nové hráče, kteří by si několika set stránkové dílo nepřečetli, ale alespoň si tedy zahrají stejnojmennou hru, protože jim to stačí. Na druhou stranu se tímto počinem tvůrci vystavují (možná i více než u jiných her) větším závazkům vůči potenciálním hráčům a jsou podrobena důkladné kritice, jelikož kritici tu mají co srovnávat. Důvodem, proč tvůrci sahají k literární předloze, by mohlo být i to, že nemusí vymýšlet nový fikční svět, ale jen uzpůsobí již vytvořený svět počítačovým potřebám. Ten už má své postavy, svá pravidla a podmínky, za nichž funguje, má svou historii, důležité události, konflikty, místa. Stačí je tedy vzít a lehce modifikovat. Nenechme se však mýlit představou, že počítačová hra je kopií knihy. Hra využívá námětů a všeho již zmíněného, zasadí příběh do onoho světa, i když si často právě příběh vymyslí svůj vlastní (ačkoli spjatý s předlohou). V něm však často najdeme odkazy právě na události z knih. Tvůrcům tak tato možnost adaptace nejspíš poskytuje dostatečné zázemí už vytvořeného světa, ale zároveň i dostatečnou volnost pro využití světa pro vlastní nápady, potřeby a tvorbu. A jak je to se spisovateli, kteří převezmou počítačovou hru a adaptují ji literárně? Zřejmě najdeme podobný bod v tom, že již zavedená hra představuje jistotu. Něco, co se už jednou osvědčilo v herním prostředí, by se dalo využít pro literární prostředí. Nevýhodu zde spatřuji v tom, že počítačová hra dala fikčnímu světu vizuální podobu (ačkoli pro nečtenáře, kteří k této adaptaci pak sáhnou, by to mohla být i výhoda). Prostor pro vlastní představivost je tu zatížen obrazovým zpracováním světa. V obou případech adaptací se zřejmě jejich tvůrci snaží rozšířit fikční světy již vytvořené. Lze to ale vůbec udělat? Je vůbec možné navázat na jednu podobu světa, když v její tvorbě pokračuje někdo jiný? Ačkoli oba typy tvůrců (tvůrci hry i spisovatel) vytváří z pohledu čtenáře/hráče „ten samý“ fikční svět, nikdy ho přeci nemohou vnímat naprosto totožně. Z hlediska teorie fikčních světů můžeme naprosto bezpečně říct, že se jedná o dva fikční světy. Fikční svět literární předlohy byl uzavřen ve chvíli, kdy autor knihu dopsal. Tvůrci

počítačové hry tvoří nový fikční svět, který může být s fikčním světem knihy spojen příběhem (a to se také většinou děje), ale nejen jím. To platí i pro opačný postup adaptace.

Nyní se tedy podíváme na otázku adaptace z hlediska čtenářů a hráčů. V jedné z předchozích kapitol jsem zmínila, že čtenáři mohou být zároveň hráči a naopak. Mohou, ale nemusí. Hodně hráčů RPG her je příznivcem literárního žánru fantasy. Čtenáři fantasy zase z množství žánrů počítačových her vybírají mnohdy RPG. Propojení čtenářů a hráčů je však kolísavé a nelze ho nijak paušalizovat. Pokud se pak jedná o adaptace, názory obou skupin se ještě dále tříští. Nabízejí se tedy otázky: Sáhne čtenář konkrétního literárního díla po jeho počítačové adaptaci? Proč ano a proč ne? Přečte si hráč počítačové hry i její knižní předlohu? Proč ano a proč ne? Vliv může mít i to, zda je prvotním dílem kniha (a následně je vytvořena počítačová adaptace), nebo počítačová hra (s následnou literární adaptací).

Pojďme se tedy zkusit zaměřit na jednotlivé důvody pro to, co nás (čtenáře a hráče) na adaptacích láká a co nás od nich naopak odrazuje. Čtenář/hráč je totiž také svým způsobem spolutvůrcem ve chvíli, kdy začne číst/psát, čímž rekonstruuje fikční svět.

Důvodem, proč čtenáře či hráče mohou lákat adaptace (nyní myslím v obou směrech: kniha -> počítačová hra, počítačová hra -> kniha), je možnost dalších zážitků a také to, že je „nalákala“ podoba fikčního světa. Z první zkušenosti už mají vytvořený obraz světa, rozumí mu, vědí, jak funguje, a líbí se jim. Proto v jeho poznávání chtějí pokračovat, i když se jedná o jinou formu zprostředkování a o jiný fikční svět. To úzce souvisí se zvědavostí. Zajímá je, co dál se v něm může stát. Důvodem může být jednoduše i to, že dotyčný je fanouškem daného díla a touží poznat vše, co se ho týká. Problémem může být, že všichni mají nějaká očekávání, která nemusí být naplněna, a dojde k jejich zklamání. U čtenářů se jedná především o to, že ve své mysli měli vytvořenou vlastní představu světa a jeho detailů. Nyní je tento svět vytvořen nově a přenesen do vizuálního obrazu, který samozřejmě jejich představě neodpovídá. Někteří čtenáři v souvislosti s tím zase nepromíjejí odchylky od předlohy (například v popisu postav nebo míst, ale také v chování jednotlivých postav). Hráčům u knih zase mohou chybět prvky typické pro počítačové hry, a tak knihu neshledají tak zábavnou, akční, dynamickou. Je také méně interaktivní (respektive jinak interaktivní), než jsou zvyklí. Nicméně alespoň to zkusili. Proč ale někteří čtenáři a hráči po adaptacích nesahají vůbec a ani je to nenapadne? Možným důvodem může být už samotný odpor k adaptacím (preferují primární formu).

Vedle toho se domnívám, že spousta z nich se nechce vzdát své dosavadní interpretace fikčního světa a nechce ji konfrontovat s jiným uchopením. Nechtějí měnit svůj pohled na postavy a na celý fikční svět vůbec. Adaptace by jim mohla tento pohled změnit, či ještě hůře „zkazit“. Tyto obavy však vycházejí nejspíš i z toho, že čtenáři/hráči neberou na vědomí, že se jedná o dva fikční světy. Předpokládám, že mnohdy při rozhodování hraje roli i věk nebo pohlaví. Generace, která nevyrostla na počítačových hrách, k nim nemusí mít vyvinutý tak úzký vztah jako ke knihám (nebo může žít v zajetí předsudků o počítačových hrách). Naopak velice mladí hráči, kteří u počítačů vyrostli, mohou obtížněji hledat cestu ke knihám. Nepovažuji to ale za pravidlo, jelikož znám starší a časté hráče RPG her stejně jako vynikající mladé čtenáře.

Samostatnou otázkou ohledně adaptací je jejich kvalita. Málokdy najdeme zdařilou předlohu i její adaptaci. Je nutné brát na zřetel, že se jedná o jinou formu vyjádření (kvalita literárního díla je posuzována jinak než kvalita počítačové hry, filmu nebo divadla). Pohled na adaptace někdy ovlivní i názor autora předlohy - autor sice dá souhlas k vytvoření adaptace, posléze se od ní však zcela distancuje, protože konečný výsledek neodpovídá jeho představám. Může mít pocit, že adaptace jeho původní dílo dezinterpretuje. Odmítavý postoj autora předlohy k adaptaci tak může zapříčinit negativní postoj k adaptaci a to často ještě před tím, než bude vůbec představena veřejnosti. V lepším případě se autor předlohy vyjádří pochvalně a adaptace je očekávána pozitivně naladěnou veřejností.

Na závěr této kapitoly bych chtěla zmínit ještě jeden aspekt, který má vliv na přístup k adaptacím, a tím je čtenář/hráč jako individualita. Každý z nás v sobě nosí čtenářské/hráčské zkušenosti, prošel si vývojem ve svém čtenářství/hráčství. To má zcela jistě vliv na to, co a jestli vůbec bude číst/hrát. Podobně si v životě procházíme různými obdobími, v nichž dáváme přednost různým věcem.

2.8 Tvorba fikčního světa a příběhu v něm

V této kapitole bych chtěla ukázat, že RPG počítačová hra je svým způsobem stejně jako literární dílo vyprávěný příběh (nativ), který se odehrává v určitém prostoru, v určité době a s určitými postavami, tudíž o nich lze uvažovat velmi podobně (ne však zcela totožně, protože se i přesto jedná o odlišné formy zpracování). Autoři RPG her stejně jako autoři literárních děl vytváří zcela nové příběhy v rozmanitých světech, jež fungují podle svých pravidel, ale hráč v roli postavy se jim musí umět přizpůsobit, aby se

stal plnohodnotnou součástí vytvořeného světa. Tím, že jsou zkonstruované příběhy zasazené do imaginárního prostoru/času, vznikají autonomní světy – fikční světy.

2.8.1 Co je to fikce

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

Cohnová sama se nejvíc přiklání k definici fikce jako nereferenčního narativu. Narativem se myslí „řada výpovědí, které pojednávají o příčinně spojeném sledu událostí týkajících se lidských (nebo antropomorfních) bytostí“ (Cohnová, 2009, s. 26). Adjektivum nereferenční tu znamená to, že „fikční dílo vytváří svět, k němuž referuje, samotným tímto referováním“ (Cohnová, 2009, s. 27). Jinými slovy, fikční dílo ustavuje vlastní svět, o kterém zároveň vypráví a odkazuje k němu. Nereferenční ovšem neznamená, že by fikce nemohla referovat i ke skutečnému světu. To totiž může, ale nemusí. I když se ve fikčním díle objeví odkaz na skutečný svět, pořád je to fikce. V literárních dílech a počítačových hrách se to projevuje například tak, že ve vytvořeném fikčním světě se odkazuje k historické osobě, události, ale i k městu nebo státu skutečného

světa. Za další vlastnost fikce Cohnová považuje to, že reference vedoucí mimo fikční text nemusí být přesná a zároveň že fikce nemusí referovat pouze ke skutečnému světu, ale i k jakémukoli jinému (např. k dalšímu fikčnímu, což u počítačových her není neobvyklé). Na základě tohoto vymezení je nám pak umožněno odlišit dva základní typy narativu. První typ pojednává o skutečných událostech a osobách, druhý typ naopak o imaginárních. Druhý typ je vlastní právě fantasy žánru i počítačovým RPG hrám.

2.8.2 Fikční svět

2.8.2.1 Vymezení fikčního světa

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

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

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

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

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

Ačkoli žádný fikční svět není nikdy stejný, lze u nich obecně stanovit určité vlastnosti, které jsou společné všem. Doležel fikční světy definuje jako neúplné (2003, s. 35), čímž je myšleno, že v textu, jenž fikční svět koncipuje, je omezené množství informací (jde o světy ontologicky omezené rozsahem). Jelikož však nám jako čtenářům připadají tyto informace dostatečné (proč nám tak připadají, vysvětlím v následujícím odstavci), lze svým způsobem fikční svět považovat za zaplněný. Uvědomme si, že není možné svět zcela vyčerpatečně popsat (to ale neznamená, že aktuální svět je omezený).

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

S výše zmíněným souvisí i otázka velikosti fikčních světů. Podle čeho posuzovat jejich velikost? Jak a čím ji vystihnout? Tři možné postupy (modely), jak zacházet s touto

problematikou, nabízí i Thomas G. Pavel v knize Fikční světy (2012), přičemž si je vědom rezerv a nepřesností u jednotlivých možností, na které také upozorňuje. První možný postup pracuje s předpokladem, že fikční světy jsou různě velké, podle toho také přiměřeně znázorněné v textu a správně vnímané čtenářem. Podle tohoto vymezení pak velikost fikčního světa odpovídá množství (rozměru) textu. Tento model lze demonstrovat na rozdílu rozsáhlých eposů, které popisují velká univerza, a krátkých povídek, které se zaměřují na menší životní úseky. Druhý model stanovuje tzv. maximální fikční svět, který si můžeme představit jako „obecnou fikční doménu, kam lidé posílají žít své fikce, nebo mu můžeme přiznat kulturní jedinečnost coby imaginární pevnosti daného období, anebo také můžeme každému fikčnímu textu udělit právo postulovat svůj vlastní fikční svět“ (Pavel, 2012, s. 137). Pavel považuje za výhodné dívat se na fikční světy hlavně z hlediska druhého modelu, ale zároveň přiznává, že v určitých situacích není možné počítat s existencí jednotného světa imaginace. Dokládá to na vědeckofantastické literatuře, jež vytváří úplně nové světy. Podobně lze uvažovat i o fantasy. Ta také tvoří a popisuje rozlehlá univerza. Třetí model vychází z předpokladu, že fikční světy mají stabilní rozměry, jež jsou naznačeny v literárních textech (i když nedosáhnou své maximálnosti). Ať už se přikloníme k jakémukoli modelu, vždy počítáme s tím, že „připuštění různých velikostí fikčních světů s sebou nese, že mohou být bohaté nebo chudé, více či méně úplné“ (Pavel, 2012, s. 145).

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

2.8.2.2 Možnosti narativních světů

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

Nejdříve vzniká obecná říše bez času, v níž neexistuje pohyb a nic se v ní neděje. Doležel ji pojmenovává jako svět stavů, kde jsou veškeré předměty neměnné a vztahy

mezi nimi taktéž. Poté do světa přichází nová entita zvaná přírodní síla, která uvádí svět stavů do pohybu, nastávají v něm změny, svět se dynamizuje, ale stále je reprezentován pouze neživými předměty. Teprve po těchto entitách přicházejí na řadu entity živé – osoby, jež už mají nějaký svůj duševní život, který promítají do svého tělesného života, vytvářejí nové předměty, podněcují události (Doležel, 2003, s. 45-46). Díky osobám je svět kompletní, může fungovat a konstruovat příběhy.

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

2.9 Narativní kategorie ve fikčním světě literárního díla a počítačové hry

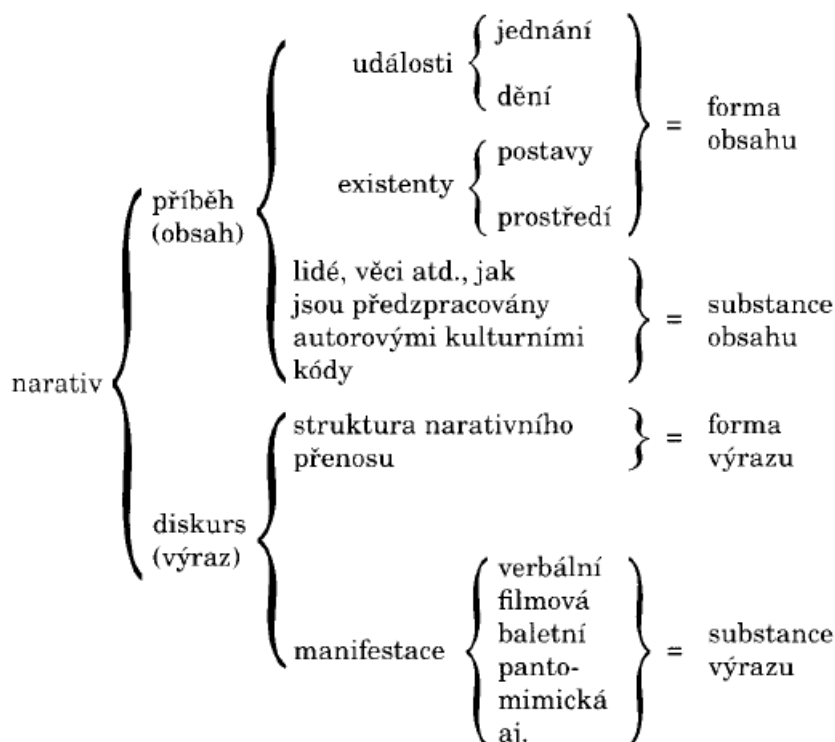
Nyní se budu věnovat jednotlivým naratologickým kategoriím, přičemž se jimi budu zabývat nejen z hlediska literárního, ale pokusím se je uchopit také z hlediska příběhových počítačových her (tedy RPG žánru). Narativní dimenze je oproti například aspektu grafickému, psychologickému aj. dosud ve studii her (ale hlavně v jejich tvorbě) podceňovaná, ačkoli se mnohdy vnímá jako nejdůležitější. D. Bína (2012, s. 51) si stěžuje na to, že počítačové hry zatím neumí využívat svého potenciálu a v podstatě pouze napodobují dřívější komunikáty, hlavně knižní a filmové. V návaznosti na tyto úvahy pak vyzývá ke studiím, které by navrhly, jak se k počítačovým hrám postavit, aby bylo možné postihnout míru narativity v každé jednotlivé hře.

Ačkoli následující část práce bude rozdělena do kapitol podle jednotlivých kategorií, je nutné počítat s tím, že je nelze jednoznačně oddělit, jelikož spolu vzájemně úzce souvisí a ovlivňují se.

2.9.1 Narativ

Nejdříve považuji za vhodné vyjasnit si pojem narativu, se kterým naratologie pracuje. Obecně lze narativ definovat jako množinu událostí příběhu, který je uspořádán skrze diskurs a zároveň manifestován médiem. Konkrétněji lze tedy narativ rozdělit na dvě složky: příběh a diskurs (dle strukturalistů, formalisty používané také pod termíny fabule a syžet). Příběh zahrnuje veškeré události a existenty (postavy, prostředí, věci aj.),

diskurs chápeme jako prostředek/způsob reprezentace obsahu. Pro ilustraci a úplnost použiji diagram převzatý od S. Chatmana.¹⁹



V souvislosti s počítačovými hrami se můžeme setkat také s pojmem interaktivní narativ, jehož definici jsem již uvedla v kapitole Interaktivita a variabilita, nicméně i takový narativ se skládá z výše uvedených složek. Narativ v podobě příběhové počítačové hry však navíc ještě kromě roviny narativní obsahuje rovinu ludální. Aby tedy došlo k tzv. naplňování narativu, musí hráč projít určitými událostmi a v určitém pořadí. „Hráč realizuje narativ, jestliže splňuje předepsané složky v narativní rovině hry, jestliže naopak „tápe“, dostává se do roviny ludální. Ludální rovina narativní digitální hry je obvykle plná akcidentů, které se snaží recipienta/hráče navést k narativní linii“ (Suk, 2012, s. 158).

2.9.2 Příběh

Příběh tvoří hlavní složku každého narativu. O tom, co už je a co ještě není příběh, se však vedou diskuse. Někteří teoretici (např. Barthes) vidí příběh ve spojení nejméně dvou chronologických událostí. Oproti tomu jiní (G. Genette) považují za příběh už jedinečnou akci nebo událost. Důležitým aspektem u obou případů je však určitý přechod od počátečního stavu k finálnímu stavu. Obecně tedy příběh charakterizujeme jako sled

¹⁹ CHATMAN, Seymour. *Příběh a diskurs. Narativní struktura v literatuře a filmu*, s. 25.

procesuálních i statických událostí, které jsou podmíněny kauzalitou a časovostí. Konkrétně pak příběh představuje „kontinuum událostí předpokládající úplný soubor všech myslitelných detailů, tj. těch detailů, které si lze představit na základě běžných zákonů fyzického univerza. V praxi jde ovšem o to kontinuum a ten soubor detailů, které čtenář skutečně vyvodí, a vzniká zde tedy prostor pro rozdíly v interpretacích“ (Chatman, 2008, s. 25). Příběh svým způsobem vlastně rekonstruujeme z textu.

2.9.2.1 Události a uspořádání příběhu

Z výše zmíněného vyplývá, že události a zároveň jejich uspořádání hraje velkou roli pro utváření příběhu a při působení na recipienta (hráče, čtenáře). Událost se pojímá jako základní jednotka příběhu, kterou reprezentuje změna stavu. V tomto pojetí se potom dělí na jednání (akce) a dění, přičemž dochází k propojení s postavami (v případě, že tomu tak není, je nutné přítomnost postavy vyvodit). Při jednání jsou původci události existenty (postavy, prostředí), při dění jsou naopak existenty trpěteli (Chatman, 2008, s. 44-45). Událost podmíněná změnou stavu v sobě nese tedy soubor možností, jak se příběh bude dále vyvíjet. Autor literárního díla jednu možnost vybere a pokračuje v příběhu (v navazování dalších událostí). Tímto způsobem pak vytvoří narativní svět. Počítačová RPG však v některých místech dává svým hráčům na výběr, ačkoli samozřejmě v omezeném měřítku. Jako příklad uvedu situaci, kdy je postava napadena nepřítelem. Tato situace se může vyvíjet mnoha způsoby (postava bude bojovat a vyhraje/zemře, postava uteče, postava nepřítele uplatí atd.). Autor však rozhodne, že postava s nepřítelem bojovat nebude a uteče. Ačkoli čtenáři se tento způsob řešení nelíbí, nesouhlasí s ním, rozzlobí ho apod., musí ho přijmout jako daný a respektovat ho. U RPG je v určitých případech prostor pro rozhodnutí ponechán na hráči, ale i zde jsou samozřejmě omezení (možností může být třeba deset, ale hráč si vybírá ze třech možných a navržených autory hry). Na základě tohoto rozhodnutí se pak události vyvíjejí dál a hráč musí počítat s důsledky svých rozhodnutí. Za výhodu hráč může považovat to, že pokud v dalším průběhu hry není spokojen s tím, kam ho vedou jeho rozhodnutí, vrátí se zpět do výchozí situace a zkusí volit jinou variantu. Redukce možností na určité množství variant dle mého pomáhá zachovat přehlednost samotného příběhu.

Události ve svých významech však nestojí na jedné úrovni. Obvykle se rozlišují události jádrové a satelitní. Jádrové události tvoří klíčové body dalšího vývoje příběhu,

v podstatě mají charakter „buď, a nebo“ (nesou v sobě možnost výběru). Pokud dojde k vynechání jádrové události, poruší se tím logika příběhu. Oproti tomu události satelitní lze vynechat a nenarušit tím příběhovou logiku, ačkoli se narativ ochudí např. z hlediska estetického. Satelity předpokládají existenci jader, protože je rozvíjejí (možnost výběru jako jádra však nenesou) (Chatman, 2008, s. 54-55).

Jakým způsobem klasifikovat události v příběhových počítačových hrách? Určitě nám i zde pomůže rozlišení na jádra a satelity. Existují zde klíčové události, které tvoří hlavní linii příběhu a jsou ve vzájemném vztahu logiky a kauzality. I tady je přítomna možnost výběru, při níž hráč cítí, že to, jak se rozhodne, je zásadní pro další vývoj hry. Jádrové události mohou být však různých typů. Za prvé se jako hráč sám rozhodnu, jakou variantu zvolím, od čehož se odvíjí následné události. Za druhé mohou být jádrové události reprezentovány tzv. cutscénami. Cutscénu lze popsat jako filmový střih/filmovou scénu, při níž hráč dočasně ztrácí svou interaktivitu (není schopen zasahovat do toho, co se právě děje). Ke spuštění této tzv. filmové cutscény zavedá příčinu sám hráč tím, že završí určitou část hry. Někdy tyto cutscény oddělují jednotlivé kapitoly hry a hráč v nich zároveň získává další informace k plnění svých úkolů a postupů ve hře. Filmové cutscény mohou trvat až několik minut (Suk, 2012, s. 159).²⁰ Za třetí jádrové události jednoduše proběhnou bez ztráty hráčovy interaktivity, ale také bez možnosti ovlivnění toho, jak se hráč jako postava zachová (je postaven před hotovou věc). Vedle těchto jádrových událostí jsou RPG hry často naplněny velkým množstvím událostí satelitních. Oproti literárním dílům však i ony disponují možnostmi výběru, ačkoli rozhodnutí nejsou tak zásadní. Základní rozdíl spatřuji v tom, že u spousty z nich je možné se rozhodnout, jestli se do nich hráč chce vůbec pouštět. Vidíte tedy možnost, která je ve hře realizovatelná, ale jako hráč ji nemusíte vůbec rozvinout, můžete ji nechat nedotknutou. Na tomto místě pak vyvstává otázka, jestli rozhodnutí neúčastnit se bude mít vliv na vývoj jádrových událostí, tedy i celého příběhu. Z pozice definice satelitů v literárním díle bychom jasně odpověděli, že ne. Myslím si, že u počítačových her to tak být nemusí a ovlivnit je to může, i když ne nijak převratně. Pro lepší pochopení uvedu příklad: hráč jako postava se rozhodne v příběhu udělat dobrý skutek a odvést chlapce k jeho tatínkovi. Jako bonus dostane od tatínka za tento čin zapláceno. Z pohledu ostatních událostí a celého příběhu

²⁰ Vedle filmových cutscén se rozlišují ještě tzv. dramatické cutscény, které na rozdíl od těch filmových neslouží k samotnému posunu ve hře, ale jejich úkolem je zvyšování napětí. Zároveň trvají v řádu jen několik desítek vteřin.

se jedná o nevýznamnou epizodu, kterou si většina hráčů ani nemusí projít. O dvě kapitoly dále se však v rámci plnění hlavního úkolu (jádrová událost) setkám s postavou tatínka v roli hlídače vězení, do kterého se potřebuji dostat. Pokud bych jako hráč neprošla satelitní epizodou, nebudu postavu tatínka znát a zřejmě budu muset vymyslet způsob, jak se přes něj do vězení dostanu (to mě může odkázat opět na vedlejší úkol). Pokud jsem mu však přivedla chlapce, pozná mě a z vděčnosti mě pustí přímo dovnitř. Ačkoli se tedy jedná o satelitní událost, nepodstatnou pro jádrové události, tak u ní určitou spojnici s jádrem můžeme najít. U velkého množství satelitních událostí platí to, že pokud se hráč rozhodne si ji projít, v jejím průběhu se mu naskytne velice málo možností volby (nebo také žádná). Obecně velký počet satelitních událostí lze zaznamenat jednak u žánru fantasy v literatuře, jednak u žánru RPG v počítačových hrách.

Události neslouží vždy pouze jako posuvné body v příběhu, ale utváří také např. charaktery postav či prostředí. Pro upřesnění a zhodnocení významu jednotlivých událostí v literárním díle, ale i v počítačových hrách nám může pomoci také soubor pěti kritérií W. Schmida. Pro stručný přehled těchto atributů budu čerpat z knihy T. Kubíčka, J. Hrabala a P. A. Bílka *Naratologie: strukturální analýza vyprávění* (2013, s. 43-45). Prvním je relevance události, při níž se posuzuje závažnost pro vývoj příběhu a význam pro postavy. Neočekávanost události jako druhé kritérium. V tomto případě dochází k porušení rámce očekávání – stane se něco, co jsme nepředpokládali. Tuto neočekávanost autor může ještě záměrně oslabovat. Někdy ji však oslabí například žánrové zasazení (v žánru fantasy stejně jako v žánru RPG se často stává, že postavy mění svou podobu, zmizí, znovu ožijou apod., proto nás to jako čtenáře-hráče příliš nepřekvapí). Do třetího kritéria spadá konsektivita/ účinnost změny, kterou posuzujeme, jestli daná událost ovlivnila pouze postavy (jaké a kolik), nebo uspořádání celého narativního světa (změna hodnot ve světě, norem, chování). Tato tři kritéria jsou bezvýhradně použitelná na obě formy, kterými se v této práci zabývám. Nevratnost události jako čtvrté kritérium už stojí za zvážení. Činy, jež nelze změnit i přesto, že zásadně určují další vývoj příběhu, a jež by se mohly vyvíjet jinak, pokud by klíčové události proběhly jinak. Přesně to totiž počítačové hry umožňují, čímž umožňují i zajímavou hru s příběhem. Hru si lze během hraní uložit (téměř v jakékoli situaci, až na výjimky při bojích nebo rozhovorech) a kdykoli se k těmto pasážím vracet. Podobného principu vracení se využívá také filmová tvorba. Pokud se však hráč rozhodne nevyužít tuto možnost, pak pro něj událost může mít význam nevratnosti. Páté kritérium zahrnuje

neopakovatelnost události, leč u počítačových her o opakování události uvažovat můžeme a to i bez porušení jejího kontextu. Řekněme ale, že mnohačetné opakování zde ztrácí svůj význam pro samotnou hru. Události literárních děl i počítačových je možné nahlížet z hlediska těchto pěti kritérií s tím, že poslední dvě kritéria si zaslouží modifikaci pro počítačové hry.

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

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

Obě formy (literární dílo i počítačová hra) tedy obsahují množství událostí (jádrových a satelitních), které jsou v rámci zachování chronologie a kauzality uspořádány v příběh, jenž je následně vyprávěn.

2.9.2.2 Struktura příběhu

Dosud jsem se věnovala zkoumání událostí a příběhu v literárním díle a v počítačové hře. Lze ale vypožorovat určitá pravidla v literárních dílech žánru fantasy a v počítačové hře žánru RPG a najít tak hlubší strukturu příběhu? Pokud bychom si žánr

fantasy zkonkrétnili na epickou/vysokou/heroic fantasy a žánr RPG na ten samý typ fantasy, ale zobrazený médiem počítačové hry, pak bychom mohli určitý vzor vidět v práci V. Proppa, který se zabývá různými schémata a postupy v kouzelných pohádkách, už jen proto, že samotná fantasy se svým způsobem z mýtů a pohádek vyvíjí a sama o sobě na pohádkovosti staví.²¹

V. Propp staví svou práci na srovnání syžetů u kouzelných pohádek, přičemž se snaží vyčlenit jejich určité součásti a podle nich a jejich vzájemných vztahů a vztahů k celku vytvořit popis pohádky. Operuje s tím, že pohádky obsahují veličiny proměnlivé a stálé. Za proměnlivé označuje pojmenování (včetně atributů) osob, za stálé činnosti těchto osob, které nazývá funkce. Podle těchto funkcí jednotlivých osob tedy pohádku nadále zkoumá. Funkci definuje jako „akci jednající osoby, vymezenou z hlediska jejího významu pro rozvíjení děje“ (Propp, 1999, s. 27). O funkcích lze dále říci, že jako základní součásti pohádky jsou to prvky stabilní, jejich počet je omezený a jejich posloupnost je vždy totožná. Ovšem neplatí, že všechny pohádky obsahují všechny funkce (celkem jich Propp vymezil třicet jedna). Pro upřesnění a určení některých funkcí je nutné podívat se na důsledky a teprve na základě toho funkci určit. Propp ale zároveň zdůrazňuje, že v průběhu děje se neodrážejí city a záměry jednotlivých osob. Funkce se dále sjednocují do okruhů jednání, které odpovídají vykonavatelům (Propp, 1999, s. 70):

1. Okruh jednání *škůdce*. Tento okruh zahrnuje škůdcovství, boj nebo jiné formy zápasu s hrdinou, pronásledování.

2. Okruh jednání *dárce*, který zahrnuje přípravu předání kouzelného prostředku, vybavení hrdiny kouzelným prostředkem.

3. Okruh jednání *pomocníka*. Tento okruh zahrnuje prostorové přemístění hrdiny, likvidaci neštěstí nebo nedostatku, záchranu před pronásledováním, splnění těžkých úkolů, transfiguraci hrdiny. Pomocníci se dají rozdělit do tří skupin: univerzální pomocníci (jsou schopní plnit všech pět funkcí), dílčí pomocníci (jsou neschopní plnit všech pět funkcí, ale několik z nich ano), specifictí pomocníci (plní pouze jednu funkci).

