

**UNIVERZITA KARLOVA**  
**FILOZOFICKÁ FAKULTA**  
**Ústav informačních studií a knihovnictví**



# **Diplomová práce**

**Bc. Lucie Laštovková**

**Fikční světy ve videohrách**

Fictional Worlds in Videogames

Praha 2021

Vedoucí práce: Mgr. Vít Šisler, Ph.D.

Děkuji svému vedoucímu diplomové práce Mgr. Vítu Šislerovi, Ph.D. za odborné vedení, za pomoc a rady při zpracování této práce.

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně, že jsem řádně citovala všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze, dne 20. 4. 2021

.....

Lucie Laštovková

**Klíčová slova:**

fikční světy, ludofikční světy, videohry, herní světy, herní studia

**Keywords:**

fictional worlds, ludofictional worlds, videogames, game worlds, game studies

## **Abstrakt**

Naprostá většina videoher se skládá z fikce. Jedním ze způsobů, jak k fikci přistupovat je literární teorie fikčních světů. Nabízí se však otázka, zda můžeme tuto teorii na videohry použít. Cílem práce je zjistit, jak literární teoretici definují fikční světy. Dále se podíváme, jestli tento koncept využívají ludologové a jak s ním pracují. Pokud se nám potvrdí hypotéza, že je na videohry možné tuto teorii použít, pak se podíváme, jak se tyto světy od těch literárních liší. S pomocí shromážděných poznatků pak provedeme případové studie na vybraných hrách. Na závěr si předvedeme, jak zkoumání fikčních světů může obohatit výzkum videoher o nové poznatky a jak teorii dál využít.

## **Abstract**

The vast majority of videogames is consisting of fiction. One of the ways of approaching fiction is the literary theory of fictional worlds. However, this begs a question if we would be able to use this theory. The purpose of our thesis is to determine how literary theorists define fictional worlds. Furthermore, we will look at the way that this concept is used by ludologists and how they work with it. If our hypothesis, that we can apply this theory to videogames, will be confirmed, then we investigate how those worlds are different from the literary ones. Then, with the help from the acquired knowledge, we will conduct case studies on selected games. Finally, we will demonstrate how researching of fictional worlds can be profitable for game studies and how to utilize the theory more.

# OBSAH

1. ÚVOD .....	7
2. DEFINOVÁNÍ KLÍČOVÝCH POJMŮ .....	9
3. DEFINOVÁNÍ FIKČNÍCH SVĚTŮ PODLE LITERÁRNÍCH TEORETIKŮ .....	11
3.1 Shrnutí původu fikčních světů .....	11
3.2 Definice fikčních světů podle Lubomíra Doležela.....	11
3.3 Fikční světy podle Thomase Pavela .....	15
3.4 Definice fikčních světů podle Ruth Ronenové.....	17
3.5 Opakující se argumenty.....	18
4. VIDEOHRY JAKO SOUČÁST ERGODICKÉ LITERATURY .....	21
5. LUDOLOGIE VS. NARATIVISMUS .....	23
6. FIKČNÍ SVĚTY VE VIDEOHRÁCH Z POHLEDU HERNÍCH TEORETIKŮ .....	25
6.1 Fikční světy podle Jespera Juula .....	25
6.2 Fikční světy podle Espena Aarsetha .....	29
6.3 Fikční světy podle Antonia Planellse de la Maza .....	33
6.4 Fikční světy podle ostatních teoretiků.....	35
7. SHRNUÍ POZNATKŮ O FIKČNÍCH VIDEOHERNÍCH SVĚTECH.....	40
7.1 Vlastnosti videoherních fikčních světů .....	40
7.2 Struktura videoherních fikčních světů .....	41
8. METODOLOGICKÝ PŘÍSTUP .....	44
9. PŘÍPADOVÉ STUDIE VYBRANÝCH VIDEOHER .....	47
9.1 Cyberpunk 2077 .....	47
9.2 Disco Elysium .....	48
9.3 Abzû .....	50
9.4 Ride 4 .....	51
10. KDE SE DÁ TEORIE DÁLE VYUŽÍT .....	52
10.1 Problematika vypravěče .....	52
11. ZÁVĚR .....	56
12. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ .....	57
12.1 Použitá bibliografie .....	57
12.2 Ludické zdroje.....	60

# 1. ÚVOD

Tato diplomová práce si za výzkumnou otázku určuje, zda můžeme aplikovat literární teorii fikčních světů na videohry. Pokud dokážeme, že ano, pak se dále ptáme, jak takové světy vypadají a jak se od těch literárních liší. Pracujeme s několika hypotézami. Naše primární hypotéza říká, že teorii fikčních světů na výzkum videoher lze aplikovat, a to i na hry, které neobsahují narativ. Toto využití může přinést nové možnosti zkoumání. Tyto nové možnosti zkoumání si ilustrativně předvedeme na tématu vypravěče.

Budeme postupovat následujícím způsobem. Definujeme si, co jsou to fikční světy z hlediska jejich výchozí literární teorie. V diplomové práci využijeme definice tří předních teoretiků: Lubomíra Doležela, Thomase Pavela a Ruth Ronenové, jejichž studie o fikčních světech jsou pro literární vědu stěžejní. V průběhu diplomové práce budeme také zmiňovat problematiku narativu a narativity, protože v rámci literárních fikčních světů jde téměř o nedílnou součást jejich komplexní struktury, kdežto v herních kruzích dlouho přetrvával mezi ludology ohledně role narativu ve hrách spor. S vývojem videoher se sice značně rozvinulo využívání narativu, ale mi se mu nad rámec fikčních světů věnovat nebudeme, protože by to odvedlo pozornost od našeho primárního cíle bádání. Toto téma považujeme za důležité zmínit také z toho důvodu, abychom ukázali, jak se způsob a vývoj uvažování nad touto problematikou změnil a z čeho vycházíme. Propojením videoher, fikčních světů a přítomnosti či absence narativu se chystáme nabídnout nový způsob, jak na videoherní světy pohlížet. Práce díky tomuto přístupu tak obsáhne téma celistvě i s tématy příbuznými.

Dále si předvedeme, jak se k fikčním světům staví odborníci z herních studií. Zaměříme se především na poznatky a studie herních teoretiků Espena Aarsetha, Jespera Juula, Granta Tavinora a Antonia Planellse de la Maza. Ukážeme si, jak byla dosud v herních studiích tato teorie aplikovaná, a jaké byly výsledky jejího využití. Dovolujeme si upozornit, že výhradně tomuto tématu se ve videohrách kromě posledně jmenovaného badatele, dosud nikdo komplexně nevěnoval<sup>1</sup>. Obvykle se o něm objevují pouze zmínky při výzkumu narativu.

Pomocí metodologie popsané již zmíněným ludologem Antoniem Planellsem de la Maza (2017) provedeme případové studie na vybraných hrách: Cyberpunk 2077

---

<sup>1</sup> V rámci veřejně dostupných zdrojů v anglickém a českém jazyce.

(CD Projekt Red, 2020), Disco Elysium (Kurvitz, 2021), Abzû (Giant Squid, 2016), Ride 4 (Milestone, 2020).



## 2. DEFINOVÁNÍ KLÍČOVÝCH POJMŮ

### Videohry

V této diplomové práci budeme často pracovat s pojmem videohry. Tento pojem je pro naše potřeby nutné konkrétně definovat, abychom předešli možným nesrovnalostem a nejasnostem, které by se ohledně tohoto pojmu mohly objevit. Nabízí se eventualita, že název tohoto pojmu může pro někoho evokovat hry exkluzivně hrané na herních konzolích. Videohry si zde proto definujeme jako všechny počítačové, digitální a virtuální hry, k jejichž hraní je nutné používat osobní počítač, herní konzole nebo mobilní telefon, a fungují na principu softwaru. Fyzické a deskové hry v této definici nezohledňujeme.

### Fikční svět

Přesnou definici poskytneme v následující kapitole. Považuje zde však za důležité zmínit ambivalentnost anglického termínu *fictional*. V angličtině tento termín může znamenat slovo fikční, tedy termín z literární vědy, anebo slovo fiktivní, tedy obecné označení pro něco smyšleného. Je proto nutné vždy klást důraz na kontext, v jakém je tento termín použit.

### Metafikce

„Metafikce – metafiction: vyprávění, které konstruuje jak fikční příběh, tak jeden nebo více komunikačních faktorů této konstrukce, např. akt autorský, čtenářský, kritický apod.“ (Doležel, 2003).

### Metalepse

Podle definice Johna Piera (2016) se jedná o úmyslné narušení světa vyprávění a světa vyprávěného. Jinými slovy dojde k zásahu z vnější vyprávěcí (extradiegetické) roviny do vyprávěcí roviny vnitřní (diegetické).

### Aktuální svět

Aktuální svět je takový svět, který je náš. Z pragmatického hlediska se jedná o svět skutečný/pravdivý, ze kterého vycházejí možné světy a vznikají v něm světy fikční (Müller & Šidák, 2012; Ronenová, 2006).

### Herní svět

Herní svět (game world) je svět, ve kterém se hra odehrává. Místo, jež kontroluje a prozkoumává hráč (Aarseth, 2003). V práci ještě rozlišujeme pojem **svět hry (game world)**,

který herní teoretikové používají (Planells, 2017; Meskin & Robson, 2014), když hovoří o teorii fikce Kendalla Waltona. Tento pojem má jiný význam a není zaměnitelný s termínem herní svět.

### **Fikční svět**

Přesnou definici poskytneme v následující kapitole. Považuje zde však za důležité zmínit ambivalentnost anglického termínu *fictional*. V angličtině tento termín může znamenat slovo fikční, tedy termín z literární vědy, anebo slovo fiktivní, tedy obecné označení pro něco smyšleného. Je proto nutné při četbě anglických textů vždy klást důraz na kontext, v jakém je tento termín použit.

# 3. DEFINOVÁNÍ FIKČNÍCH SVĚTŮ PODLE LITERÁRNÍCH TEORETIKŮ

## 3.1 Shrnutí původu fikčních světů

Fikce má nejen v literatuře, ale i dějinách lidského myšlení velmi dlouhou tradici. „Okcidentálnímu estetickému myšlení od jeho počátků, tj. od děl Platonových a Aristotelových, dominovala idea mimese: fikce (fikční objekty) jsou odvozeny z reality, jsou imitacemi/reprezentacemi reálně existujících entit“ (Doležel, 1997, s. 600). Podle teorie mimese tak fikční světy slouží k napodobení a reprezentaci aktuálního (reálného) světa (Doležel, 2003, s. 256). Tak s tímto pojmem pracuje např. Lubomír Doležel, český literární teoretik, ale jak si později ukážeme na dalších teoriích, mimese zdaleka není jediným způsob, který fikčním světům předává jejich funkci. Literární teoretička Ruth Ronenová (2006) navíc upozorňuje na zastaralost mimetické teorie v moderní literární vědě, protože pro svět fikce není nutné opírat se vždy o aktuální svět.

Vraťme se prozatím k původu fikčních světů. Fikční světy vycházejí z filozofické metafory možných světů vytvořené Gottfriedem W. Leibnizem. Primárně sloužily jako metafyzický pojem, ale v průběhu let se jejich úloha rozšířila a stal se z nich interdisciplinární termín. S konceptem možných světů pracuje především sémantika modální logiky, již se zabýval filozof a logik Saul Kripke, a která díky využití tohoto pojmu určuje modální pravdivost logických výroků (Ronenová, 2006; Planells de la Maza, 2017).

Koncept možných světů následně zaujal hned několik prominentních literárněvědných odborníků, mezi nimiž byl Lubomír Doležel, Thomas Pavel, Ruth Ronenová, Marie-Laure Ryanová, Umberto Eco ad. Pro potřeby této diplomové práce jsme využili definic fikčních světů prvních tří zmíněných teoretiků, které si zde následně představíme. Rozebrané definice posléze využijeme k aplikování na videohry a identifikování jejich vlastních fikčních světů.

## 3.2 Definice fikčních světů podle Lubomíra Doležela

Problematikou fikčních světů a jejich dopadu na oblast sémantiky se ve svých studiích zabýval již zmíněný literární teoretik Lubomír Doležel. Svou prací přispěl k vymezení charakteristiky fikčních světů a jejich využití při zkoumání narativních světů. Stejně jako jiný literární teoretik Thomas Pavel, jehož definici také využijeme, pracuje s možnými světy modální logiky a aplikuje je na světy objevující se v literárních textech. Podle Doležela

(1997) rámec modelu možných světů nabízí pro fikční sémantiku nový základ. Poskytuje totiž interpretaci pojmu fikčního světa.

Doležel definuje fikční svět jako: „Možný svět, který je vytvořen konstrukčním literárním textem nebo znakovým médiem obdobné performativní síly“ (2003, s. 255). Videohry bezpochyby jsou znakové médium, které má performativní sílu podobné té, jež náleží literárnímu textu. Některé videohry obsahují transmediální fikční světy, a tudíž mohou původně vycházet z literárních textů, díky nimž je již existující literární fikční svět rozšířen nebo značně transformován. Není také výjimkou, že se některé hry skládají z velké části právě z dílčích literárních textů (jedná se především o hry žánru RPG).

Doležel charakterizuje fikční světy několika způsoby. Tato charakteristika původně slouží především k odlišení fikčních světů literatury od možných světů logiky. Nicméně pro naše účely je toto vymezení důležité. Díky přesnému a obecnému charakterizování fikčního světa budeme schopni jeho aplikování na světy videoher.

### **1. „Fikční světy jsou soubory nerealizovaných možných stavů“ (Doležel, 2003, s. 30)**

„Fikční světy a jejich složky nabývají zcela určitý ontologický status, status neaktualizovaných možností“ (Doležel, 2003, s. 30). Za tímto výrokem se skrývá autonomnost fikčních světů (Doležel, 1997). V praxi to znamená, že i když tyto světy mají jistou spojitost se skutečným světem, tak na něm nejsou závislé. To, co je typické pro naši realitu nemusí odpovídat v konkrétnímu fikčnímu světě. „Tolstého Napoleon nebo Dickensův Londýn nejsou totožné s historickým Napoleonem nebo geografickým Londýnem. Fikční individua nejsou svou existencí a vlastnostmi závislá na skutečných prototypch“ (Doležel, 1997, s. 608). Což také znamená, že skutečným jádrem nezávislosti těchto fikčních individuí a jejich světů je ontologická homogenita – všichni jsou stejně fikční (Doležel, 1997).

### **2. „Množina fikčních světů je neomezená, maximálně proměnlivá“ (Doležel, 1997, s. 609) „a nanejvýš různorodá“ (Doležel, 2003, s. 30)**

Podle Doležela (1997) platí, že „jsou-li fikční světy interpretovány jako světy možné, není literatura omezena pouze na imitaci světa skutečného“ (s. 609). Nezáleží tedy na tom, jak moc je realita fikčního světa příbuzná té aktuální, nebo naopak jak moc se od ní liší. „Pro dvojitou sémantiku fikčnosti – jednu pro fikce „realistického“ typu a druhou pro fikce „fantastické“ –

neexistuje žádné oprávnění“ (Doležel, 1997, s. 609). Všechny fikční světy mají stejnou sémantickou funkci (Doležel, 1997).

Doležel (1997) v tomto případě upozorňuje na rozdíl mezi možnými a fikčními světy. Tento rozdíl tkví v omezenosti možných světů. Neměly by být totiž kontradiktorní. Fikční světy přitom vlastnost kontradikce mít mohou (Doležel, 1997). Události i stavba světa se může nečekaně měnit a popírat své vlastní skutečnosti. Tato vlastnost bude po aplikaci na videohrách mnohem prominentnější<sup>2</sup>.

### 3. „Fikční světy jsou přístupné ze světa skutečného

Přístup vyžaduje překročení hranic mezi světy, přechod ze sféry skutečně existujícího do sféry fikčně možného. Za těchto podmínek není možný přístup fyzický“ (Doležel, 1997, s. 610). S touto vlastností se pojí další Doleželův poznatek: **„Fikční světy jsou ze světa reálného přístupné pouze skrze sémiotické kanály pomocí zpracovávání informací“** (Doležel, 1997, s. 611)

V rámci této definice autor vyslovil další důležitou myšlenku, kterou později v práci využijeme:

V průběhu recepce se vstup do možných světů uskutečňuje prostřednictvím literárních textů, které jsou čteny a interpretovány skutečnými čtenáři. Proces čtení a interpretace v sobě zahrnuje mnoho různých procedur a závisí na mnoha proměnných, například na typu čtenáře, jeho stylu čtení, účelu čtení atp. Podrobnosti o procedurách vstupu do fikčního světa mohou být odhaleny pouze tak, že budou prozkoumány reálné aktivity čtení a interpretace. Dovolte mi zde jen poznamenat, že na základě sémiotického zprostředkování může reálný čtenář fikční svět „pozorovat“ a učinit z něj zdroj své vlastní zkušenosti, a to právě tak, jak pozoruje a empiricky hodnotí svět skutečný (Doležel, 1997, s. 611).

Tato vlastnost fikčních světů je pro nás velice důležitá. Detailnímu zkoumání ji podrobíme v kapitole **Shrnutí poznatků o fikčních videoherních světech**. Ve zkratce zde prozatím můžeme zdůraznit, že exkluzivní přístupnost literárních fikčních světů skrze sémiotické kanály je daná fyzickou limitací knižního média.

---

<sup>2</sup> Viz Shrnutí poznatků o fikčních videoherních světech.

#### **4. „Fikční světy literatury jsou neúplné“ (Doležel, 1997, s. 612)**

„Vlastnost neúplnosti implikuje, že mnoho myslitelných výroků o literárních fikčních světech nelze potvrdit nebo vyloučit“ (Doležel, 1997, s. 612). O žádném fikčním světě tak nikdy nebudeme vědět všechny detaily. Fikční svět se nám odhaluje v průběhu čtení, ale není možné, aby by bylo odhaleno naprosto cokoliv. Některé skutečnosti si můžeme logicky domyslet podle předchozích shromážděných informací. Tato vlastnost může být v případě některých textů naprosto záměrná, čímž se mění celkový dojem z jejich četby (Doležel, 1997). V případě fikčních světů, které jsou založené na realistickém pojetí platí: „Realistický fikční svět se od ostatních fikčních světů neliší druhově, ale pouze stupněm sémantické saturace“ (Doležel, 1997, s. 612).

Neúplnost fikčních světů nabývá ve spojitosti s videohrami, a samozřejmě také s cybertextem, nových významů, které dále rozvedeme v kapitole **Videohry jako součást ergodické literatury**.

#### **5. „Mnohé literární fikční světy nejsou sémanticky homogenní“ (Doležel, 1997, s. 613)**

Sémantická struktura fikčních světů se liší. Čím více fikčních činitelů svět má, tím je více heterogenní (Doležel, 1997). Fikční činitelé budují vně světů vlastní domény s množinami vlastností, dosahem akcí, sítí vztahů atd. (Doležel, 1997).

#### **6. „Fikční literární světy jsou konstrukty textové aktivity“ (Doležel, 1997, s. 614)**

Konstruování fikčních možných světů se primárně uskutečňuje v různých kulturních aktivitách, jako jsou psaní poezie a skládání hudby, mytologie a vyprávění příběhů, malování obrazů a vytváření soch, divadelní a taneční představení, natáčení filmů atd. Jako prostředky konstrukce fikčního světa slouží mnoho sémiotických systémů: jazyk, gesta, pohyby, barvy, tvary, tóny atd. Literární fikce jsou konstruovány kreativním aktem básnické imaginace, aktivitou poiesis. Médiiem této aktivity je literární text. Básník, využívaje sémiotický potenciál literárního textu, uvádí možný svět – který před jeho poetickým aktem neexistoval – do fikční existence (Doležel, 1997, s. 615).

Doležel (1997) považuje fikční text za nezbytný nejen z hlediska tvorby fikčních světů, ale i jejich uchovávání a předávání. Pro čtenáře má takový text především rekonstrukční význam. Pomáhá čtenáři a podává mu instrukce o tom, jak fikční svět odhalit

a pracovat s ním. Jak můžeme po charakterizování fikčních světů literatury podle Doležela vidět, fikční světy mají svá jasně daná specifika. Právě díky sloučení fikčních světů s literárními texty získávají tyto světy funkci kulturních artefaktů (1997).

### **3.3 Fikční světy podle Thomase Pavela**

Literární teoretik Thomas Pavel (2012) pohlíží na fikční světy jako na odlišný prostor, ve kterém dáváme volnost své představivosti. Některé z těchto světů jsou našemu světu vzdálené a jiné jsou zase blízké. Využívat je můžeme pro mimetické účely – napodobování naší skutečnosti, shromažďování poznatků, anebo jen pro radost z poznávání nových myšlenek a možností. Tento odstup od reality Pavel částečně přebírá od filozofa Kendalla Waltona, který se zabýval teoriemi fikce a mimese, z nichž odvodil svou stěžejní teorii předstírání (make-believe).

Podle Pavela (2012) jsou fikční světy neúplné a nesoudržné – nikdy nám nebudou schopny odpovědět na všechny otázky, které jim budeme klást. Jsou nezávislé na aktuálním světě, ale to neznamená, že jsou od něj naprosto izolované. Fikční světy si z aktuálního světa mohou přebírat kulturní a dobová specifika. Jedná se nejčastěji o taková, která jsou blízká realitě autora. Světy fikce mohou být kontradiktorní – popisují stavy, které v našem světě nejsou možné. Pavel (2012) v tomto případě uvádí příklad, kdy fiktivní postava Sherlocka Holmese dovede nakreslit kulaté čtverce. Kontradikce fikci neničí ani nediskredituje představu světa, kde se děje něco nemožného. Podle Pavla (2012) se v podstatě nejedná o nic zvláštního. Uvádí příklady z aktuálního světa, které dokazují, že i náš svět může obsahovat stavy nebo situace, které se zdají nemožné např. teorie relativity, kvantová mechanika, víra v duši, touhy, symboly a sny. Není tedy s podivem, když Pavel poukazuje (2012) na blízkost fikčních světů ke světům náboženství. Rozdíl je v jejich přijímání v aktuálním světě. Mohlo by se zdát, že Pavel (2012) považuje světy fikce jen za cosi spleného dohromady z různých existujících částí. Avšak není tomu tak. Fikce je podle něj pro něco takového příliš komplexní. Ve fikčních světech se mohou např. vyskytovat objekty, které nelze popsat konkrétními slovy.

Aktuální svět, náboženský a fikční oddělují neviditelné hranice, které jsou většinou jednoduše rozeznatelné. Změna nastává, pokud lidé přestanou věřit v mýtus, anebo se z věcí minulých stanou pouhé legendy, které jsou již daleko od pravdy. V takovém případě se hranice překrývají nebo rovnou mizí (Pavel, 2012).

Podle Pavela (2012) druh literárního žánru dává tušit velikost fikčního světa. Povídka, báseň nebo román, každý z těchto žánrů bude pracovat jinak s prostorem a množstvím fikčních entit. To ovšem platí pouze v případě, pokud se čtenář ocitá v pozici statické kamery. Jedná se o případ, kdy je text monotónní a události se v textu dějí podle stále stejných principů.

Fikční světy, jak Pavel (2012) vysvětluje, jsou přístupné skrze texty nebo jiná média. Samotné čtení nebo pracování s konkrétním médiem (obraz, film) pak znamená, že do světa nejen vstupujeme, ale už jej i obýváme. Pro tuto skutečnost Pavel (2012) využívá koncept Waltonova fikčního ega, tedy zosobnění čtenáře ve fikčním díle. Ono zosobnění umožňuje čtenáři projít skrze hranice aktuálního světa do fikčního. Fikční ego pomáhá čtenáři pociťovat reálné emoce nad fikčními událostmi. Thomas Pavel (2012) fikčnímu egu dokonce přiznává až rituální úlohu, kdy mu čtenář propůjčí své tělo a mysl podobně jako posvátným duchům při rituálu. Předkládá ještě teorii Marie-Laure Ryanové, která za ono důležité zosobnění považuje fikčního autora/mluvčího, jenž čtenáři představuje fikční entity a skutečnosti<sup>3</sup>. Aby zosobnění fungovalo správně, je nutné, aby se čtenář nechal „ošálit“. Jinými slovy musí potlačit nevíru v to, co se ve fikčním světě děje a sestoupit na úroveň fikce. To však neznamená, že by klesala schopnost čtenáře nad světem logicky uvažovat. Pavel (2012) v této situaci cituje pojem, který zavedla Ryanová. Jedná se o pravidlo minimální odchylky, jež nám říká, že do fikčního světa budeme promítat to, co známe z vlastní zkušenosti aktuálního světa. To mimo jiné znamená, že čím vzdálenější je fikční skutečnost od té čtenáři, tím větší úsilí musí čtenář vyložit, aby novou skutečnost pochopil a přizpůsobil se jí. Pavel (2012) tuto zkušenost přirovnává k reálnému objevování nových věcí a prožívání stejných pocitů. Čtenář k fikčnímu světu přistupuje jako cestovatel k poznávání cizích zemí. Světy fikce podle Thomase Pavela (2012) v sobě uchovávají ještě jiné cestovatele. Jsou jimi metaforičtí cestovatelé – fikční hrdinové. Právě díky již zmíněnému fikčnímu egu se s těmito hrdiny můžeme „setkávat“ a sdílet s nimi jejich pocity a zážitky.

Pro Pavela (2012) jsou fikční světy pružné a proměnlivé. Mohou se přetvářet do nejrůznějších uspořádání. Jsou porózní, což jim umožňuje využívat podněty z aktuálního světa dle libosti. Pavel se ve své studii vyhraňuje proti filozofiím, které chtějí fikčním světům určovat přísné hranice. Jak jsme si již vysvětlili, světy fikce nejenže mají leckdy nejasné hranice, používají i stejné referenční a modální jevy jako v aktuálním světě. Jedná se například o nefikční užití jazyka, nebo o lepší pochopení fungování těchto světů pomocí

---

<sup>3</sup> Úlohu fikčního mluvčího podrobněji rozebereme v podkapitole Problematika vypravěče.



vztahování vůči kultuře, mýtům a náboženství. Kvůli značné heterogenosti fikčních světů dochází k tomu, že text není schopen tyto světy věrně vyobrazit, nebo vytvořit. V tomto případě záleží, jak moc si konkrétní svět bere svůj obsah z jiného světa<sup>4</sup>. „Fikční světy jsou hlavním repozitářem strukturních vlastností využívaných pro referenční účely“ (Pavel, 2012, s. 196).

Teorie fikčních světů nám zprostředkovává jiný způsob, jak uvažovat o fikci, fikčních pravdách a přístupu čtenáře k fikci. Ještě také považujeme za důležité zmínit vztah fikčních světů a narativu. Ačkoliv mu Pavel (2012) ve svém díle nevěnuje příliš velkou pozornost, tak o světech fikce převážně přemýšlí ve spojení s vyprávěnými příběhy. Narativ je tedy v jeho pojetí neodmyslitelnou součástí takového typu světů.