4. Okruh jednání *carovy dcery a jejího otce*, který obsahuje ukládání těžkých úkolů, označení, odhalení, poznání, potrestání druhého škůdce, svatbu.

²¹ Na souvislost počítačových schémat se schémata Proppovými upozorňuje také V. Praks v knize *Computerová naratologie*.

5. Okruh jednání *odesilatele*. Do tohoto okruhu patří pouze odeslání jako spojovací moment.

6. Okruh jednání *hrdiny*, který zahrnuje začátek protiakce a odchod za účelem hledání, reakci na požadavky dárce, svatbu.

7. Okruh jednání *nepравého hrdiny*. Tento okruh zahrnuje jako předešlý okruh zahájení protiakce a odchod a vedle toho ještě neoprávněné nároky.

Okruhy tímto vymezením zároveň ustanovují sedm jednajících postav pohádky, přičemž mohou nastat tři situace: a) okruh jednání přesně odpovídá postavě b) jedna postava zahrnuje několik okruhů jednání c) jeden okruh jednání se rozděluje mezi několik postav. Důležitým aspektem Proppova rozboru jsou také tzv. dějové sledy (posloupnost funkcí) a způsob jejich spojování. Pro účely naší práce však není potřeba věnovat se podrobně jednotlivým možnostem. Zajímavé je taktéž Proppovo zkoumání těchto sledů z hlediska utváření jedné, nebo více pohádek.

Jak tedy tento přístup uchopit pro žánr fantasy a RPG? Co je zde společné a co by potřebovalo modifikovat/uzpůsobit? Z obecného pohledu můžeme i u těchto žánrů mluvit o určité schematičnosti s veličinami stálými a proměnnými. Jelikož není relevantní zde srovnávat všech třicet jedna funkcí pohádky s fantasy (přeci jen se jedná o odlišné žánry), pokud bychom byli důslední a provedli důkladnou komparaci a analýzu, zcela jistě bychom mohli velké množství z nich použít i pro naše žánry. Jelikož RPG hry jsou založeny na aktivním podílení se hráče na tvorbě příběhu a jeho počínání ovlivňuje složení událostí, předurčují se (nebo spíše zavazují se?) tímto možná k větší schematičnosti než knihy. Určitá schematičnost totiž napomáhá nerozpadnutí se celého příběhu do nelogických ramen a nedokončených úkolů. Rozdíl oproti pohádkám zde však vidím v tom, že city a záměry postav těchto žánrů se v průběhu děje odrážejí. Ačkoli je to patrné i v knižních fantasy, v počítačových verzích může hráče tvrdohlavost postavy nebo jeho špatné a urážející jednání s ní zablokovat buď pouze dočasně, nebo napořád (v tomto případě hráč musí najít jiné řešení této situace).

Co se týče kategorizace postav vyplývající z okruhů jednání, tak lze vysledovat podobnost pohádek a fantasy/RPG už jen z toho důvodu, že postavy fantasy jsou do jisté míry také archetypální (viz výše kapitola o fantasy žánru). Nepochybně můžeme počítat s postavou hrdiny a pomocníka spolu s pro ně vymezenými funkcemi. K pomocníkovi bychom ještě mohli doplnit alternativu skupiny pomocníků, jelikož hrdina se na cesty

vydává buď sám a pomocníka (pomocníky) potkává v průběhu, nebo už s ním (s nimi) jde od začátku. Postava škůdce je pro fantasy postavou nepostradatelnou, často se jich dokonce objevuje i více. Jejich funkce zůstávají beze změny. Postavy carovy dcery a jejího otce jsou typickými pro ruské pohádky, tudíž je pod těmito názvy v žánru fantasy či RPG hrách nenajdeme. Nicméně z pohledu okruhu jednání zastupuje carova dcera funkci, kterou může hrát jakákoli postava, která vystupuje jako objekt, jenž musí být zachráněn (popřípadě představuje odměnu). V této souvislosti je to funkce pro naše žánry nepostradatelná. Obdobně vnímejme i funkci jejího otce. Odesílatel jako spojovací moment určitě do základny fantasy i RPG her patří, jelikož se jedná o zadavatele úkolu. Navrhují však, aby se rozšířil okruh jeho jednání, poněvadž se může stát, že se ještě v průběhu děje objeví. Otazník zůstává u postavy nepravého hrdiny, u něhož se domnívám, že fantasy ho pro vymezení okruhů jednání (ve smyslu sdružování funkcí) může postrádat. V souvislosti s tím by pak bylo zajímavé zamyslet se nad tím, zda by se nedaly najít ještě další okruhy jednání propojené s konkrétními postavami. Pozornost by si dle mého zasloužila i oblast ženských postav a jejich funkcí. V RPG hrách (možná i ve fantasy) totiž může mít vliv na rozhodnutí právě fakt, že se v určité situaci jedná o ženskou postavu (hrdina podlehne svodům ženy apod.).

Cílem této úvahy o propojení schematicnosti pohádky a fantasy nebylo „napasovat“ Proppovy systémy a postupy na žánr fantasy, ale spíše upozornit na možnou blízkost těchto žánrů a na zajímavost tohoto tématu. Z výše zmíněného totiž vyplývá, že základní schémata postav jako funkcí, které jsou určeny svým okruhem jednání, jsou platná i pro tuto oblast narativních světů. Důkladná analýza a následné srovnání by však vydalo na samostatnou práci.

2.9.3 Vypravěč a vyprávění

Nyní se budu zabývat kategorií vypravěče. Vypravěč je obecně definován jako ten, kdo promlouvá. „Vypravěč je primárním informátorem o příběhu i o vlastním narativním aktu.“ (Peterka, 2007, s. 209) Vypravěč se považuje za hlavní narativní kategorii a to z toho důvodu, že svým působením v příběhu sjednocuje časové a prostorové vztahy, určuje, kdy a jak se do příběhu zapojí vyprávění ostatních postav, nastavuje pojetí skutečnosti a obecně platné normy. Způsoby vyprávění rozvrhují „vzhled“ fikčního světa (Kubíček, 2007, s. 111). Narativní texty nám o vypravěčích poskytují informace, jejichž množství se však může lišit. Odkryté vypravěče nazýváme

takové, z nichž si vytváříme fikční osobu a přemýšlíme o jejím jednání, motivacích, úmyslech apod. U skrytých vypravěčů nás texty nutí přemýšlet nad tím, kdo vůbec k nám promlouvá, proč říká to, co říká, a co ho k tomu vede. Neumíme je uchopit jako konkrétní fikční osoby (Kubíček, Hrabal, Bílek, 2013, s. 125). Toto základní rozlišení je doplňováno ještě klasifikacemi dalších teoretiků, které se však liší.

V průběhu vývoje se pojetí vypravěče všelijak odlišovalo a ustavovaly se různé teorie a vymezení jednotlivých typů. Mezi základní rozdělení patří rozlišení G. Genetta na vypravěče heterodiegetického (vypravěč se neúčastní příběhu, někdy se mluví o *ex-formovém* vyprávění) a vypravěče homodiegetického (vypravěč je postavou příběhu, také tzv. *ich-forma* vyprávění) (Kubíček, Hrabal, Bílek, 2013, s. 128-133). Heterodiegetický vypravěč v sobě nese dva podtypy. U prvního podtypu mluvíme o tzv. vševědoucím vypravěči, který nejen že ví o všem, co se stalo, ale zároveň informuje o úvahách postav, o jejich motivacích, případně už teď zná následky činů jednotlivých postav. Vedle něj pak stojí podtyp objektivního vypravěče, jenž také sděluje vše, ale nic nekomentuje a nehodnotí. Homodiegetický vypravěč taktéž zahrnuje dva podtypy. Autodiegetický jako typ první se vyznačuje tím, že zastává roli hlavní postavy a z tohoto pohledu nadále informuje o svých pocitech, komentuje události a hodnotí je, objasňuje důvody svých rozhodnutí a jednání. Hledisko sdělení se zde však omezuje pouze na tuto jednu postavu. V případě, že tento typ vypravěče užívá retrospektivy, vyčleňuje v souvislosti s tím D. Cohnová ještě dva způsoby, jak se může zachovat k svému mladšímu „já“. V *disonantním* vyprávění se od něho distancuje a upozorňuje na pozdější znalosti, v *konsonantním* vyprávění se s ním ztotožňuje a své pozdější znalosti sem nevkládá. Druhý podtyp se nazývá vypravěč-svědka a jako postava fikčního světa také vypráví o událostech, ale o takových, které souvisejí s jinými postavami.

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

faktoru, který příběh ovlivňuje, jelikož nespolehlivé vypravěče lze zaznamenat nejen ve fantasy, ale i v příběhových počítačových hrách.

Z pozice vypravěče a příběhu se nabízí uvažovat také o rovině (rovinách) vyprávění. Do vyprávěného příběhu totiž může vstoupit jiný vyprávěný příběh (a nemusí být pouze jeden). G. Genette pro tyto případy vytvořil klasifikaci vypravěčů. Extradiegetický vypravěč se stává původcem první (a zároveň výchozí) roviny vyprávění, intradiegetický vypravěč je postavou v první rovině vyprávění a je původcem druhé roviny vyprávění. Ačkoli se tento popis vztahuje pouze na dvě roviny vyprávění, narativní text může obsahovat v podstatě jakékoli množství rovin vyprávění. Velký počet příběhů vycházejících z první roviny vyprávění lze pozorovat právě u žánru fantasy.²²

Jak je to s vypravěčem a vyprávěním v počítačové hře? Jak už jsem několikrát předestřela, i počítačové hry jsou vyprávěným příběhem, který je hráčům v průběhu hry představován s tím rozdílem, že se na jeho tvorbě mohou sami podílet. Stejně jako literární dílo potřebuje svého vypravěče, kterému poskytuje různé možnosti vyjadřování se, tak i počítačové hry mají své způsoby vyprávění, které čerpají právě z teorie literatury. V některých formách počítačových her se jeho role redukuje (to lze vidět také např. u divadelních her), v jiných si zachovává zřetelnou podobu. Tímto tématem (vyprávěním v počítačových hrách) se zabývá i Vítězslav Praks ve své knize *Computerová naratologie* (2010, s. 48-55), o níž se opřu v následujícím výkladu.

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

²² S ohledem na výše zmíněnou kategorizaci vypravěčů považuji za vhodné zde ještě zmínit, že G. Genette následně zkombinoval tyto typy vypravěčů a vytvořil z nich čtyři typy: extradiegeticko-heterodiegetický vypravěč, extradiegeticko-homodiegetický vypravěč, intradiegeticko-heterodiegetický vypravěč a intradiegeticko-homodiegetický vypravěč.

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

U žánru RPG dokonce někteří teoretici mluví o přeměně vypravěče v tzv. dějmistra (termín se zažil především v oblasti nepočítačových her na hrdiny). „Děj mistr kontroluje děj především ovládním či hraním vedlejších, epizodních postav. Pro prostředí počítačových her je tudíž dějmistrovský typ vypravěče zcela ideální, možnosti počítačového programu simulovat libovolný počet postav včetně jejich interaktivního vystupování vůči postavě rozvíjené hráčem jsou prakticky neomezené.“ (Bína, 2012, s. 19) Ačkoli zde tedy mluvíme o určité změně kategorie vypravěče u počítačových her, dovoluji si tvrdit, že některé z výše zmíněných druhů vypravěčů navržené naratologií bychom mohli aplikovat taktéž na některé počítačové hry (především na hry na hrdiny).

Počítačové hry na hrdiny považujeme za bohaté na příběhy a akce. Postavy hlavního příběhu často vyprávějí příběhy, čímž rozehrávají další vyprávění, která s hlavní linií příběhu nemají kolikrát nic společného. Stejně ale vyprávějí i postavy pouhých vedlejších či epizodních postav. V tomto smyslu by se dalo uvažovat i v počítačových hrách o různých rovinách vyprávění. Bude zajímavé pozorovat, jestli (a jak) to bude fungovat na konkrétní počítačové hře v praktické části práce.

2.9.3.1 Narativní promluvy

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

Některé výše zmíněné promluvy lze dále dělit, specifikovat a upřesnit. Od čistého dialogu můžeme oddělit tzv. dramatický monolog. Tento typ charakterizuje to, že mluvčí se vyjadřuje nahlas k adresátovi, který ho slyší, ale nepromlouvá zpět, ačkoli nějak na jeho slova reagovat může (tělesné pohyby, pohledy aj.). Samostatnou skupinu tvoří samomluva, kterou můžeme vložit na pomezí dramatického monologu a vnitřního monologu. Význam samomluvy v dramatu spočívá především v tom, že postava doopravdy nemluví, ačkoli slyšíme její hlas (ve filmu je znatelné, že má zavřená ústa), a ostatní postavy ji neslyší. Obecně se za samomluvu považují „ne-přirozené či „expresionistické“ narativy, v nichž jediný informační zdroj představují postavy, které formálně prezentují, vysvětlují a komentují věci kolem sebe. Jedná se o formální deklamace – ani řeč, ani myšlení, nýbrž stylizované splynutí obojího“ (Chatman, 2008, s. 189). Jiný případ je již zmiňovaný vnitřní monolog, který charakterizují určité body: postava odkazuje sama na sebe v první osobě; aktuální okamžik diskursu je též jako okamžik příběhu; jazyk (idiomy, lexika, syntax atd.) patří zcela jasně postavě; narážky na cokoli z hrdinovy zkušenosti se dějí bez většího vysvětlování; není tu předpokládané publikum, ale pouze ten, kdo myslí (Chatman, 2008, s. 191). Dále se nikde nevyskytuje vypravěčovo oznámení o tom, že postava skutečně myslí nebo vnímá. Zvláštní formou promluvy je zachycení proudu myšlenek, asociací (někdy se mluví o proudu vědomí), které se vyznačuje svou nahodilostí. Tyto volné asociace se však v námi zkoumaných žánrech téměř neobjevují.

2.9.3.2 Nevyprávěné formy

V souvislosti s vytyčenými druhy vyprávění bych chtěla upozornit ještě na jeden fakt, který se objevuje současně v literárních dílech i v hrách na hrdiny. Mnohdy se totiž v příběhu objeví texty, které nejsou dílem vypravěče ani postav. Jako příklad uvedu dopisy, zápisníky, deníky a různé knihy. Tyto texty mohou čtenáři pomoci k orientaci a lepšímu pochopení příběhu, nebo naopak. Doležel (2003, s. 158) v těchto textech vidí především umocnění vypravěčovy autority (to platí ale pouze v případě, že vypravěč se prezentuje ich-formou). Zároveň můžeme říci, že takové typy textů autentifikují události fikčního světa. U psaných záznamů můžeme vědět, kdo je jejich pisatelem, ale také nemusíme (někdy se to snažíme vyvodit, protože nám to pomůže pomoci k objasnění záležitostí, jindy původce textu nepotřebujeme znát, protože je důležitější sám obsah).

Vedle nevyprávěných textů sem lze zařadit také neřečová jednání v podobě tělesných či mimických pohybů. Narativ literárního díla tyto pohyby nedokáže zachytit nebo napodobit přesně. Určitý příznak dostane daná výpověď už tím, jaká slova pro jejich vyjádření zvolí vypravěč (seděl na židli x rozvaloval se na židli) (Chatman, 2008, s. 195). Počítačová hra jako audiovizuální médium hráči jako recipientovi umožňuje tyto pohyby spatřit. Hráč je nemá k dispozici pouze zprostředkovaně přes vypravěče, ale přímo je sám vidí (neplatí to samozřejmě pro každou situaci, ale ta odlišnost od knihy zde je). V dnešní době, kdy se na grafické provedení hry kladou velké nároky, hráč bez problému vidí v průběhu rozhovoru reakce postavy v různých podobách pohybů: pozvednutí či sraštění obočí, krčení nosu, různé intenzity úsměvu, mávnutí ruky, pohození hlavou/vlasy atd.

2.9.4 Fokalizace

Fokalizace je naratologický termín, který zavedl do užívání G. Genette, aby odlišil původce narativní výpovědi od subjektu, z jehož pozice je prezentovaný fikční svět. Sleduje se zde tedy „kdo mluví“ (who speaks) a „kdo vnímá“ (who sees), jelikož propojení těchto činností lze různě kombinovat. (S. Chatman pro tento rozdíl používal pojmy hledisko a narativní hlas.) Genette v závislosti na tomto zjištění vytváří následující typologii fokalizace vyprávění (Hrabal, 2011, s. 45-46):

1) nulová fokalizace (ne-fokalizovaný narativ) – události příběhu jsou prezentovány bez omezení (také vševědoucím vypravěčem)

2) interní fokalizace - události jsou nahlíženy z pozice jedné nebo více postav; mluvíme také o fixní interní fokalizaci (z pozice stále stejné postavy), dále o variabilní (z pozice jedné nebo více postav jsou nahlíženy odlišné události) nebo multiplicitní (z pozice jedné nebo více postav jsou nahlíženy stejné události)

3) externí fokalizace – události jsou nahlíženy z pozice uvnitř světa příběhu, ale tato pozice neodpovídá žádné konkrétní postavě fikčního světa

Sám Genette však nezapomíná poznamenat, že žádný z těchto druhů fokalizace se nevztahuje na celé jedno dílo, ale spíše jen na jeho (mnohdy i pouze krátkou) část. Celé dílo se tak stává kombinací těchto jednotlivých fokalizací.

Naratologickou kategorií fokalizace se zabývá kniha J. Hrabala – Fokalizace, která se věnuje jejímu vývoji a zároveň poukazuje na nedostatky v pojetí dalších naratologů. Z tohoto důvodu se následně Hrabal snaží tento termín popsat a definovat co

nejkorektněji. Z hlediska této práce však není nutné všechny tyto teorie zmiňovat, ale spíše nás bude zajímat, jestli (a případně jak) se tato kategorie uplatní také v příběhových počítačových hrách.

Pojem fokalizace se stal pojmem vztahovaným nejen k literárním dílům, ale často se spojuje i s filmovou teorií. O hledisku ve filmu pojednal i S. Chatman (2008, s. 165-168), který v něm díky jeho audiovizualitě jakožto dvěma simultánním informačním kanálům spatřoval nový potenciál v práci s hlediskem. Zvuková stopa a obraz totiž mohou pracovat nezávisle na sobě, ale lze je i všemožně kombinovat. Za nejjednodušší situaci považuje snímání kamery, která se sice může přemisťovat, ale scénu vždy zabírá z jedné konkrétní pozice (neztotožňuje se s žádnou z postav). Mluvíme o tzv. vizuální objektivitě. Pokud se ale režisér rozhodne naopak zdůraznit hledisko některé z postav, docílí toho dvěma způsoby. První se týká umístění herce do záběru tak, aby došlo k jeho sepětí s divákem (například se jeho záda nebo profil umístí až na okraj plátna). Druhý způsob zahrnuje tzv. motivický střih, při němž se nejprve postava dívá nějakým směrem. Pak následuje střih a kamera zabírá to, kam se dívala postava (ale funguje to i naopak). Úplná identifikace s postavou nastane při použití tzv. subjektivní kamery, kdy kamera supluje funkci očí, je jakoby umístěna přímo za ně. Jednotlivé formy pak mohou ve filmu vzájemně přecházet jedna v druhou. K přechodu od subjektivního záběru k objektivnímu dojde například tehdy, když se kamera dívá očima jedné z postav, ale následně se z této pozice vzdálí a zabírá současně oblast dosud viditelnou spolu s postavou, skrze níž byl původně pohled veden.

Příběhová počítačová hra v určitém smyslu stojí mezi literárním dílem a filmem, protože užívá prostředků obou těchto forem. Spojuje text, zvuk i obraz, přesto však počítačové hry berme jako samostatné a specifické médium. Pokud se podíváme na Genettovu klasifikaci, můžeme říci, že hodně počítačových příběhových her podle těchto kritérií pracuje s interní fokalizací. Většinu hry hráč vnímá jako konkrétní postava. Některé hry však umožňují mít třeba dva hlavní hrdiny/postavy, za které může hráč hrát (kterými sám je). Ty pak střídá dle vlastní volby. Znamená to, že v tomto případě bychom mluvili o interní fokalizaci variabilní, jestliže hráč postupuje v příběhu a na každý úsek si volí jednu ze svých dvou postav. Pokud si však hráč hru v jedné chvíli uloží, později se k ní vrátí a projde tentýž úsek (nemusí ale mít totožný postup jako při prvním procházení) s druhou postavou, mohli bychom to zařadit do interní fokalizace

multiplicitní. V průběhu hry se však stejně jako v knize hlediska proměňují. Časté jsou scény podobné filmovým, při nichž se dá uvažovat o fokalizaci externí. Svou postavu (sebe, hráče) najednou vidíme shora spolu s jinými postavami. Používá se to např. ve chvílích, kdy dochází k zásadním střetům mezi hráčovou postavou a jinými postavami. V těchto situacích je potřeba mít přehled nad vícero věcmi (kdo kam jde, co dělá, s kým tam jde aj.). Počítačové hry také nemálo využívají filmových stříhů a prostředků pro práci s kamerou. Na druhé straně hráč do určité míry sám ovlivňuje, co vlastně vidí (oproti filmu). Tuto možnost má vždy, když funguje interaktivně (ne tedy v tzv. cutscénách, v nichž mu je interaktivita odebrána a počítačová hra vypadá spíš jako film), to znamená ve chvílích, kdy funguje interní fokalizace. Hráč jako postava se může otáčet do stran, k zemi, do nebe. Nemění se však pozice, ze které se dívá. Určitou volnost výběru v pohledu hráč pocítuje i na začátku hry, kdy si v nastavení hry může svůj pohled vybrat (většinou lze vybrat mezi pohledem, kdy je kamera na místě očí nebo mírně za hlavou postavy, jindy se můžeme na vlastní postavu dívat lehce shora). Většinou je však možné pohled měnit i během hry.

V případě fokalizace tedy počítačové hry mohou čerpat z literární i filmové naratologie, ale jelikož přeci jen tento způsob strukturace narativního světa funguje specifickým způsobem (daným kombinací dvou médií), bylo by vhodné provést analýzu této kategorie na větším množství her a na jejím základě zkusit navrhnout klasifikaci platnou pro příběhové počítačové hry.

2.9.5 Postavy

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

Fikční světy s více osobami jsou mnohem složitější než světy s jednou osobu a právě u nich Doležel (2003, s. 105-119) zdůrazňuje interakci jako prostředek k vytvoření určité sestavy konatelů (tedy těch, kteří konstruují příběh). Ne všechny postavy rozsáhlého fikčního světa se totiž interakce účastní. Podoby interakce jsou

různé – přímý fyzický kontakt, komunikace (v počítačových hrách dokonce i neverbální – gesta, mimika). S interakcí však také souvisí otázka moci (vztahu podřazenosti a nadřazenosti), která se ve fikčním světě projevuje. Tento vztah se promítá i do počítačových her, kde také funguje různá hierarchie postav (např. hráč v roli své postavy vstoupí do vojenských služeb a musí poslechnout rozkazy nadřízeného). Tím, že postavy fungují jako jednotlivci, zároveň se však sdružují do společenských skupin, vzniká fikční svět společenský.

Jak přistoupit k samotné analýze postavy? Komplexní přístup vypracoval J. Phelan, který určil tři dimenze, z nichž se postava skládá. Zároveň se tímto počinem snažil dokázat, že postavu není možné vnímat z hlediska pouze jedné dimenze. Pro vysvětlení tohoto konceptu budu čerpat z knihy *Naratologie* (Kubíček, Hrabal, Bílek, 2013, s. 62 - 63). První dimenze se nazývá syntetická a pracuje s tím, že postava je textový fenomén, konstrukt, který nereferuje ke skutečné osobě, ale je umělý. Mimetická dimenze jako druhá složka nahlíží literární postavu jako podobnou svým reálně žijícím protějškům, chápeme ji jako napodobení reálné postavy, chceme ji v tomto rámci interpretovat. Třetí složku tvoří tematická dimenze a zastupuje vyjádření určitého tématu postavou. Postava se ve fikčním světě neobjevuje náhodou, ale má tam určitý úkol. Ačkoli dle Phelana každá postava tyto tři složky obsahuje, v moci autora je možnost zvýraznění a upřednostnění jedné z nich. Fantasy literatura a počítačové hry na hrdiny často vyzdvihují tematickou dimenzi postavy, ačkoli neopomíjejí ani dimenzi mimetickou.

Stejně jako předešlé narativní kategorie tak i kategorii postavy se teoretici snaží uchopit a zobecnit, vytvořit typologii. Mezi prvními se o to pokusil E. M. Forster, jenž postavy rozlišil na ploché a plastické. Ploché postavy jsou založeny na jediné vlastnosti (nebo ideji) a nijak se nemění. „Vo svojej najčistejšej forme sú konštruované na základe jednej myšlienky alebo vlastnosti: ak je v nich prítomný ešte nejaký iný faktor, je to začiatok určitej tendencie k plasticke.“ (Forster, 1971, s. 69) Z této formulace tedy vyplývá, že za plastické postavy považuje takové, které nesou více vlastností nebo idejí a neustále se proměňují, překvapují přesvědčivým způsobem. Vedle Forstera se o vymezení typů postav pokusili i další teoretici (C. Bremond, D. Hodrová aj.).

Pro svou práci použiji členění z knihy o teorii literatury Josefa Peterky (2007, s. 217 – 227). Z hlavního hlediska se postavy dělí na hlavní a vedlejší. Ve fantasy žánru je často hlavní postava obklopena skupinou dalších postav (nebo alespoň věrným

druhem), které považujeme také za hlavní, jelikož se podílejí na příběhu velkým dílem a po celou dobu. V RPG hrách hlavní postavu zastupuje sám hráč se svou postavou (v některých hrách má hráč dvě hlavní postavy, za něž vystupuje), vedlejší postavy jsou řízeny počítačem a reagují na hlavní postavu podle jejího chování nebo na její vyzvání. Z etického hlediska lze vyčlenit postavy kladné a záporné. Je nutné si však uvědomit, že ne vždy to lze jednoznačně určit. Postavy se v průběhu děje proměňují, někdy proto můžeme nad touto kategorií váhat. I hry na hrdiny obsahují oba tyto typy, které jsou rozvrženy ve fikčním světě. Sám hráč v roli hlavní postavy si svým způsobem může zvolit, k čemu se přikloní (např. jestli bude poctivý a ostatní postavy s ním budou vycházet, nebo bude krást, což mu ale může zhoršit navazování kontaktů s jinými postavami, posléze i jeho společenský status). Častými úkoly bývá právě zneškodnění těchto škodlivých postav (vypátrání lupiče či podvodníka apod.).

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

Zajímavou součástí postav je také jejich charakterizace. Postava může být charakterizována buď přímo, nebo nepřímo. Přímá charakterizace nejčastěji zahrnuje pojmenování vlastností a charakteru postavy pomocí podstatných a přídavných jmen, často tyto informace přináší vypravěč. Nepřímá charakterizace je trochu komplikovanější, obsahuje v sobě více forem a prostředků, kterými postavu popisuje. Patří sem vzhled postavy, který už sám o sobě postavu vyděluje z jejího okolí, i jeho případná proměna. Dále jednání postav, jež nám umožňuje „usuzovat na jejich morální vlastnosti, ideje, názory, postoje, city a motivace a v neposlední řadě též na jejich vztah

k okolí“ (Fořt, 2008, s. 67). Promluva postavy v sobě také nese individuální charakteristiku, z níž se lze o postavě dozvědět více. Někdy nám narativ umožní nahlédnout do mysli postavy (mluvíme o tzv. narativním vědomí), čímž nám přibližuje motivy jejího dalšího jednání, její postoje a přístupy. Pojmenování postavy (její vlastní jméno) se také stává její nedílnou součástí, na základě toho k ní dále můžeme odkazovat, upevňuje její identitu (Fořt, 2008, s. 73). O postavě také vypovídá její sociální zařazení a prostředí, ve kterém žije nebo ve kterém se pohybuje. Pokud budeme na postavy počítačové hry na hrdiny nahlížet z tohoto hlediska, i zde se dají odlišit tyto dvě formy charakterizace. Přímou jsou charakterizovány především hlavní postavy, jež si hráč na začátku hry vybírá právě podle jejich charakteristik (rasa, schopnosti a dovednosti, v čem vynikají, jak vypadají apod.), ty se však v průběhu hry proměňují (většinou se jedná o zlepšování jednotlivých dovedností a schopností). U některých her lze tyto charakteristiky nalézt nejen u postav hlavních, ale i u všech ostatních. Vedlejší postavy se však charakterizují hlavně nepřímou, hráč se o nich dozvídá z rozhovorů (někdy i rozhovorů, které jsou náhodné nebo tak mají působit), z vyprávění – tato forma však může být také nespolehlivá, protože jednotlivé postavy se k těm druhým staví třeba odlišně, znají je jen z doslechu apod.

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

Na závěr této kapitoly bych ještě ráda zmínila, že se v současné době objevují i takové studie a vědecké práce, které zkoumají přímo typologii postav počítačových her na hrdiny. Jednou z ní je i bakalářská práce Jana Zábojníka. Autor svou typologii odvíjí od Proppovy typologie postav podle okruhu jednání, nad níž jsem uvažovala v rámci struktury příběhu. Zábojník ve své práci vyděluje tyto typy postav: škůdce (někdy pouze podporují napětí a hráč se mu může vyhnout, jindy je nutné ho přelstít), zadavatel questu (většinou ho reprezentuje vedlejší postava, která hrdinu vysílá splnit úkol, načež hrdina odchází za jeho splněním), cíl questu (splnění úkolu související s nějakou postavou – zneškodnění postavy, pomoc postavě apod.), informátor (předává hrdinovi fakta, někdy informace poskytne nezištně, jindy si je hrdina musí zasloužit), obchodník (je to funkce, která umožní hrdinovi získat peníze, jež mohou být mnohdy důležitým prvkem pro dokončení úkolu), hrdina jako funkce (spadají sem veškeré interakce hrdiny s postavami, jež mají v questu určitou funkci, nespadá sem tedy např. povídání si hrdiny s postavou, jejíž informace hrdinu neposouvají dál v ději, tudíž je tento hovor z hlediska hraní hry nepodstatný).²³

2.9.6 Časoprostor

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

2.9.6.1 Prostor

Obecně lze prostor definovat jako místa, směry a vzdálenosti propojené mezi sebou určitými vztahy (Peterka, 2007, s. 231). Vztahy jsou důležitým pojmem ve většině definicí prostoru v tom smyslu, že „prostorovost (či dojem prostorovosti) není primárně záležitostí pojmenování určitých objektů či jevů, nýbrž teprve jejich usouvztažnění“ (Jedličková, 2010, s. 72). Existuje i spousta jiných definic z různých hledisek a oblastí studií prostoru, které se ale v podstatě snaží vystihnout vždy to samé – prostor jako systém určitých vztahů.