### **3.4 Definice fikčních světů podle Ruth Ronenové**

Fikčnost byla dříve výhradně tématem spojovaným s texty. Jednalo se o téma, kterým se zabývali téměř jenom literární teoretici. Tento pohled se v průběhu let změnil a v současné době již fikčnost a s ní spojené fikční světy nejsou pouze zvláštností textů. Začaly se objevovat nové způsoby uvažování, jak nad touto problematikou přemýšlet, což přivedlo nové badatele z různých vědních odvětví. Světy fikce se tudíž staly předmětem interdisciplinárního zkoumání (Ronenová, 2006).

Definice fikčních světů literární teoretičky Ruth Ronenové vychází z definic jejich předchůdců L. Doležela a T. Pavela. Ronenová (2006) fikční svět vysvětluje jako nezávislý systém, který může být složený z jakéhokoliv typu fikce. Všechny typy fikce čerpají z našich znalostí aktuálního světa, ale na rozdíl od aktuálního a možného světa jsou neaktualizované a neaktualizovatelné. Jinými slovy nejsou uskutečnitelné v rámci aktuálního světa. Fikční světy jsou uskutečnitelné jen ve svém vlastním fikčním rámci.

Podle Ronenové (2006) jsou světy fikce ontologicky a strukturně odlišné, přičemž je jejich modální struktura nezávislá na aktuálním světě. Nicméně tato nezávislost není úplná. Je to právě z důvodu čerpání fikčního světa z aktuálního kulturněhistorického pozadí autora, o kterém jsme se již zmiňovali. Což ale neznamená, že fikční světy musí nutně obsahovat fantastické příběhy a imaginární bytosti nebo osoby, aby byly považovány za fikční. Světy fikce mohou specificky odkazovat na skutečnou historii nebo kulturu, nejen ve smyslu jejich alternativních podob, ale také v odkazování na osoby nebo události, které dříve byly považovány za aktuální a v průběhu let se prokázalo, že se jedná o legendy, nebo se z nich

---

<sup>4</sup> K této myšlence se ještě později vrátíme.

staly mýty např. Zeus není skutečná osoba, ale je postavou z fikčního mytologického světa. Vztah fikčního světa k aktuálnímu je paralelní nikoliv větvený, jakákoliv reference nebo blízkost k aktuálnímu světu je čistě volitelná (Ronenová, 2006). „Způsoby a stupně, v jakých se fikční světy opírají o svět reálný, odrážejí různé zobrazovací (representational) konvence, nikoli nějakou ustálenou podobnost“ (Ronenová, 2006, s. 127). Mimese v případě této definice není pro světy fikce mandatorní.

Fikční světy dle Ronenové (2006) obsahují množinu entit. Za tyto entity považuje objekty, postavy, místa a prostředí. Tyto entity jsou propojeny sítěmi vztahů neboli principy uspořádání, což jsou situace, události, akce a časoprostor daného světa. U Ronenové se jako v předchozích případech objevuje propojení konceptů fikce a narativity. Je tomu tak z prostého důvodu. Panuje přesvědčení, že narativní fikce vytváří světy nejzřetelnějším způsobem. Jinými slovy propojuje nahodilé objekty v čase a prostoru konkrétního světa.

Na závěr této definice ještě zmíníme problematiku vnitřní kontradikce fikčních světů. V publikaci *Možné světy v teorii literatury* Ronenová (2006) vidí v rozporuplnosti světů fikce spíše výhody, nežli problém jejich koherence jako je tomu u možných světů. Nemožnosti a kontradikce v tomto typu světů podporují jejich konstruování místo toho, aby je rozbíjely.

### **3.5 Opakující se argumenty**

Představili jsme tři klíčové definice fikčních světů a ukázali, jakým způsobem literární teoretici nad touto problematikou přemýšlí. Napříč těmito definicemi si můžeme všimnout stále se opakujících vlastností, které jsou pro fikční světy rozhodující a bezvýhradně závazné, neboť kromě konkrétního určení tohoto pojmu, je tyto vlastnosti odlišují od možných světů, ze kterých vycházejí.

#### **Autonomnost**

Jedná se o hlavní rys fikčních světů. Znamená, že světy fikce nejsou závislé na principu mimese a dokážou fungovat bez něho i bez jakékoliv explicitní spojitosti se světem aktuálním. Tato nezávislost však není úplná a pro každý svět je její míra jiná. Čím je takový svět odlišnější, tím větší úsilí musí čtenář nebo divák vynaložit k jeho pochopení. Do těchto světů zpravidla není možné zasáhnout a ovlivnit je.

#### **Obsahují nereálné/nemožné**

Ve světech fikce se objevují stavy, předměty, osoby ad., které se neexistují nebo nejsou možné ve smyslu proveditelné. Škála těchto nemožností se odvíjí míry blízkosti

k realitě. Podle této škály dokonce vznikla sémantická typologie fikčních světů. Ryanová (1992) ve své studii cituje Doreen Maîtreovou, která odlišuje čtyři kategorie světů fikce podle vzdálenosti světů fikce od světa aktuálního. Kromě sémantického významu tyto kategorie charakterizují, jakou zkušenost z nich čtenář získá a jak jsou relevantní vůči aktuálnímu světu.

Jedná se o tyto kategorie:

1. Dílo obsahuje záznam skutečných historických událostí nebo zahrnuje odkazy na specifický druh událostí. V podstatě se jedná o realistický fikční svět, do kterého spadá např. žánr historického románu – fiktivní postava prožívá reálné historické události (Ryanová, 1992).

2. Dílo obsahuje imaginární situaci, která se nikdy nestala, ale mohla by se stát. Fikční svět nepopírá fungování aktuálního světa. Pouze předkládá alternativní průběh některých událostí a doplňuje sporné informace, které nejsme schopni potvrdit (Ryanová, 1992). Můžeme se např. skrze jeho prostřednictví ptát, co by se stalo, kdyby Hitler vyhrál 2. světovou válku, nebo co kdyby nevyumřeli dinosauři.

3. Dílo, ve kterém obsah potencionálně aktuálního a vždy neaktuálního kolísá. V podstatě by se sem dala zařadit díla science-fiction. Tyto světy ukazují, co by teoreticky mohlo být možné, a dokonce i předvídat, co jednou možné bude. Takovéto světy jsou nahlíženy z perspektivy šíleného vypravěče (Ryanová, 1992).

4. Dílo obsahuje výhradně situace, které nikdy nebudou aktuální. Do této kategorie spadá fantasy žánr, bajky a pohádky. Relevantnost vůči aktuálnímu světu je nanejvýš metaforická (Ryanová, 1992). Například zvířata v aktuálním světě nemluví a proměnit olovo ve zlato také není možné.

Ve spojitosti s touto typologií zmiňuje Ryanová ještě jednu (1992). Jedná se o typologii Claudine Jacquenodové, která definovala pět základních kategorií fikčních světů založených na jejich zvyšující se vzdálenosti od aktuálního světa. Jsou to tyto kategorie: **realistická**, **podivná**, **fantastická**, **úžasná** a **absurdní**. Tyto kategorie bohužel ve studii (Ryanová, 1992) nejsou více rozvinuté<sup>5</sup>.

### Neúplnost

Fikční světy jsou neúplné. Zpravidla je čtenářům/divákům poskytnuta jen taková informace, která je relevantní pro obsažený narativ. Jinými slovy nemůžeme se nijak dozvědět

---

<sup>5</sup> Originál studie od Jacquenodové se nepodařilo vyhledat.

např. kdo je doopravdy Tom Bombadil z knižní série *Pán prstenů* ani jaký má pro tento svět skutečný význam.

### **Kontradikce**

Tato vlastnost je především důležitá při určování rozdílu mezi fikčními a možnými světy. Ve světech fikce nastávají situace, které jsou ve vzájemném rozporu. Nejenže obsahují situace, které nejsou podle pravidel aktuálního světa realistické, ale mohou rozporovat i svou vlastní vnitřní logiku. Hlavní hrdina dokáže něco, co je v konkrétním světě nemožné např. vstane z mrtvých.

### **Funkce narativity**

Fikční světy jsou provázené s narativem. Literární teoretici teorii fikčních světů využívají jako způsob, jak narativ zkoumat a pracovat s ním. Ve fikčním literárním světě zpravidla dochází vždy k zapojení narativu<sup>6</sup>. Narativ se s fikčním světem vzájemně doplňuje a ve světě se neobjevuje pouze, pokud dochází k prosté deskripci fikčního světa např. autor napíše encyklopedii draků.

### **Množina fikčních entit**

Pro tuto práci se jedná o velmi důležitý argument, protože definuje základní stavbu fikčních světů. Množina fikčních entit, jak už jsme si ukázali výše, obsahuje objekty, postavy, místa a prostředí. Jak později uvidíme v následujících kapitolách tyto entity jsou pro fikční světy videoher klíčové.

### **Spojení s textem**

Fikční světy primárně existují v rámci textů. Autor skrze text čtenáři zprostředkovává své myšlenky a fantazii. Zároveň se jedná i o nástroj, skrz který je možné získat přístup do fikčního světa a prožívat ho. Forma, v jaké je text napsán nebo uložen, určuje, jakým způsobem bude fikční svět vnímán.

---

<sup>6</sup> Tento aspekt bude důležitý v našem dalším bádání a aplikování této teorie na videohry.

## 4. VIDEOHRY JAKO SOUČÁST ERGODICKÉ LITERATURY

Využití literární teorie fikčních světů se nenabízí jen z důvodu výskytu fikčních světů ve videohrách. Herní teoretik Espen Aarseth ve své knize *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997) popisuje videohry jako součást ergodické literatury a v zásadě je považuje za typ cybertextu. Také říká (1997), že přesný rozdíl mezi hrou a literárním narativem není jasný. Za příklad udává dobrodružné hry. Ergodickou literaturu definuje jako literaturu, kdy je po čtenáři vyžadováno netriviální úsilí při čtení textu. To znamená, že čtenář text nečte pasivně, ale musí s textem interagovat. Nejčastěji se jedná o poskytnutí možnosti zvolit, kam se bude text obsahově ubírat, nebo jak bude text čten. Čtenář díky tomu získá nejen jiný zážitek a pochopení, ale v závislosti na struktuře cybertextu jej nemusí nikdy úplně celý přečíst, a přesto z jeho čtení získá plnohodnotnou zkušenost. To znamená, že ačkoliv pouze jedno přečtení cybertextu nestačí k tomu, aby člověk prošel celým jeho obsahem, tak i toto jedno přečtení nabízí relevantní sdělení informací. Cybertext je v podstatě cesta, kterou čtenář při čtení vykonává nikoliv pouze v závislosti na tom, co mu předložil autor, ale především na rozhodnutích, která sám čtenář v průběhu čtení vykonal. Je tedy jen na něm, jakou zkušenost si odnese. Cybertext je typ ergodické literatury, který závisí na aktivní participaci a zpětné vazbě čtenáře a vyskytuje se v digitální formě (Aarseth, 1997).

Všechny videohry nelze považovat za cybertext, nicméně nemůžeme samozřejmě popřít jejich ergodické vlastnosti a závislost na hráčově činnosti. Ačkoliv je velké množství her na textu nebo textovém vyprávění v různé míře nějak závislé, tak některé videohry téměř vůbec nemusí texty využívat, jen mohou např. nabízet základní instrukce pro hráče. Tím se dostáváme k jedné ze specifických vlastností fikčních videoherních světů a tou je jejich nezávislost na textu<sup>7</sup>.

Pro nás jsou klíčové tři termíny, jimiž se Aarseth ve své studii zabývá (1997). Jedná se o termíny *intrigue*, *intrigee* a *intrigant*. *Intrigue* zastupuje dění ve hře. *Intrigant* je imaginární hlas, který hru řídí. Podle Aarsetha se nejedná ani o vypravěče, ani o autora či programátora hry. *Intrigee* je ten, kdo se hrou interaguje a prožívá *intrigue*. Tyto koncepty využijeme později při našem zkoumání. Díky těmto termínům si můžeme položit otázku, do jaké míry má vlastně nad hrou skutečnou kontrolu hráč. Také si můžeme položit otázku, jak moc hra využívá *intriganta* a jakým způsobem. Tyto koncepty mají nepochybně vliv na utváření fikčního světa.

---

<sup>7</sup> Viz kapitola Shrnutí poznatků o fikčních videoherních světech.

Kromě textu mnoho videoher obsahuje tzv. cutscény, tedy části, které hráč sleduje pasivně, a jež velmi často suplují „zfilmované“ části narativu. Důvodem, proč tuto součást zmiňujeme je kvůli zásadní vlastnosti videoher a ergodické literatury a tou je interaktivita. Jak si ještě v práci ukážeme, cutscény mají podobně jako narativ ve videohrách sporné postavení. Důvod, proč tomu tak je, si prozatím nastíníme pomocí studie Jamese Newmana *The Myth of the Ergodic Videogame* (2002). V ní autor upozorňuje na to, že cutscény ve hrách nemohou být ergodické, protože nejsou interaktivní. Jedná se tedy o neergodický prvek, který poukazuje na fakt, že videohry nejsou čistě ergodické. Někteří ludologové se kvůli tomu staví ke cutscénám a podobným neinteraktivním součástím her velmi kriticky např. Jesper Juul (2005). Nicméně Newman tento fakt nevnímá negativně, naopak poukazuje na výhody, kdy cutscéna slouží jako odměna pro hráče nebo jako možnost k odpočinku. Také poukazuje na to, že herní protagonista dostává právě díky těmto cinematickým vložkám svou finální charakteristiku. Přestává být pouze bezduchým avatarem (2002). Ačkoliv jsou Newmanova tvrzení stále platná, tak v současnosti již pomalu přestávají být relevantní a v podstatě i celá problematika cutscén. Technický pokrok značně pozměnil podobu těchto scén do té míry, že vývojáři dokážou navodit kinematografický efekt, aniž by hráči sebrali kontrolu nad ovládáním a interakcí ve hře jako je tomu např. ve hře *Cyberpunk 2077* (CD Projekt Red, 2020). Vývojáři mimo jiné tyto scény v jiných videohrách transformují do podoby interaktivního filmu, takže hráč nemůže být zcela pasivní.