²³ ZÁBOJNÍK, Jan. *Konstituce postav v narrativech digitálních her*, 2012.

Pro další upřesnění narativního prostoru budu čerpat ze studie Marie-Laure Ryanové (2010, s. 38-44), jež se touto problematikou zabývá. Narativní prostor v pojetí Ryanové lze vysvětlit jako veškeré okolní prostředí, které fyzicky existuje a do něhož jsou události zasazeny. Ryanová na základě toho stanovuje různé typy narativního prostoru. Její rozdělení jsem vybrala právě proto, že je aplikovatelné nejen na literární díla, ale i na prostorové pojetí počítačových her na hrdiny.

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

Jako druhý typ Ryanová používá tzv. zasazení (se stejným termínem pracuje i Ronenová, která ho ovšem používá spíše ve smyslu prostorového rámce). Zasazení čtenáři zprostředkovává celé prostředí ve smyslu socio-historicko-geografickém. Tato kategorie má poměrně stabilní charakter a vztahuje se k celému textu.

Prostor příběhu jako třetí typ obsahuje veškerá místa a lokace z textu, tudíž se nejedná pouze o místa, kde se děj právě odehrává, ale o všechna, kterých se děj týká. Prostor příběhu zahrnuje i místa ze snů a představ postav.

Narativní svět (svět příběhu) se už neomezuje pouze na místa daná textem, ale sahá i do čtenářovy fantazie, která je podmíněna zkušenostmi ze skutečného světa. Ačkoli v textu nejsou popsány a zmíněny prostory mezi jednotlivými místy a lokacemi příběhu, předpokládáme a ve svém uvažování i vycházíme z toho, že tam jsou. Jinými slovy, narativní svět zastupuje souvislý a propojený prostor, který v sobě zahrnuje nejen jmenovaná místa a lokace textu, ale i textem nezmněné (avšak existující) prostory. Text spolu s představivostí čtenářů tak utváří spojitý a zaplněný prostor – narativní svět.

Narativní univerzum jako poslední typ narativního prostoru se připodobňuje narativnímu vesmíru. Tento termín v sobě obsahuje jak svět textem ztvárňovaný jako skutečný, tak světy kontrafaktuální (možné). Mohou být zastoupeny představami, sny, myšlenkami či úvahami postav. Aby tyto možné světy patřily do narativního vesmíru, musí být textem aktivovány, tedy musí být texty zmíněny a předpokládány.

Využití těchto pěti typů narativního prostoru v počítačových hrách na hrdiny spočívá v tom, že tyto hry vytvářejí svůj fikční svět, který je sice specifický svým prostorem a prostředím, ale zároveň čerpá i ze skutečného světa (podobně jako literární díla). Jelikož prostor ve hře je hráči předkládán hlavně vizuálně (o místech si sice může povídat s jinými postavami, ale ty ho většinou nepopisují, pouze na něj odkazují), prostředí tu slouží jako „pozadí“ pro postavy a události.

V rámci výše zmíněné klasifikace narativního prostoru lze o vnitřním prostoru díla uvažovat ještě z hlediska jeho zobrazenosti a rozlišit tak prostor zobrazený/vylíčený a prostor implikovaný/nepojmenovaný. Zobrazený prostor se dále specifikuje na daleký prostor (rozšířené dějiště), omezený prostor (okolí určitého místa) a střed prostoru, k němuž se odkazuje a k němuž směřuje veškeré dění příběhu (Hrbata, 2005, s. 321). Spojením zobrazeného a implikovaného prostoru pak vzniká onen dojem prostorovosti.²⁴

Mezi ústřední pojmy spojené s literárním prostorem patří také pojem deskripce. Popisy prostoru jsou v různých literárních žánrech užívány různou měrou a využívají různých technik. Pomáhají dotvářet dojem komplexnosti fikčního světa. Zdůraznění detailů nám tak může dát zapomenout na jeho neúplnost. Mezi časté postupy se řadí postup od vnějšku k vnitřku (pomocí popisu se směřuje ke středu děje), od nejbližšího k nejbližšímu (přiblížením včetně toho, co se nachází vlevo i vpravo) (Hrbata, 2005, s. 324). Fungovat to může ale i naopak ve smyslu oddalování. Popisné pasáže prostoru se v literárních dílech často vnímají jako zpomalovací faktory, někdy jako pauzy ve vyprávění. Funkcí však může být i dotváření psychologického zázemí postav (Jedličková, 2010, s. 77). Popisy prostředí jak jsou známy z literatury, nejsou v počítačových hrách příliš obvyklé. Pokud jsou však do hry zahrnuty, mají tam svou funkci - vyvolat strach, pomoci při plnění úkolu a orientaci (hráč musí na daném místě najít určitou věc), přiblížení detailům příběhu apod. Prostorové nabývání v počítačových hrách tedy probíhá především vizuálně a využívá se tak spíše základních technik filmového vyprávění. Film „je v důsledku své vizuality neustále nucen „ukazovat“, tj. je svým způsobem průběžně chtě nechtě „implicitní“ deskripcí“ (Jedličková, 2010, s. 66). Podobně tomu je i u počítačové hry. Tyto způsoby zobrazení souvisí i s perspektivou a s fokalizací. Jak tyto dvě kategorie fungují u literárních děl a jak by mohly fungovat

²⁴ Někteří literární teoretici však odmítají implikovaný prostor pojednávat a tvrdí, že předmětem analýzy se může stát pouze to, co je součástí textu.

u RPG her, jsem se snažila postihnout v předešlých kapitolách. Nicméně RPG hry si dávají na podrobném a detailním zobrazení prostoru velmi záležet. Souvisí to především s uspokojením hráče, který nejen že chce o prostorové zaplněnosti světa vědět, ale chce ji i vidět. Svět ochuzený o detaily pak hráči připadá neúplný, odbytý. Důvodem je i to, že prostředí a prostor jsou v počítačové hře na hrdiny neustále přítomné vizuálně. Hráč potřebuje vidět svět co nejreálněji, aby v něj mohl uvěřit.

V návaznosti na klasifikaci narativního prostoru, na hledisko zobrazenosti a na deskripci narativního prostoru mi připadá zajímavé zmínit úvahy A. Jedličkové (2010, s. 35-39) o fikčních světech jako o určitých ustálených typech, které nemusíme rozpoznat až ve chvíli komplexní interakce s textem, nýbrž už na základě prvních signálů napovídajících žánru textu. Svou úvahu (s pomocí myšlenek U. Eca) dokládá právě na žánru pohádky, která je mimo obvyklé úvodní formule („Byla jednou jedna...“) vybavena také určitým prostorovým repertoárem. Jakmile tedy čtenář rozpozná žánr, probudí se v něm čtenářská očekávání určitého prostoru spojená s tímto žánrem. V pohádce můžeme uvažovat o zámku, vězení, cestě, sídlu kouzel apod. Podobně to dle mého názoru funguje i u žánru fantasy, který svým způsobem na oné pohádkovosti staví. Jakmile je rozpoznán tento žánr, čtenáři se okamžitě nabízejí možnosti narativního prostoru, který od textu očekává. Častá místa tohoto žánru jsou také sídla (ať už hrdiny/skupiny hrdinů, nebo nepřátel), rozsáhlé ruiny hradů či sídel, bažiny, podzemí, ale i města, lesy apod. S vizuální stránkou těchto typizovaných míst si už pak velmi podrobně a detailně pohrávají tvůrci příběhových počítačových her, jimž tato místa slouží jako nástroj nejen pro dokreslení příběhu a jeho atmosféry, ale i pro upoutání pozornosti hráče, pro jeho zalíbení.

Na tomto místě ještě považuji za vhodné poukázat na to, že typizovaná místa žánru RPG her s sebou nesou velmi často i hráčovo očekávání a předvídání dalšího děje, jelikož hráč si je také vědom funkce prostředí. Pokud se hráč se svou postavou dostává například do podzemí, sklepů, rozsáhlých ruin či bažin, předpokládá spíše negativní vývoj událostí (útok, boj, nepřátele, přepadení, ztrátu věci, bloudění atd.). Jestli se naopak ocitne v malebné vesničce, kde si hrají děti, nebo třeba v přírodní rezervaci, kde vedle sebe žijí všechny druhy zvířat, mágové a lidé, předvídá spíše klidnější vývoj děje. V počítačových hrách ještě orientace v narativním prostoru bývá umocněna hudbou (včetně zvuků) a jejím rozlišením. Tématem hudby jakožto spolutvůrcem virtuálního prostoru jsem se zabývala

v kapitole, která se věnuje zvýšení zážitku ze čtení a ze hry, proto už ho na tomto místě nebudu dále konkretizovat.

V souvislosti s pojetím prostoru považuji za nezbytné zmínit také různé nabývání prostorových informací. Ryanová (2010, s. 38-44) v této oblasti ustanovuje dvě hlavní možnosti: cesta a mapa. Cesta v narativním prostoru znamená většinou popis okolí, jímž postava prochází (existují však popisy z různých perspektiv). Tento způsob z většiny využívají i počítačové hry, kde hrdina může jít, kam chce, a poznávat různá místa. Mapou se myslí především mentální mapy (kognitivní), jež si čtenář už na základě získaných informací z textu tvoří ve své mysli a informace nově získané k nim přiřazuje, čímž si skládá „mapu“ fikčního světa. Tyto mentální mapy si hráč vytváří i během hraní hry, kde mu k nápomoci však slouží ještě klasická mapa s důležitými místy.

Jelikož fantasy světy a světy RPG her jsou fikčními světy rozsáhlými a propracovanými, považuji za podnětné se věnovat oblasti map (tzv. literární kartografii) podrobněji. Existují různé možnosti, jak s mapami v literárním prostředí nakládat, jakým způsobem je třídit. Pro srozumitelnost a přehlednost jsem vybrala členění Marie-Laurie Ryanové, z jejíž studie o literární kartografii (2004, s. 175 – 200) nyní budu čerpat a jejíž uchopení problematiky je aplikovatelné a užitečné pro obě média (tedy literární i počítačové). Pro účely práce se zaměřím pouze na mapy světa textu. Mapy světa textu lze obecně rozdělit na interní (vytvořené autorem či ilustrátorem jako část rozhraní mezi textem a čtenářem – nejde tedy o kognitivní mapy), které jsou součástí čtenářské zkušenosti, a externí, které si v průběhu čtení ztvárňuje sám čtenář jako pomůcku k orientaci v textu (čtenář svou kognitivní mapu světa textu přenáší do grafické podoby). Pokud je interní mapa přítomna i v textu a pomáhá dokonce některé z postav, označujeme ji jako intradiegetickou. Na metadiegetické úrovni mapa pomáhá čtenáři sledovat pohyb po prostoru. V žánru fantasy se můžeme setkat s interní metadiegetickou mapou. Není to však podmínka a text může mapu zcela postrádat. V tomto případě si však čtenáři z důvodu prostorové bohatosti textu mnohdy vytváří právě externí mapy, které pomáhají nejen ke zjištění vzájemných poloh konkrétních míst, ale i k prozkoumání vzdáleností mezi jednotlivými místy. Obecně mohou pomoci čtenáře ukotvit a ujistit v prostoru příběhu. Příběhové počítačové hry pracují s mapami velmi často a promyšleně. Jelikož se postava hráče pohybuje nejen v konkrétní lokaci, ale zároveň se přemísťuje i do jiných lokací ve větších vzdálenostech, může počítačová hra nabídnout také vícero map. Jakým

způsobem si hráč mezi mapami vybírá a co je obsahem jednotlivých map, už se může u konkrétních počítačových her lišit. Počítačové hry také mohou různými způsoby pracovat se zaplňováním mapy. Některé RPG hry předkládají hráči již kompletní podobu mapy se všemi detaily, v některých počítačových hrách funguje princip postupného odkrývání mapy. Hráč ji tedy nevidí hned na začátku hry kompletně, ale postupem času, jak se se světem a místy seznamuje a prochází jimi, se mu ona místa objevují a propojují se na mapě. Hráč má díky tomu přehled, které oblasti navštívil a které naopak vůbec neprozkoumal. Tato místa pro něj pak představují potenciální zdroje informací a úkolů. Některá místa na mapě nemusí mít spojitost s hlavní linií příběhu, a je proto na hráči, jestli se na daná místa vydá či nikoliv. Nutno podotknout, že počítačové hry jsou vystavěny tak, aby hráči podstatné a důležité lokace neunikly a mohl tak dále postupovat v příběhu. Bonusově jsou k instalačním CD her přidávány i tištěné mapy oblasti, ve které se hra odehrává.

Mapami a vnímáním prostoru při čtení se v současné době začínají zabývat i studie spojené s počítačovými hrami. Například studie s názvem *Computer games versus Maps before Reading Stories: Priming Reader's Spatial Situation Models* (2011) kolektivu autorů G. G. Smith, D. Majchrzak, S. Hayes a J. Drobisz hledá vztahy mezi užitím interaktivních a statických map anebo žádných map před samotným čtením textu a následnému porozumění prostorového rozvržení v textu. Výsledky studie přicházejí s tím, že přítomnost mapy jednoznačně napomáhá správnému porozumění narativnímu prostoru.

Zajímavým motivem ve spojitosti s narativním prostorem v žánru fantasy a v příběhových počítačových hrách je motiv cesty, který se v obou formách narativů objevuje často. Možná je tomu i proto, že „cesta je uzlovým bodem a dějištěm událostí“ (Hrbata, 2005, s. 442). Cestu lze vnímat jako prostředek, ale i jako cíl. Cesta v sobě zahrnuje další pojmy jako vzdálenost, pohyb a přemísťování v prostoru. Literární forma si s popisem a vystižením těchto pojmů může za pomoci vhodných slov poradit bez problémů (např. tři dny jel na svém koni, zdolal třicet mil apod.). Počítačové hry tyto pojmy musí zrelativizovat, protože hráč v roli postavy nemůže cestovat z jednoho místa na druhé plně tři dny času. Vzdálenost jednotlivých míst je pro hráče tedy těžko dekódovatelná (pokud není zmíněna v rámci vyprávění či dialogů). K lepší orientaci ve vzdálenostech konkrétních lokací mohou být hráči nápomocné dostupné formy a způsoby

cestování, které má k dispozici (na kratší vzdálenosti například nemá jinou možnost než jít pěšky, na delší vzdálenosti může volit mezi různými dopravními prostředky). Bude zajímavé pozorovat, jak se tyto kategorie budou chovat v analyzované počítačové hře.

2.9.6.2 Čas

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

Nejprve je důležité si uvědomit, že fikční čas se od reálného času liší, jelikož probíhá ve světě fikčním, ale že lze pozorovat i určitou analogii mezi nimi. Tu můžeme vidět například na použití stejné terminologie. Termíny jako minulost, přítomnost a budoucnost se používají v pohledu na časovost světa aktuálního i fikčního, akorát se odlišně interpretují. Minulost v aktuálním světě referuje k něčemu jinému než minulost světa fikčního. Jinými slovy, „jeden terminologický systém zaznamenávání času je aplikován na světy různého ontologického řádu“ (Ronen, 2006, s. 233). Tato terminologie se uplatňuje i v počítačových hrách, kde je přítomnost zastoupena aktuální pozicí hráče ve hře (příběhu), minulost je zaznamenána v již splněných pozicích a v informacích o světě získaných od postav či z dokumentů a knih fikčního světa. Budoucnost je otázkou hráčových postupů, jejichž cílem mnohdy bývá záchrana fikčního světa a jeho budoucnosti (nebo alespoň záchrana některé z postav). Je však nutné také zmínit, že počítačové hry si z terminologie reálné časovosti nepřebírají pouze termíny jako minulost, přítomnost a budoucnost, ale mnohdy čas člení také na den a noc, někdy dokonce i na jednotlivé hodiny (jednomu dni odpovídá 24 hodin jako ve skutečném světě). Toto členění času může být svázáno s herními pravidly (např. v noci nefungují obchody, určitá místa jsou zamčená, hrozí větší ohrožení přepadení, na určité místo se postava musí dostavit v konkrétní čas apod.), avšak nemusí. Fikční světy počítačových her však mohou svou časovost přejatou ze světa aktuálního také všelijak deformovat. Například aby hráč nemusel čekat, až uplyne noc, může čas posunout o pár hodin dopředu. Stejně tak nechce-li ztrácet příliš mnoho času při přechodu z jednoho místa na druhé, má tu možnost se na něj „přenést“.

Aktuální čas pomáhá pochopit čas fikční, ale pouze do omezené formy a na základě dvou hlavních principů. Prvním principem je absence objektivního času, což znemožňuje uchopení fikčního světa jako reálného. Ve fikčním světě vlastně neexistuje objektivní „časomíra“, podle níž by se svět řídil. Jako druhý princip Ronenová stanovuje možnost fikčních světů odchýlit se od ustálených pravidel času aktuálního světa, což přináší zacházení s časem podle nových pravidel. Oby tyto principy jsou pozorovatelné i u počítačových her.

Jak je podle výše uvedených informací patrné, fikční čas je určitým způsobem s časem reálným provázaný, ale i přesto odlišný. Při rozboru kategorie času u literárních děl (tedy ve fikčních světech) uvažujeme o dvou hlavních rovinách času: o čase příběhu a čase vyprávění. Časem příběhu chápeme „námi konstruovaný představovaný čas, který „jakoby“ necháváme probíhat v námi konstruovaném fikčním světě na základě určitých pravidel a předpokladů, které přejímáme analogicky k našim zkušenostem s časem našeho aktuálního světa“ (Kubíček, Hrabal, Bílek, 2013, str. 104). Čas, ve kterém probíhá vyprávění o tomto příběhu jako o sledu určitých událostí, nazýváme časem vyprávění. Při analýze časovosti literárního díla je tedy potřebné přemýšlet ve vzájemných souvislostech těchto dvou rovin. Základní souvztažnost těchto rovin a v souvislosti s ní i základ pojmosloví vytvořil Gérard Genette, o jehož práci Diskurz vyprávění se následně opírali i další naratologové. Považuji tedy za vhodné zvolit za výchozí hledisko právě Genettovo rozlišení tří aspektů, které různým způsobem pracují se vztahy času příběhu a času vyprávění (Kubíček, Hrabal, Bílek, 2013, str. 108-121).

Prvním aspektem je posloupnost, tedy pořadí jednotlivých událostí příběhu v konfrontaci s tím, v jakém pořadí jsou následně vyprávěny. Pokud události příběhu a jejich vyprávění zachovávají stejné pořadí, mluvíme o tzv. chronologii (normální posloupnosti). Zavedení chronologie do fikčního světa s sebou však přináší rozdílné přístupy. R. Ronenová například tvrdí, že „události prezentované ve fikci v určitém pořádku mají prvotní chronologické pořadí, které lze rekonstruovat z textu, ale jež je na textové manifestaci nezávislé“ (Ronenová, 2006, s. 248). Z toho vyplývá, že příliš nezáleží na samotné posloupnosti vyprávěného (v čemž se rozchází s Genettem), jelikož si pak čtenář ze sdělených informací může příběh sám chronologicky poskládat. Jiné přístupy zase toto prvotní chronologické pořadí odmítají a vnímají ho jako pouhou verzi příběhu. Problematika chronologie se však týká i počítačových her. Z pohledu

počítačových her souhlasím s výše uvedeným citátem Ronenové, jelikož každá počítačová hra má svůj rámec příběhu daný, má své prvotní pořadí (např. hráč v roli postavy musí najít následníka trůnu a zachránit tak svět, jenže to se mu podaří, až když získá zázračný meč apod.), ale z jakých epizod (satelitních událostí) a v jakém pořadí si ten příběh vytvoří, už je pouze na něm samém. Základní chronologie příběhu tedy musí být dodržena, ale hráči je v konstruování příběhu ponechána poměrně značná volnost.

Chronologie však není jedinou možností, jak vyprávět příběh, jelikož uspořádání událostí v příběhu může být i achronologické. V západní kultuře se často pracuje hlavně s retrospektivou. Peterka definuje retrospektivu jako formu, jenž je „vhledem do minulosti, vzpomínkou, často objasňuje psychologické motivace činů“ (Peterka, 2007, s. 205). Příběh však nemusí být vyprávěn retrospektivně celý. V literárních dílech se mnohdy využívají pouhé retrospektivní pasáže (Peterka, 2007, s. 205), které zpestřují nebo vysvětlují současný stav dění. Retrospektivní pasáže jsou velmi často i součástí filmů, přičemž u filmového média se užívá termínu flashback.²⁵ Považuji za přínosné se u tohoto termínu zastavit, jelikož film má možnost pracovat s návraty do minulosti jinými způsoby než literární dílo. Obvyklý způsob vhledu do dřívější doby jsou samostatné scény uvozené střihem a střihem opět ukončené. Jinou možností představuje rozdělení vizuální a auditivní složky. Buď se obraz vrátí do minulosti, hlas vyprávěče však zůstává v přítomnosti (častější varianta), nebo obraz zůstává v přítomnosti doplněn o zvuky a hlasy události z minula (Chatman, 2008, s. 65-66). Retrospektivní vhledy do minulosti se objevují i v příbězích počítačových her, kde většinou odkazují k dávné minulosti, jež má v příběhu nezastupitelné místo, a objasňují i dosavadní vývoj událostí. Stejně tak se ale může vztahovat i k minulosti nedávné, což se u počítačových her vyskytuje většinou při plnění jednotlivých dílčích úkolů, kdy je k jejich vyřešení potřeba informací jiných postav. Ty se ve svém vyprávění vrací např. do předchozího dne, kdy došlo k události, která hráče zajímá. V takových případech pak dochází k prolínání časových perspektiv. RPG hry však začaly využívat i retrospektivní scény podobné právě filmovým flashbackům. Nejčastěji se jedná o flashbacky zvukové i obrazové, avšak se ztrátou hráčovy interaktivity. V některých nových hrách se však začínají objevovat tyto analepsy i s možností aktivně se pomocí postavy ze hry podílet na retrospektivní části.

²⁵ Pro úplnost uvádím, že u filmového média se prolepsy označuje jako flashforward.

Druhý aspekt, který G. Genette v souvislosti se zkoumáním vztahu času příběhu a času vyprávění vytyčuje, je znám pod pojmem trvání (duration). Trvání poměřuje určitou dobu ve fikčním čase příběhu a čas věnovaný vyprávění o této době (v literárním díle reprezentovaný rozsahem textu). Pohráváním si s tímto poměrem může autor určovat tempo příběhu, a tak příběh zpomalovat, nebo zrychlovat. Zpomalení tempa se docílí rozdělením události na menší části, jejich detailním popisem (či popisem čehokoli jiného), zaznamenáním myšlenek postavy apod. U. Eco (1997, s. 70) zmiňuje techniku tzv. deduktivní procházky, při níž autor textu dává možnost a čas čtenáři, aby se pokusil předjímat a domyslet, kam se bude příběh dál ubírat. V této technice vidí také rozvíjení emocionální stránky čtení – proces odhadování a naplnění odhadu jako prostředek ztotožnění se s postavami a jejich osudy. Naopak zrychlení vyprávění s sebou nese obsahově i textově nerozvinuté výpovědi delších časových úseků.

Trváním jako časovou kategorií, kterou lze ještě dále zkoumat a klasifikovat, se zabýval také S. Chatman (2008, s. 69 – 80), jenž určuje pět možných typů trvání.²⁶ Prvním typem je shrnutí, kdy čas příběhu převyšuje čas diskurzu. V literární formě to znamená shrnutí delšího časového úseku do několika vět. Filmová forma si pomáhá různými způsoby: výběrem důležitých momentů, jejichž obrazový materiál pouští v krátkých intervalech za sebou, trhající se kalendář či hlas vypravěče. Druhý typ zastupuje elipsa, kdy čas příběhu plyne, čas diskurzu úplně chybí. Ve filmu se někdy ztotožňuje se střihem, čemuž se Chatman snaží vyhnout a považuje to za neoprávněné. Scéna jako třetí typ, v níž se čas příběhu zhruba rovná času diskurzu. Scéna se spojuje s dramatickým principem a za hlavního reprezentanta Chatman považuje dialog. Čtvrtý typ se nazývá tzv. protažení, v němž čas diskurzu překračuje čas příběhu. Filmová oblast si pomáhá zpomalenými záběry, které mohou dodat na dramatičnosti. Literární forma zapojuje například parafráze či opakování popisu události. Pauza jakožto pátý typ, v němž neprobíhá čas příběhu. Mnohdy je pauza zastoupena různými popisy a to nejen ústy vypravěče, ale i postav. Filmová produkce ještě přináší možnost zamrznutí obrazu, při němž příběh nemůže postupovat dál, ale auditivní složka zastoupena hlasem vypráví dál.

²⁶ V terminologii Chatmana času vyprávění odpovídá termín čas diskurzu.

I tento aspekt času (trvání) lze v příběhových počítačových hrách sledovat. Příběhové počítačové hry se podle mě povětšinou pohybují na pomezí scén a shrnutí. Velká část příběhu je odvyprávěna pomocí dialogů a vlastního pohybu postavy po prostoru fikčního světa. Shrnutí je častým prvkem nejen v inventáři hry (součást menu, kde jsou hráči dostupné veškeré informace o příběhu, které již během hry nabyli), ale i po určitých odehraných „levelech“ nebo při následném návratu do hry. Povětšinou jsou shrnutí zastoupena hlasem vypravěče a doplněna o obrazové tematické střihy. Elipsa se vyskytuje pomálu, ale v počítačových hrách se může objevit, zatímco protažení dle mého RPG hry nevyužívají. Počítačové hry však oproti oběma médiím (literárnímu a filmovému) obsahují ještě určité časové výseky, které jsou těžko zařaditelné do výše popsaných kategorií. Jedná se o takové činnosti, při nichž nedochází ke změně stavu ve fikčním světě hry, ale při časovém rozvržení by měly být nějakým způsobem zohledněny – např. načítání hry, ukládání hry, pohyb v menu, pohyb v inventáři atd. Způsob, jak se s těmito předěly vypořádat, shledávám v jejich možném zařazení do pauzy.

Třetí a zároveň poslední aspekt časové výstavby literárního díla podle Genettova dělení je frekvence. Frekvenci lze rozdělit na singulativní (to, co se stalo jednou, je i jednou vyprávěné), repetitivní (to, co se stalo jednou, je vyprávěné vícekrát), iterativní (to, co se stalo vícekrát než jednou, je vyprávěné jednou). RPG hry čerpají povětšinou frekvenci singulativní. Za zvláštní a jistým způsobem i problematickou považuji kategorii repetitivní. Příběh počítačové hry je založen na tom, že si hráč může ukládat své pozice v příběhu. Do těchto jednotlivých pozic se však může kdykoli vrátit a daný úsek příběhu hrát znovu. Motivací hráče však není projít si (odvyprávět) to samé ještě jednou, ale zkusit to změnit, rozhodnout se jinak, něčemu předejít. Často se alespoň část dějové sekvence musí zopakovat, než se hráč dostane k volbě. V určitých situacích je možné pomocí odlišné volby provést změnu, ne však vždy. Pak i jiné rozhodnutí vrátí hráče do stejného bodu a stane se tak, že hráč „zahraje“ to samé ještě jednou. Hráč sice má možnost nevydařený pokus předčasně ukončit a opět změnit pozici ve hře, hráči RPG her si však danou sekvenci často dokončí a pozici změní až pak.

V předchozích odstavcích bylo uvažováno o čase příběhu a čase vyprávění (diskurzu). O literárních dílech lze však ještě uvažovat v rovině času čtení. Čas čtení je kategorií subjektivní. Každý čte určité části textu jinak dlouhou dobu. Má své vlastní tempo čtení. Na druhou stranu si autor skládáním příběhu a jeho různými způsoby

vyprávění může s tempem čtení pohrávat. Svého čtenáře pak na základě toho, jak změní vztahy času příběhu a času vyprávění, nutí tempo čtení zpomalovat či zrychlovat. Autorsky záměrné zpomalování i zrychlování může mít různé funkce: zvyšování napětí, příprava na dramatický okamžik, podnícení estetického zážitku, vytvoření dojmu prostoru či (v terminologii U. Eca) otálení ve fikčním světě. K času čtení z hlediska čtenáře však zcela jistě patří i samotné listování knížkou nebo „přeskakování“ zdoluhavých pasáží (Eco, 1997, s. 69 – 99).

Knihy fantasy žánrů mnohdy svým velkým rozsahem textového zachycení fikčního světa inklinují k rychlému čtení a čtenáře povzbuzují v nabývání tempa například velkým počtem dialogů podpořených stručným popisem pohybů postav a okolních zvuků dokreslujících prostředí celé situace. Rychlejšímu tempu napomáhá i syntax. Skladba věty není složitá, souvětí nejsou zbytečně rozsáhlá. I tak ve fantasy můžeme najít pasáže zpomalovací (nejčastěji v podobě již zmíněných popisů objektů, krajiny, ale i postav nebo bojů a jejich strategií). Výjimkou není ani snaha o zachycení myšlenek postav.

K času čtení by se nabízela analogie času hraní pro příběhové počítačové hry. I čas hraní má subjektivní povahu. Tvůrci hry přednastaví všechny možnosti, kterými se hráč může během hry ubírat. Existují hráči, kteří se snaží všechny tyto možnosti využít a čas hraní vyrovnat času vyprávění. Čas hraní souvisí také s tím, jestli se hráč drží pouze hlavní linie příběhu (tedy hlavních úkolů), nebo se věnuje i úkolům vedlejším či kratochvilím fikčního světa (často v podobě karetních a dalších her), čímž se tento čas automaticky načítá. Čas hraní zahrnuje také na první pohled bezúčelné toulání se fikčním světem. Na druhé straně toto prodlévání přináší další poznatky o jeho fungování a pravidlech, náhodná setkání, zadání nových úkolů anebo také jednoduše příjemný pocit, uspokojení ze hry.

S časem čtení/hraní a s prožíváním času obecně souvisí také časová imerze. Imerzi jako konceptu zanoření a jejím druhům obecně jsem se věnovala v kapitole o zážitcích a prožívání četby/hry. Nyní bych se chtěla zaměřit na časovou imerzi, jelikož je propojena právě s vnímáním času, které však při čtení/hraní může být určitým způsobem modifikováno. Časová imerze ve čtenáři vyvolává touhu „dozvědět se, co ho čeká na konci času vyprávění“ (Ryanová, 2015, s. 172). Touto touhou je napínavost, která nás pohání vpřed ve čtení, uspěchává ho. Čas pak funguje jako proces odhalování.