V kapitole **Definování fikčních světů podle literárních teoretiků** je zmíněna vlastnost, kdy je fikční svět závislý na textu, ale v případě videoher, a především jakýchkoliv her obecně, tomu tak podle Espena Aarsetha není (2004). Podle něj jsou totiž hry nezávislé na textu i na narativu. Svě tvrzení odvozuje od poznatku, že hry jsou starší než lidstvo, protože i zvířata tráví čas hrami (2004). Pro videohry tedy není nezbytný text, alespoň co se týče samotného gameplaye. V práci si toto tvrzení ověříme a podíváme se, jestli se dá rozšířit i na videoherní fikční světy.

## 5. LUDOLOGIE VS. NARATIVISMUS

Jak jsme si již představili v první kapitole, podle literární teorie je fikční svět úzce spjatý s narativem. Nabízí se otázka, jestli tomu tak je i v případě videoher. Od založení herních studií se objevuje polemika mezi herními teoretiky, ve které se řeší otázka narativu ve hrách. Podle mnohých teoretiků, mezi nimi můžeme např. zmínit J. Juula (2005) E. Aarsetha (2004), tvrdilo, že narativ není důležitou součástí her. Aarseth toto dává za vinu především nejasným termínům (1997, 2012). Situaci navíc stěžuje konflikt pojmů fikční x virtuální x simulace x interakce. V publikaci *Understanding Videogames* (Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca, 2015) autoři tuto polemiku považují za střet paradigmat. Za příklad uvádí herního teoretika Gonzala Frascu, který narativ ve hrách naprosto odmítal. Ve své práci *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997) Aarseth přirovnává narativní text k labyrintu, ke hře a k imaginárnímu světu. Čtenář může v takovém textu objevovat skrytá tajemství, prozkoumávat jej, ztrácet se v něm atd. Rozdíl nacházíme v možnosti interakce. Čtenář obyčejného narativního textu nemůže změnit běh událostí, kdežto hráč má vliv na průběh hry.

Grant Tavinor ve svém článku *Videogames and Fictionalism* (2014) zastává opačný názor. Poukazuje na fakt, že fikce nemusí vždy obsahovat narativ např. obraz, a že narativ nemusí být vždy fikcí např. vyprávění historických událostí. Zatímco herní teoretik Antonio Planells de la Maza (2015) ve své studii cituje poznatek Umberta Eca (1993), podle kterého každá fikční narace produkuje fikci, ale ne každá fikce obsahuje naraci. Jinými slovy videohry nepotřebují narativ, aby byly fikční. Tato vlastnost pak umožňuje dále rozvíjet fikční svět. Podle Tavinora (2014) i Planellse de la Maza (2015) se hry a fikce překrývají.

Mediální teoretik Daniel Bína nám poskytuje ve svých člancích ještě jiný odlišnější pohled na videohry (Bína, 2009; 2010). Narativ ve hrách považuje za klíčovou součást do té míry, že to považuje za téma, kterému by se měli speciálně věnovat literární teoretikové nejen z hlediska zkoumání narativu ale i zkoumání transformace vypravěče (2009). Videohry považuje za pokračování literatury tzv. postliteraturu a její fikční světy za postnarativní. Nad videoherními fikčními světy uvažuje automaticky jako o světech narativních. Nicméně uznává, že se je nelze zařadit do tradičního pojetí narace a narativu. Podle Bíny (2009) za pozornost stojí pouze hry, které jsou příběhově zaměřené, nebo jsou strategické. S tímto tvrzením lze souhlasit jen pokud chceme zkoumat hry explicitně obsahující narativ. Těch je v současnosti sice velké množství, ale redukování studia na fikční světy s narativem by bylo pro náš výzkum příliš limitující. Existují videohry zaměřené na zručnost hráče jako např. *Bloodborne* (Miyazaki, 2015) nebo *Destiny 2* (Bungie, 2017), které mají bohatý narativ,

ale kvůli způsobu, jakým je ve hře prezentován, se mu může hráč téměř vyhnout. Také musíme pracovat s hrami, které nemají žádný narativ, představují tedy ideál pro ludology, ale i přesto obsahují fikční svět. Je však nutné takový svět správně definovat.

V současnosti tento spor nemá tak silnou podporu jako dříve, i když své zastánce má i v současnosti. Ludolog Ian Bogost (2017) ve svém článku odporuje využívání narativu ve videohrách a varuje před tvorbou tzv. *walking simulators* (simulátorů chození), jež podle něj nelze považovat za videohry. Jisté je, že k tématu narativu ve videohrách i k tématu videoher obecně by se mělo přistupovat interdisciplinárně. Aarseth tento fakt podporuje, když píše o schopnosti her emulovat jakékoliv médium (2012). Výzkum her bychom tedy neměli striktně limitovat jen na teorie v herních studiích. I Aarseth připouští, že využívání teorií z jiných oborů, jako je literatura nebo kunsthistorie, může přinést zajímavé výsledky (2003). Tento fakt bude s dalším vývojem videoher pro badatele stále více relevantní.



## 6. FIKČNÍ SVĚTY VE VIDEOHRÁCH Z POHLEDU HERNÍCH TEORETIKŮ

Než se podíváme na studie a teorie, které o fikčních světech napsali herní teoretikové, považujeme za nutné poznamenat, že většina těchto studií je již staršího data a v některých případech na moderní hry tyto teze již nelze s jistotou aplikovat. Nicméně se stále jedná o zajímavou perspektivu, se kterou bylo na videohry nahlíženo a s jejíž pomocí vidíme nejen diachronní vývoj videoher, ale i vývoj oboru herních studií.

### 6.1 Fikční světy podle Jespera Juula

Nejdříve rozebereme fikční světy představené v publikaci Jespera Juula *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* (2005). Juul nabízí na videohry velmi zajímavý pohled nejen z hlediska fikčních světů. Především se zabývá herními pravidly a jejich funkcí ve hrách. Pro videohry používá označení *half-real* a jak už název knihy napovídá, je to tak právě proto, že hry se skládají z reálných pravidel a z fikčních nereálných světů.

Autor ve své studii používá termíny fikční světy, fikce a narativ a mimo jiné také částečně vychází z literární teorie Thomase Pavla<sup>8</sup>, jednoho z hlavních autorů této literární teorie. Juul se touto teorií a jejími termíny neřídí fundamentálně. Ve studii si je přizpůsobuje a vykládá po svém. Představíme si hlavní Juulovy poznatky o teorii videoherních fikčních světů. Jedním z nich je rozbor toho, co utváří videoherní fikční svět.

#### 6.1.1 Utváření fikčního světa

Jesper Juul (2005) zmiňuje devět součástí videoher, které se podílejí na utváření fikčního videoherního světa a podporují hráčovu představivost. Mezi tyto součásti patří 1. grafika, 2. zvuk, 3. text, 4. cutscény, 5. herní titul, balení a manuál, 6. haptika, 7. pravidla, 8. hráčova aktivita a čas, 9. zvěsti. Je zde nutno poznamenat, že originál této publikace vyšel v roce 2005 a pojetí těchto součástí je v dnešní době docela zastaralé. Především se jedná o pojetí bodů 4., 5. a 6. Díky vývoji technologií už dnes mají tyto součásti naprosto jinou úlohu než před 15 lety.

---

<sup>8</sup> Viz kapitola Definování fikčních světů podle literárních teoretiků.

V současnosti se herní fikční světy skládají hlavně z bodů 1., 2., 3., 7. Grafika a zvuk mají na hráče a jejich vnímání fikčních světů největší vliv. Jsou to první, co hráče do světa vtáhne, a skrze co mu je svět představen. Text tuto roli může hrát také, ale ne tak výrazně jako grafika a zvuk. V případě využití textu vždy záleží na typu hry.

Pravidla jsou nedílnou součástí her i jejich fikčních světů. Nicméně jsou prezentovány také grafikou a zvukem, čímž jsou pro hráče snáze identifikovatelné.

Cutscény jsou podle autora kontroverzní, neherní prvek, který sice pomáhá utvářet fikční svět, ale považuje jej za problematický, protože se kvůli němu hráč stává pasivním přihlížitelem (Juul, 2005). Dnes jsou již cutscény v mnoha hrách interaktivní a dalo by se říct, že i podporují hráčovu imerzi a pozornost. Hráč může dokonce průběhem hraní ovlivnit, jaká cutscéna se mu objeví a v některých případech může ovlivnit i události, které se v ní stanou.

Co se týče herního titulu, balení a manuálu, v průběhu let tyto součásti značně ztratily na vlivu, který měly na tvorbu fikčního světa. Můžeme říct, že pouze herní titul má stále stejný vliv na utváření herního světa podle Juula (2005). U herního balení a manuálu je toto tvrzení sporné, neboť herní balení pro tutéž hru může mít více variant, především pak ty, které mají specifické limitované a sběratelské edice a samozřejmě nesmíme zapomenout na to, že dnes už si hráč nemusí kupovat fyzickou kopii hry, ale stačí mu k tomu pouze virtuální klíč a připojení k internetu. Tištěné manuály jsou dnes již prakticky minulostí. Obzvláště manuály, které obsahovaly i uvedení do příběhu hry a nabízely základní informace o světě a některých postavách. Většinou se dnes již setkáváme pouze s přiloženým papírkem se základním ovládáním, v případě elektronických klíčů s manuálem hráč vůbec nepříjde do styku. Hráč se v tomto případě musí spoléhat čistě na provedení tutoriálu ve hře nebo na informace v menu možnostech hry.

Velké změny doznala také haptika a můžeme předpokládat, že v dalším průběhu let bude mít stále větší význam pro hráčův herní prožitek. Nová generace konzolí, především PlayStation 5, bude mít ovladače, které poskytnou mnohem citlivější haptickou odezvu na hráčovu činnost.

Současnost nám nabízí ještě jeden způsob, který nejenže dokáže utvářet fikční svět, ale hráč se díky němu stává jeho součástí více než kdy předtím. Hovoříme samozřejmě o virtuální realitě neboli VR. Je velice pravděpodobné, že kdyby kniha byla vydána dnes, tak by autor jistě věnoval část svých úvah právě vlivu této technologie na fikční světy. Ovšem existence fikčního světa není závislá jen na své realističnosti z hlediska zrakových a pohybových prožitků, ale na celkové propracovanosti a vnitřní logice, ve které VR hry bohužel prozatím pokulhávají. Vše je jen samozřejmě otázkou času, neboť jeden z nejnovějších herních titulů

pro virtuální realitu *Half-Life: Alyx* (Valve Corporation, 2020) dokazuje, že v tomto médiu lze vytvořit propracovaný fikční svět. Nicméně VR je také průlomové nejen z hlediska grafického a pohybového prožitku, ale také z hlediska již zmíněné haptiky. Při hraní je totiž možné využít tzv. haptické rukavice, které simulují ve hře skutečné ruce i s pohyby prstů. Bohužel momentálně mnoho her tuto možnost nedokáže plnohodnotně využít. Každopádně do budoucna můžeme počítat s tím, že tyto prvky budou mít při utváření fikčních herních světů stále větší roli.

VR je specifické nejen v rozdílném prožitku fikčního světa od typického způsobu hraní, ale dochází i ke změně fikčního a hráčova prostoru a taky zejména ke změně tzv. *magic circle*. Magic circle je prostor vytvořený hrou, ve kterém probíhá hraní neboli akce konané přímo hráčem. Je to místo, kde hráč interaguje s fikčním světem (Juul, 2005). Změna hráčova prostoru je poněkud jednoznačná. VR je ovládáno především pohyby hráče a ve většině případů je k tomu nutná pozice ve stoje a používání dvou speciálních ovladačů. Méně očividné změny tak doznává právě magic circle. Tento prostor je mnohem více omezen a toto omezení může způsobovat, že hrou prezentovaný fikční svět se stává nekoherentním.

„*An incoherent world game is a game with a fictional world but where the game contradicts itself or some game events cannot be explained as part of fictional world*“ (Juul, 2005, s. 132). V tomto případě se mnoho fikčních světů ve VR stává nekoherentním z důvodu, kdy hráč je nucen stát na místě a reagovat na dění ve hře z jednoho místa, i když by vzhledem k situaci anebo k fikčnímu světu dávalo větší smysl mít volnost pohybu. V takto omezených fikčních světech se málokdy nachází nějaké vysvětlení nebo důvod, který by hráčům imerzivně objasnil, proč mohou hrát jen v okatě omezeném prostoru. V takovém případě musíme opustit snahu najít vysvětlení v rámci fikce a hledat jej v reálném světě, uchýlit se k tzv. *rule-oriented explanation*, se kterým Juul přišel (2005). Tento termín jednoduše znamená, že hráč se prostě smíří s tím, že jedním z pravidel hry je zůstat stát na jednom místě, anebo že jeho možnosti přesouvání jsou značně omezené. Musíme však podotknout, že by v tak detailním rozboru mělo být rozlišeno, zda tyto pravidla vznikla z technických omezení nebo z kreativních důvodů.

K Juulovu podání utváření fikčních světů bychom ještě chtěli dodat jednu součást, které se Juul nevěnuje a ani ji v textu nezmiňuje. Jedná se o herní mechaniky. Herní mechaniky jsou totiž všechny možnosti a činnosti, které může hráč ve hře vykonávat. Fungují samozřejmě v rámci pravidel, ale některé herní mechaniky nemusí mít žádný vliv na jejich rozšiřování nebo upevňování. Mohou naopak pouze sloužit k obohacení fikčního světa. Jako

příklad nám může posloužit hra *Destiny 2* (Bungie, 2017). V rámci této hry může hráč zapnout animaci, při které začne jeho postava tancovat. Nikde v celé hře není dané pravidlo, že by hráč musel nebo potřeboval tuto akci používat. Slouží pouze k prohloubení hráčova zážitku a k možnosti interagovat s ostatními hráči. Využití této mechaniky závisí jen na svobodné vůli hráče. Jiný příklad můžeme najít ve hrách, kde si můžeme pohladit zvíře, jako např. v *Ghost of Tsushima* (Sucker Punch Productions, 2020), kde je možné pohladit si roztomilou lišku, přitom to ale není pravidlem hry. Neplnou z toho pro hráče žádné výhody ani nevýhody.

Těmito argumenty tedy chceme dokázat, že v současných hrách se herní mechaniky nutně nemusí rovnat herním pravidlům a jsou tak dalšími součástmi hry, které utvářejí její fikční svět a vlastně i pomáhají tomu, aby se takto obohacený svět stal pro hráče více koherentním. Herní fikční světy jsou komplexní a vyvíjejí se společně s technologiemi. Pokročilejší technologie slibují další možná rozšíření a větší realističnost.

### **6.1.2 Narativ ve videohrách**

Z Juulova textu se dozvídáme, že narativu nepřisuzuje velkou důležitost a tomuto termínu se raději vyhýbá kvůli jeho širokému a protichůdnému významu. Také varuje před nadužíváním tohoto termínu (2005). Není zcela jasné, do jaké míry narativ považuje jako součást fikčních herních světů, pokud vůbec.

Čtenáři předkládá pro demonstraci šest různých významů narativu od různých autorů:

1. Narativ jako prezentace množství událostí. Jedná se o původní a doslovný význam slova vyprávění. (Bordwell, 1985; Chatman, 1978, parafrázuji podle Juul, 2005).
2. Narativ je pevný a předem určený sled událostí (Brooks, 1992, parafrázuji podle Juul, 2005).
3. Narativ je specifický typ sledu událostí (Prince, 1987, parafrázuji podle Juul, 2005).
4. Narativ je specifický typ motivu – lidí nebo antropomorfizovaných entit (Grodal, 1997, parafrázuji podle Juul, 2005)
5. Narativ je jakýkoliv druh prostředí příběhu nebo fikčního světa (Jenkins, 2003, parafrázuji podle Juul, 2005)
6. Narativ je způsob, jakým vnímáme svět (Schank a Abelson, 1977, parafrázuji podle Juul, 2005).

Autor (2005) následně tuto rozporuplnost významů aplikuje na otázku, zda jsou hry narativní, přičemž tvrdí, že záleží na tom, jaký význam pro narativ používáme, a na jaké aspekty her se zaměřujeme. V podrobnějším vysvětlení však nakonec autor dokládá (2005), že každý z těchto narativů lze aplikovat na hry. Záleží tedy především na typu videohry, a také do jaké míry je videohra jen souborem herních pravidel. Ovšem u každé hry může hráč využít svou představivost a narativ si do hry dosadit, i když pro jiného hráče nebude hra znamenat nic jiného než právě zmíněný soubor pravidel. Juul (2005) uvádí jako příklad hru Tetris a Janet Murray, která v této hře viděla alegorii upracovanosti Američanů a jejich nikdy nekončící práci, která je neustále po splnění nahrazována novou. Tedy hra, která zdánlivě neoplývá ani fikčním světem, může pro někoho představovat ucelený svět i narativ (2005).

## **6.2 Fikční světy podle Espena Aarsetha**

Espen Aarseth je na poli game studies významnou osobností. Je zakladatelem online časopisu *Game Studies*, který sdružuje herní teoretiky z celého světa. Videoherním fikčním světům se ze všech teoretiků věnoval nejvíce a během let i také konzistentně, proto jsou jeho studie v této práci zastoupeny v největším počtu. Ve svých pracích několikrát upozorňoval na fakt, že herní studia nemají sjednocené pojmosloví a v některých případech i chybí vhodný pojem, který by správně vyjadřoval myšlenku. Tuto problematiku si blíže ukážeme na jeho jednotlivých studiích.

### **6.2.1 Videohry jako simulace**

Aarseth považuje většinu videoher za simulace. Jsou předmětem i procesem zároveň. Nestačí je proto jen číst jako knihu, nebo poslouchat jako hudbu. Hry je potřeba hrát (2001). Interakce je tak nedílnou součástí videoher. Hypertext i interaktivní film samozřejmě také vyžaduje jistou míru interakce, proto Aarseth (2001) dává důraz na pojem simulace. Obě zmíněná média mají totiž jen podobu interaktivního labyrintu, kdežto videohry jsou komplexní systémy založené na pravidlech. Výsledek hraní závisí na mnohem více kritériích jako je kreativita hráče, jeho šikovnost a štěstí, než předem rozhodnuté textové či filmové labyrinty narativů (2001). Text knihy je složen ze znaků, videohra je složena ze znaků a dynamického modelu (Aarseth, 2005).

V současnosti je situace podstatně složitější. Hypertext i interaktivní film se do her vmísily způsobem, že v některých případech od nich nejdou oddělit. Současná schopnost

videoher provázat gameplay s hypertextovým labyrintem dává hráčovi dostatek možností k tomu, aby průchod jeho hrou byl jedinečný. Protože dnes už hypertext není vázán jen na výběr textu hráče, ale i na různé herní mechaniky a hráčovo konání během hraní. I v případě včlenění interaktivního filmu hry doznaly značných změn, jak jsme si již ukázali při zkoumání studie Jespera Juula.

### 6.2.2 Fikční versus virtuální

Jak už jsme si nastínili Espen Aarseth považuje většinu videoher za simulace. Je si ale zároveň dobře vědom vlivu fikce. Ve studii *Doors and perception: Fiction vs. simulation in games* (2007) zkoumá vztah mezi těmito termíny a současně se zaměřuje na problematiku fikčních světů ve videohrách. Jeho studie je důležitá zejména jako jeden ze způsobů, jak na fikční světy nahlížet, a jestli fikční svět pravdivě odráží, co ve hrách nacházíme.

Ve studii předkládá argumenty, které nabízejí nový pohled na vztah mezi fikčními, virtuálními a skutečnými prvky ve hrách. Hry nepovažuje za typ fikčního světa, ale využívá pro ně pojem virtuální svět, přičemž tento svět sdílí fikční i skutečné. Své argumenty udává na příkladu labyrintu. Labyrint ve hře je fikční i skutečný. Ať už se jedná o 2D, nebo 3D, ztvárnění, tak to, na co se ve hře díváme, je skutečný labyrint, avšak tento labyrint není vytvořen z reálných materiálů. Existuje jen uvnitř hry. Jako další příklad uvádí hru *Return to Castle Wolfenstein*, kde hráč nachází dveře, které může použít jako skutečné dveře v reálném světě a dveře, které plní funkci čistě dekorativní, tedy nelze s nimi interagovat. Ve hře jsou tak dva typy dveří *fictional* (pouze dekorativní dveře) a *non-fictional* (dveře, které lze otevřít). V případě, že je ve hře něco *non-fictional* podle autora znamená, že to není ani fikční ani skutečné a z tohoto důvodu pro tento stav využívá, jak jsme již zmínili výše, pojem virtuální (Aarseth, 2007). „In short, games are not fictions, but a different type of world, between fiction and our world: the virtual. There are also other worlds: dream worlds, thought experiments, religious perceptions, mirror worlds, etc. All these are different alternatives to our own world, and as different from fiction as they are from each other.“ (Aarseth, 2007, s. 3)

Nakonec studii shrnuje tvrzením, že by měly být jednotlivé prvky herního světa rozlišovány, přičemž ty fikční bychom měly vnímat jako jedny z mnoha způsobů tvorby těchto světů (Aarseth, 2005). V podstatě rozlišuje mezi dvěma světy fikčním a herním. Oba se vzájemně doplňují, ale v tomto případě nefunguje fikční svět, tak jak byl definován literární teorií. Nicméně je to jen jeden z pohledů na fikční světy a jak si následně ukážeme i sám

Aarseth v průběhu let svůj pohled na fikční element změnil. Tento text je pro nás klíčový zejména pro pochopení vývoje přemýšlení o fikčních světech a jejich úloze ve videohrách. Zároveň na této konkrétní studii vidíme, že ačkoliv teorii fikčních světů můžeme využít, tak musíme být opatrní, protože náš objekt zkoumání je komplikovanější než knihy nebo filmy.

### 6.2.3 Podoba fikčního světa

Ve své studii *A Narrative Theory of Games* (2012) je Aarseth k narativu ve videohrách i k fikčním světům mnohem smířlivější. Uznává dnes již těžko zpochybnitelnou úlohu příběhu ve hrách a ke světům přistupuje už nejen pouze jako k technické funkci. Hry a narativ se podle Aarsetha skládají z téže prvků, čímž znovu navazujeme na jeho tvrzení, že mezi hrou a narativem není jasný rozdíl (1997). Svou skladbou jsou v základu velmi podobné tomu, jak Ruth Ronenová<sup>9</sup> popsala fikční světy. Složené jsou podle něj (2012) ze světa (world), objektů (objects), postav (agents) a událostí (events)<sup>10</sup>. Jsou obsažené ve hrách i v příbězích ovšem způsob, jakým s nimi pracují, je jiný. Aarseth (2012) je proto tyto čtyři ontické dimenze považuje za základní stavební prvky ludonarativního designu-prostoru (ludonarrative design-space). Tento design se skládá z ludických (ludic) – dynamických/simulovaných a narativních (narrative) – statických prvků. Toto rozdělení Aarseth (2012) vysvětluje na již zmíněných čtyřech prvcích. Jedná se o součást čtyř dimenzionálního modelu.

Obrázek č. 1

Ontic level:	World	Objects	Agents	Events
Narrative pole	Inaccessible	Noninteractable	Deep, rich, round characters	fully plotted
	Single room	Static, usable		
	Linear corridor	Modifiable	flat characters	Dynamic satellites/ playable story
	Multicursal labyrinth	Destructible		
	Hubshaped quest landscape	Creatable		
Ludic pole	Open landscape	Inventable	Bots, no individual identity	No kernels (pure game)

<sup>9</sup>Ronenová je nazývá fikčními entitami.

<sup>10</sup>Místo události Ronenová používá entitu místa.

Jak můžeme na obrázku vidět, čím víc se prvky blíží k ludické straně, tím víc je jejich funkce čistě herní, a čím víc se blíží k narativní, tak tím víc je jejich funkce pochopitelně příběhová.

Světy jsou ludické, když jsou otevřené (open-world) a narativní, když je prostor značně limitován. Objekty jsou ludické, když si je hráč může vytvořit nebo i vymyslet, a narativní, když s nimi nemůže interagovat. Postavy jsou ludické, když se jedná o bezduché boty, a narativní, když jsou postavy promyšlené a mají svou minulost a motivaci. Události jsou ludické, když ve hře neobsahují příběh, a narativní, když určují hráčovi, co se bude dít a hráč je nemůže nijak ovlivnit (2012). V podstatě se jedná o míru, s jakou můžeme ve hře s prvky interagovat a mít na ně vliv.

Aarseth (2012) tento model ještě podmiňuje přítomností dvou konceptů: jader (kernels) a satelitů (satellites). Jádro autor definuje jako základní složku příběhu. Jedná se o klíčové události, které příběh charakterizují např. červenou Karkulku sní vlk. Pokud jádro vyjme, tak se příběh rozpadne. Satelit autor definuje jako součást diskurzu, ve kterém se příběh odehrává. Pokud se vyjme nebo změní, tak příběh zůstane stejný, ale změní se diskurz např. červená Karkulka může na cestě za babičkou natrhat květiny, nebo také ne. Takhle konkrétní akce není pro příběh rozhodující. Satelit je na rozdíl od jádra nahraditelný. Tyto koncepty můžeme využít pro výzkum způsobů, jakými hry pracují s příběhy (2012). Pro nás je především důležité, že nám jádra a satelity představují jinou podobu fikčních světů obsahujících narativ.

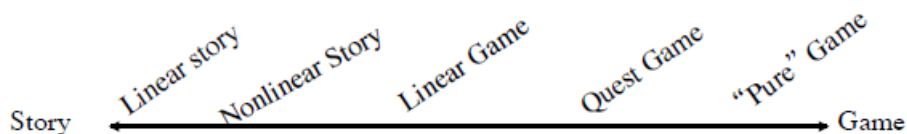
Řekli jsme si, že Espen Aarseth rozděluje fikční světy a herní světy. V této studii se k tomuto tvrzení vrací a více se věnuje rozdílům mezi těmito dvěma koncepty. Herní svět je fyzická nebo pseudofyzická struktura, kterou můžeme vidět a geometricky či topologicky popsat. Má měřitelné a pevné rozšíření, objektivní existenci a může být přímo prozkoumáván nezávislou postavou. Fikční svět je podle autora (2012) závislý na lidské představivosti. Herní svět podle něj obsahuje dva typy prostorů: ludický (ludic) a extra-ludický (extra-ludic). Ludický prostor je ten, ve kterém se přímo odehrává gameplay. Je to koridor, kterým hráč prochází. Extra-ludický prostor je ten, který obklopuje ludický prostor. V podstatě se jedná o statickou scénérii.