U časové imerze lze rozlišit různé druhy intenzity, jež závisí na vyváženosti napětí. Tímto způsobem můžeme vysledovat čtyři druhy. Prvním druhem je tzv. napínavost „co“. Tento typ je založen na vyřešení situace, jež se skládá ze dvou možností (buď, nebo – dopadne to dobře, nebo špatně). Události mají chronologickou stavbu, čtenář někdy ví více než postavy, a tak většinou správně předpokládá, jak situace dopadne. Napínavost „jak“ („proč“) tvoří druhý typ časové imerze. Tento typ pracuje s vícero možnostmi rozřešení situace, přičemž důležitým prostředkem pro zvýšení čtenářova zájmu se stává zvědavost čili otázka po tom, jak bude s problémem naloženo. Třetí druh zastupuje napínavost „kdo“. Je reprezentován především touhou po poznání, intelektuálním uspokojením nad vyřešením problému. Tento druh je typickým pro detektivní příběhy – vyšetřování jako odhalování. Poslední druh časové imerze s názvem metanapínavost se zaměřuje spíše na autora a jeho strategii vystavění textu než na tom, co se ve fikčním světě stane dál. Čtenář hledá autorovy strategie psaní, propojení jednotlivých částí textu a jejich společné body či body střetnutí – jednoduše ho zajímá vše, co textu dává narativní formu (Ryanová, 2015, s. 175 – 178). Myslím, že všechny čtyři typy časové imerze je možné v různém poměru vysledovat i v příběhových počítačových hrách. Tyto hry v sobě obsahují linii hlavního příběhu a velké množství krátkých i dlouhých epizod, přičemž dějové peripetie, pocit překvapení a snaha předvídat a spoluutvářet příběh jsou vlastní oběma oblastem. Velmi snadno tak hráče pohltí nejen hlavní úkoly, ale také vedlejší (a ve srovnání s hlavním příběhem i nedůležité) úkoly.

S pojmem časové imerze, jejíž intenzita má co dočinění s napínavostí, se vyskytuje také termín opakovaná napínavost, který se snaží vypořádat s tím, že člověk může zažívat opakované napětí i při několikatém čtení knihy. Čtenář je tedy v pozici, kdy danou knihu zná a ví, jaké zvraty v ději přijdou. I přesto je v něm vyvoláno očekávání, tudíž i opakovaná časová imerze. Čtenářovo vědění (to, co nabyl už předchozím čtením) je nahrazeno něčím naléhavějším a bližším – citovou vazbou k hrdinovi (Ryanová, 2015, s. 178 – 180). Tento způsob opakovaného napětí se objevuje i u filmového média a zcela nepochybně ho lze zaznamenat i u příběhových počítačových her. Hráči jsou také schopni hrát jednu hru vícekrát. Napětí se dokonce zvyšuje možnostmi rozdílných voleb, které hráče mohou posunout do jiných herních pozic, než ve kterých se nacházeli v předchozích hrách. Někteří hráči dokonce novou hru začínají ihned po skončení hry první, což může být podpořeno již vytvořenou emocionální vazbou k hrdinovi.

3 Interpretace a analýza vybrané počítačové hry a její literární předlohy

Ačkoli existuje více počítačových her, které mají svou literární předlohu (či naopak literárních děl, jež vznikly na základě počítačové předlohy), pro praktickou část práce jsem vybrala počítačovou hru *Zaklínač 3: Divoký hon*, jejíž literární předlohou jsou knihy polského spisovatele Andrzeje Sapkowského. Moje volba má dva hlavní důvody. Prvním je úspěšnost Sapkowského práce v oblasti žánru fantasy, kterou dokazuje nejen velká základna fanoušků (hlavně z Evropy), ale i překlady jeho knih do několika jazyků či získané literární ceny. Druhým důvodem pro tento výběr se stala kvalita počítačové hry *Zaklínač 3: Divoký hon*. Hra se snaží využít veškerý potenciál, který má k dispozici – Sapkowským stvořený svět, poutavý příběh, audiovizuální složku a hráčovu interaktivitu. V současnosti platí tato hra za jednu z nejpovedenější v žánru RPG.

3.1 Představení literární předlohy a jejího autora

Hlavní postavou povídek polského spisovatele Andrzeje Sapkowského²⁷ je zaklínač Geralt. První povídka o této postavě byla publikována v roce 1986 v časopise *Fantastyka* a v českém prostředí byla vydána v časopise *Ikarie*. Geralt se také stává ústřední postavou tzv. *Ságy o zaklínači*. Ságou o zaklínači bývá označován soubor pěti knih (podle staršího vydání): *Krev elfů*, *Čas opovržení*, *Křest ohněm*, *Věž vlaštovky*, *Paní jezera*. Tyto knihy na sebe navazují. Četba povídek může být zařazena před čtení ságy, ale i po ní, jelikož na pochopení obsahu ságy tyto povídky nemají vliv. Jsou však zdrojem doplňujících informací o historii a dějinách smyšleného světa, o postavách a o jejich vztazích, o jednotlivých událostech. Sapkowski se kromě *Zaklínače* věnuje také historickým obdobím, zajímá ho především husitská doba na území Čech a Slezska. Právě z tohoto období pochází třídílná *sága Husitská trilogie* psána v žánru historické fantasy.

²⁷ Narodil se v roce 1948 ve městě Lodž. Jeho literární tvorba zahrnuje například fejetony, recenze či komentáře v časopise, především se ale věnuje povídkám a příběhům žánru fantasy. Ve své tvorbě čerpá ze slovanských pohádek, mýtů a legend (Koziel, 2010).

Andrzej Sapkowski za svá díla získal také spoustu ocenění a to nejen v rámci Polska, ale také v zahraničí. Jeho knihy byly přeloženy do několika jazyků např. do slovenštiny, češtiny, ruštiny, němčiny, ale také španělštiny, francouzštiny a angličtiny.

3.2 Představení počítačové hry

Příběhy o zaklánači Geraltovi se díky své oblíbenosti a úspěšnosti dočkaly filmového a poté i seriálového zpracování. Ani jedna z adaptací však není považována za příliš povedenou.

Autor dal také svolení ke zpracování počítačové RPG hry na motivy knih. Této adaptace se ujalo polské herní studio CD Projekt RED. S velkým očekáváním herní obce pak v říjnu roku 2007 vyšla počítačová hra Zaklánač (The Witcher). Většina recenzentů (jak ze strany odborníků, tak ze strany hráčů) se vyjadřovala velmi kladně, i přesto bylo poukazováno na některé herní nedostatky, které by mohly být vylepšeny. Zpravidla se tyto nedostatky týkaly technické stránky hry – zhoršená grafika i při velmi dobrém nastavení hry, nedotažení grafických detailů, zdoluhavé nahrávání a načítání pozic či celkový ne příliš kvalitní vizuální dojem. Naopak sestavení příběhu, jeho promyšlenost a dialogy patřily ke kladům hry.²⁸

Povzbuzeno prvotním úspěchem tak studio CD Projekt RED vydalo v květnu roku 2011 druhý díl s názvem Zaklánač 2: Vrahové králů (The Witcher 2: Assassins of Kings). Toto pokračování navazuje na první díl. Příběhová návaznost ovšem nevyžaduje odehrání a znalost prvního dílu, avšak je v každém případě výhodou. V druhém dílu si autoři také lépe poradili s technickými záležitostmi, jež byly terčem výtek v případě prvního dílu. Byl zvětšen prostor pro pohyb hráče, jenž skýtal menší omezení volnému pohybu postavy. Vymizely také pasáže obsahující laciné vulgarity. Obecně tato hra dosáhla velmi vysokého a kladného hodnocení.²⁹

V květnu roku 2015 vyšel třetí a zatím poslední díl této herní série s názvem Zaklánač 3: Divoký hon (The Witcher 3: Wild Hunt) opět pod záštitou herního studia CD Projekt RED. V souvislosti s obrovskými úspěchy dvou předchozích dílů bylo herní studio pod velkým tlakem, s nímž se dle recenzí vyrovnalo bravurně. Zaklánač 3 byl nejočekávanější hrou loňského roku a po vydání byl mnohdy označen za nejlepší současnou RPG hru na trhu. Důvodů k tomu bylo hned několik. Zaklánač 3 disponuje neobyčejně velkým, rozsáhlým a hlavně otevřeným světem, což nebývá herním standardem. Tato otevřenost však neznamená nezaplňenost tohoto světa, ale spíše

²⁸ SLÁDEK, Jiří. Zaklánač (The Witcher) – recenze.

²⁹ GRYGAR, Lukáš. Zaklánač 2: Vrahové králů – recenze.

naopak. Pestrost prostředí, vykreslené detaily a jejich realistické pojetí (např. ve vysoké trávě má postava ztížený a pomalejší pohyb) si často nárokují označení nejlepší graficky zpracované RPG současnosti. Na uvěřitelnosti přidává i rozmanitost prostředí (není vidět dvakrát stejný vnitřek domu apod.). Otevřenost světa tvůrci spojili s vyprávěním zajímavého příběhu, v němž se hráčova rozhodnutí projeví (někdy až po delší době) a následky rozhodnutí ovlivňují (často i velmi zásadně) další vývoj událostí. Na kvalitě hry se podílejí také dialogy, texty, nepředvídatelnost příběhu a kombinace událostí spolu s různorodostí úkolů. I přes všechny zmíněné klady lze i v této hře najít občasné nedostatky, které jsou většinou spojeny s ovladatelností postavy. V porovnání s ostatními kvalitami hry a s jinými hrami jsou však tyto nedostatky zanedbatelné.³⁰ Po výčtu všech těchto bodů nemohlo být překvapením, že *Zaklínač 3* získal několik nominací v prestižní soutěži *The Games Awards 2015*, která každý rok vyhodnocuje a odměňuje povedené počiny v oblasti všech žánrů počítačových her. Nutno také zmínit, že své nominace hra proměnila v kategoriích hra roku a RPG roku, přičemž ceny se dostalo i studiu CD Projekt RED jakožto vývojářskému studiu roku.³¹

Vzhledem k účelu a rozsahu této práce není možné analyzovat všechny literární práce A. Sapkowského a zároveň ani všechny díly počítačového zpracování *Zaklínače*. Z děl Sapkowského se tedy budu věnovat především pětidílné *Sáze o zaklínači*, jelikož právě ona je základem, o nějž se opírají počítačové hry. Z počítačových verzí se budu zabývat hrou *Zaklínač 3: Divoký hon*, protože v současné době patří ke špičce ve svém oboru (a to ve zpracování narativním i ludálním).

3.3 Svět literární předlohy Sapkowského a svět počítačové hry (herního studia CD Projekt RED) jako fikční světy

V práci budu analyzovat dva typy fikčních světů, které jsou realizovány různými médii (literárním dílem a počítačovou hrou). U obou fikčních světů tak bude možné pozorovat odlišnou strukturu, odlišné významy a funkce, jež utvářejí tyto fikční světy a dávají jim konkrétní podobu. Před vlastní analýzou stručně představím oba fikční světy.

Sapkowského příběh o zaklínači Geraltovi se odehrává ve světě, který existuje již několik tisíc let. Do poklidného soužití jednotlivých ras však zasáhla tzv. *Konjunkce sfér*

³⁰ BOHONĚK, Miloš. *Zaklínač 3: Divoký hon* – recenze.

³¹ SARKAR, Samit. Here are the winners of The Game Awards 2015.

(otevření brány do ostatních světů), při níž se do světa příběhu dostaly nejen další rasy (včetně lidí), ale také nové praktiky magie. Rasa lidí se později snažila o nadvládu nad veškerým známým územím i nad všemi rasami. Do určité míry se jí to také povedlo. V severní oblasti (na tzv. Severu) se tak začala formovat čtyři království (Redanie, Temerie, Aedirn, Kaedwen) v čele s panovníky, kteří soustavně válčili i mezi sebou. Nezávisle na událostech na Severu se v tzv. jižní oblasti utvářelo Nilfgaardské císařství s vlastní kulturou, jazykem, zvyky, vírou a měnou, v jehož čele stáli opět mocichtiví lidé. Vyústěním této situace pak byly války mezi Severními královstvími a Nilfgaardem, v nichž chtěl Nilfgaard dobýt a podmanit si Sever (tzv. Severní války) (Batylida, 2015, s. 11-17). Nepřátelství mezi těmito dvěma oblastmi je trvalé.

Pětídílná Sága o zaklínači se zaměřuje na období, kdy jsou Severní království opět ve sporu s Nilfgaardem. Součástí příběhu se v tomto okamžiku stává postava Ciri (Cirilly), malého děvčátka, které přitahuje neobyčejné magické síly. V průběhu celé Ságy je pak objasňováno, kdo Ciri vlastně je a proč je obdařena zvláštními schopnostmi.

Fikční svět počítačové hry Zaklínač 3: Divoký hon se zakládá na knižní předloze a usiluje o vytvoření dojmu plynulého pokračování příběhu knihy. Děje se tak především na rovině postav (a jejich vzájemných vztahů) a na rovině prostoru (stejně geografické oblasti, stejná místa). Neposledně zahrnuje počítačová hra do svého fikčního světa velký počet událostí, které se podílely na ději knižního příběhu a na vztazích v něm.

3.4 Narativní kategorie v Sáze o zaklínači a v Zaklínači 3: Divoký hon

3.4.1 Děj a příběh Ságy o zaklínači a Zaklínače 3: Divoký hon

V předešlé kapitole jsem představila oba fikční světy a uvedla jsem je do vzájemného vztahu. Za podstatné považuji také představit děj Ságy a děj Zaklínače 3, jelikož znalost základních faktů a souvislostí ulehčí orientaci v následujících kapitolách.

Příběh o zaklínači se odehrává na pozadí nepřátelských vztahů a později válek mezi Severní říší a Nilfgaardem. Zaklínači Geraltovi se v této době zásadně změní život, jelikož si do opatrovnictví bere dívku Ciri (Cirillu), která oplývá zvláštními a velmi silnými magickými a věšteckými schopnostmi. Tyto dvě postavy jsou spojeny sudbou (jsou si předurčeny), což mezi nimi vytváří výjimečný a pevný vztah. Kromě toho je Ciri také součástí proctví, podle něhož je ona jediná schopna zabránit zkáze světa. S péčí o Ciri a s jejím vzděláním Geraltovi pomáhá čarodějka Yennefer – Geraltova blízká

přítečkyně. O Ciri a zvláště o její neobyčejné schopnosti se však začnou zajímat vysoce postavené a mocné osoby, jež ji chtějí získat a využít ve svůj prospěch a nebojí se pro svůj cíl udělat cokoli. Tím začíná příběh nekonečného pronásledování celé trojice, jejíž cesty se následkem určitých událostí musí rozejít. Po dlouhém putování, četných bojích, nečekaných zvratech a zásazích osudu se však této trojici ještě s dalšími pomocníky povede své nepřátele porazit – až na jednoho. Emhyr, vládce Nilfgaardu a vlastní otec Ciri, tak tuto trojici získává do své moci. Myšlenka na to, že Ciri je jeho vlastní dcera, mu však zabrání jí jakkoli ublížit, a celou trojici nakonec propustí. Během návratu domů se nešťastnou náhodou zaplete Geralt s Yennefer do cíleného vyvražďování nelidí (pogromu) a oba se během tohoto nesmyslného boje ocitnou na prahu smrti. Ciri se podaří oba oživit a ze strachu z dalšího zranění je pomocí svých schopností přenesse do jiného časoprostoru, do jiného světa. Sama se od nich pak vzdaluje a pro svůj život volí také jiný svět.

Tento otevřený konec přímo vybízí k pokračování, jehož se chopila počítačová hra *Zaklínač 1*, která se vrací k hrdinovi Geraltovi po několika letech a nachází ho s částečnou ztrátou paměti. První a druhý díl počítačové hry však nejsou předmětem studia, a proto pouze zmíním, že návaznost těchto dvou dílů na díl třetí je velmi volná. Jejich vynechání pro další pochopení děje a souvislostí nevádí.

Třetí díl počítačové hry *Zaklínač 3: Divoký hon* začíná setkáním Geralta a Yennefer u Emhyra. Tentokrát se jedná o setkání přátelské, jelikož všechny tři pojí společný zájem – Ciri (z původního protivníka Emhyra se zde tak stává spojenec). Ciri se totiž vrátila do jejich světa, ale je v nebezpečí, protože ji pronásledují jezdci Divokého honu (skupina přeludů a přízraků, jež pochází z jiného světa). Jejich vůdce Eredin chce Ciri získat pro sebe a pomocí Ciriiných schopností si zajistit neotřesitelnou nadvládu. Tímto setkáním se spouští rozsáhlé pátrání po Ciri, které Geralta zavádí do všech oblastí Severní říše a k různým osobám, jež mu s hledáním pomáhají, nebo ho naopak ztěžují. Geralt nakonec Ciri najde a společně se postaví bojovníkům Divokého honu, které se jim podaří porazit. Závěrečná bitva pak představuje souboj přímo s Eredinem. Vyrovnaný boj končí jeho porážkou.

Jelikož dějově je *Sága* i počítačová hra obsáhlá, snažila jsem se vystihnout pouze hlavní dějové linie. Z výše popsaného je patrné, že počítačová hra hojně čerpá z literární předlohy a děj, který proběhne v knižní *Sáze*, zohledňuje i počítačová hra. Dějově však

počítačová hra nepřejímá přesný příběh knihy, ale vytváří svůj vlastní, ovšem na pozadí společných prvků obou fikčních světů. Společné jsou také hlavní motivy obou příběhů (a motivy žánru fantasy obecně) – sudba, proroctví, osud, záchrana světa, neúnavnost a nástrahy nepřítele a naopak oddanost nejbližších přátel, v neposlední řadě také láska.

3.4.2 Způsoby výstavby děje a příběhu

3.4.2.1 Události

Sapkowski rozpracovává příběh o zaklánači do 2 167 stran textu, který je zdrojem konstrukce tohoto fikčního světa. Text je rozdělen do pěti dílů, jejichž názvy napovídají ústřední téma daného dílu. Každá kniha má vždy stejné a pevné vnitřní uspořádání. Text knihy je rozdělen na kapitoly, přičemž kapitola v sobě zahrnuje a střídá několik dějových linií. Tyto dějové linie jsou v rámci kapitol odděleny hvězdičkami. Ukončení jedné kapitoly a začátek nové kapitoly představuje posun v ději – zvrát v jedné z dějových linií.

Zajímavým aspektem Sapkovského díla v souvislosti s makrokompozicí jsou nevyprávěné texty, které předcházejí jednotlivým kapitolám. Mají podobu citátů, jež různými způsoby souvisí s příběhem. Cituje se z pramenů fikčního světa příběhu, a tak zde lze najít části písní, ukolébavky, proroctví či výňatky z encyklopedií a naučných děl. Tyto citáty buď signalizují téma následující kapitoly, nebo vysvětlují a doplňují příčiny současného stavu světa příběhu (většinou pomocí citátů historických pramenů). Nežřídkou se objevují také citáty postav příběhu. Pokud jsou citáty proneseny cizí řečí, je pod nimi k dispozici překlad. Obecně tyto citáty vytváří dojem autentičnosti příběhu. Jelikož součástí příběhu je prolínání různých světů, objevují se také citáty autorů skutečných děl z našeho aktuálního světa (Kipling, Poe, Villon aj.). Knihy ozvlášťují ještě ilustrace, které se vztahují k ději, avšak v knize jich není mnoho.

„Třeste se, neboť přichází Ničitel Národů. Země vaše budou zpustošeny a přerozděleny novým vlastníkům. Města vaše budou pobořena a vylidněna. Netopýr, výr a havran se usídlí v domech vašich, stanou se hnízdišti hadů.“

Aen Ithlannespeath (proroctví)

(Sapkowski, II. díl, s. 203)

„Potloukají se krajem, dotěrní a neodbytní, sami se svévolně označují za protivníky zla, lovce vervolfů a přemožitele vampýrů, na lehkověrných vydírají odměnu. S takto nestydatě uloupenými penězi táhnou pak dál, aby se v nejbližším místě obdobných

švindlů dopouštěli. Nejsnáze je jim vetřítí se do chalupy poctivého, leč nevědomého a prostoduchého usedlíka, ...“

Anonymus: Monstrum čili Vědmáka vypočtení

(Sapkowski, I. díl, s. 163)

(Úryvek ze spisu, který vystihuje postoj společnosti k vědmákům, tedy zaklínačům.)

Výše zmíněný způsob členění textu (makrokompozice) napomáhá čtenáři k lepší orientaci v textu, což u takto obsáhlého díla oceňuji. Sapkovského příběh o zaklínači se totiž kromě základních dějových linek (kdy čtenář sleduje hlavní postavy Ciri, Geralta a Yennefer, jak se snaží uniknout svým nepřátelům a zachránit tak svět před zkázou) skládá z mnoha vedlejších dějových linek, které s těmi hlavními probíhají paralelně a čtenáře zavádějí k dalším postavám a místům, jež však pro pochopení a vývoj hlavního děje nejsou podstatná. Kontinuitu celého příběhu tak zachovává logická a kauzální návaznost jádrových událostí všech dějových linek. Jak už je žánru fantasy vlastní, k jádrovým událostem se váže velké množství událostí satelitních. Sapkowski se tohoto způsobu větvení příběhu intenzivně drží. Nepozornému a nepečlivému čtenáři se tak může stát, že se v textu ztratí.

Způsob, jakým Sapkowski poskládal jádrové a satelitní události, také určuje tempo příběhu a potažmo i ovlivňuje čtenáře v jeho čtení. Pasáže, které obsahují jádrové události s menším nebo žádným počtem událostí satelitních, posouvají děj příběhu rychleji a zvyšují tím čtenářovo napětí a očekávání (možná i zrychlují jeho čtení). Oproti tomu rozvleklost některých satelitních událostí, které v očích čtenáře mohou děj zdržovat, má za důsledek zpomalení příběhu.

Dosud jsem se věnovala významu událostí v Sapkovského Sáže pouze z hlediska jejich důležitosti a zásadnosti pro další vývoj příběhu. Autor však do příběhu ještě průběžně vkládá události, které nesou specifickou funkci – mají zintenzivnit čtenářovo vnímání nezvratitelnosti osudu, sudby a proroctví. Umocňuje tak jedny z hlavních motivů tohoto příběhu, přičemž tím ještě upravuje čtenářův vztah k postavám, které toto břemeno nesou. Vědomí nedobrovolnosti výběru tohoto břemena a nemožnost se ho vzdát ve čtenáři vyvolává pocit soucitu, lítosti a sounáležitosti.

„Nerozumím!“ prskala Ciri jako vzteklá kočka. „Nechápu, proč bych s ním měla jít! Proč? Kam?“ „Dceruško,“ promluvila tiše Yennefer. „Taková je tvoje Sudba.

Pochop, nemůže to být jinak. „A vy?“ „Nás,“ pohlédla Yennefer na Geralta, „čeká jiný osud. Ani to nemůže být jinak. Pojd' ke mně, dceruško. Silně mne obejmí.“

(Sapkowski, V. díl, s. 417)

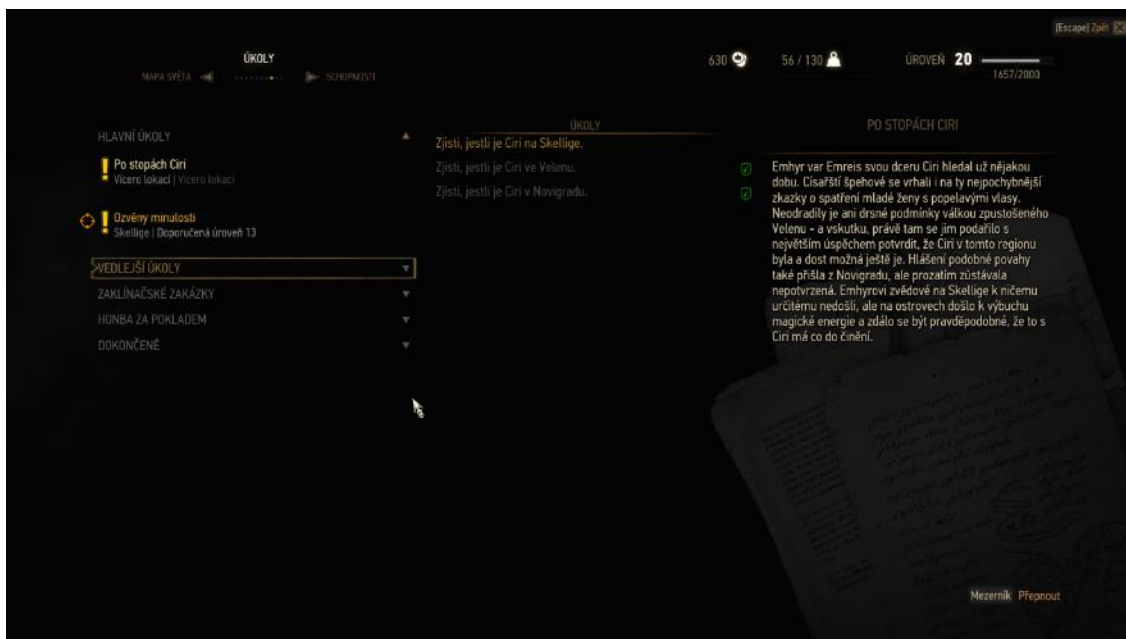
Počítačová hra *Zaklínač 3: Divoký hon* oproti své literární předloze nemá text jako hlavní a jediný zdroj konstrukce fikčního světa, ale využívá ho k propojení se složkou audiovizuální a se složkou hráčovy interaktivity. Spojení těchto všech složek pak utváří počítačový svět příběhu.

Ačkoli by se mohlo zdát, že médium počítačové hry množství textu redukuje, opak je pravdou. Nutno ale podotknout, že počítačová hra s textem pracuje oproti knize rozdílně. *Zaklínač 3* disponuje velkým počtem textů různého typu, které hra využívá k určitým účelům. Jeden typ textů slouží k doplnění informací o fikčním světě (informace o postavách, monstrech, alchymii atd.) a je hráči k dispozici během celé hry prostřednictvím konkrétních složek. Množství tohoto typu textů se zvyšuje tím, jak hráč prochází světem a získává znalosti a zkušenosti. Druhý typ textů shrnuje již proběhlé události (tyto texty jsou hráči opět stále k dispozici v příslušné složce). Třetím typem jsou rozhovory mezi postavami. Přesné znění těchto textů už po proběhlém rozhovoru nelze zpětně dohledat. Čtvrtý typ textů se objevuje vždy, když se hra načítá do určité pozice. Tyto texty také doplňují informace o fikčním světě, ale zastávají spíše funkci rad pro snadnější fungování v tomto světě. *Elixír Vlaštovka ti doplňuje zdraví jak v boji, tak mimo něj. Vyhrávej koňské dostihy a vysluž si lepší sedlo pro svého koně. Nekrad' – stráže to nemají rády.* Poslední typ textů vysvětluje způsoby ovládání postavy a umožňuje změny v technickém nastavení hry. Z tohoto výčtu je patrné, že hráč musí pro úspěšnou hru načíst poměrně rozsáhlé množství textu.

Stejně jako příběh knižní *Ságy* se i příběh počítačové hry *Zaklínač 3* zakládá na hlavní dějové lince (tuto linku představuje Geraltovo pátrání po Ciri a následně jejich společný boj proti nepříteli), která se může různě větvit a zároveň v sobě nese velké množství vedlejších dějových linek. Vedlejší dějové linky bych však obecně označila spíš za potenciální. Je totiž pouze hráčovou volbou, jestli dějovou linku vůbec aktivuje, případně kdy. Pokud ji aktivuje, neznamená to, že ji musí brát v potaz – nemusí ji tedy vůbec dokončit. V jednu chvíli tak může mít hráč rozehráno několik paralelních příběhů, nebo se také může věnovat pouze jednomu – tomu hlavnímu. Jako příklad uvedu tuto situaci – Geralt se při svém pátrání dozvěděl, že Ciri byla naposled viděna v městě

Novigrad, a tak se za ní vydá. Po cestě však na rozcestí potká plačící ženu (signalizace vedlejší dějové linky). Pokud ji mine, vedlejší dějovou linku neaktivuje. Pokud zastaví a dá se s ní do řeči, zjistí, co ji trápí, a aktivuje tak dějovou linku. Následně se rozhodne, jestli jí pomůže, nebo ne (jestli si dějovou linku zahraje, nebo ne). Je možné si také ženu vyslechnout a vrátit se k jejímu problému později.

Zaklínač3 si velmi dobře poradil s orientací hráče v těchto dějových linkách tak, aby se hráč neztratil ve zmeti úkolů a pokynů. V sekci základního menu je k dispozici složka s názvem úkoly, která se vnitřně ještě dále dělí. První jsou tzv. hlavní úkoly, které hráče vedou po linii hlavního příběhu. Často jsou složeny ještě z několika podúkolů, jimiž si hráč v závislosti na hlavním úkolu musí projít. U úkolů se vždy nachází podrobnější popis celé situace, tedy co přesněji a proč má hráč udělat (úkol je dán do širších souvislostí, čímž hra dokazuje detailní promyšlenost celého příběhu). Vedle hlavních úkolů složka obsahuje vedlejší úkoly, které zastupují vedlejší dějové linky ovšem s neméně poutavým příběhovým pozadím. K těmto úkolům se hráč nejčastěji dostane prostřednictvím rozhovorů s postavami, z vývěsek ve městech či při toulání se světem. Třetí oblast tvoří tzv. zaklínačské zakázky, které vycházejí z Geraltova zaklínačského řemesla – jsou to tedy úkoly, jejichž náplň je zabíjení všelijakých potvor za peníze. V sekci úkolů má hráč k dispozici také dokončené úkoly (tedy dohrané dějové linie), jejichž průběh si zde může připomenout. Určitý řád a orientace v těchto dějových linkách je také podpořena doporučenou úrovní, která je u každého úkolu zobrazena (pokud tedy postava Geralta ještě nedosáhla požadované úrovně, měl by hráč s rozehráním této dějové linky počkat a nasbírat další zkušenosti). Tvůrci hry tak nepřímo vybízejí k plnění vedlejších úkolů, jimiž se úroveň navyšuje, a pozdějšímu navrácení se k hlavní linii. (Ovšem i vedlejší úkoly mají doporučenou úroveň hraní.) Tato dělení a třídění úkolů se velkou částí podílí na uspořádání a hranicích variability celé hry. Jak tato dějová struktura vypadá je vidět na následujícím obrázku (Obrázek 1).