Aarseth (2012) podle svého čtyř dimenzionálního modelu rozlišuje pět struktur herních světů: lineární (linear), multisměrový (multicursal), uzlový (hub-shaped), jednomístný (one room) a otevřený (open-world). Ačkoliv autor přizpůsobuje model podle narativních prvků, tak nepočítá se strukturou, která kombinuje lineární příběh a otevřený svět. Jako příklad otevřeného světa uvádí videohru The Elder Scrolls IV: Oblivion, u které uvádí, že má dynamické uzly, ale ve skutečnosti má dynamické satelity, protože konání hráče nemá



vliv na to, jak dopadne hlavní příběh hry. Ten dopadne vždy stejně. I když upozorňuje, že lineární svět nemůže být klasifikován jako více narativní než svět otevřený, tak nabízí čtenářům tuto škálu:

Obrázek č. 2



Tuto škálu považujeme za velmi nepřesnou, jelikož její výpovědní hodnota neodpovídá realitě. O to víc je toto rozdělení neplatné vzhledem k současnosti, kdy existují hry, které dokážou obsáhnout všechny zmíněné koncepty na škále, a přesto být součástí jednoho komplexního světa. Ludonarativní model je v tomto ohledu pro současné hry nedokonalým.

### 6.3 Fikční světy podle Antonia Planellse de la Maza

Nejnovější poznatky ohledně problematiky fikčních světů nalezneme v pracích Antonia Planellse de la Maza. Tento autor (2015, 2017) na rozdíl od ostatních teoretiků vychází přímo z literárně vědné teorie fikčních světů a z teorie možných světů, kterou jsme si rozebrali v první části této diplomové práce. Teorii doplňuje ještě o její filozofickou předchůdkyni, teorii možných světů. Ve své práci *The Expressive Power of the Possible Worlds Theory in Video Games* (2015) nastiňuje využití fikčních světů k určení hlavních vlastností interaktivního herního prostředí a také propojení filozofického diskurzu modálního realismu, konkrétně indexikální perspektivy, s obecnou strukturou her a postupem skrze různé fáze hry.

Ve své studii pro fikční herní světy navrhuje zobecňující neologismus ludofikční světy. Termín je zajímavý z hlediska podobnosti s pojmem ludonarativní design, který navrhl Espen Aarseth. Avšak ludofikční svět má kromě propojení ludologie a literární teorie pramálo společného s Aarsethovým designem. Planells de la Maza především nijak nezpochybňuje úlohu fikce ve videohrách a zároveň cituje Umberta Eca, který říká, že fikce nemusí obsahovat naraci, aby byla fikcí (parafrázuji podle Planells de la Maza, 2017). Planells ve své práci *Possible Worlds in Video Games* charakterizuje své vnímání fikce podle Kendalla Waltona, jenž považoval literaturu a film za nástavbu dětských her. Fikce se podle něj skládá z ludického typu předstírání, kdy všichni účastníci sdílejí stejné normy a podle nich hrají hru na „jakoby“ (parafrázuji podle Planells de la Maza, 2017). Znovu se nám tak vrací pojem mimesis, který hojně využíval Lubomír Doležel při definování fikčních světů. Z Doležela si

Planells de la Maza vypůjčuje definici fikčních světů doplňuje ji o své poznatky. Fikční světy jsou podle Planellse (2017) soubory možných světů bez reálné existence. Takový soubor je nelimitován a jeho struktura může být heterogenní.

Autor (2017) považuje ludofikční svět za makrostrukturu, která se skládá ze soudržných, stabilních a autonomních možných světů. Jsou to statické modely navržené k ověření jedním nebo více hráči. Aktivní participace hráče je bezpodmínečně nutná. Díky tomu se ustanovuje závislostní mechanismus mezi ludickými a fikčními dimenzemi. Ve struktuře dominují metalepticky<sup>11</sup> přizpůsobená pravidla. Ludofikční světy podle Planellse de la Maza (2015) navazují na fikční světy literatury a filmy, mají však úplně jiný vztah k uživateli.

Planellsovy světy se v základu skládají ze tří prvků: úkolu, řešení a výsledku. Tyto prvky v sobě obsahují postavy, herní prostory, narativní a dramatické prvky a herní strategie. Ludofikční světy fungují jako síť různých možných světů, které zůstávají statické, dokud hráč nezasáhne. Jenom v takovém případě dojde k přechodu a úkoly ve hře se mohou dále vyvíjet (2015). V tomto musíme autorovi do jisté míry oponovat. Existují videohry, které se rozvíjejí např. real-time strategies, i když je hráč úplně nečinný, pokud tedy nepočítáme jeho proaktivní čin spuštění hry.

Při zkoumání ludofikčních světů by se měly podle Planellse de la Maza (2017) zohledňovat tři aspekty: vztah mezi fikcí a herními pravidly, struktura světů a interaktivní postup, a nakonec otázka uživatele.

### **6.3.1 Ludofikční světy**

Jak už jsme si řekli Planells (2017) považuje ludofikční svět za makrostrukturu složenou z možných světů. Tyto možné světy rozděluje na primární (jsou nezbytné, představují naprostý základ), sekundární (jedná se např. o vedlejší úkoly, které mohou, ale nutně nemusí ovlivnit primární svět) a narativní (pozastavuje se hraní a prostor je vyčleněn např. cutscéně). Planells (2017) navíc ještě rozlišuje extraludofikční svět, jenž není hráči přístupný, anebo se jedná o případ, kdy hráč narazí na bug.

Ludofikční svět se dále skládá z mikrostruktur. Ty v sobě obsahují akce, které se dějí v diegetickém (vnitřním) prostoru videohry a také fikční entity (např. fikční postavy). Podle těchto rozdělení autor (2017) navrhuje studovat ludofikční světy ze tří různých perspektiv. Z formální a strukturální, která zahrnuje makrostrukturální dimenzi. Tedy síť možných světů,

---

<sup>11</sup> Viz kapitola Definování klíčových pojmů.

vztah mezi aktuálním světem, možnými světy a nezbytnými světy, z čehož se dají podle Planells (2017) dále utvářet nové teorie herního designu a nové analýzy herních žánrů a gameplaye.

Každý hratelný možný svět obsažený v ludifikčním světě se skládá z ludifikčních prvků. Jsou to:

**Existenti (existents)** – fikční entity, předměty, prostory a jiné fikční elementy. Patří sem i pravidla, která ovlivňují jejich chování.

**Události (events)** – možné, nemožné a nutné akce, události a stavy příbuzné existentům.

**Počáteční bod (starting point)** – počáteční stav možného světa. Může se jednat o začátek videohry, nebo o pozůstatek předchozího možného světa pocházející ze stejného ludifikčního systému.

**Explicitní/implicitní úkol (objective) a hlavní a vedlejší úkol ve světě**

**Ludifikční konflikt<sup>12</sup>**

**Mechanismus herní rovnováhy** a povolení/zakázání přístupu do následujícího možného světa.

Některé prvky přesáhnou strukturu možného světa např. prochází celým systémem. Jednat se může třeba o herního protagonistu, který putuje skrze všechny možné světy. V takovém případě se jedná o stavební prvek.

Světy je dále možné studovat z vnitřní a evoluční perspektivy, která zahrnuje mikrostrukturální dimenzi. V ní se můžeme věnovat herním činnostem, pravidlům a jejich vztahům k fikci a samozřejmě postavám a jejich rolím. Také se zkoumá prostorový pohled hráče<sup>13</sup>. To by podle autora mohlo rozšířit obzory tématům jako je násilí ve hrách, gender, psychologie fikce a emocí apod.

V neposlední řadě Planells de la Maza (2017) nabízí kinestetickou a přístupovou perspektivu, která zahrnuje metaleptickou dimenzi. Zkoumat v ní můžeme sémiotické kanály a jejich diegetický a extradiegetický původ. Jinými slovy zkoumáme vztah uživatele (hráče) ke hře, limity světů, narativní teorie, historii her a mnoho dalšího.

#### 6.4 Fikční světy podle ostatních teoretiků

Následující teoretikové se věnovali problematice fikčních světů jen povrchně. I přesto je důležité představit si jejich myšlenky a postoje, které k tomuto tématu zastávali. Především si uvidíme, jaká neshoda v oboru herních studií ohledně jistých termínů panuje.

---

<sup>12</sup> Planells tento pojem už dále nerozvádí.

<sup>13</sup> Pohled ze třetí/první osoby.

### 6.4.1 Myšlenky Granta Tavinora

Herní teoretik Grant Tavinor se v průběhu let krátce věnoval otázce fikce a narativity ve hrách a k emocionálním odezvám hráčů na události v nich. Ve svých studiích nepochybuje o fikčních světech jako o součásti videoher a spíš je jen zmiňuje. Z tohoto důvodu bude tento rozbor stručný, protože se nevěnuje konkrétní charakteristice těchto světů. Věnuje se především obecně funkci fikce ve hrách. Mimo jiné si ve své studii *Videogames and Fictionalism* (2014) pokládá stejné otázky jako Espen Aarseth a v podstatě reaguje na jeho tvrzení, které jsme si představili v předchozí podkapitole. Zejména se v ní zabývá vztahem mezi fikčním a virtuálním, které Aarseth pevně rozlišuje jako dvě rozdílné součásti her. Podle Tavinora (2014) toto rozdělení není tak jednoznačné. Vztah mezi fikčním a virtuálním ve videohrách považuje ambivalentní. Videohry jsou kombinací obou těchto konceptů. Skládají se tedy z fikčních i virtuálních prvků, které se vzájemně překrývají. Virtualita podle něj (2014) zastupuje interaktivní stránku her a fikce zastupuje stránku reprezentační. Dveře ve hrách tak jsou buď nevirtuální (nikoliv fikční), když je nemůžeme použít, a virtuální, když s nimi můžeme interagovat. Fikční prvky podle něj zastupují věci, které nejsou skutečné. Ve skutečném světě nikdy nepotkáme draka, protože neexistuje, ale ve hře potkáváme jeho virtuálního zástupce. Drak je tak fikční i virtuální (2014). Dveře jsou sice reálný předmět, ale konkrétní dveře ze hry skutečné nejsou. Podle autora studie (2014) jsou videohry virtuálním i fikčním dílem, protože virtuální simulace bez fikce je jen jiný způsob, jak prožívat realitu.

Grant Tavinor se krátce věnuje fikčním světům své starší studii *Videogames and Interactive Fictions* (2005). V ní mimo jiné tvrdí, že videoherní fikce není závislá na narativu. Přístup do fikčního světa tím pádem není narativně limitován. Hráčovo aktivní zapojení a interakce s fikčními světy videoher představuje nové navození vztahů k fikcím, které dosud nebylo možné. Tavinor (2005) si pro charakterizování fikčního světa ve své studii vypůjčil pojmy z publikace Kendalla Waltona *Fiction as Make-Believe*. Využívá termíny světy díla (work worlds) a světy hry (game worlds). Jde o způsob, jakým lidé interagují s uměleckými díly a vnímají fikci. Svět díla je reálná podoba díla. Svět hry je způsob, jakým dílo přijímám, jak si jej představuji. Podle Tavinora (2005) se ve videohrách toto rozlišení láme. Svět díla považuje za herní pravidla a svět hry za gameplay, hráčovu interakci. Hranice těchto dvou světů podle něj (2005) splývají do té míry, že jsou špatně rozlišitelné, protože hráč ovlivňuje svět díla místo ovlivňování světu hry. Něco takového se třeba v případě malby nemůže stát. Tavinorův pohled je pro nás důležitý zejména proto, abychom si předvedli, jaká

panuje neshoda mezi teoretiky, a jak nad stejnými termíny můžeme uvažovat naprosto protichůdně.

#### **6.4.2 Myšlenky Aarona Meskina a Jona Robsona**

Autoři studie *Fiction and Fictional Worlds in Videogames* (2014) Aaron Meskin a Jon Robson pro změnu nesouhlasí s Tavinorovým tvrzením o splývání světa díla a světu hry ve videohrách. Podle nich jsou jasně oddělené. Autoři to argumentují tím, že videohry jsou performativní. Takže se nemění svět díla, ale naše interakce se světem hry – náš gameplay. Také upozorňují, a odkazují se přitom na Kendalla Waltona a jeho „waltonovské“ fikce, že fikce nemusí zahrnovat jen věci, které neexistují, ale i věci reálné mohou být předmětem představitosti. Jinými slovy autoři (2014) upozorňují na fakt, že fikční a nefikční se nemá rozlišovat podle existence a reprezentace, nýbrž podle funkce. Fikční svět rozdělují stejně jako Tavinor na svět díla a svět hry. Svět hry odděluje hráče od světa díla. Meskin a Robson to vysvětlují (2014) na hráčových akcích vs. akcích herní postavy. Hráč má za úkol někoho zabít a může cítit ve svém světě hry lítost, ale hráčova postava nic necítí, protože patří do světa díla.

#### **6.4.3 Myšlenky Jana Van Looye**

Herní teoretik Jan Van Looy (2005) řešil také otázku narativu ve hrách. V této záležitosti poznamenává fakt, že i když pomocí narativu není možné vysvětlit celkový zážitek ze hry, tak není rozumné koncept vyprávění z ludologie zcela vyloučit. Dále se věnuje vztahu videoher a fikčních světů, přičemž upozorňuje na skutečnost, že fikční teorie popisuje vztah mezi světem aktuálním a světem vyvolaným textem. Popisuje (2005) při tom jev fikčního recentrování, který nastává při čtení knihy nebo hraní. Čtenář nebo hráč je během fikčního recentrování pozván do možného světa, je obklopen možnostmi a událostmi, jež se v takových světech dějí. V případě videoher Looy (2005) pro tento jev používá termín virtuální recentrování. Je to tak proto, že ve videohrách se události a akce stávají pokaždé jinak, narozdíl od textů, které jsou provždy stejné (2005). S tímto tvrzením nemůžeme zcela souhlasit, protože je příliš zobecňující, jelikož existují videohry, jež se pokaždé odehrají úplně stejně, a není u nich možné jejich dění jakkoliv změnit.