Obrázek 1

I pro rozlišení jednotlivých událostí v příběhu Zaklínače 3 bych si ponechala termíny jádrových a satelitních událostí. Jádrové události jsou ty, jimiž hráč musí projít, chce-li daný úkol (dějovou linku) dokončit. Předpokladem satelitních událostí je malý nebo žádný vliv na události jádrové, což platí i u této hry, přesto však v klasifikaci těchto událostí dochází oproti literární předloze k určitému posunu. Některé satelitní události (na první pohled nevýznamné) mohou přecházet v základ, tedy v jádro nové významové struktury (nové dějové linky). Jako příklad by opět mohla posloužit situace popsaná výše – setkání Geralta s plačící ženou na rozcestí. Setkání zůstane satelitem aktuální dějové linky, pokud Geralt kolem ženy pouze projede. Pokud se u ní však zastaví a začne s ní vést rozhovor, na jehož základě se rozhodne ženě pomoci zrušit kletbu, stává se ze satelitu jedné dějové linky (cesty Geralta za Ciri) jádro nové dějové linky (úkol spojený se zrušením kletby). Přítomnost velkého množství satelitních událostí, které v sobě skrývají potenciál stát se jádrem, tak dává hráči pocit, že svou cestu příběhem si může velmi volně a dle libosti sám poskládat.

Specifikum jádrových událostí v této hře je, že poskytují hráči množství míst pro rozhodování se, jakým směrem se v příběhu ubírat. V některých bodech příběhu na hráče doléhá velká odpovědnost, jelikož následky rozhodnutí se mohou dotknout i několika postav najednou, nevýjimečně i hranic života a smrti. Příkladem může být část o Krvavém baronu, kterému Geralt slíbil pomoc v jeho osobních záležitostech výměnou za informace o Ciri, jež se u barona pár dní zdržovala. Důsledkem několika průběžných a pro hráče

na první pohled ne příliš důležitých rozhodnutí může mít pomoc baronovi dva různé konce. Jedním je šťastné shledání baronovy rodiny, záchrana jeho ženy a morální napravení barona, ale zároveň smrt tří nevinných dětí, které v tuto chvíli nebylo možné zachránit. Druhým možným koncem je záchrana těchto tří nevinných dětí, ovšem na úkor záchranu baronovy manželky. Baron tuto situaci neunes a spáchá sebevraždu. Volby tedy určitě není vhodné považovat za jednoznačné, předvídatelné a samoúčelné, ale naopak v nich mnohdy hráč ucítí přítomnost morálního dilematu. Některé volby jsou ztížené časovým limitem, kdy si hráč nemůže volbu promýšlet, jak dlouho chce, ale pouze pár vyčleněných vteřin. Pokud se během tohoto vymezeného času nerozhodne, program náhodně vybere odpověď za něj. Zařazení těchto časově omezených voleb je náhodné a nečekané. Tyto typy voleb hráči připomínají, že hru nemá vždy pevně ve svých rukou a že některé situace mu míru vlivu tímto způsobem snižují.

Průběžná rozhodnutí v hlavním příběhu generují určitý směr vývoje událostí a tím i celého příběhu, což má za následek tři možné závěry, k nimž může hráč dojít. Stává se tak, že po dohrání hry se hráči pouští do hraní znovu a zkoumají, jak vývoj příběhu ovlivňují jiná rozhodnutí. Dohrání hlavního příběhu však neznamena, že hra končí úplně. Výsledek je sice nezvratný, ale svět zůstává hráči (postavě Geralta) stále otevřený. Hráč se tak může i nadále pohybovat po světě, plnit vedlejší úkoly a zakázky, prozkoumávat místa, na která se zatím nedostal. Už však nemá šanci potkat se s postavami, které byly hlavními postavami ústřední dějové linky.

U Zaklínače 3 stojí také za úvahu možnost návratu a opakovatelnosti určité události. Hru lze totiž průběžně ukládat, na uložené pozice se vracet a z těchto pozic rozehrávat a zkoušet další postupy. Hra po určitých úsecích ukládá pozice automaticky, hráč si je však může uložit i sám mechanicky. Ukládat však nelze v průběhu boje (musí se to udělat před ním), během rozhovorů nebo během úseků, při nichž hráč ztrácí svou interaktivitu. Toto ukládání často funguje jako pojistka pro nechtěné úmrtí postavy (např. v boji), pak je možné se totiž vrátit do jakékoli uložené pozice. Zaklínač 3 umožňuje ještě jednu zajímavou věc – importovat některá hráčova rozhodnutí a uložené stavy ze Zaklínače 2 do Zaklínače 3. Některá jsou pak brána na zřetel, jiná nikoli. Obecně se jedná spíš o výskyt jednotlivých postav a vztahy k těmto postavám. Možnost importů se objevuje u RPG her na pokračování poměrně běžně. S možností vrátit se zpět v ději na uložené pozice souvisí i opakovatelnost, která je spíš vedlejším účinkem než záměrem.

K vracení se se totiž někdy váže opakování cutscén či rozhovorů - zahrání té samé pozice, kdy hráč zjistí, že volbou jiného rozhodnutí se oklikou dostane stejně do té samé situace apod.

Důležitou součástí jednotlivých událostí a následně i celého příběhu je, jak a kým bude příběh předán čtenářům a hráčům.

Sapkowski ve svém díle užívá především heterodiegetického vypravěče, který se sám příběhu neúčastní, ale ví o něm vše. Volba vypravěče tohoto typu umožňuje Sapkowskiému detailní popis konkrétních situací a vykreslení prostředí, ale také dává čtenářům nahlédnout do myšlení postav, poodhaluje motivy jejich činů.

Pozvolna, co nejúspornějšími pohyby změnila polohu, neohrabaně poklekla, ale tak, aby uchránila naražené koleno. Stála na všech čtyřech, vzdychala a sykala. Konečně, po čase, který jí připadal jako věčnost, se postavila. Jen proto, aby vzápětí těžce upadla zpátky na kamení, poněvadž se jí zatmělo před očima a závrať jí podlomila kolena. Aby potlačila vlnu mrákot, ulehla na bok. Rozpálené kameny pálily jako žhavé uhlí.

(Sapkowski, II. díl, s. 257)

Vzhledem k tomu, že se příběh skládá z několika dějových linií, které probíhají paralelně, funguje tento typ zvoleného vypravěče jako spojovací prvek všech linií, a tudíž i celého příběhu. Propojení dějových linií a srozumitelné uspořádání událostí vypravěčem je podpořeno ještě užitím chronologické kompozice vyprávění a užitím singulativní frekvence (tedy nepřevyprávění již vyprávěného). Heterodiegetický vypravěč zde však funguje také jako prostředník autora k udávání tempa příběhu. Popisu některých událostí a jejich průběhu věnuje více času (a větší množství textu), jiným zase naopak.

Dívka skočila, muž se na ni vrhl, nebyl však připraven na piruetu, která ji bez obtíží dostala z jeho dosahu. Meč hvízdal a zakousl se přesně a neomylně mezi plechy zbroje. Rytíř zavrával a padl na jedno koleno, zpod nárameníku vytryskla jasně červená stužka krve. Ciri vztekle vykřikla a tala podruhé, rovnou do helmy. Srazila rytíře na druhé koleno. Bojová zuřivost ji zcela zaslepila, neviděla nic kromě nenáviděných křídel. Černá pera se rozletěla kolem, jedno křídlo upadlo, druhé se svésilo na zakrvácený nárameník. Rytíř nemohl vstát, pokusil se alespoň zachytit čepel zbraně rukou v železné rukavici.

(Sapkowski, II. díl, s. 193)

(Detailní popis bojového střetu Ciri a černého rytíře - čas diskurzu zde převyšuje čas příběhu.)

Večer. Odpočinek. Noc. Oko ukazuje směr. Pochod do úplného vyčerpání, které přišlo dlouho před východem slunce. Odpočinek. Mráкотný spánek. Hlad. Zima. Ztráta magické energie, neúspěch při vyčarování světla a tepla. K ránu rosa na čepeli a na kamenech. Když vyšlo slunce, teplo ji uspalo. Probudil ji palčivý žár. Vstala, aby pokračovala v chůzi. Omdlela po necelé hodině. (...) Šla. Nevzdávala se. Celý den. A část noci.

(Sapkowski II. díl, s. 268)

(Shrnutí jednoho dne do pár vět – čas příběhu zde převyšuje čas diskurzu.)

Tento způsob vyprávění se objevuje především v prvních třech dílech Ságy. Čtvrtý díl s rolí vypravěče zachází trochu odlišně. Heterodiegetický vypravěč, který se i v tomto díle ujímá vyprávění a koriguje ho, nechává vyprávět některé z postav formou rozsáhlé přímé řeči. Tyto postavy se stávají původci jiných rovin vyprávění, odbočují od hlavní linie, a proto je lze označit za intradiegetické vypravěče. Zajímavou část tohoto dílu tvoří také vyprávění trubadúra Marigolda, jež je od ostatního textu odlišeno graficky (kurzívou) a prolíná se celým dílem. Marigoldovo vyprávění je čistě subjektivního rázu, zaujaté vlastním pohledem na věc (tedy interně fokalizované). Střídá se s vyprávěním heterodiegetického vypravěče a týká se událostí, které nebyly součástí jeho vyprávění, doplňuje tedy informace – i zde lze mluvit o singulativní frekvenci.

Vyrazili jsme na jih, na Svahy. Tak se zde říkalo podhůří Amellských hor. Museli jsme vyhlížet jako tlupa nomádů: mladá děvčata, brtníci, trapeři, ženy, děti, mladá děvčata, chovné zvířectvo, hospodářské a domácí vybavení, mladá děvčata. A hrozně moc medu. Všechno bylo ulepené od medu. I ta děvčata.

(Sapkowski, IV. díl, s. 109)

I přes střídání heterodiegetického vypravěče s vypravěčem homogenním je neustále zachována chronologie událostí, ačkoli lze zaznamenat větší počet retrospektivních pasáží. Střídání těchto vyprávěcích perspektiv, jež v sobě nese čtvrtý díl, má podle mě za účel vytvoření intenzivnějšího a užšího vztahu čtenáře ke konkrétním postavám, které již brzy (tedy v následujícím díle) čeká rozhodující boj na život a na smrt

(a vlastně i boj o osud celého světa) s hlavním nepřítelem. Zároveň však dochází ke konfrontaci těchto dvou pohledů (dvou vypravěčů) na některé z postav příběhu, což může ovlivnit i následné čtenářovo vnímání postav.

Chronologickou a zároveň řetězovou kompozici se střídáním výše zmíněných vypravěčů narušuje pátý díl Ságy. Začátek a konec tohoto dílu tvoří rámec a představují samotný závěr příběhu. Celá kniha je pak retrospektivou heterodiegetického vypravěče, který vypráví chybějící události navazující na čtvrtý díl. Důvod roztržení celé kompozice pátým dílem spatřuji v tom, že má být narušeno čtenářovo očekávání. Na začátku pátého dílu je čtenář vržen do závěru celého příběhu, což je pro něj nečekané, a chybí mu návaznost na čtvrtý díl, souvislosti, informace. Čtení pátého dílu je tak pro čtenáře postupné skládání střípků příběhu, kdy dochází ke klíčovým zvrátům a utváření konečného stavu věcí. Výjimečnost a důležitost tohoto dílu je tak rámcovou kompozicí ještě umocněna.

Zaklínač 3 jakožto počítačová hra předává svůj příběh odlišně a využívá k tomu nástrojů typických pro toto médium. Způsoby vyprávění se tak oproti knize modifikují. U Zaklínače 3 lze vyzorovat čtyři základní způsoby, jakými jsou události (a tím i celý příběh) prezentovány a předávány hráči: hráč si sám událostmi projde jako postava (hratelné pasáže), vyprávění postav, cutscény a shrnutí.

Hratelné pasáže tvoří většinu hry a hráč jimi prochází jako postava Geralta, přičemž snímací kamera je umístěna těsně za Geraltovými zády (interní fokalizace) (Obrázek 2).



Obrázek 2

Je to způsob, který hráči umožňuje sžít se s postavou, cítit s ní, vidět svět jejíma očima, vnímat její přednosti a nedostatky, pracovat s předsudky okolí vůči zaklínačům. Tato forma odpovídá v počítačových hrách ich-formě. Z mého pohledu se však tyto pasáže pohybují na pomezí kategorie vyprávění – hráč jako postava Geralta teprve příběh utváří. Součástí těchto hratelných pasáží jsou pak všudypřítomné rozhovory s postavami.

Vyprávění postav příběhu mohou nabývat různých podob. Nejčastěji se jedná o textové dialogy mezi hlavní postavou a dalšími postavami, v rámci nichž postavy začnou vyprávět o sobě (jsou tedy v pozici autodiegetického vypravěče, který využívá retrospektivy), nebo o jiných postavách (jsou ve funkci svědků událostí). Vyprávění postav však mohou zastupovat také retrospektivní pasáže podobné filmovým flashbackům. Zaklínač 3 také nabízí u vyprávění některých postav tzv. hratelné retrospektivy, kdy vyprávění postavy přejde ve hratelnou pasáž, nikoli však za postavu Geralta, ale za postavu Ciri. Z pozice této postavy hráč nemá možnost dělat zásadní rozhodnutí, ale pouze se účastnit proběhlých událostí ze Ciriiny perspektivy (interní fokalizace).

Cutscény reprezentují využití čistě filmového způsobu, kdy hráč nemůže do právě probíhajících událostí nijak zasahovat, ale pouze jim přihlíží. Cutscény jsou často spojené se změnou perspektivy – přechod z interní fokalizace ve hratelných pasážích k fokalizaci

externí při cutscénách (postava hráče – Geralta se tak spolu s dalšími postavami stane objektem kamery, která často snímá z větší dálky i výšky).

Shrnutí všech dosud proběhlých událostí jakožto poslední způsob je zastoupeno v textové podobě vypravěčem trubadúrem Marigoldem (homodiegetický vypravěč, který se některých událostí sám účastnil). Tyto informace podané z Marigoldovy perspektivy jsou hráči k dispozici v průběhu celé hry.

Na základě tohoto rozboru lze najít určité postupy, které i přes společné prvky jednotlivých žánrů pomáhají utvářet odlišné typy narativů. Obě dvě díla se vyznačují velkým počtem dějových linií, které je potřeba srozumitelným a souvislým způsobem předat čtenáři/hráči. U Sapkowského Ságy je spojnicí všech těchto linií a jednotlivých událostí již zmíněný heterodiegetický vypravěč, který nenechává postavy vyprávět příliš často, jeho vyprávění udává tempo příběhu a nikdy nic zbytečně neopakuje. Počítačová hra Zaklínač 3 však žádným vypravěčem s touto spojovací funkcí nedisponuje, naopak lze vysledovat tendenci k časté změně vyprávěcí perspektivy (čili využití všech vyprávěcích perspektiv tohoto média) a někdy nucené opakování určitých pasáží ve chvíli, kdy se hráči nedaří a pro neúspěch v určitém úkolu si chce danou část zopakovat. Nabízejí se tedy otázky, jakou má funkci toto časté střídání perspektiv a co je spojovacím prvkem těchto perspektiv a celého příběhu vůbec? Za první je střídání perspektiv (tedy hratelných pasáží s dialogy, vyprávění postav, flashbacků či cutscén) prostředkem pro ovládnutí tempa vyprávění příběhu. Z hlediska tvůrců hry a následně i samotných hráčů je nutné najít rovnováhu a vyváženost těchto prostředků tak, aby jednotlivé pasáže nepřecházely v nudné a zdouhavé sekvence, nebo aby naopak přílišným zestručněním událostí nedošlo k vynechání důležitých informací a následně pak i z pohledu hráče k nelogickému konci sekvence. Cutscény a flashbacky umožňují zrychlení a posunutí dějové linky dopředu (lze získat hodně informací za krátký čas), hratelné pasáže a rozhovory s postavami většinou k posunutí děje potřebují více času. Za druhé je užití jednotlivých vyprávěcích perspektiv spojeno s určitou funkcí ve hře nakombinovanou se snahou zaujmout hráče – časté změny perspektiv drží hráče ve střehu. Cutscény se tak většinou objevují ve chvíli, kdy se schyluje k důležitému posunu v příběhu, který není možné ovlivnit, nebo když dochází k završení úkolu či celé dějové linky. Funkcí flashbacků je přehrát určitou událost s větší přesností, než by poskytlo pouhé převyprávění. Můžeme je tak zaznamenat u událostí, které budou ve hře ještě dále

rozvinuty a budou hrát v příběhu důležitou roli. S vyprávěním postav se hráč setkává často, jelikož většinou představují a uvádějí hráče do začátku úkolů. Hratelné pasáže s dialogy postav pak tvoří největší část hry. Specifikem hry jsou ony hratelné retrospektivní pasáže za postavu Ciri, u nichž jsem dlouho přemýšlela, z jakého důvodu jsou vlastně do hry vloženy. Domnívám se však, že kromě snahy vytvořit hráči k postavě určitou vazbu a snahy oživit způsob hry, jinou zvláštní funkci nemají.

Za spojovací prvek všech těchto způsobů můžeme označit postavu Geralta (tedy hráče), jehož chování zavdává příčinu k dialogům, k vyprávění postav, ke spuštění cutscén či flashbacků. Na základě toho pak lze konstatovat, že počítačová hra kategorii vypravěče oproti knize znatelně redukuje.

Vzhledem ke svým způsobům vyprávění počítačová hra oproti knize více pracuje s vyprávěním postav, což s sebou nese i otázku spolehlivosti těchto vypravěčů. Náznak nespolehlivosti, která není ojedinělým prvkem, může být signalizován už během rozhovoru, kdy hráč vybírá, jak postavě odpoví. Ve výběru se mu tak mohou objevit odpovědi typu „*Nevěřím ti, proč bys to dělal?*“ či „*To se mi nezdá...*“ apod. (Pokud však hráč obviní postavu ze lži neprávem, může se mu zkomplikovat další postup ve hře.) Stejně tak se třeba stane, že postava, se kterou hráč mluví, zamlčí nebo překroutí informace, přičemž hráč to neví a přijde na to až během plnění úkolu. Když se pak k postavě vrátí, má možnost se jí zeptat, proč nemluvila pravdu. Postava většinou přizná obelhání a uvede věci na pravou míru. Ačkoli tyto situace přidávají na uvěřitelnosti fikčnímu světu, jsou někdy i nezbytnou součástí úkolů a nelze se jim vyhnout. Nespolehliví vypravěči tak povětšinou fungují jako „zpomalovači“ děje, jelikož svým chováním blokují postup ve hře.

3.4.2.2 Postavy

Knižní i počítačový svět zaklínače ukázkově reprezentují své žánry, co se vysokého počtu postav týče. Velkou část postav Sapkowského Ságy lze zaznamenat nebo přímo potkat i ve světě počítačové hry. Tvůrci hry se snažili o věrné zobrazení již známých postav a o zachování charakterů postav podle knižní předlohy, přičemž se nebránili jejich charakterovému vývoji v průběhu hry.

Kategorie postav má v sobě určité prvky, které spojují oba fikční světy. Za první jsou jimi postavy Geralta a Ciri (spolu se svou družinou věrných a blízkých přátel), které představují hlavní postavy se zvláštní společnou vazbou (už tato neobvyklá vazba –

sudba – slibuje čtenáři i hráči poutavé zápletky a dějové peripetie). Hlavní postavy tedy zůstávají pro oba příběhy neměnné. Druhým prvkem je společenské prostředí fikčních světů, které generuje určité typy vztahů a interakcí mezi postavami. Postavy obou fikčních světů totiž žijí ve stínu stále se opakujících válek. Tento fakt s sebou nese určité vzorce chování (vedle podplácení, kradení, obchodu se zbraněmi a drogami, potyček či dokonce zabíjení také „obyčejné“ lhaní, podvody nebo závist) způsobené neustálým strachem. Všudypřítomný strach se tak prolíná oběma příběhy a má velký vliv na to, jak postavy nahlíží na jiné postavy, na celý svět, ale také samy na sebe, jak se chovají, jednají a jak se rozhodují v určitých situacích. S tím souvisí i třetí prvek, kterým je společenská hierarchie postav. V obou fikčních světech existuje několik ras, které se naučily žít vedle sebe, v případě potřeby i spolupracovat a pomáhat si. Válka však tento způsob koexistence narušila a vnesla mezi rasy vzájemnou nedůvěru, jež v některých případech přechází v otevřenou nenávist. Všechny tři výše zmíněné prvky obou fikčních světů v konečném spojení utvářejí určité pozadí pro vznik zajímavých situací a setkání, pomáhají také čtenářům/hráčům porozumět postavám a jejich chování. Zároveň upevňují spojení knižní předlohy s počítačovou verzí.

Nyní už ke konkrétní postavě. Pro svůj rozbor jsem si vybrala postavu Geralta, která se objevuje v obou fikčních světech a je hlavní postavou obou příběhů. Rozdílná média však s kategorií hlavní postavy zacházejí odlišně, jelikož využívají svých specifických možností.

Sapkowski svou postavu Geralta představil nejprve v povídkách, následně v Sáze, která na ně navazuje. Geralt je zaklínač - nájemný zabiják nestvůr. Zaklínači jsou k tomuto povolání speciálně vycvičeni, což s sebou nese požadavek určité emocionální zdrženlivosti, zachovávání neutrality při bojích (nevměšování se do vnitřních záležitostí), ale také dobré znalosti tohoto řemesla a své ceny jakožto bojovníka. Určitý signál pro okolí tak Geralt vysílá už jen svou příslušností k této skupině. Toto společenské zařazení nejenže dovoluje autorovi nechávat postavu chovat se podle svého (vstřícně, ale i velmi nelibě), aniž by to kohokoli překvapilo, ale také predikuje určité typy situací.

„Vždyť říkám! Zaklínač tvrdil, že příšera neodletí, protože bude přes noc požírat zabitého rytíře. Pomalu, poněvadž rytíř byl v brnění, tak jí bude trvat, než ho z něj vyloupne. Potom přišli kupci, složili se a že prý zaplatí zaklínači sto korun. Zaklínač na to, že se ta šelma nazývá mantichora a je hrozitánsky nebezpečná, můžou si tedy svých

sto korun strčit někam, on pro ně život v sázku dávat nebude. To se velitel vojáků dožral a pravil, že to už je takový svinský osud zaklínače dávat život v sázku a že zaklínač je právě k tomu, stejně jako, s prominutím, prdel víte k čemu. Kupci ale dostali strach, že zaklínač ztratí trpělivost a půjde si po svých, tak mu nabídli sto padesát. Zaklínač vytáhl meč a šel po silnici k místu, kde se netvor usadil.“

(Sapkowski, II. díl, s. 17)

S detailním popisem vnějšího vzhledu se však v knize nelze setkat příliš často. Čtenáři tento fakt nemusí vadit, jelikož není pro žádné události klíčový. Pokud je vnější vzhled postavy zmíněn, je tomu tak pouze pro dokreslení situace a prostředí (např. pokud má Geralt na sobě společenské oblečení v souvislosti se slavnostní událostí – to se děje spíš výjimečně).

V Sáze je postava Geralta uvedena do děje přímo bez jakýchkoli předchozích náznaků, což není pro čtenáře problematické. Čtenáři, kteří se s jeho povídkami již setkali, postavu Geralta bezpečně znají, a nepotřebují tedy o ní získat žádné detailní informace hned na začátku textu. Čtenáři, kteří se s ní setkávají v Sáze poprvé, o ní dostanou základní, avšak dostačující informace hned po první zmínce.

Ted' věřila. Protože to říkal on, Geralt z Rivie, Bílý Vlk, zaklínač. Ten, kdo byl jejím osudem. Ten, jemuž byla souzena. Zaklínač, který ji našel uprostřed války, smrti a zoufalství, vzal ji s sebou a slíbil, že je už nikdy nic nerozdělí. Ušnula, držíc ho za ruku.

(Sapkowski, I. díl, s. 11)

Těchto pár vět z pozice heterodiegetického vypravěče následuje po uvedení postavy Geralta do děje a čtenáři přináší (rekapituluje) hned několik základních informací. Pomocí výčtu jeho „jmen“ (nepřímá charakterizace) jsou připomenuty jeho osobní zvláštnosti i společenské zařazení. Geralt svůj přídomek „z Rivie“ dostal spolu s rytířským titulem od královny Rivie na základě výpomoci této oblasti. Přezdívka Bílý Vlk (nebo také bělovlasý) odkazuje nejen na Geraltovy bílé vlasy (změna barvy byla způsobena neobvyklou mutací při zaklínačském výcviku), ale také na jeho příslušnost k zaklínačské škole Vlka. Se všemi těmito jmény se čtenář střídavě setkává v průběhu celé Ságy. Vedle toho ukázka také napovídá hlavní funkci této postavy v příběhu – je součástí osudového spojení s dívkou Ciri, které se stává původcem následných sporů s mocnými složkami země vrcholících v boj na život a na smrt. Geraltovým úkolem je

tak především ochrana Ciri před nepřáteli, kterou staví nad své osobní zájmy i nad zaklínačské zásady.

Geralt však není typickým zástupcem zaklínačů, jelikož se některým zásadám a způsobům chování vymyká. Jeho postava tak zprvu není pro čtenáře zcela čitelná. V utváření názoru na tuto postavu mohou čtenáři pomoci různé perspektivy, z nichž je na Geralta nahlíženo. Lze tak vysledovat čtyři hlediska, která pomáhají postavu charakterizovat a z nichž lze sledovat Geraltovo myšlení a jednání: hledisko heterodiegetického vypravěče, hledisko postav bez zvláštního vztahu ke Geraltovi, hledisko Geraltových blízkých a přátel a v neposlední řadě také jeho vlastní pohled na sebe.

Hledisko heterodiegetického vypravěče dává nahlédnout do Geraltovy mysli a poodhaluje tak motivy jeho jednání a činů. Čtenáři tak může objasňovat důvody a účely jeho chování. Vedle toho má heterodiegetický vypravěč možnost přiblížit čtenáři Geraltovy pocity, vylíčit psychický i fyzický stav – poodhaluje něco, co by čtenáři mohlo zůstat skryto.

K jejich údivu byl přístup k řece zahrazen a strážěn. Chlapi hlídající napajedlo vymáhali po groši za každého koně. Milwa a Zoltan se začali rozčilovat, avšak Geralt, který si nepřál žádné roztržky, aby na sebe příliš neupozorňovali, je uklidnil. Kupodivu to byl Marigold, kdo vyhrabal z kapsy několik mincí.

(Sapkowski, III. díl, s. 157)

(Geralt urovnává situaci, aby nedošlo ke zbytečnému boji.)

Geralt se chtěl postavit. Namísto toho se převrátil na bok. Zvuky okolo něj zkreslila nepřírozená ozvěna, jako kdyby měl hlavu pod vodou. Také zrak ho klamal, vnímal okolí v ošidné perspektivě s nepochopitelně změněnou geometrií. Avšak viděl, že dav se obrací na útěk. Viděl, kdo mu přichází na pomoc. Yarpen a Zoltan se sekerami, Wirsing se sekáčkem na maso a Marigold ozbrojený pometlem. Stůjte, chtěl vykřiknout, kam se hrnete? Nestačí, že já vždycky močím proti větru? Jenže nemohl vykřiknout. Hlas mu uvízl v hrdle.

(Sapkowski, V. díl, s. 542)

(Geralt se snaží vzít situaci do vlastních rukou, ale fyzický stav mu to neumožňuje.)

Hledisko heterodiegetického vypravěče koriguje všechna zbývající hlediska, dává řád tomu, co se jejich prostřednictvím čtenář o postavách dozví.

Hledisko postav bez zvláštního vztahu ke Geraltovi, jež se o něm vyjadřují nebo s ním přijdou do krátkého osobního kontaktu, čtenáři přináší spíše povrchní, někdy také zkreslené informace. Pověětšinou je to z toho důvodu, že Geralt neznají blíže, a tak mu přisuzují obecné vlastnosti zaklínačů. V jiných případech pouze předávají dál různé „povídáčky“. Pro čtenáře však není náročné odlišit je od toho, co se opravdu stalo, jelikož má k dispozici textové signály a ostatní hlediska. Postupné skládání informací získaných z různých hledisek pomáhá čtenáři vytvořit si ucelený pohled na postavu.

„Enemže ten zaklínač,“ rozpomněl se Sheldon Skaggs, „ten Geralt, co miloval tú Yennefer, ten je už prý taky pod drnem. Slyšel sem, že ho zamordovali na Zaříčí. Zabíjal potvory, zabíjal, až padla kosa na kameň. Tak to už chodí, vážení, kdo sa mečem ohání, ten mečem zajde. Každý jednu natrefí na lepšího a okoštuje železo.“

(Sapkowski, I. díl, s. 17)

(Trpaslík Sheldon Skaggs v rozhovoru s dalšími postavami vypráví, co slyšel o Geraltovi. Signálem nejistoty je pro čtenáře už slovo „prý“ a „slyšel sem“. Ukázka také ilustruje nářečí trpaslíků, které se výrazně odlišuje od mluvy ostatních ras a stává se tak jednou z jejich základních charakteristik.)

Hledisko Geraltových blízkých a přátel přináší subjektivní náhled jednotlivých postav, poodkrývá jeho život a vztahy více do detailu. Názory těchto postav se podílí na vytváření kladné stránky Geraltova charakteru. Většinou o něm totiž mluví pozitivně i přesto, že si jsou vědomi jeho nedostatků.

Jedinou výjimkou byl zaklínač Geralt. Jmenovaný navzdory mnohokrát proklamované neutralitě a indiferenci projevil v bitvě nesmírný zápal. Jinými slovy: bojoval tak efektivně a efektně, že upoutal pozornost samotné Meve, královny Lyrie a Rivie, jež ho po skončené bitvě vlastní rukou pasovala do stavu rytířského. Žel, zanedlouho se ukázalo, že z toho povýšení vyplynulo více nepříjemností než výhod.

(Sapkowski, IV. díl, s. 78)

(Část spisu trubadúra Marigolda, blízkého Geraltova přítele.)

„Jsi zahořklý,“ vytkla mu, namotávajíc na prst pramínek svých vlasů. „Anebo zahořklost předstíráš. Nezapomínej, že tě znám, nehraj si přede mnou na necitelného mutanta bez srdce, bez zábran, bez vlastní vůle. Znáš příčinu tvé hořkosti a zčásti ji chápu. Budoucnost, kterou ti předpověděla Ciri, že?“

(Sapkowski, I. díl, s. 106)

(Rozhovor Geralta s dlouholetou přítelkyní čarodějkou Triss.)

K upevnění tohoto pohledu napomáhají i postavy, které mají prvotně ke Geraltovi chladný vztah, jelikož ho příliš neznají, avšak vlivem různých událostí a situací, kterých jsou společně součástí, se jejich vztah vyvíjí a stává se vřelejším. (Neplatí to však paušálně – nepřátelé nepřáteli zůstanou.)

„Inu,“ vzdychl Regis. „Ať je po tvém. Budu se muset vyhýbat zrcadlům a psům a mít se na pozoru před čaroději a telepaty...Kdyby mne přesto někdo odhalil, spoléhám na tebe.“ „Spolehni se,“ řekl vážně Geralt. „Nemám ve zvyku opouštět přítele v nouzi.“ Upír se usmál a protože byli sami, neskrýval špičáky: „Přítele?“ „Promlouvá ze mne antropomorfismus. Pojd', vylezeme už z těch jeskyní, příteli. Tady už chytíme leda revma.“

(Sapkowski, V. díl, s. 45)

(Vztah Geralta a upíra Regise byl zprvu velmi napjatý a nedůvěřivý. Následkem určitých událostí si k sobě našli cestu. Geralt jen tak někoho přítelem nenazývá. Z jeho strany je to vyjádření vysoké náklonnosti.)

Různé postoje postav lze vyčíst především z rozhovorů. Geralt se těchto rozhovorů někdy sám účastní. V některých případech nechává čtenáře nahlédnout do myslí Geraltových přátel heterodiegetický vypravěč. Čtenář se tak dostane k nevysloveným názorům a myšlenkám.

„Vítej na Kaer Morhen, Triss.“ „Vítej, Geralte.“ Změnil se. Budil dojem, že zestárl. Věděla, že je to biologicky nemožné – zaklínači pochopitelně také stárli, ale příliš pomalu, než aby mohl běžný smrtelník nebo čarodějka tak mladá jako ona zpozorovat změny. Stačil jí nicméně jediný pohled, aby pochopila, že mutace může zadržet fyzický proces stárnutí. Psychický nikoliv. Vráskami zbrzděná Geraltova tvář byla toho nejjasnějším důkazem. S pocitem hlubokého žalu uhnula zrakem zaklínačovu pohledu.

(Sapkowski, s. 54, I. díl)

(Čarodějka Triss se po delší době setkává s Geraltem, se kterým ji pojí dříve milenecký, nyní přátelský vztah. Může tak reflektovat změny, které na GERALTOVI spatřuje a kterých si někdo jiný nemusí všimnout.)

Hlediska různých postav a heterodiegetického vypravěče doplňuje pohled Geralta na sebe samého, jenž je mnohdy vůči sobě až přehnaně kritický. Umožňuje však čtenáři nahlédnout, jak Geralt vnímá sám sebe.

„Věřím ti. Ale já na to nejsem dost ušlechtilý. Ani statečný. Nehodím se na válečného hrdinu a zachránce lidstva.(...). Jsem zaklínač – uměle stvořený mutant. Zabijím netvory, ovšem za peníze. Bráním děti, když mi rodiče zaplatí. Jestli mi zaplatí nilfgaardští rodiče, budu bránit nilfgaardské děti. A jestli se svět skutečně změní v trosky, což mi nepřipadá pravděpodobné, budu na těch troskách zabíjet netvory dál – dokud některý nezabije mne. To je můj osud, moje motivace, můj život a můj postoj ke světu. Já jsem si jej nevybral.“

(Sapkowski, I. díl, s. 106)

Využití více způsobů pohledu (výše popsaných a rozvedených) na hlavní postavu vede čtenáře ke konfrontaci těchto pohledů a umožňuje mu vytvořit si vlastní názor na postavu bez pocitu, že je mu určitý pohled vnucován autorem. Zároveň také autorovi umožňuje v průběhu příběhu postupnou proměnu charakteru postavy. Kromě výstavby charakteru postavy použití těchto hledisek text oživuje. Ačkoliv je tady Sapkovského postava silně schematizovaná a využívá se při její výstavbě základních řemeslných klišé, přesto je při práci na vzniku její charakteristiky využita kombinace několika metod – z pohledu recipienta je výsledkem zcela jistě zajímavější textová figura, neboť aktivuje více „bran“ pro své přijetí čtenářem.

Kromě jednání s postavami (a jejich vzájemných rozhovorů), postojů a myšlenek Geralta do jisté míry charakterizuje také prostředí. Jako příslušník zaklínačů se často pohybuje v prostředí nižších společenských vrstev, v prostředí nebezpečném, neprozkoumaném. Zaklínačské zakázky ho zavádí do míst, kam si obyčejný člověk netroufá (jeskyně, lesy, rozvaliny, staré věže, bažiny atd.). Vedle toho se nebrání ani popíjení v krčmách. Nový životní úkol (ochrana Ciri) postavu posouvá i co se týče prostředí. Dostane se tak na čarodějnická zasedání (konventy) či do královských dvorů apod. V tomto pro něj nepřírodném prostředí se necítí příjemně, není si jistý svým

chováním. Pro jeho cíl jsou však tyto návštěvy nezbytné a většinou zaručují zlomový okamžik příběhu.

„Budeme jíst a pít vestoje. Vezmi také na vědomí, že delší prodlévání u stolků s jídlem je pokládáno za nevychovanost.“ „Vynasnažím se vypadat vychovaně,“ zabručel nevlídně. „Tím spíš, že beztak se není, jak vidím, u čeho dlouho zdržovat.“ „Nevázané pití je považováno za velkou nevychovanost,“ pokračovala Yennefer v poučování, aniž by brala na vědomí jeho rozmrzelost. „A vyhýbání se společenské konverzaci je považováno za neodpuštělnou nevychovanost...“ „A to,“ skočil jí do řeči, „že támhle ten huběňour ve směšných pantalonech na mne právě ukazuje prstem dvěma podobným šašků, je považováno za nevychovanost?“ „Ano, ale za zanedbatelnou.“ „Co tady budeme dělat, Yen?“ „Kroužit sálem, vítat se a seznamovat, činit komplimenty, konverzovat...Přestaň si už konečně popotahovat ten doublet a přihlazovat vlasy.“ „Nedovolilas mi vzít si čelenku.“ „Čelenka nepatří ke společenskému úboru. Nu, nabídní mi rámě a pojďme. Postávání u dveří...“ „Je zajisté považováno za nevychovanost.“

(Sapkowski, II. díl, s. 112)

(Geralt se nachází na důležitém čarodějnickém konventu s Yennefer, kde se spolu usmíří. Setkání čarodějů se však promění v krvavý boj, což zásadně ovlivní další vývoj příběhu.)

Podle výše zmíněného rozboru lze konstatovat, že výstavba charakteru postavy probíhá skrze její přímou i nepřímou charakterizaci, přičemž s přímou charakterizací se čtenář setkává méně. Z mého pohledu to souvisí s tím, že nepřímá charakterizace poskytuje čtenáři více prostoru pro vlastní úsudek a pro dedukce. Čtenář nemá všechny informace kompletně předložené autorem, ale musí vyvinout více aktivity pro pochopení postavy. Obecně lze také říci, že postava Geralta i přes svůj specifický původ, náhled na svět a přes pověst známého a neohroženého bojovníka a hrdiny často připomíná obyčejného muže s všedními problémy (řeší vztah s ženami, otázku přátelství, chce se dobře najíst atd.). Podle mého názoru se jedná o záměrné vytvoření hlavního hrdiny s patrným nádechem nedokonalosti a to z toho důvodu, že právě vědomí o určité průměrnosti postavy čtenáři dává možnost se postavě přiblížit. I přes zcela evidentní vzdálenost čtenáře k fantasy hrdinovi může být autorem soustavně budován blízký vztah čtenáře a hrdiny.

Počítačová hra Zaklínač 3 při své tvorbě postavy Geralta pracuje do značné míry s knižní předlohou a vychází z ní. Vzhledem k odlišnému médiu utváření postavy

v některých ohledech funguje jinak, v jistých oblastech lze ale vyzorovat i společné postupy.

Stejně jako u knihy je postava Geralta i v Zaklínači 3 uvedena do děje přímo, tedy bez předešlých náznaků. Ani zde to nepůsobí problém hráčům, kteří už postavu znají z předlohy, či hráčům nečtenářům. Geralt se sice stává součástí děje ihned po úvodní animované a následně filmové sekvenci, ale díky rozhovoru s další postavou (zaklínačem Vesemirem) je hráč okamžitě obeznámen se situací a ví, jak si počínat pro další postup ve hře. Úkolem úvodních sekvencí a rozhovorů (doplňených o flashback) je uvést hráče do hlavní dějové linie a zároveň tak poukázat na hlavní úkol Geralta – najít Ciri a ochránit ji před jezdcí Divokého honu (případně i jinými nepřáteli). Střídání výše zmíněných perspektiv, využití retrospektivy a představení hlavní postavy hned v rámci úvodu hry pomáhá k zaujetí hráče a motivuje ho k dalšímu hraní.

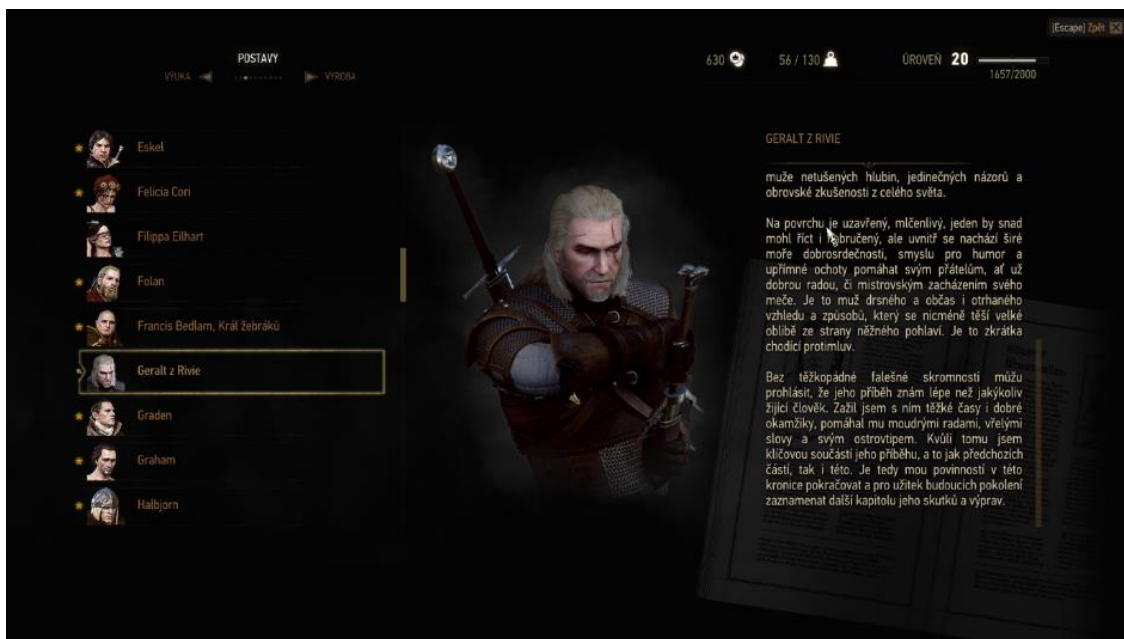
Postava Geralta je ve hře hratelnou postavou, což znamená, že ji (kromě určitých pasáží) plně ovládá sám hráč. I přesto zde lze vyzorovat (stejně jako u knihy) hlediska, která se podílejí na výstavbě postavy: hledisko vizuální objektivity, hledisko postav bez zvláštního vztahu ke Geraltovi, hledisko trubadúra Marigolda a hledisko postavy Geralta-hráče.

Hlediskem vizuální objektivity jsem označila takové části hry, v nichž hráč žádným způsobem nemůže ovlivňovat chování své postavy a je odkázán na pouhé pozorování toho, co se na obrazovce děje (jedná se tedy o cutscény a většinu flashbacků). Kamera tak děj s hlavní postavou zaznamenává, ale nikdo ho už nekomentuje. V tomto hledisku spatřuji určitou paralelu ke kategorii vypravěče, již počítačová hra výrazně eliminuje. Rozdíl spočívá v tom, že heterodiegetický vypravěč v Sáze nechává čtenáře nahlížet i do nitra postavy, ale hledisko vizuální objektivity zprostředkovává pouze vnější pohled na situaci. Oproti knize má však k dispozici právě onu vizualitu – grafické zobrazení probíhajícího děje – a tak může poskytnout detailnější vykreslení prostředí, v němž se situace odehrává, vzhled, pohyby a mimiku postavy. Hráči tyto dostupné prvky slouží k částečnému dekodování chování postavy. Kromě této funkce také využití vizuální objektivity oživuje průběh celé hry. Na chvíli odebraná interaktivita v hráči vyvolává chuť znovu hrát za svou postavu a vést ji opět po svém.

Hledisko postav bez zvláštního vztahu ke Geraltovi je totožné s hlediskem zmíněným u knižní předlohy. I v Zaklínači 3 jsou postavy, které o Geraltovi mluví, aniž

by se s ním lépe poznaly, a i tyto postavy ovlivňují hráčův pohled na něj. Ve srovnání s knihou je ve hře těchto situací podstatně méně. Svým chováním však postavy dokládají obecný pohled na zaklínače. Často se tak hráč setkává s takovými promluvy postav, jež spíše připomínají dramatický monolog. Jako příklad uvedu situaci, kdy Geralt vkročí za brány města, které je sužováno strachem a nedůvěrou. První, co uslyší za svými zády, je: „*Á, zaklínač! Dejte na něj pozor, na mutanta.*“ Výpověď je pronesená tak, aby ji Geralt slyšel, avšak v rámci hry není přednastavené, aby na ni mohl hráč v roli Geralta reagovat. Buď si tento komentář vyslechne a neudělá nic, nebo může vedle postavy proběhnout a lehce do ní strčit (což ale může kdykoli i do kohokoli jiného). Chování a výroky těchto postav tak nejen dokreslují napjatou atmosféru mezi rasami, ale vyjadřují i povrchní pohled na postavu Geralta. Paradoxně také upevňují hráčův vztah k postavě Geralta (tedy k postavě, za kterou hráč hraje).

Dvě výše zmíněná hlediska zastupují nepřímou charakterizaci postavy. Třetí hledisko trubadúra Marigolda však pracuje s přímou charakterizací, která je hráči dostupná v průběhu celé hry ve složce o postavách. Marigold zde představuje každou postavu, která se v příběhu objeví, tudíž i svého nejlepšího přítele Geralta. U tohoto hlediska by se dalo uvažovat o nespolehlivosti Marigoldových tvrzení. Je nutné však podotknout, že Marigold se snaží dívat se na všechny postavy objektivně a mluvit o pozitivních i negativních stránkách jejich charakteru. Součástí textu o Geraltovi tak není pouze chvála na jeho osobu, ale i poukázání na jeho nešvary. Tento fakt naopak upevňuje důvěryhodnost Marigoldova pohledu. K textu ještě vždy přísluší obrázek dané osoby (Obrázek 3).



Obrázek 3

I v Zaklínači 3 lze prostřednictvím rozhovorů Geralta s bližšími přáteli zaznamenat jejich pohledy na Geralta, které vyplývají z chování a jednání s ním. S přímou charakterizací z jejich strany se však hráč setkává zřídka.

Poslední způsob jsem nazvala hlediskem postavy Geralta-hráče z toho důvodu, že oproti knize dochází k důležitému posunu. Hráč zde v podstatě splývá s postavou Geralta, a tudíž se i sám aktivně podílí na tvorbě celé postavy (samozřejmě v rámci přednastavených možností). Prvním aspektem, který může hráč ovlivňovat, je vnější vzhled Geralta. Hlavní body převzaté z knihy zde zůstávají neměnné a to je jméno, bílé vlasy a velká jizva z boje přes levou tvář. Hráč pak volí oblečení a zbroj, přičemž obojí lze neustále různými způsoby vylepšovat – hráč si tak může nechat vytvořit věci na zakázku, může je koupit v obchodě, najít, dostat za práci atd. Při výběru zohledňuje svůj způsob boje, kvalitu a výkonnost potřeb. Hra umožňuje pracovat i s detaily vnějšího vzhledu jako je úprava vlasů (rozpuštěné či culík) nebo vousů (zarostlé tváře oproti oholeným tvářím). V průběhu hry se tak vzhled postavy může často proměňovat (Obrázek 4, Obrázek 5). Ve srovnání s knižní předlohou počítačová hra věnuje vnějšímu vzhledu hlavní postavy podstatně více prostoru. Jeho vylepšování je nutné nejen pro další postup ve hře (se špatnou zbrojí není možné porazit náročnější nepřátele), ale možnost jeho změny zároveň podněcuje hráče k pozornějšímu hraní - nutí ho prozkoumávat fikční svět, účastnit se rozhovorů, odbočovat od hlavní dějové linky příběhu. V důsledku se tak zpomaluje tempo příběhu, případně se tím příběh na chvíli zcela pozastaví.



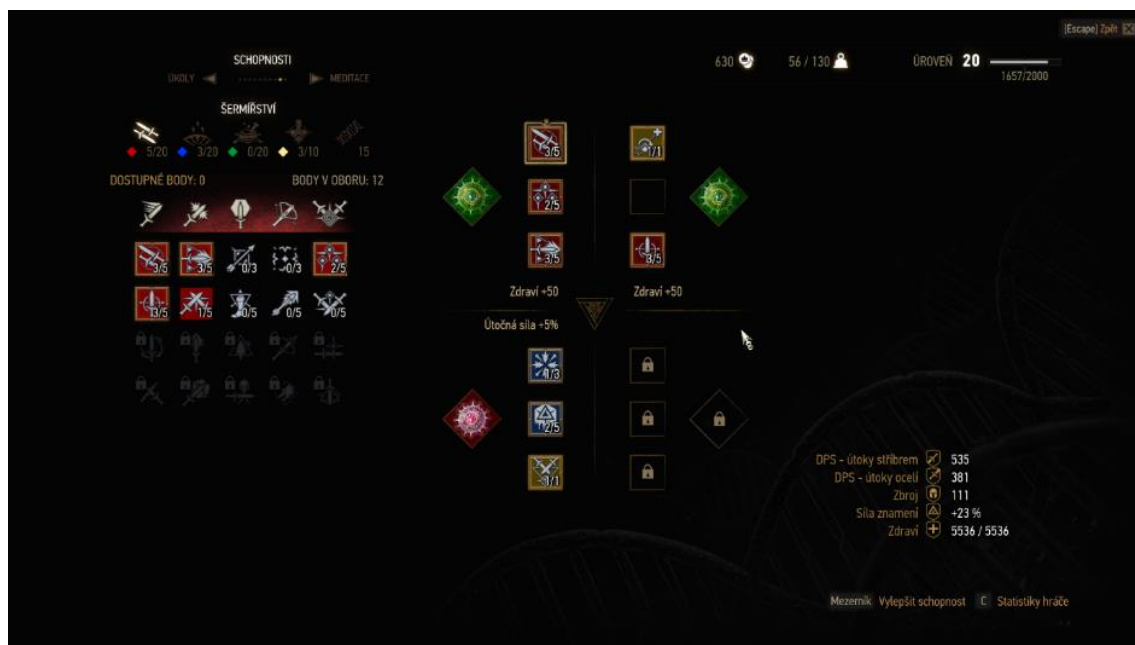
Obrázek 4



Obrázek 5

Vedle vnějšího vzhledu se vyvíjí také Geraltovy schopnosti v různých oblastech – šermířství (různé typy bojů), používání znamení, alchymie, regenerace zdraví apod. Oproti knize, v níž se na Geraltovi podepisuje vyčerpanost a někdy i zdravotní problémy, tedy dochází spíše ke zdokonalování fyzické zdatnosti. Hráč si podle způsobu své hry volí, do jakých schopností chce své získané body investovat (Obrázek 6). Na základě postupného vývoje postavy se pak zvyšuje i úroveň postavy (s vyšší úrovní postava může

zvládat těžší úkoly, snese vyšší hmotnostní zatížení apod.). I tento způsob vylepšování postavy je tedy pro další postup ve hře nezbytný. Hráč má také po celou dobu hry k dispozici inventář postavy, který obsahuje veškeré hmotné věci, jimiž postava Geralta disponuje.



Obrázek 6

Kromě vnějšího vzhledu a schopností hráč pracuje i s povahou a charakterovými vlastnostmi Geralta. Interaktivita počítačové hry totiž dává hráči možnost rozhodovat o chování a jednání své postavy (opět v rámci předem daných mezí). V souvislosti s konkrétními úkoly pak hráč volí mezi nastavenými odpověďmi – např. má možnost ušetřit něčí život, nebo ho potrestat smrtí, jindy může odmítnout pomoc někomu jinému, nebo mu pomoc poskytnout, ačkoli mu to přidělá komplikace atp. Některá tato rozhodnutí pak mohou mít vliv na to, jak se k němu konkrétní postavy zachovají při dalším setkání. Ne vždy kladný přístup k věci znamená pozdější úspěch – dobro nemusí být oplaceno dobrem. Nutno však podotknout, že veškerá variabilita charakteru postavy je po celou hru udržována v určitých hranicích, to znamená tak, aby se postava nezpronevěřila své literární předloze.

Z výše popsaných hledisek, která se podílejí na výstavbě postavy Geralta, je hlavním a zároveň nejdynamičtějším hlediskem právě sama hlavní postava – tedy hráč. Především na jeho aktivitě a postupech závisí další počínání postavy a v podstatě i její úspěšnost v celé hře. Hledisko vizuální objektivy pak přichází v částech hry, kdy dojde

k završení určitých pasáží, a signalizuje hráči, že ve hře postupuje v rámci její hratelnosti. Hledisko Marigolda slouží spíš k dokreslení Geraltovy osobnosti, stejně jako je tomu u hledisek ostatních postav – obyvatel fikčního světa.

I v počítačové hře hraje kromě chování a jednání postav svou roli v charakteristice postavy Geralta prostředí. Na základě svého úkolu (podobného s knižní verzí) – vyhledat Ciri a postavit se spolu s ní Divokému honu – se Geralt dostává do všech koutů Severní říše od nebezpečných blat až po návštěvu císaře. I v počítačové hře se tedy dostává do míst, která by v obvyklé situaci zůstala zaklínači nepřístupná. Hra toho využívá pro vytváření neobvyklých až komických situací. Pro příklad může posloužit jedna z úvodních částí hry, kdy je Geralt připravován na setkání s císařem Emhyrem. Císařův komorný se postará o Geraltovu důkladnou hygienu, výměnu šatníku a alespoň částečné zjemnění jeho vystupování a slovníku. Než komorný Geralta uvede před císaře, ověří si, že je Geralt připraven – ve hře tedy musí hráč prokázat, že veškeré pokyny poslouchal, a zvolit správnou variantu pro to, jak se dělá pukrle. Tento příklad je srovnatelný s úryvkem, který jsem uvedla u rozboru knižní verze, kde je Geralt poučován čarodějkou Yennefer o chování na čarodějnickém konventu. Takovéto části hry odlehčí a zároveň jí vtiskávají svůj osobitý ráz. Jejich funkce je tak spojena především s rovinou zábavnosti, naopak se zvraty v ději, jak je tomu u knihy, spíš výjimečně.

Na základě rozboru výstavby postavy Geralta u knižní Ságy a u počítačové hry Zaklínač 3 lze vysledovat určité vztahy mezi oběma narativy. Společným prvkem je přímé uvedení postavy do děje, které s sebou nese představení jejího hlavního úkolu – tedy funkce v příběhu, a tudíž i náznak zápletky hlavní dějové linky. Oba narativy pracují s přímou i nepřímou charakterizací s tím rozdílem, že se liší poměr jejich využití. Knižní předloha upřednostňuje spíše nepřímou charakterizaci a vyžaduje aktivitu čtenáře pro vytvoření si vlastního pohledu na postavu, k čemuž mu poskytuje různá hlediska, jež koriguje heterodiegetický vypravěč. Počítačová hra využívá svého specifika – vizuality – a díky tomu se do popředí dostává přímá charakterizace. Nejdůležitějším rozdílem je však fakt, že u počítačové hry se na tvorbě postavy velkou částí podílí sám hráč. Tvorba postavy hráčem je nedílnou součástí tohoto typu narativu a závisí na ní další postup hráče ve hře, proto si na ní dává hráč záležet. Pečlivý a někdy trochu zdouhavý postup pro správný vývoj postavy, jemuž se hráč věnuje, má tak vliv na tempo příběhu. Pro oba typy narativů hraje roli prostředí jakožto stimulátor vytváření specifických situací.

Prostředkem je k tomu spojení hlavní postavy s pro ni nezvyklým a neobvyklým prostředím. Knižní předloha však tyto situace následně propojuje s dějovým zvratem, kdežto počítačová hra je využívá spíš jako kuriózní prvek.

3.4.2.3 Prostor

Stejně jako u kategorie postav se i u kategorie prostoru tvůrci hry snažili o zachování prostorových vztahů a charakteru prostředí knižní předlohy. Vzhledem k odlišným médiím lze však i u této kategorie zaznamenat specifické postupy její výstavby.

Příběh knižní Ságy se odehrává v oblasti Severní říše (tedy v oblasti čtyř severních království) v období poloviny 13. století, kdy probíhají stále nekončící spory a války mezi jednotlivými královstvími i rasami (zasazení příběhu). (Proč a z jakých důvodů se svět nachází v tomto stavu, jsem vysvětlila v úvodu praktické části.) Toto období a společenské uspořádání světa příběhu spolu s hlavními postavami a s hlavní dějovou zápletkou pak představují předpoklady pro vznik nelítostného, surového a krutého prostředí.

Čtenář nabývá informace o prostoru dvěma hlavními způsoby. Za prvé skrze pohled heterodiegetického vypravěče, který popisuje jednotlivá místa (prostorové rámce), vypráví o nich a zároveň je uvádí do vzájemných vztahů:

Thanedd se zdál být velmi blízko. A nevypadal jako ostrov, nýbrž jako z moře se tyčící kamenný sloup, obří zikurat, ovinutý serpentinou cesty vedoucí k jeho vrcholu, s nespočetnými schodišti a terasami. Na terasách se zelenaly parky a zahrady, na strmých útesech vystavěné paláce a letohrádky připomínaly vlaštovčí hnízda a budily dojem, že jsou vytesány přímo do skalních bradel té mořské hory.“

(Sapkowski, II. díl, s. 70-71)

(Popis místa zvaného Thanedd – místa, kde se setkávají čarodějové a mágové. Součástí popisu je také zaznamenání toho, jakým dojmem místo působí.)

Druhým způsobem získání informací o prostoru je pohled jednotlivých postav. Ten může být čtenáři představen prostřednictvím rozhovoru s jinými postavami, nebo vzhledem do mysli postavy, přičemž ten koriguje opět heterodiegetický vypravěč.

Kulturní město Riedbrune páchlo – hnojem rovněž. Geralt zde už před léty byl, ale nepoznával staré místo: příliš se změnilo. Kdysi tady nemohl potkat tolik mužů v černých zbrojích a pláštích, se stříbrnými emblémy na ramenou. Kdysi na každém nároží nezněla nilfgaardština. Kdysi nebyl v kopcích za městem kamenolom, ve kterém špinaví, otrhaní, zbídačení a zkrvavení lidé těžili kámen, poháněni karabáči černě oděných dozorců.(...)Geralt pamatoval, že už kdysi stálo na rynku popraviště, ovšem značně skromnějších parametrů. Nebylo na něm tolik strach nahánějících zařízení, na kolech, šibenících a kůlech neviselo tolik odpudivých, hnilobou páchnoucích dekorací.“

(Sapkowski, IV. díl, s. 165-166)

(Představení proměny původně kulturního města Riedbrune, jehož tvář změnila válka a boje o moc. Geralt toto město znal, a tudíž byl schopen změny vnímat.)

Pokud bychom měli tyto dva pohledy porovnat z hlediska míry využití, zcela jistě se v knize častěji setkáme s hlediskem heterodiegetického vypravěče, který se líčením bezprostředního okolí i vzdálenějšího prostoru nechává unášet poměrně často. Vzájemné prolínání těchto dvou pohledů však čtenáři oživuje nejen samotný text, ale také vnímání prostoru a jeho detailů (každá postava se soustředí na něco jiného). Zároveň pomáhá utvářet celistvost fikčního světa.

V knize se můžeme setkat s určitými typy situací (s důvody), kdy je během vyprávění upřena pozornost vypravěče nebo postav (a následně tedy i čtenáře) k prostoru. Prvním důvodem je spojení daného místa s událostí důležitou pro příběh (ať už proběhlou, nebo nastávající). Na tato místa se dále v textu často odkazuje, a proto je vhodné, aby s nimi byl čtenář seznámen podrobněji a znal jejich případné postavení v příběhu. Časté zmínky o jednom místě tak ve čtenáři vyvolávají pocit, že místo už dobře zná.

Nyní, když se přiblížila k horskému masívu, musela dávat větší pozor. Území Kaer Morhen bylo divoké a neprostopné, a průrvu v žulové stěně, sloužící k určení směru, mohly nepozorné oči často přehlédnout. Ani ona, která již v těchto končinách byla, znala cestu a věděla, kde hledat průsmyk, si nemohla dovolit žádnou neopatrnost.(...) Její vycvičené oko rozeznalo téměř neznatelnou úzkou stezku, ztrácející se v lese. Nemohla se mylit, byla to „Stopa“ – stezka okolo Kaer Morhen, plná překážek a nebezpečí, na níž zaklínači trénovali rychlost běhu a ovládání dechu. Té překážkové dráze říkali Stopa, avšak Triss věděla, že mladí zaklínači jí dali výstižnější jméno: „Mordýrna“. (...)Projeli

údolím a vystoupili na oblé návrší. Odtud uviděli zříceninu Kaer Morhen . pobořenou hradbu, zbytky vstupní brány, široký a mohutný hranol donjonu.“

(Sapkowski, I. díl, s. 46-51)

(Kaer Morhen je hradiště zaklínačů – místo, kde se cvičí a scházejí. Je to jejich „domov“. Kaer Morhen je však také spojené s velkým krveprolitím zaklínačů a od té doby jsou na své útočiště hákliví.)

Někdy se také jedná o místa spojená s dávnou minulostí, která v sobě nesou citlivou vzpomínku, avšak svou symbolikou jsou stále aktuální, a proto i pro příběh nepostradatelná.

„Podívej,“ zastavil Geralt koně. „Podívej se, Ciri.“ „Co to je?“ vydechla. „Shaerrawedd.“ Před nimi, kam až řídký les dovolil dohlédnout, ležely dokonale otesané žulové a mramorové bloky s otupenými, větry zaoblenými hranami, ozdobené reliéfy ohlazenými dešti a popukánými mrazy. Mezi kmeny stromů se bělaly zpřerážené sloupy, zborcené arkády, zbytky oblouků ovinuté břečťanem a porostlé polštáři tmavě zeleného mechu. „Tady stál...hrad?“ „Zámek. Elfové nestavěli hrady. Sesedni. Koně mezi rozvalinami neprojdou.“

(Sapkowski, I. díl, s. 152)

(Shaerrawedd je zámek, který kdysi vystavěli elfové, ale v důsledku bojů ho sami zničili, aby nebylo zneužito. Je však spojené s postavou Aelirenn – elfky – která zde pobývala a vedla elfy do boje i přesto, že měli minimální šanci na vítězství. Shaerrawedd se tak stal místem pro vzpomínku na padlé, ale zároveň i místem rozporu. Text dále pokračuje ještě detailnějším zkoumáním místa a vyprávěním o minulosti. V Sáze je na toto místo a s ním spojenou událost ještě několik odkazů.)