Jan Van Looy (2005) upozorňuje ještě na jeden poznatek. V textech se objevuje diskurz zastupujícího příjemce (substitute receiver), jímž je čtenář, a zastupujícího mluvčího

(substitute speaker) tedy vypravěče. Autor si trefně klade otázku, co se s těmito koncepty děje ve videohrách. V literární fikci je vypravěč neboli vševědoucí hlas provázející čtenáře její nezbytnou složkou. Looy považuje (2005) tento hlas ve videohrách za postradatelný, podle něj se v nich důraz ze zastupujícího mluvčího přesouvá na zastupujícího příjemce. Pro lepší vysvětlení si Looy (2005) vypůjčuje trojici konceptů z díla Espena Aarsetha<sup>14</sup> *intrigue intriguee* a *intrigant*. *Intrigue* je dění ve hře, *intriguee* nahrazuje zastupujícího příjemce a jedná se o hráče a *intrigant* nahrazuje zastupujícího mluvčího. Je to entita, která v pozadí tahá za nitky a hru ovládá např. spouští události nebo ovládá nepřátele. Podle autorovy studie (2005) je tedy přebírání konceptů z jiných disciplín zejména z té literární či naratologické pro ludologii prospěšné, i když se to někdy neobejde bez problémů.

#### 6.4.4 Myšlenky Jana-Noëla Thona

Poslední herní teoretik, jehož poznatky si zde zmíníme, je Jan-Noël Thon (2009) a jeho studie *Computer Games, Fictional Worlds, and Transmedia Storytelling*. Jedná se o stručný náhled na fungování fikčních světů ve videohrách. Hned v úvodu Thon (2009) reaguje na výhrady, které ohledně zastoupení fikce ve hrách panují. Fikční světy by podle něj neměly být a ani nemohou být redukovány na součást simulace, nebo narace, protože se tyto dvě sféry mezi sebou doplňují. Odmítá také myšlenku (2009), že by jen cutscény nebo příběhové sekvence (tedy narativní prvky) výhradně určovaly prezentaci fikčních světů.

Thon si pokládá otázku (2009), jaký je vztah mezi fikčním světem a jeho prezentací v počítačové hře. Všechny fikční světy jsou nekompletní a hráči si potřebují doplnit mezery znalostmi ze svého aktuálního světa, avšak prezentaci fikčního světa nejde zredukovat jen na mediální nebo duševní. Rozlišuje tak dvě fikční prezentace – lokální neboli subjektivní a globální neboli intersubjektivní. Subjektivní prezentace se děje uvnitř videohry a navádí hráče, aby si představoval entity fikčního světa. Intersubjektivní prezentace se může dít i mimo gameplay. Jedná se např. o sdílení fikčních světů mezi hráči při hraní multiplayeru, kde každý hráč má své vlastní zážitky ze hry, ale zároveň zažívá to samé jako ostatní hráči (Thon, 2009). Kromě toho také zmiňuje, jak si videohra může protirečtit, když se v gameplayi stanou události, které nekorespondují s příběhem, což podporuje kontradiktorní vlastnost fikčních světů.

---

<sup>14</sup> Cybertext: Perspective on Ergodic Literature.

Pro nás je ještě podstatná jedna myšlenka. Thon (2009) rozlišuje mezi abstraktními herními částmi a fikčními entitami. Toto rozdělení koresponduje s Aarsethovým rozdělením na virtuální a fikční<sup>15</sup>. Na rozdíl od něj Thon (2009) tyto sféry nerozděluje a považuje je za propojené. Nefikční bojové jednotky ze strategické videohry sloužící jen k dobytí území nepřítele se zároveň skládají z fikčních pěšáků, rytířů, kněží atd. Jedná se tedy o fikční entity, které plní i herní funkci.

---

<sup>15</sup> Viz podkapitola Fikční světy podle Espena Aarsetha.

## 7. SHRNUÍ POZNATKŮ O FIKČNÍCH VIDEOHERNÍCH SVĚTECH

V této kapitole si shrneme a srovnáme získané poznatky o videoherních fikčních světech někým také nazývané ludofikční světy<sup>16</sup>. Ověříme si, jestli vlastnosti literárních fikčních světů můžeme využít pro videohry a jaké prodělávají změny. Definování jsme si rozdělili na jejich vlastnosti a strukturu.

### 7.1 Vlastnosti videoherních fikčních světů

Z hlediska načerpaných poznatků z literární teorie i herních studií považujeme využití teorie fikčních světů ve videohrách za validní. I po zohlednění specifík videoher se její využití jeví jako užitečné.

Vlastnosti videoherních fikčních světů definujeme takto:

- **Kontradiktorní** – Každý průchod videohrou může být jiný. S každým novým hraním se mění zážitek. Hráč může změnit styl hraní a dělat pokaždé jiná rozhodnutí. Herní postava může zemřít. Během gameplaye se navíc mohou stát věci, které odporují obsaženému narativu.
- **Závislé na pravidlech** – Tato vlastnost exkluzivně patří videoherním fikčním světům. Bez nich by videohra nebyla hrou. Ať už videohrám přisoudíme jakoukoliv strukturu, tak z ní nikdy nemůžeme vyloučit pravidla. Neslouží jen jako základní stavební prvek, protože se zároveň mohou podílet i na utváření fikce.
- **Spojeny s textem** – Podle pojetí Espena Aarsetha (1997) jsou videohry formou cybertextu. Některé hry jsou dokonce spíše formou hypertextu. Mnoho her, především ty obsahující narativ, je bezpodmínečně závislých na textu.
- **Nemusí obsahovat narativ** – Ze shromážděných zdrojů jsme si dokázali, že videoherní fikční světy mohou, ale nemusí obsahovat narativ. Absence narativu nezabraňuje jejich vzniku ani funkci.
- **Autonomnost** – V tomto bodě polemizujeme s některými ludology (Planells, 2017), kteří zastávají názor, že videohry jsou tvořené mimesí neboli napodobováním. Nemůžeme tvrdit, že každá videohra musí striktně něco napodobovat. Může ve virtuální realitě akorát něco simulovat např. při hraní hry Angry Birds (Iisalo, 2009), kdy z praku hráč vystřeluje ptáky, aby zničil obydlí prasatům. Hra v tomto případě

---

<sup>16</sup> Ačkoliv podstata ludofikčních světů je stejná jako u videoherních fikčních světů, tak se liší jejich struktura. Ludofikční světy se skládají z možných světů (Planells, 2015) a tedy nemůžeme toto označení převzít.



nenapodobuje nic, protože nic z jejího obsahu není našemu aktuálnímu světu blízké. Akorát můžeme potvrdit, že videohra simuluje trajektorii střely z praku apod.

Autonomnost videoher se také liší v tom, že i když titul vyjde, tak nemusí jít o jeho konečnou verzi, Díky digitální distribuci mohou vývojáři hru neustále upravovat, což především vidět u online multiplayerových her.

- **Nejsou skutečné** – Obsahují smyšlené události, předměty či postavy. Již jen samotná intervence hráče i u realistických her a tzv. simulátorů zaručuje, že se ve videohře odehrává fikce.
- **Jsou neúplné** – Během hraní nemůžeme získat odpověď na všechno, protože ve videohře zkrátka žádné vysvětlení není, i když by logicky nějaké mít mělo např. v Abzû (Giant Squid, 2016) se nikdy nedozvíme, kdo stvořil nebezpečné roboty. Některé herní tituly se mohou o to víc zdát neúplné, neboť během jednoho hraní není možné objevit všechno, co videohra nabízí.
- **Propojení virtuálního s fikčním** – Videoherní fikční světy se od literárních liší tím, že existují ve virtuálním prostředí.
- **Jsou přístupné skrze sémiotické kanály** – Videoherní fikční světy mají k dispozici mnohem více sémiotických kanálů. Jmenovitě jde zejména o text, zvuk, obraz, software.

## 7.2 Struktura videoherních fikčních světů

Strukturu převezmeme z velké části od Jespera Juula (2005). Uděláme to tak proto, že jako jediný ve své práci zohlednil při skladbě fikčního světa vliv hardwaru. Ten je z hlediska utváření fikčního světa díky technickému pokroku stále důležitější.

Videoherní fikční světy se skládají z:

- **Pravidel** – Hlavní část struktury. Bez pravidel by videohra nemohla existovat.
- **Herních mechanik** – Herní mechaniky jsou možnosti toho, co hráč může ve hře vykonávat, a přitom nemusí nijak být nijak posilovat pravidla, nebo být pravidly vynucovány.
- **Množiny fikčních entit** – předměty, postavy, události.
- **Entity intrigant** jinými slovy také zastupujícího mluvčího, který se funkčně napříč různými herními tituly hodně liší.

- **Hardwaru** – Hardware v současnosti může mít velký vliv na to, jak hráči hru prožívají. VR, vylepšená haptika a nástroje ovládání (myš, klávesnice, gamepad) znatelně ovlivňují způsob, jakým stylem lze s videohrami interagovat. Mění se i míra imerze např. závodní hry jsou imerzivnější, když k jejich ovládání můžeme použít gamepad ve formě volantu než klávesnici a myš. Při hraní stejného herního titulu na různých platformách např. PC a PlayStation mohou mít hráči jiné zážitky.
- **Úkolů/cílů** – Každá videohra má svůj cíl, nebo set úkolů, které je nutné splnit, abychom hru porazili nebo dokončili. Také se může jednat o případ, kdy je cílem zkrátka jen získat, co nejvyšší počet bodů.
- **Počátečního bodu** – Tuto část struktury jsme převzali od Antonia Planellse. Každý herní fikční svět má svůj počáteční bod, kde hra začíná. Typicky se jedná o tutoriál, prolog narativu nebo první level s nejnižší obtížností.
- **Limitů a hranic** – Videohry mají své limity a hranice. Limity nás třeba nevpustí do dalšího levelu nebo nám neumožní používat určitý předmět, dokud nesplníme pravidla hry. Hranice nám pro změnu nedovolí opustit ludický prostor.
- **Grafiky** – Základní stavební prvek. Určuje, jak hra vypadá.
- **Zvuku** – Také základní stavební prvek. Pomáhá hráčům při orientaci, ovlivňuje atmosféru videohry a má i narativní funkci např. dialogy a písně.
- **Textu/textů** – Základní stavební prvek her, pokud je považujeme za formu cybertextu. Obyčejný text je přítomný až na úplné výjimky v každé hře minimálně v jejím menu, kde hráč může hru začít.
- **Ludického a extra-ludického prostoru** – Využito z Aarsethovy studie, kterou jsem si vysvětlili v předchozí kapitole.
- **Hráčovy aktivity/stylu hraní** – Hráčova aktivita určuje, kam se fikční svět bude dál ubírat. Jako zastupující příjemce hru přebírá nad hrou kontrolu. Jelikož každý hráč může mít ze stejného herního titulu jiný zážitek, tak se i mění jejich pohled na to, jak fikční svět vypadá. Během jednoho průchodu hrou třeba nikdy nenarazíme na úžasný předmět, díky kterému se staneme nepremožitelnými, což znamená, že pro nás konkrétní průchod bude těžší než pro jiné hráče. V některých hrách si může hrát vytvářet svůj vlastní příběh i vlastní světa. Marie-Laure Ryanová (2015) kvůli tomu považuje hráčovu činnost za světatvornou a o hráči hovoří jako o svém vlastním vypravěči.

Videoherní fikční svět se dále může, ale nemusí skládat z cutscén a narativních struktur<sup>17</sup> a sdílení zážitků a emocí z hraní mezi hráči. Mnoho her, a nemáme na mysli jen ty bez přítomnosti narativu, neobsahuje cutscény ani je nepotřebuje. Technický pokrok navíc umožňuje, aby narativní segmenty proběhly jinou formou než typické cutscény, během které je hráčova role pasivní. V neposlední řadě sdílení zkušeností mezi hráči, ovlivňuje pohled na fikční svět jiných hráčů, popř. jim umožňují, aby se dozvěděli skutečnosti, na které během svého průchodu nenarazili. Nicméně není tomu tak u každé hry. Především to platí pro populární herní tituly a multiplayerové videohry.

V této kapitole jsme si definovali vlastnosti a strukturu videoherních fikčních světů. Zjistili jsme, že se teorie fikčních světů dá na videohry aplikovat a v čem se fikční světy liší. Našli jsme určité odlišnosti především ve struktuře, ale ty naši hypotézu nevyvracují. Naopak ji potvrzují, protože jsme zjistili, že videoherní fikční svět sdílí s tím literárním společná kritéria a má jich dokonce ještě víc.

---

<sup>17</sup> Narativ zmiňujeme ve struktuře ještě jednou zvlášť, protože v určitých hrách ovlivňuje jejich celkovou strukturu a fungování.

## 8. METODOLOGICKÝ PŘÍSTUP

Metoda, která je v této práci použita pro analýzu vybraných videoher, se opírá o doporučené metodologické přístupy při výzkumu videoher z odborné publikace Antonia Planellse de la Maza *Possible Worlds in Video Games* (2017). Jeho přístupy jsme nepřevzali kompletně, ale jen jako doporučení vzhledem k tomu, že Planells videohry analyzuje především podle teorie možných světů. Pro náš výzkum jsme si zvolili kvalitativní metodu případové studie.

Jak už jsme si představili v kapitole, kde rozebíráme přístupy herních teoretiků k fikčním světům, Planells (2017) ludofikční světy rozděluje do složité struktury, která má tři hlavní úrovně: makrostrukturální, mikrostrukturální a kinestetickou. Také jsme si nastínili, že Planells (2017) považuje za důležité zabývat se při výzkumu třemi aspekty. Těmi aspekty jsou vztah mezi fikcí a herními pravidly, struktura světů a interaktivní postup a uživatel. Díky tomuto rozdělení můžeme podle Planellse (2017) nadále zkoumat vztah ludofikčních světů k mimesi, fikci a naraci.