Druhým a velmi podstatným důvodem pro zaměření čtenářovy pozornosti k prostoru je zdůraznění atmosféry konkrétních míst či celého narativního světa. Autor toho dosahuje za pomoci popisu prostředí skrze smyslové vjemy. Využívá nejen toho, co vypravěč či postavy vidí, ale také co cítí a slyší a jaké to v nich vyvolává pocity. Většinou se autor zaměřuje na negativní situace a poměry, čímž umocňuje dojem nelítostného a nečistého světa.

Západní vítr přihnul noční bouři. Černofialová klenba nebes popukala liniemi blýskavic, protáhle zaburácel hrom. První kapky husté jako olej udělaly důlky do prachu

cesty, vzápětí déšť zabubnoval na střechách, rozmazal špínu na okenních blánách. Bouře však netrvala dlouho, zavanul silný vítr a zahnal ji někam za blesky planoucí obzor.

Tehdy se rozštěkali psi, zaduněla kopyta, zařinčely zbraně. Divoký pokřik a hvízd zježil vlasy probuzeným vesničanům. Ve zmatku zajišťovali dveře a okenice. Zpoceně ruce svíraly topůrka seker a násady vidlí – silně, avšak bezmocně. Strach letí vesnicí. Pronásledování či pronásledovatelé? Šílení strachem anebo vztekem? Proženou se mezi chalupami, aniž by zadrželi koně? Nebo noční tmu rozjasní hořící doškové střechy? „Tiše, děti, tiše...“ „Mami, jsou to démoni? Divoký hon? Nebo d'áblové? Maminko, maminko!“ „Tiše, děti. To nejsou démoni ani zplozenci pekla...“ Hůře. Jsou to lidé. Psi štěkají. Vítr duje. Řehtají koně a duní podkovy. Přes ves se žene drancparta.

(Sapkowski, IV. díl, s. 35-36)

(Drancování bylo na denním pořádku ve všech oblastech. Přinášelo s sebou ničení a nevinnou smrt. Popisem bouřlivých přírodních živlů a burácivých zvuků, které předcházejí samotnému rabování, autor docílí vyvolání napjaté nálady plné strachu. Tomu napomáhá i užití krátkých vět.)

Její cela byla holá a bezútěšná, Yennefer však dosud nezapomněla na svou úlevu a radost, když ji sem přestěhovali z podzemní kobky se stěnami pokrytými plísní a solnými výkvěty, uprostřed jejíž podlahy se neustále držela louže páchnoucí vody. K jídlu jí byly do té díry házeny odpadky, které jí drží potkani bez obtíží kradli ze zmrzačených rukou. Když jí po nekonečných osmi týdnech sňali řetězy, vyvedli ji ven a dovolili jí, aby se umyla a převlékla, byla nejšťastnějším vězněm na světě.

(Sapkowski, V. díl, s. 57)

(Ukázka popisuje podmínky věznění čarodějnice Yennefer. Ta pak vnímá i minimální zlepšení svých podmínek velmi kladně a intenzivně. Opět se autor upíná k líčení odporného prostředí.)

Ve třetím případě se zaměření na prostor velmi úzce propojuje s kategorií postavy a pomáhá ji detailněji charakterizovat. (O tomto propojení jsem se zmínila i v kapitole o postavách.) V některých případech se tak čtenář skrze pasáže věnované prostředí dozvídá podstatné informace o postavě.

Nemýlil se. Jak čekal, narazil u vstupu do jeskyně na hromadu kostí: lebek, hnátů, žeber a obratlů. Přesto neucítil zápach hniloby. Kosterní pozůstatky byly zjevně starého

data a nic by za to nedal, že zde měly sloužit výlučně jako odstrašující dekorace. Alespoň tomu chtěl věřit. Vstoupil do tmy, kosti mu zachřestily a zapraskaly pod nohama. Zaklínačské oči se neprodleně přizpůsobily temnotě. Nalézal se v ohromné jeskyni, skalním dómu, jehož velikost nedokázal ani odhadnout, neboť rozměry se ztrácely a zanikaly v lese krápníků.

(Sapkowski, IV. díl, s. 232)

(Díky temnému prostředí jeskyně, do něhož se Geralt dostal, se čtenář dozvídá o možnosti zaklínačů vidět – alespoň částečně – ve tmě.)

Z výše zmíněných způsobů konstrukce prostoru a použitých ukázek je také patrné, že Sága o zaklínači dostává svému žánru i co se týče typického prostorového repertoáru – špinavá a páchnoucí města (Riedbrune), podzemí a jeskyně, hradiště a sídla (Kaer Morhen či Thanedd), rozvaliny a ruiny původního zámku (Shaerrawedd), vězení, ničím nechráněné vesnice. Tento výčet bychom mohli doplnit ještě o prostředí divoké přírody, která je v textu spojena jednak s hrozbou nebezpečí, jednak i s možností snazšího úkrytu před nepřáteli. Čtenář znalý žánru na základě tohoto repertoáru očekává od daných míst určitý typ situace (např. zmíněná jeskyně bez dalšího čtení evokuje nebezpečí, nepříjemný pach, pozůstatky atd. a zároveň s sebou nepřináší nic dobrého), což funguje i u Ságy.

V Sáze se objevuje ještě jeden zvláštní způsob práce s prostorem, jenž však nevzniká na úrovni vypravěče (ten o něm pouze referuje), ale spíše na úrovni samotného narativního světa, v jehož rámci mají některé postavy (většinou čarodějové a mágové) schopnost vytvářet prostorové iluze. Díky tomu pak dochází k vytvoření zdání o určité části prostoru. Důvodem zařazení tohoto prvku do příběhu není pouze ozvláštňování textu, ale iluzí vzniklá deformace prostoru může zmást postavy, jež si jí nejsou vědomi, a zapříčinit tak zásadní dějovou peripetii (není to však pravidlem, jelikož iluze někdy bývá postavami objevena).

Přes úžlabinu za tunelem vedl most, kousek nad ním se do skály vytesané schodiště lomilo a mizelo za hřebenem. Zaklínač zrychlil krok. Kamenná balustráda byla zdobena sochami faunů a nymf. Jejich postavy budily dojem oživlých. Pohybovaly se. Morhenský medailón začal trhat řetízku. Geralt si protřel oči. Zdánlivý pohyb postav způsobovaly jejich neustálé proměny. Opracované, hladké sochy se mu před očima měnily v beztvaré, pórovité kameny, ošlehané sláným větrem. A vzápětí opět získávaly předchozí podobu.

Tušil, co to znamená. Thanedd maskující iluze se chvěla a zanikala. Rovněž můstek byl zčásti iluzí. Skrze jako řešeto dřevou kamufláž viděl propast a na jejím dně hučící vodopád.

(Sapkowski, II. díl, s. 177)

(Geralt při své cestě odhalil iluzi, která v sobě skrývala nebezpečný sráz. Na magické síly v okolí ho povětšinou upozorňuje zaklínačský medailón v ukázce nazvaný jako morhenský – podle hradiště zaklínačů Kaer Morhen. Díky němu Geralt několikrát v průběhu příběhu zjistí blížící se nepříjemnosti.)

Autor se kromě konkrétních lokací věnuje i popisům cesty, které čtenáři přibližují bezprostřední, ale zároveň průběžně se měnící okolí. Mimo to tyto popisy také pomáhají usouvztažňovat jednotlivé prostorové rámce a vytvářet tak celistvý svět. Tyto pasáže mnohdy zcela pozastaví děj a dokreslují nejbližší oblast daného bodu příběhu, ale pro příběh jako takový většinou nejsou nijak zásadní. Často právě motiv cesty autorovi slouží jako pozadí pro zajímavé rozhovory mezi postavami, pro jejich vyprávění, úvahy a vyjádření názoru. Někdy se jejich polemiky přibližují filosofování.

Kombinace výše popsaných způsobů práce s kategorií prostoru přináší čtenáři velké množství prostorových informací. Zároveň však paradoxně toto značné množství informací a signálů může zhoršit čtenářovu orientaci nejen v prostoru příběhu, ale i v celém narativním světě. Čtenář se pak z hlediska prostorové orientace může v příběhu ztratit (pravděpodobně si zapamatuje určité důležité lokace, ale hůře si poradí s jejich vzájemnými polohami). Pomoci mu může vytvoření vlastní externí mapy, na které lze zachytit jednotlivá místa, jejich vzájemné polohy a přibližné vzdálenosti – ty jsou signalizovány textem v podobě světových stran a překonaných milí. K některým vydáním Ságy nebo povídek může být přidána i interní metadiegetická mapa, není to však pravidlem. Mapa prostoru příběhu je dostupná i na některých webových stránkách.

Zaklínač 3 se odehrává taktéž v Severní říši s rozdílem zhruba šesti let, které uplynuly od knižní Ságy. Vztahy mezi mocnostmi a rasami se za tu dobu nevylepšily, spíš naopak, a tak se hráč s postavou Geralta ocitá ve stejně nelítostném světě, který se snaží zachovat prostorové uspořádání stejné jako v knize (zasazení).

I u tohoto média hráč nabývá prostorové informace různými způsoby. První možností je prostřednictvím postav a rozhovorů s nimi. Tento způsob je totožný s knihou,

a ačkoli je pro postup ve hře důležitý a často i nezbytný, pro médium počítačové hry není příliš zajímavý. Využití tohoto způsobu však nutí hráče k rozmlouvám s jinými postavami, což podmiňuje jeho další aktivitu a hledání herních postupů (např. v rámci úkolu měl Geralt vyhledat na městském tržišti konkrétní osobu a poradit se s ní o následné cestě do bažin – kdy a kam přesně jít, jak se na cestu vybavit, na co si dát pozor apod.). Oproti tomu druhý způsob už je pro počítačové hry specifitější. Jedná se o způsob využití vizuální objektivy, o které jsem se zmínila již v předešlých kapitolách. Hráči je na určitou dobu odebrána interaktivita (tedy možnost jakkoli do příběhu zasahovat) a stává se pouhým pozorovatelem děje, postav a prostředí (tento stav je ještě umocněn neztotožněním kamery s žádnou z postav). Využití tohoto způsobu umožňuje tvůrcům hry ukázat to, co má být v rámci určité dějové sekvence předvedeno - představení prostředí, ve kterém se daná část příběhu odehrává, vyzdvižení konkrétních detailů v okolí, navození atmosféry prostředí apod. Zaklínač 3 však s touto formou ve spojení se zvýrazněním prostředí pracuje zanedbatelně. Ani tento způsob obecně s kategorií prostoru nepracuje zcela vyčerpavě (a podle mého to ani není jeho cílem), ale soustřeďuje se spíše na posun v ději. Třetí způsob představuje typickou formu pro toto médium, kterou jsem nazvala vizuální subjektivitou a kterou se počítačová hra zásadně odlišuje při své práci s prostorem od literárního textu. Tento termín jsem zvolila do jisté míry jako protiklad termínu vizuální objektivita, jelikož nejenže v těchto pasážích hráč postupuje interaktivně a musí se na nich aktivně podílet, ale zároveň také svět vnímá ze svého pohledu (tedy z pohledu své postavy). Za těchto podmínek pak hráč (jeho postava) prochází světem dle libosti a nabírá takové informace o prostoru, jaké sám chce nebo potřebuje. Narativní prostor je mu tak otevřený a on může využít veškerého jeho potenciálu (např. pokud hráče zajímá, co se odehrává o ulici dál, jde se tam podívat, u knihy by mu to však zůstalo skryto).

Lze vypořádat několik prostředků, jež se podílejí na tvorbě této vizuální subjektivy u Zaklínače 3 (čili na vnímání prostoru skrze ji). Patří sem zcela jistě pohyblivý pohled kamery, kterou ovládá hráč, čímž si zároveň určuje, co postava Geralta uvidí nebo kam půjde. Spolu s tím souvisí eliminace „slepých míst“ v prostoru, která jsou pro knihu běžná. Aby totiž narativní prostor počítačové hry působil reálně a otevřeně, má hráč možnost dostat se na všechna možná místa narativního světa (alespoň tedy v rámci přednastavených hranic). Všechny prostorové rámce jsou propojeny a hráč má dojem souvislého a návazného světa. Vysoká úroveň grafiky se též podílí na vytvoření vizuální

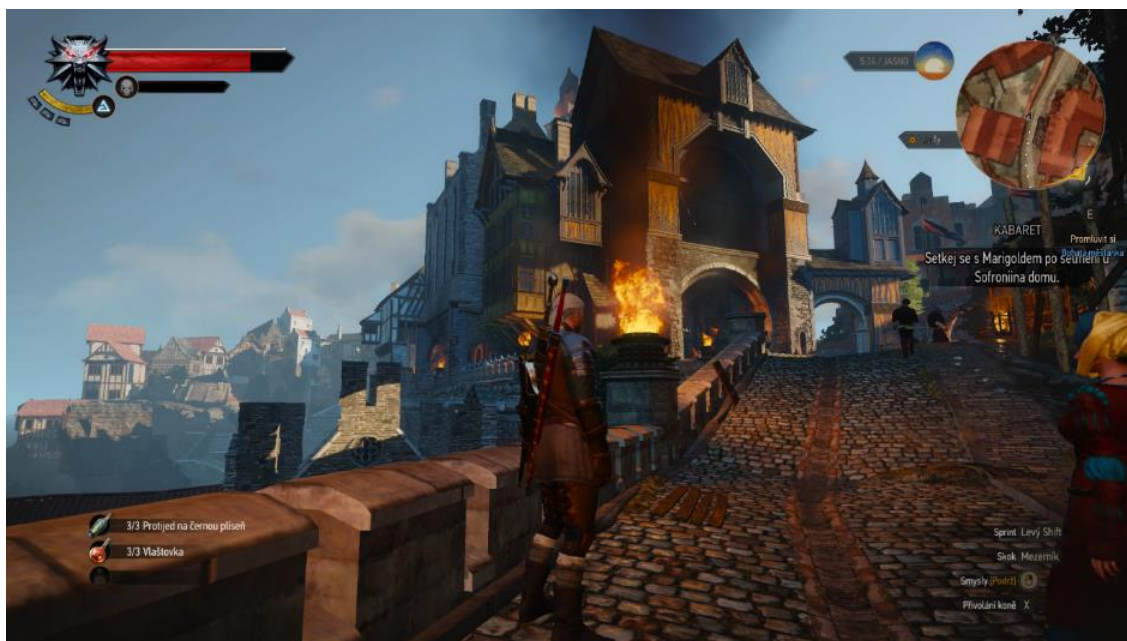
subjektivity. Ačkoli jsou u Zaklínače 3 nastavitelná různá rozlišení, platí, že všechny mají výborné grafické detaily. Hráč tak může pozorovat lehké zachvění větví nebo trávy způsobené slabým vánkem, nepatrné vlnky na vodě či zvíření písčitého povrchu při odražení se koně kopyty. Neposledně s vizuální subjektivitou pracují zvuky a hudba. Zaklínač 3 se v tomto ohledu nijak nevymyká svému žánru.³² Pracuje s doplňkovými zvuky prostředí (každé šlápnutí Geraltovy nohy na zem je ve hře slyšet stejně jako šplouchání vody v přístavu) a stejně tak využívá i různé hudby pro jednotlivé lokace příběhu. Využívá tedy hudby diegetické i nediegetické. Příkladem může být situace, kdy Geralt cestuje přírodou a je obklopen lesem, jenž ztěžuje viditelnost, a tak se drží hlavně cesty. Po celou dobu hraje jeden druh hudby. Bez příčiny se však tato poklidná hudba změní na hudbu rychlejší a postupně i hlasitější, čímž je hráči signalizována změna. Vzhledem k rozdílnosti charakteru hudby se bude jednat spíše o nepříjemnou situaci (objeví se nebezpečná postava, dojde k souboji apod.). Obecně tyto neustále se střídající hudební úseky, které se mohou zdát jako nepodstatné a neúčelné, splňují důležitou funkci – orientují hráče v prostoru, upevňují jeho prostorové vnímání a zároveň ho připravují na případný zvrat v ději.

Všechny tyto způsoby nabývání prostorových informací a jejich prostředky se podílejí na soudržnosti celého světa příběhu, ale také na vnímání jeho konkrétních míst. Díky různým kombinacím ve spojení s jednotlivými motivy tak vznikají specifické prostorové rámce či celé lokace. Obecně a zjednodušeně lze rozdělit prostor Zaklínače 3 na dva různé typy prostředí – města a divoká příroda s malými vesničkami.

Města svým vzhledem připomínají středověká evropská města. Jsou znatelně rozsáhlejší, obydlenější a bohatší než vesničky. Ve všech lze najít obvyklá místa: náměstí včetně trhů, hrady, chrámy, krčmy, obchody, případně také přístavy a mosty, nevěstince, hlavní ulice spojené úzkými přilehlými uličkami, v nichž často nečeká nic dobrého. Pro příklad jsem vybrala město Novigrad, které patří k nejvlivnějším a nejmajetnějším městům. Vstup do Novigradu vede přes řeku a hlavní bránu. Ztěžují ho však všudypřítomní vojáci, kteří do bran města nepustí každého (hráč-Geralt musí také získat zvláštní povolení). Novigrad je ze všech stran obklopen řekou a z jedné strany mořem, díky čemuž se může pyšnit přístavem a výdělků z něj pramenícími. Je také sídelním

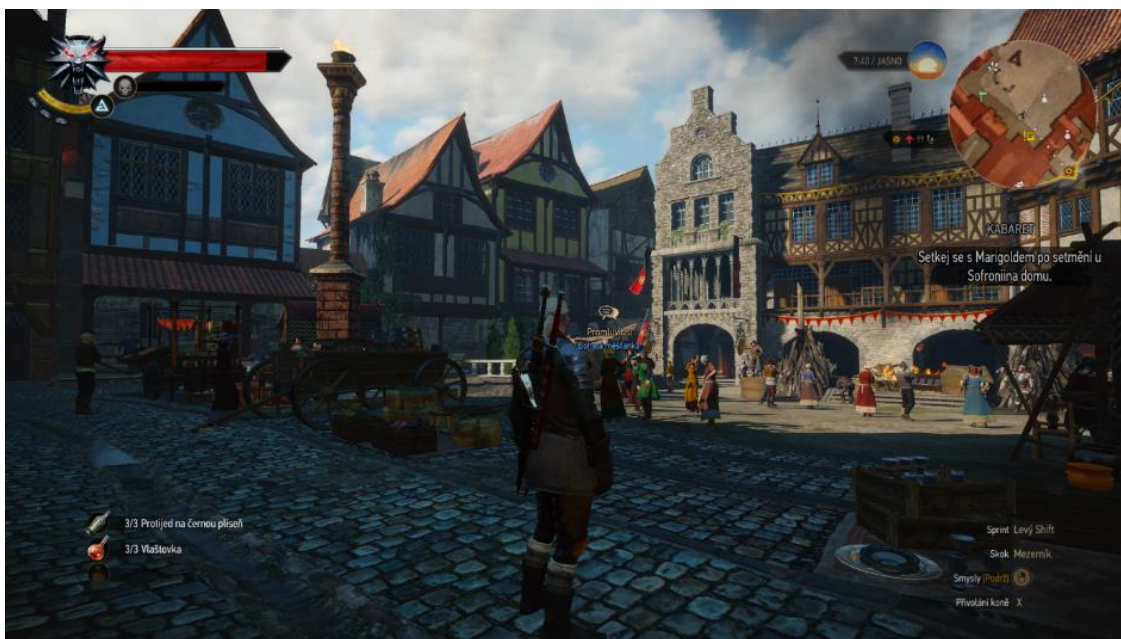
³² Hudbu k počítačové hře Zaklínač 3 vytvořili Mikolai Stroinski a Marcin Przybyłowicz. Oba tvůrci jsou vystudovanými hudebníky a podílejí se na hudbě dalších počítačových projektů.

městem náboženství Věčného ohně, což je připomínáno neustále hořícími pochodněmi rozmístěnými po celém městě. Chrám Věčného ohně je vystavěn na skále a tyčí se nad celým městem, což demonstruje vliv a nadřazenost představitelů tohoto náboženství nad ostatními. Obrázek 7 ukazuje cestu městem k tomuto chrámu a zároveň zachycuje středověkou architekturu města a jeho kaskádovitě vystavění. Lze si také všimnout hořících ohňů.

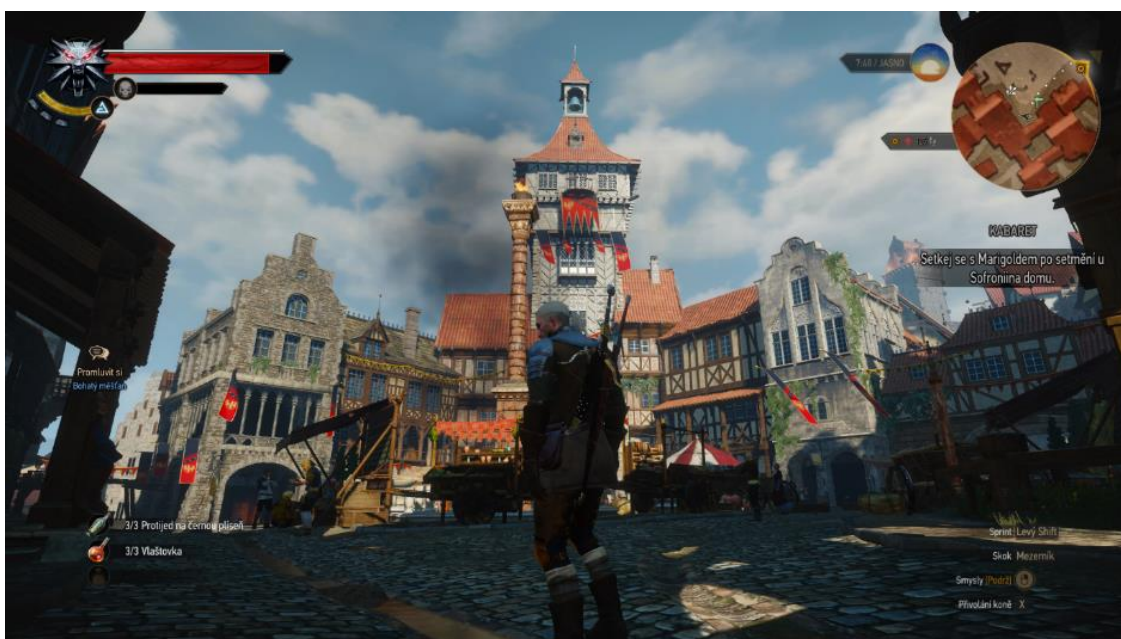


Obrázek 7

Jednotlivá místa Novigradu jsou však vytvořena takovými motivy a detaily, které dávají vzniknout zajímavým a působícím prostorům. Jedním z nich je například náměstí, pro jehož zobrazení jsem použila dva screenshoty (Obrázek 8 a Obrázek 9), aby byl zachycena jeho větší část.



Obrázek 8

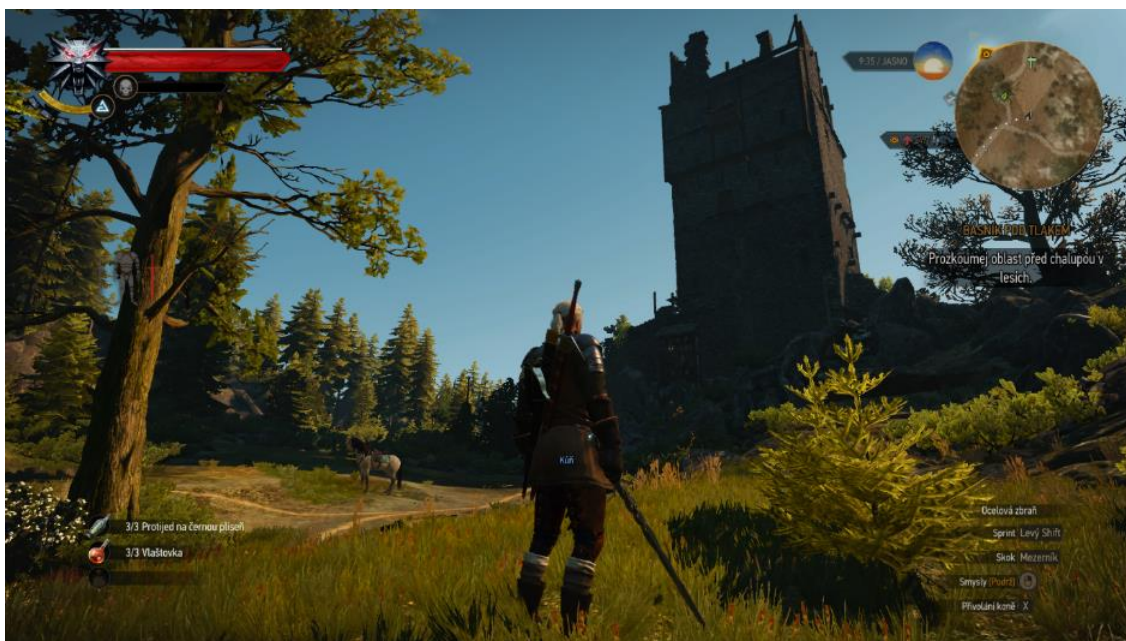


Obrázek 9

Opět je zde pozorovatelná architektura a typický ráz města. Dominantou je pak královská budova ověšená znaky města a království. Na náměstí nalezneme typické středověké tržiště, kde si hráč může nakoupit jídlo, pití či výrobky. V kamenných domech jsou k dispozici i další služby (řemeslník, holič atd.). Důležitou součástí je také vysoký kamenný sloup se zapáleným ohněm (opět k uctívání Věčného ohně). Kromě toho je však na náměstí vystavěna hranice, na níž se pravidelně upalují zrádci či odpůrci tohoto náboženství, jehož stoupenci si v období války a nepokojů vybuodovali ještě silnější

postavení než dříve. Prostředí doplňují následující zvuky: mluva občanů a obchodníků s případnými hádkami a neshodami, křik kněze Věčného ohně, který odsuzuje člověka k upálení, šum města či výkřiky komentující příchod zaklínače. Vše podbarvuje paradoxně klidná hudba. Spojení těchto výše zmíněných prvků pak na hráče dělá dojem rušného a živého městečka, ačkoli se v něm v tuto chvíli neděje nic neobvyklého. Hráč si tak celé náměstí prochází, jak chce, naslouchá a případně využívá některých služeb (opět v rámci přednastavené hratelnosti). Postava hráče se tak zapojuje do běžného městského života a splývá s ostatními obyvateli. Novigrad jakožto velké město ve hře slouží nejen jako pozadí pro příběh a pro dokreslení jeho atmosféry, ale také se v něm odehrávají důležitá setkání. Jeho jednotlivá místa jsou spojena s různými úkoly, které na sebe mohou navazovat. Vedle toho funguje také jako zdroj zvyšování hratelnosti postavy (hráč si sem chodí vylepšovat zbroj, vybavení, nakupuje si různé přísady, návody, shání tu informace či práci atd.).

Pomyslným opakem rozvinutých měst je příroda, která oproti městům zaujímá znatelně větší část prostoru. Příroda Zaklínače 3 v sobě snoubí krásu divoké, čisté přírody, která nese svá tajemství, a nehostinnou, nebezpečnou a neprozkoumanou přírodu se strachem vyvolávajícími pověstmi a legendami. Tyto kontrasty bývají ještě umocněny denní dobou, ve kterou se hráč na místo dostane. Jako příklad mohou posloužit následující screenshoty. První obrázek (Obrázek 10) je z lokace zvané Opuštěná věž a nenachází se v blízkosti žádné vesnice, ačkoli malá osada s pár obyvateli není daleko. Tento prostor je tvořen okolními lesy a porosty, skrze něž vede prašná cesta. Ústředním motivem je zde rozvalina věže, s níž je v rámci hry spojen určitý úkol. Postava Geralta u rozvalin stojí ráno za jasné oblohy a svítícího slunce. Vše působí skoro až pohádkově. Pořád se však jedná o divokou přírodu, a tak postavu Geralta může kdykoli napadnout vlk nebo nějaká nestvůra. Toto nebezpečí bude ovšem avizovat změna hudby.



Obrázek 10

Druhý obrázek (Obrázek 11) je z lokace Křivušských blat, kam se postava Geralta vydává opět za jedním úkolem. Jedná se o místo, kde společně žili sirotci a nechtěné děti z okolních vesnic. Prostor je tvořen starými polorozpadlými chatkami, bažinami a močály s nízkým porostem a převážně listnatými stromy. Skrze tyto mokřiny nevedou žádné cesty, ale jejich bývalou přítomnost zde naznačují strhané dřevěné lávky. Postava tak hledá cestu, která se zdá být schůdná. V okolí jsou na kůlech navěšeny lebky různých divokých zvířat, které podtrhávají atmosféru nevstřícného prostředí. Na tom se podílejí i topivci, jež na Geralta neustále útočí a hráči tak znepríjemňují běžné fungování. Pokud se Geralt vydá hlouběji do bažin, bude kromě topivců bojovat také se zhoršenou viditelností způsobenou mlhou. Celkový dojem pak umocňuje zapadající slunce s červeným odleskem. To většinou odkazuje na romantickou náladu, ale v kombinaci s výše zmíněnými motivy a s doprovodnou hudbou však stmívání naopak upevňuje strach a obavy.



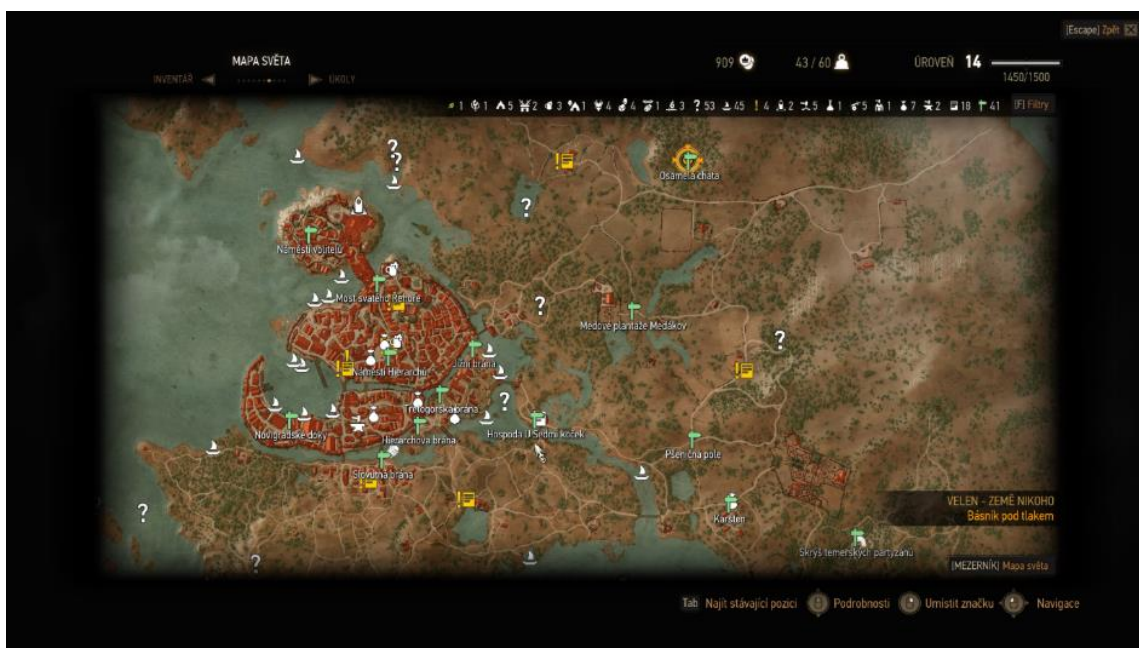
Obrázek 11

Jednotlivé lokace jsou většinou propojeny s konkrétními úkoly, přesto se do nich hráč může navracet i po jejich splnění. Může se stát, že je místo propojeno i s více úkoly, a proto je návrat do nich nezbytný (jako vedlejší úkol však nemusí být uskutečněn). Vzhledem k minulé návštěvě místa hráč ví, co má očekávat, a tak se může s ohledem na znalost lokality lépe připravit (vylepšit si zbroj, namíchat ozdravné lektvary atd.). Obecně lze vysledovat, že ve městech jsou úkoly spojené spíše s krádeží, podvodem, vraždou apod., nepřitelem či pachatelem je pak povětšinou osoba nebo organizovaná skupina více osob. Naopak v přírodních lokacích se lze setkat spíše s protivníkem v podobě různých nestvůr, potvor, přízraků či zvláštních tvorů a bytostí.

Zajímavý a jiný rozměr oproti knize zde získává motiv cesty. Postava Geralta nejčastěji cestuje sama a doprovod má pouze výjimečně jako součást úkolu. Je tedy na ní (na hráči), jakou formu cestování zvolí. Geraltovy možnosti přemístění zahrnují chůzi, běh, jízdu na koni nebo jízdu na loďce. Všechny tyto formy nechávají postavu projít si zvolenou cestu téměř bez omezení. Cesta zde funguje jako zdroj pro zjišťování informací o prostoru a jako příležitost pro setkání s dalšími postavami. Oba tyto zdroje v sobě nesou potenciál, že jsou součástí herního úkolu, a zároveň pomáhají hráči usouvztažnit prostorové rámce. Vedle toho nabízí *Zaklínač 3* ještě zvláštní způsob přemístování – tzv. rychlé cestování. Některá místa mají rozcestníky, z nichž je možné pouhým kliknutím přenést postavu na jiná místa s rozcestníky. Vzhledem k rozmístění rozcestníků toho lze využívat pouze na delší vzdálenosti. Zároveň však tento způsob cestování eliminuje motiv

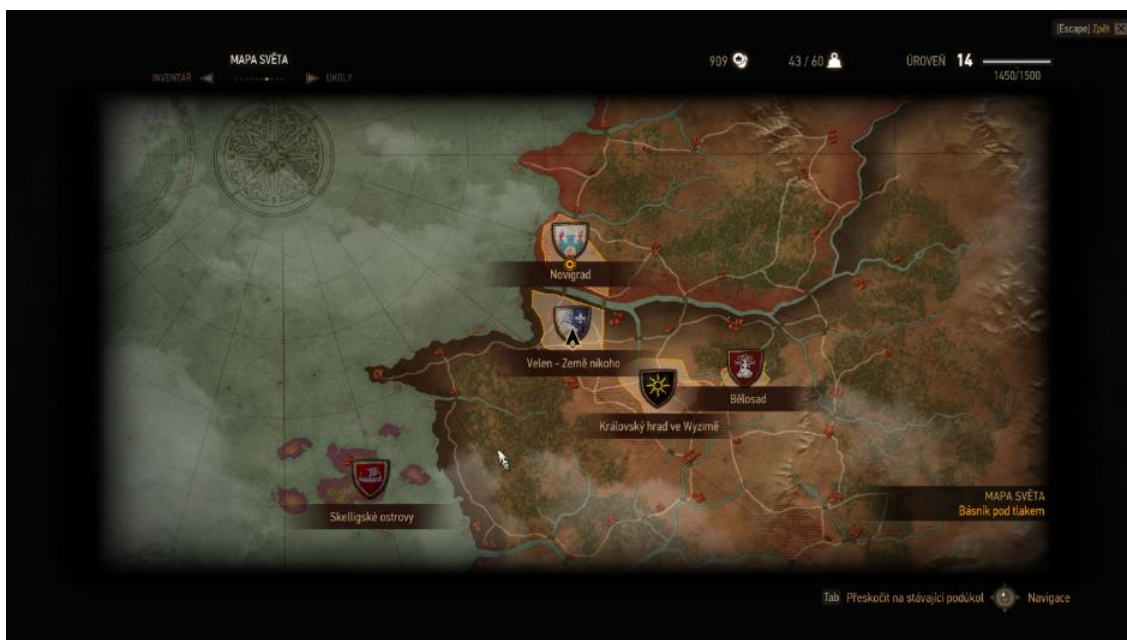
cesty jako takový a degraduje ho na pouhé přemístění z bodu A do bodu B. Je už na hráči, kdy a jaký způsob cestování zvolí, přičemž tato volba nejčastěji souvisí s charakterem úkolu.

Počítačová hra Zaklínač 3 také hodně pracuje s mapami (oproti knižní Sáze). Za prvé má hráč k dispozici interní metadiegetickou mapu, kterou získá už samotným zakoupením hry. Tato mapa obsahuje všechny důležité lokace, ale slouží spíš jako přehled základních míst. Graficky je zpracována poutavě, avšak k orientaci v prostoru při hře nestačí. Vedle ní má hráč během hry neustále k nahlédnutí interní intradiegetickou mapu, která zahrnuje všechny detaily prostoru (Obrázek 12). Kromě názvů jednotlivých míst z ní lze vyčíst např. to, kde je možná nejbližší úprava zbroje (řemeslník), kde je krčma, vchod do rozvalin nebo jeskyně, kde jsou poutní místa, rozcestníky, přístavy. Mimo to do jisté míry signalizuje úkoly či zaklínačské zakázky (žlutý vykřičník s vývěskou), neprozkoumaná místa, která by stálo za to navštívit (otazníky) a neposledně také místo, kde se postava hráče právě nachází (žlutá tečka). Hráč tak může alespoň do jisté míry posoudit vzdálenosti jednotlivých míst a naplánovat způsob případné cesty a jejího průběhu. Ačkoli výsek mapy na obrázku zachycuje pouhou část prostoru, hráč si může mapu posouvat doleva, doprava, nahoru i dolů, dokud nenarazí na hranice prostoru příběhu. Mapa také umožňuje hráči jednotlivé lokace přibližovat a oddalovat a tím se zaměřit na menší či větší úsek prostoru (mapy).



Obrázek 12

Vedle této mapy má hráč k dispozici „překliknutí“ na druhou mapu, jež není tak podrobná a vyznačuje území královských či samostatných měst (Obrázek 13). Ta slouží pouze pro základní orientaci a hráč ji během hry využívá jen zřídka. Zjistí na ní pouze to, v jaké oblasti se nachází.



Obrázek 13

U obou map funguje princip postupného odkrývání, který hráče provokuje k toulání se fikčním světem a k prozkoumávání neznámých a dosud neobjevených míst. Hledání v mapě a následně i bloudění světem má vliv na tempo příběhu. Příběh je tím často zpomalován nebo pozastavován, čímž se začne značně načítat hráčův čas hraní.

Pro lepší orientaci hráče v prostorových rámcích a v jejich propojení existuje ještě malá pomocná mapa, která je neustále přítomna na obrazovce během hraní. Je také vidět na všech předchozích screenshotech této kategorie prostoru kromě dvou výše zmíněných samostatných map. Součástí této malé výseče mapy je i nápověda hráči, kam přesně a jakou cestou se má ubírat pro splnění zadaného úkolu (tedy spíš její části). Funguje tak i jako cílená navigace hráče k tomu, aby zachoval nezbytné herní postupy a došel tak do cíle hry.

Na základě rozboru kategorie prostoru u obou médií lze konstatovat, že počítačová hra věnuje této kategorii obecně více pozornosti, což je způsobeno rozdílnými (a pestřejšími) prostředky k jejímu vytvoření. Sága pracuje především s heterodiegetickým vypravěčem a s postavami, jež nechá vypravěč promlouvat. Skrze ně se čtenář dozvídá

veškeré informace o prostoru, o jeho uspořádání, ale i o jeho detailech a spojeních s příběhem. Čtenář se tak spoléhá především na sebe a na své porozumění textu, které mu pomáhá třídit a skládat veškeré prostorové informace. Vzhledem k jejich velkému množství se v nich čtenář může ztrácet. Pro samotný příběh však lehká zaváhání v prostorové orientaci nejsou překážkou k pochopení příběhu. Počítačová hra *Zaklínač 3* využívá stejně jako u ostatních kategorií své vizuality, skrze níž za pomoci různých úhlů kamery a různých druhů hudby a zvuků konstruuje celý prostor příběhu, po němž se hráč může pohybovat téměř bez omezení. Vzhledem k rozsáhlosti a otevřenosti celého světa slouží hráči jako podpora pro orientaci interní intradiegetická mapa, jež mu je neustále k dispozici. Zajímavé je také pozorovat motiv cesty, který se sice v obou médiích drží svého žánrového využití, ale v případě počítačové hry je modifikován a z části také eliminován.

4 Závěr

Počítačové hry patří mezi častá témata současnosti, přičemž oborů, které se o ně zajímají, přibývá. Doby, kdy byly počítačové hry vnímány především jako negativní, se pomalu vzdalují, a počítačové hry se stávají právoplatným předmětem studia různých vědeckých oblastí – kromě psychologie a sociologie i filmové a hudební vědy, mediálních studií, ludologie, teorie fikčních světů či naratologie.

S ohledem na téma diplomové práce byl zkoumán žánr fantasy a žánr RPG (určité propojení těchto žánrů lze zaznamenat už u samotného počátku počítačových her na hrdiny, které se vyvinuly z knižní podoby) jakožto zástupci dvou odlišných médií – knihy a počítačové hry. Vzhledem ke specifice obou médií lze hledat jejich spojitosti, kterými se vyznačují, a odlišnosti, jež je dělají jedinečnými. Počítačová hra oproti knižní podobě disponuje možnostmi interaktivity (přímým zapojením hráče do tvorby příběhu, které však podléhá jistým pravidlům), čímž vzniká specifický narativ – interaktivní narativ, a variability (skládání si příběhu podle vlastní vůle), jež v sobě však nesou určitá omezení a limity, které jsou postihnuty v práci. Obě média vyžadují pro své správné porozumění využití čtenářské a informační gramotnosti, přičemž počítačové hry v sobě zahrnují také počítačovou gramotnost, tedy zvládnutí počítačové techniky, jejího systému a veškerého příslušenství.

Zajímavou oblast při výzkumu spojitostí mezi knihou a počítačovou hrou představuje oblast zážitků a prožívání příběhů utvořených oběma médii. Zcela nepochybně lze u obou médií dosáhnout flow-efektu, tedy určitého pohlcení samotnou činností – ne však vždy a ne všem se to může povést. Zaujetí při čtení a při hraní lze také rozdělit dle intenzity, což umožňuje koncept zanoření, jenž není v práci opomenut a jenž disponuje i rozdělením na různé druhy (prostorové, časové a emocionální zanoření). U obou médií lze vysledovat složky, které se podílejí na zvýšení prožitku ze čtení a ze hry. Mezi společné složky patří prekoncepty, tedy čtenářské či hráčské zkušenosti, které ovlivňují celý průběh procesu čtení/hraní. S nimi souvisí i očekávání vycházející do jisté míry právě z prekonceptů. Mimo to na zvýšení zážitku u obou médií působí formální stránka díla. Hlavním prvkem, který má největší možnost pracovat se zážitkem čtenáře, jsou slova, konkrétněji tedy textové strategie využití pro výstavbu textu. Počítačová hra oproti knize disponuje navíc audiovizualitou, a proto pro zaujetí hráče kromě textu využívá také spojení grafické a hudební stránky díla.

Obě média (literární dílo i počítačová hra) jsou schopna vytvářet autonomní světy – fikční světy – s tím rozdílem, že počítačové hry je rozšiřují o ludickou povahu. Ve své práci jsem se za pomoci nástrojů naratologie snažila vysledovat obecné principy výstavby příběhu a fungování jednotlivých narativních figur v odlišných formách. Pro svou analýzu jsem zvolila dílo polského autora fantasy Andrzeje Sapkowského – Ságu o zaklínači – a jeho počítačovou adaptaci Zaklínač 3: Divoký hon. Obě díla jsou považována za reprezentativní ve svých žánrech. Postupně jsem se věnovala způsobům práce knihy a počítačové hry s událostmi, postavami a prostorem.

Na základě interpretace a analýzy výše zmíněných děl lze konstatovat, že obě díla disponují velkým počtem dějových linií. Spojnicí těchto linií u Ságy je heterodiegetický vypravěč, který koriguje nejen to, co se čtenář dozví a od koho se to dozví, ale zároveň udává tempo celého příběhu. Zaklínač 3 naopak kategorii vypravěče výrazně eliminuje a pro předání příběhu hráči využívá častého střídání vyprávěcích perspektiv typických pro médium počítačových her (hratelné pasáže s dialogy, vyprávění postav, cutscény a flashbaky). Spojnicí dějových linií je pak oproti knize hratelná hlavní postava Geralta – tedy hráče. Zatímco čtenářovu pozornost a čtenářův zájem musí udržovat především heterodiegetický vypravěč a jeho způsob vyprávění, hráč je držen ve střehu právě střídáním jednotlivých perspektiv.

Analýza také ověřila, že pro literární dílo i počítačovou hru lze použít termíny jádrových a satelitních událostí. Zkoumaná díla dostávají svým žánrům a k jádrovým událostem se váže velké množství událostí satelitních. U literárního díla je kontinuita celého příběhu zachována prostřednictvím logické a kauzální následnosti jádrových událostí. Způsob poskládání událostí také výrazně ovlivňuje tempo příběhu, a tudíž i čtenářovo čtení – větší počet satelitních událostí zpomaluje tempo příběhu a čtenář může mít pocit určitého zdržování. Vynechání satelitních událostí naopak tempo zrychluje, čímž ovlivňuje čtenářovo vnímání a napětí vůči příběhu. Jádra a satelity u počítačových her v sobě nesou v porovnání s literárním dílem dva důležité posuny. Za prvé je hráči v některých z nich dána možnost rozhodovat se, jakým směrem bude ve hře dál pokračovat (platí to především pro jádrové události) – médium tak využívá své interaktivity a variability. Za druhé může dojít k tomu, že satelitní událost jedné dějové linky přejde v základ (tedy v jádro) nové dějové linky. Takovýchto satelitů, jež

potenciálně mohou přejít v jádro, je ve hře mnoho, a právě to dává hráči pocit volnosti v oblasti skládání příběhu. Vlastní volby hráče tak ovlivňují tempo jeho formy příběhu.

U kategorie postavy byla analyzována hlavní postava - Geralt, společná pro obě díla. Obě média při její výstavbě pracují jak s přímou, tak s nepřímou charakterizací, rozdíl je pak v poměru jejich využití. Knižní Sága uplatňuje především nepřímou charakterizaci, přičemž kombinaci jejich prostředků upravuje opět heterodiegetický vypravěč. Počítačová hra naopak využívá možnosti vizuality spojené s přímou charakterizací. Hlavní rozdíl však spočívá v tom, že na tvorbě hlavní postavy (hratelné postavy) se podílí sám hráč a vývoj této postavy je důležitý pro samotný postup ve hře. Samotný proces zdokonalování postavy pak může ovlivňovat tempo příběhu.

Sága o zaklínači poskytuje hodně prostorových informací, které čtenář nabývá skrze heterodiegetického vypravěče a skrze promluvy postav. Vzhledem k jejich velkému množství je pro čtenáře velmi náročné sledovat a uchovávat detaily prostorového uspořádání, jelikož se musí spoléhat pouze na své porozumění textu. Čtenář si však v prostorové orientaci může pomoci vytvořením extradiegetické mapy, jež by znázornila vzájemnou polohu jednotlivých míst a lokací. Počítačová hra se věnuje kategorii prostoru podstatně více. Kromě textu využívá ke konstrukci prostoru také vizuální stránku, různé úhly kamery, hudbu a zvuky. Hráč se v tomto prostoru příběhu pak může pohybovat téměř neomezeně. K lepší orientaci mu slouží interní intradiegetická mapa, k níž má hráč neomezený přístup. Kategorii prostoru u obou forem spojuje také motiv cesty, jenž je však pro počítačovou hru modifikován.

Závěrem bych už chtěla pouze podotknout, že i přes společné principy a přístupy, z jejichž hlediska lze nahlížet jak na literární díla, tak na počítačové hry, se stále jedná o odlišná média. Nemohou tedy fungovat jako vzájemné náhrady, ale pouze jako alternativy či inspirace (čtenáře může obohatit hraní hry stejně jako hráče čtení knihy).

5 Seznam literatury

Primární literatura

SAPKOWSKI, Andrzej. *Krev elfů – první část ságy o zaklínači*. Ostrava: Leonardo, 2003. 306 s. ISBN 80-85951-31-2

SAPKOWSKI, Andrzej. *Čas opovržení – druhá část ságy o zaklínači*. Ostrava: Leonardo, 2000. 330 s. ISBN 80-85951-18-5

SAPKOWSKI, Andrzej. *Křest ohněm – třetí část ságy o zaklínači*. Ostrava: Leonardo, 1997. 342 s. ISBN 80-85951-03-7

SAPKOWSKI, Andrzej. *Věž vlaštoky – čtvrtá část ságy o zaklínači*. Ostrava: Leonardo, 2003. 428 s. ISBN 80-85951-33-9

SAPKOWSKI, Andrzej. *Paní jezera – pátá část ságy o zaklínači*. Ostrava: Leonardo, 2000. 561 s. ISBN 80-85951-19-3

Sekundární literatura

BATYLDA, Marcin. *Zaklínač a jeho svět*. Praha: Crew s.r.o., 2015. 183 s. ISBN 978-80-7449-347-8

BÍNA, Daniel. *Hratelné narativy: počítačové hry jako terč estetiky a literární teorie*. 1. vyd. České Budějovice: Vlastimil Johanus, 2012. 89 s. ISBN 978-80-87510-17-9.

COHNOVÁ, Dorrit. *Co dělá fikci fikcí*. Praha: Academia, 2009. 261 s. ISBN 978-80-200-1718-5

DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica*. Praha: Karolinum, 2003. 311 s. ISBN 80-246-0735-2

ECO, Umberto. *Šest procházek literárními lesy*. Olomouc: Votobia, 1997. 196 s. ISBN 80-7198-248-2

FORSTER, Edward Morgan. *Aspekty románu*. Bratislava: Tatran, 1971. 140 s.

FOŘT, Bohumil. *Literární postava. Vývoj a aspekty naratologických zkoumání*. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2008. 111 s. ISBN 978-80-85778-61-8

HRABAL, Jiří. *Fokalizace. Analýza naratologické kategorie*. Praha: Dauphin, 2011. 221 s. ISBN 978-80-7272-390-4

HRBATA, Zdeněk. Prostory, místa a jejich konfigurace v literárním díle. In: ČERVENKA, Miroslav a kol. *Na cestě ke smyslu: Poetika literárního díla 20. století*. Praha: Torst, 2005, s. 315-509. ISBN 80-7215-244-0

CHATMAN, Seymour. *Příběh a diskurs. Narativní struktura v literatuře a filmu*. Brno: Host, 2008. 326 s. ISBN 978-80-7294-260-2

JANKOVIČ, Milan. *Cesty za smyslem literárního díla*. Praha: Karolinum, 2005. 354 s. ISBN 80-246-1013-2

JEDLIČKOVÁ, Alice. *Zkušenost prostoru: vyprávění a vizuální paralely*. Praha: Academia, 2010. 271 s. ISBN 978-80-200-1829-8

KOTEN, Jiří. *Jak se fikce dělá slovy. Pragmatické aspekty vyprávění*. Brno: Host, 2013. 160 s. ISBN 978-80-7294-846-8

KUBÍČEK, Tomáš. *Vypravěč: Kategorie narativní analýzy*. Brno: Host, 2007. 240 s. ISBN 978-80-7294-215-2

MOCNÁ, Dagmar; PETERKA, Josef. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004. 704 s. ISBN 80-7185-669-X

PAVEL, Thomas G. *Fikční světy*. Praha: Academia, 2012. 226 s. ISBN 978-80-200-2120-5

PETERKA, Josef. *Teorie literatury pro učitele*. Praha: MME Mercury Music & Entertainment s.r.o, 2007. 345 s. ISBN 978-80-239-9284-7

PROPP, Vladimir Jakovlevič. *Morfologie pohádky a jiné studie*. Jinočany: H&H, 1999. 362 s. ISBN 80-86022-16-1

PRAKS, Vítězslav. *Computerová naratologie: Narativní schémata počítačových her*. Praha: Litera proxima, 2010. 111 s. ISBN 978-80-254-4783-3

PRINGLE, David a kol.: *Fantasy: Encyklopedie fantastických světů*. Praha: Albatros, 2003. 272 s. ISBN 80-00-01126-3

RONENOVÁ, Ruth. *Možné světy v teorii literatury*. Brno: Host, 2006. 296 s. ISBN 80-7294-180-1

RYANOVÁ, Marie-Laurie. Literární kartografie – mapujeme území. In: *Od struktury k fikčnímu světu*. Olomouc: Aluze, 2004, s. 175 – 200. ISSN 1212-5547

RYANOVÁ, Marie-Laurie. *Narativ jako virtuální realita*. Praha: Academia, 2015. ISBN 978-80-200-2507-4

SLAVÍK, Jan. *Umění zážitku, zážitek umění*. Praha: Univerzita Karlova v Praze – Pedagogická fakulta, 2001. 281 s. ISBN 80-7290-066-8

ZIMA, Petr V. *Literární estetika*. Olomouc: Votobia, 1995. 447 s. ISBN 80-7198-329-2

Studie a články

ADAMOVIČ, Ivan. O pojmu „fantasy“. In: *Ikarie*, 1990, roč. 1, č. 2, s. 48-49.

ADAMOVIČ, Ivan. Terminologie fantastické literatury. In: *Ikarie*, 1996, roč. 7, č. 2, s. 46-47.

ARNAUTOVOVÁ, Maria: Virtuální hra na druhý život. In: *Psychologie dnes*, 2007, roč. 13, č. 12, s. 44-47.

BÍNA, Daniel. Narativ a fikční světy v nových médiích: od literatury k počítačovým hrám. [online] 19. 1. 2013 [cit. 2014-02-09]. Dostupné z WWW: <<http://gamestudies.cz/odborne/narativ-a-fikcni-svety-v-novych-mediich-od-literatury-k-pocitacovym-hram/>>.

BŘEZINOVÁ, Ivona: Počítačové hry jako nový fenomén v literatuře pro děti a mládež. In: *Český jazyk a literatura*, 1993/94, roč. 44, č. 7/8, s. 169-171.

Čtenářská a počítačová gramotnost (připravila redakce). In: *Moderní vyučování*, 2010, roč. 16, č. 2, s. 8-9.

COVER, Rob. Inter/aktivní publikum: Interaktivní média, narativní kontrola a revize dějin publika. In: *Mediální studia*, 2007, roč. 2, č. 2, s. 195-207. Dostupné z WWW: <http://medialnistudia.files.wordpress.com/2011/08/ms_2007_2_preklad.pdf>.

DICKIE, George. Co je umění? Institucionální analýza. In: *Aluze*, 2008, č. 2, s. 81-90. Dostupné také z WWW: <http://aluze.cz/2008_02/09_studie_dickie.php>.

KOLÁŘ, Vojtěch. Jsou počítačové hry uměním? Stručné shrnutí argumentů vyřčených na téma videohry a umění. In: *Umění a nová média*, 2011, s. 111-127.

KOŠTÁLOVÁ, Hana. Čtenářská gramotnost a její složky. In: *Čtenářská gramotnost jako vzdělávací cíl pro každého žáka*, 2010, s. 14-17. Dostupné také z WWW: <http://www.zkola.cz/zkedu/pedagogictipracovnici/kabinetceskehojazykaaliteratury/dal_sivzdelavani/31855.aspx>.

LUKEŠOVÁ, Anna. Čtenář – čtenář-autor – uživatel? In: *Knihy, filmový pás, internet*, 2012, s. 162-172. Dostupné také z WWW: <<http://www.ucl.cas.cz/slk/data/2011/sbornik/18.pdf>>.

MAN, František. MAREŠ, Jiří. Výkonová motivace a prožitek typu flow. In: *Pedagogika*, 2005, roč. 55, č. 2, s. 151-171.

MAREŠ, Petr. „Hello Maniax!“ In: *Čeština doma a ve světě*, 1999, roč. 7, č. 2, s. 123-125.

MUKAŘOVSKÝ, Jan. Záměrnost a nezáměrnost v umění. In: *Studie z estetiky, 1966*, s. 89-108.

PROCHÁZKOVÁ, Ivana. Co je čtenářská gramotnost; proč a jak ji rozvíjet? In: *Metodický portál www.rvp.cz : výběr příspěvků, čtenářská gramotnost*, 2008, s. 67-69. Dostupné také z WWW: <<http://www.rvp.cz/clanek/74/446>>.

SAPKOWSKI, Andrzej. Subžánry subžánru. In: *Ikarie*, 2001, roč. 12, č. 12, s. 41-46.

SEDLÁČKOVÁ, Eva. Informační gramotnost – cesta k učící se společnosti. In: *Informační gramotnost: sborník příspěvků z konference, konané 27. listopadu 2002 v Moravské zemské knihovně*, 2003, s. 36-44.

SMITH, G. G., MAJCHRZAK, D., HAYES S., & DROBISZ, J. Computer Games versus Maps before Reading Stories: Priming Reader's Spatial Situation Models. In: *Educational Technology & Society*, 2011, č. 14, s. 158-168. Dostupné také z WWW: <http://www.ifets.info/journals/14_1/14.pdf>.

SUK, Tomáš. Digitální hry a narativita. In: *Knihy, filmový pás, internet*, 2012, s. 155-161. Dostupné také z WWW: <<http://www.ucl.cas.cz/slk/data/2011/sbornik/17.pdf>>.

RYANOVÁ, Marie-Laure. Narativní prostor. In: *Aluze*, 2010, č. 3, s. 38-44. Dostupné také z WWW: <http://www.aluze.cz/2010_03/06_studie_ryanova.php>.

RYBKA, Michal: Nerušit, hraju! In: *Psychologie dnes*, 2007, roč. 13, č. 10, s. 52-56.

RYBKA, Michal: Počítačové hry z hlediska psychologie. In: *Československá psychologie*, 1997, roč. 41, č. 3, s. 256-259.

ŠMAHEL, David: Mladí ve světě počítačů. In: *Psychologie dnes*, 2002, roč. 8, č. 12, s. 18-19.

ŠVELCH, Jaroslav. Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích. In: *Mediální řada MED – 009*, 2007, 49 s.

VACULÍK, Martin: Charakteristiky hráčů počítačových her v adolescenci. In: *Československá psychologie*, 1999, roč. 43, č. 2, s. 165-179.

YAVUZ, Inal; CAGILTAY, Kursat: Flow experiences of children in an interactive social game environment. In: *British Journal of Educational Technology*, 2007, roč. 38, č. 3, s. 455-464.

ZACHOVÁ, Alena. Topos „jiných dimenzí“ v iniciační a fantasy literatuře. In: *Tvar*, 1997, roč. 8, č. 18. Dostupné také z WWW: <<http://www.ucl.cas.cz/edicee/data/sborniky/1998/POP/3.pdf>>.

ZORAN, Gabriel. K teorii narativního prostoru. In: *Aluze*, 2009, č. 1, s. 39-54. Dostupné z WWW: <http://www.aluze.cz/2009_01/06_studie_zoran.php>.

Internetové zdroje

BOHONĚK, Miloš. Zaklínač 3: Divoký hon – recenze [online]. 22. 5. 2015 [cit. 2016-02-14]. Dostupné z WWW: <<http://games.tiscali.cz/recenze/zaklinac-3-divoky-hon-recenze-251453>>.

GRYGAR, Lukáš. Zaklínač 2: Vrahové králů – recenze[online]. 21. 5. 2011 [cit. 2016-02-14]. Dostupné z WWW: <<http://games.tiscali.cz/recenze/zaklinac-2-vrahove-kralu-recenze-55810>>.

FLAŠAR, Martin. Hudba a zvuk v počítačových hrách: od filmové k herní hudbě [online]. 31. 10. 2012 [cit. 2014-02-16]. Dostupné z WWW: <<http://gamestudies.cz/odborne/hudba-a-zvuk-v-pocitacovych-hrach-od-filmove-k-herni-hudbe/>>.

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

JOTOV, Tomáš. Hrdinové fantasy [online]. 5. 4. 2014 [cit. 2016-01-15]. Dostupné z WWW: <<http://www.hrdinovefantasy.cz/pr/hf-ppp-II-beta-19.pdf>>.

KOZIOL, Pawel. Andrzej Sapkowski [online]. 2010 [cit. 2016-02-10]. Dostupné z WWW: <<http://culture.pl/en/artist/andrzej-sapkowski>>.

SARKAR, Samit. Here are the winners of The Game Awards 2015 [online]. 3. 2. 2015 [cit. 2016-02-15]. Dostupné z WWW: <<http://www.polygon.com/2015/12/3/9846760/the-game-awards-2015-winners>>.

SLÁDEK, Jiří. Zaklínač (The Witcher) – recenze [online]. 1. 11. 2007 [cit. 2016-02-14]. Dostupné z WWW: <<http://games.tiscali.cz/recenze/zaklinac-the-witcher-recenze-51504>>.

LUHANOVÁ, Jana. Adventury, literatura a svoboda [online]. 9. 1. 2009 [cit. 2014-02-15]. Dostupné z WWW: <<http://www.hrej.cz/clanky/adventury-literatura-a-svoboda-2294/>>.

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

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

ZÁHORA, Zdeněk. MDA jako model pro strukturní analýzu digitálních her [online]. 9. 3. 2013 [cit. 2014-02-16]. Dostupné z WWW: <<http://gamestudies.cz/odborne/mda-jako-model-pro-strukturni-analyzu-digitalnich-her/>>.

Bakalářské a diplomové práce

ZÁBOJNÍK, Jan. Konstituce postav v narativech digitálních her. 2012.

Ludografie

CD Projekt RED STUDIO. 2015. Zaklínač 3: Divoký hon. (CD Projekt, PC)