Rozdělení struktury podle tří úrovní není v oboru herních studií nic nového. Již poněkud starší odborný článek Espena Aarsetha (2003) nabízí rozdělení her podle struktury na tři úrovně:

- 1. Hratelnost (gameplay)** – kam zařazuje činnost hráče, strategie, důvody hraní, sociální interakce mezi hráči, komunikování jako postava a mimo postavu, hráčovy znalosti ad.
- 2. Herní struktura (game-structure)** – kam zařazuje herní design, pravidla.
- 3. Herní svět (game-world)** – kam zařazuje fikční obsah, úroveň, textury.

Z těchto tří úrovní se podle Aarsetha (2003) skládají téměř všechny hry. Každá úroveň je pro různé typy her jinak důležitá např. ve hře Tetris dominují pravidla a je tedy pro badatele přínosnější zkoumat její herní strukturu, kdežto v případě her žánru RPG, kde je jednou z hlavních činností hráče průzkum, se více vyplatí zaměřit se na herní svět. V případě toho, co se vyplatí zkoumat, ještě navrhuje zaměřit se výzkum součástí, které se mění. Jinými slovy herní struktura většinou bývá skoro neměnná, ale grafika, herní svět, nebo příběh doznávají změn. Podle rozdělení nabízeného Aarsethem je v těchto hrách hratelnost i herní struktura téměř stejná, změny se dějí na úrovni herního světa. Strukturování videoher je tedy něco, co se při jejich analyzování automaticky nabízí.

Badatelé se při výzkumu mohou zaměřit na jednu úroveň, avšak v případě fikčních světů je žádané analyzovat všechny úrovně. Ačkoliv sám Planells (2017) takové analyzování považuje za užitečné, tak se ve svých případových studiích primárně zaměřuje na strukturu ludofikčních světů, samotnými vztahy mezi ludofikčním světem a fikcí nebo narativem se zabývá jen zběžně. Jak už jsme si ukázali v předchozí kapitole, Planells (2017) rozděluje ludofikční světy podle tří struktur. Tyto struktury se ale dají na světy aplikovat jedině pokud souhlasíme s jeho tvrzením, že se skládají z možných světů. Jelikož v práci pracujeme pouze s literární teorií, tak se touto strukturou nebudeme přísně řídit. Propůjčíme si tedy i strukturu navrženou Juulem, protože v ní zahrnuje i technické aspekty.

Z počátku jsme hraní jsme se nejdříve seznámili s herním prostředím, gameplayem, protagonistou a pravidly. V podstatě nejdříve předcházelo naučení se hru hrát. Po tom následovalo analytické hraní. Během něho jsme se zpočátku zaměřili na to, co konkrétní fikční svět utváří, z čeho se skládá. Prostudovali jsme si literární teorii fikčních světů a definice literárních teoretiků. Posléze jsme studovali přístup herních teoretiků a jejich definice. Po shromáždění důležitých informací a charakteristik jsme naše poznatky aplikovali při analytickém hraní. Pozorovali jsme, jestli vybrané videohry skutečně obsahují námi definované vlastnosti a zároveň jsme kriticky posuzovali odlišnosti, jejichž přítomnost si definovali v předchozí kapitole. Dále jsme se zaměřili, jak moc je gameplay s pravidly provázán s fikčním světem. Tuto vlastnost jsme zkoumali podle toho, jestli dávají v konkrétním světě smysl, jestli jej nějak obohacují, nebo jestli mají čistě praktickou funkci v zájmu hraní. V poslední řadě jsme pozorovali, jak videohry pracují s emocemi hráče. Tuto vlastnost jsme pozorovali podle toho, jak fikční svět reaguje na hráčovo konání. Jestli ho odměňuje, anebo trestá.

Po provedení studií výsledky ještě mezi sebou porovnáme, abychom viděli, jaké jsou rozdíly mezi jednotlivými fikčními světy. K analyzování jsme vybrali tyto hry: Cyberpunk 2077 (CD Projekt Red, 2020), Disco Elysium (Kurvitz, 2021), Abzû (Giant Squid, 2016), Ride 4 (Milestone, 2020). Videohry budou rozdělené do tří kategorií podle toho, jak moc jsou závislé na narativu. Je to tak proto, že narativ považujeme vzhledem ke své historii v herních studiích za velmi podstatnou vlastnost, od níž se může odvíjet celá struktura. Kategorie nemají přísné hranice, jejich funkce je orientační a v podstatě funguje jako škála. V první kategorii jsou dvě hry z žánru RPG. Každá z těchto her má bohatý příběh, jenž se liší nejen obsahem ale i způsobem, jakým je předkládán hráči. Do druhé kategorie jsme zařadili hru,

která sice obsahuje příběh, ale z hlediska hraní není podstatný. Ve třetí kategorii je zařazená videohra, jež vůbec narativem nedisponuje.

Studie byly prováděna na dvou odlišných zařízeních. Jedním z nich byl stolní počítač, tím druhým konzole PlayStation 4.

## 9. PŘÍPADOVÉ STUDIE VYBRANÝCH VIDEOHER

### 9.1. Cyberpunk 2077

V této případové studii si ukážeme komplexní využití teorie fikčních světů. Jedná se o rozsáhlou videohru z žánru RPG tzv. role-playing game inspirovanou stejnojmennou deskovou hrou. Cyberpunk 2077 (CD Projekt Red, 2020) se hraje z pohledu první osoby. V rámci případové studie byla hra hrána na PC pomocí klávesnice a myši. Děj videohry se odehrává v alternativní budoucnosti, v metropoli Night City a přilehlém okolí. Hráč si na začátku vytvoří svou vlastní postavu, a kromě vzhledu a schopností si zvolí, jakou bude mít vytvořená postava minulost. Hlavním účelem hry je plnění hlavních a vedlejších příběhových úkolů, interakce s postavami a objekty, průzkum herního otevřeného světa. Gameplay je zaměřen především na rychlou akci a hraní si na fiktivní postavu pomocí dialogů.

Nyní přistoupíme ke konkrétním vlastnostem a struktuře fikčního světa. Fikční svět Cyberpunku 2077 (CD Projekt Red, 2020) se skládá z grafiky, zvuku a textů. Zvuk pomáhá hráči se ve hře orientovat a také podtrhuje atmosféru. Mění se dynamicky podle toho, co se ve hře děje, a kde se herní postava nachází. Texty ve videohře mají různé podoby. Nachází se v podobě dialogů, instrukcí a narativních textů, které pojednávají o událostech nebo osobách. Některé z nich mohou obsahovat vlastní dílčí fikční svět, když vypráví o událostech, jež jsou v rámci fikčního světa považovány za fikční. V podstatě jsou fikcí uvnitř fikce.

Narativ je nepostradatelnou složkou hry. Hráč se pohybuje v uzlovité narativní struktuře, která se přizpůsobuje jeho činům. Cutscény jsou za celou dobu gameplaye použité pouze dvakrát ve dvou nejvíce stěžejních momentech narativu. Jinak hra tento způsob vyprávění nevyužívá. Hráč je tak po celou dobu hraní aktivní a není mu upřeno interagování i v čistě narativních momentech. Počáteční bod si hráč definuje sám tím, že si zvolí minulost své herní postavy a tím i začátek hry. Jak už jsme si nastínili v předešlých odstavcích, Cyberpunk 2077 (CD Projekt Red, 2020) se skládá z úkolů, které jsou podmíněné narativu. Když hráč dokončí všechny hlavní úkoly, tak zároveň projde celým narativem hry. K tomu se vážou limity a hranice. Limity se v Cyberpunku 2077 (CD Projekt Red, 2020) klasicky vážou na dosažnou výši úroveň, kterou zatím hráč byl schopen získat. Nízká úroveň znamená, že se určité úkoly a schopnosti nezpřístupní, dokud hráč nezíská dostatek zkušeností. Jinými slovy, dokud nebude hru hrát dostatečně dlouho. Videoherní fikční svět tedy odměňuje hráče za to, že v něm tráví svůj čas. Zde se mimo jiné znovu projevuje vynakládání netriviálního úsilí. Míra vynaloženého úsilí se také mění s tím, pokud se hráč řídí navigací, která ho informuje o příštím úkolu. Pomocí navigace, totiž hráč nemusí věnovat takovou pozornost tomu, kam má

zamířit, a co se po něm přesně chce. Pokud se hráč této pomůcce vyhne, tak úsilí prudce stoupne.

Cyberpunk 2077 (CD Projekt Red, 2020) obsahuje velké množství fikčních entit různých podob. Interakce je možná téměř se všemi, kromě malých předmětů, jež nejsou určené pro souboje. Neherní postavy jsou důležité pro narativ i gameplay. Interakce s nimi utváří vztah k fikčnímu světu a podstatně ho rozvíjí. Pravidla jsou hodně flexibilní a zdají se být ve vztahu ke světu velmi přirozená. Téměř po celou hru se nerozcházejí s tím, co se děje během příběhu.

Činy hráče významně ovlivňují narativ, i povahu herního protagonisty a jeho interakce s prostředím a postavami. Bylo by zajímavé pozorovat, jaké morální stanovisko hráči při hraní zastávají, když se kontext tohoto fikčního světa značně liší od toho aktuálního. V případě herních zážitků a emocí hráčů je určitě zajímavé poznamenat, že krátce po vydání této videohry došlo mezi hráči k vlně nespokojenosti a zklamání ohledně omezených možností při navazování romantických vztahů s neherními postavami (Tassi, 2020). Cyberpunk 2077 (CD Projekt Red, 2020) manipuluje s emocemi hráče i ohledně otázek smrti. Lidské vědomí je v tomto fikčním světě možné nahrát na čip. Hráč na konci hlavního příběhu má možnost volby. Nahraje své vědomí na čip, aby mohl přežít? Nechá se pohltit cizí osobností z implantovaného čipu, nebo radši svůj život ukončí? Jaké to má pro hráče důsledky, pokud se svou herní postavou ztotožňuje, nebo si jí oblíbil? V rámci námi definované teorie by bylo jistě zajímavé zkoumat, jak fikční světy prozkoumávají otázku smrti a smrtelnosti, a jak to hráče ovlivňuje.

## 9.2 Disco Elysium

Disco Elysium (Kurvitz, 2021) je také RPG, jehož hlavní složkou je pochopitelně narativ. I přes stejný žánr si ukážeme, jak se mohou tyto světy lišit a nabídnout jiné možnosti výzkumu. Videohra je izometrická, hráč má tak při hraní pozoruje dění ve hře z pohledu třetí osoby z vrchu. V rámci případové studie jsme ji hráli na PC pomocí myši. Protagonista je detektiv, který trpí ztrátou paměti způsobenou nadužíváním alkoholu a drog. Počáteční bod je probuzení se ze stavu bezvědomí zaviněném intoxikací. Děj se odehrává v polootevřeném herním světě, v části města Revachol, kde se stala vražda. Hlavním úkolem hráče je případ vyřešit a najít vraha. Narativní struktura je v rámci jednotlivých úkolů lineární, a ačkoliv hra vyvolává iluzi možnosti volby, tak v rámci hlavního příběhu je velmi omezená. Mění se



hlavně detaily, které můžeme během hraní nashromáždit, anebo minimální změny v konečných dialogích.

Gameplay Disco Elysia (Kurvitz, 2021) je závislý primárně na textu, většina interakcí se udává v rámci textu, ať už interagujeme s jakoukoliv fikční entitou. Fikční entity se skládají především z neherních postav. Každá z těchto postav má vliv na to, jaké zážitky si z hraní hráč odnese, protože každá postava vnímá svět, jenž obývá, jinak a také o něm podává jiné informace. Zde vidíme kontradikce nejen v tom, jak může protagonista ovlivnit hru, ale i v tom, jak jednotlivé fikční entity utváří fikční svět. Disco Elysium (Kurvitz, 2021) je velmi politické. Hráč si může vybrat mezi čtyřmi politickými ideologiemi, ale v rámci hraní nemusí zvolit žádnou. Videohra hráče k výběru nenutí, ani nikde neprohlašuje, která z nich je ta správná. Pouze ukazuje, co se může stát, pokud je každá z nich následována až do extrému.

Kromě využívání dialogů má Disco Elysium (Kurvitz, 2021) velmi zvláštní způsob vylepšování postavy. Obsahuje tzv. *thought cabinet*, v němž si hráč může vybrat myšlenky, nad kterými bude protagonista přemýšlet a názory, které bude zastávat. Skrze tuto nabídku jde zvolit i právě onu ideologii. Tím se značně ovlivňuje fikční svět, který se před hráčem rozvíjí. Ovlivňuje dialogy, množství informací, které jde zjistit i vztahy s neherními postavami a i způsob, jakým hráč vnímá fikční svět. Myšlenky, které může protagonista zastávat musí navíc nejdříve „objevit“. Množství myšlenek, nad nimiž je možné přemýšlet je ještě početně omezené. Fikční svět Disco Elysia (Kurvitz, 2021) je tedy limitován ve způsobu, jakým se v něm pracuje s morálními a etickými myšlenkami. Je více ovlivňován tím, jaké názory chce hráč ve hře zastávat než samotným narativem.

Videohra se snaží velmi působit na emocionální vnímání hráče. Většina dialogových voleb poskytuje okamžitou emoční reakci hlavní postavy i ostatních postav. Gameplay je na herní mechanice emocí závislý do té míry, že protagonista může zemřít kvůli silné depresi, prožitým smutku a ponížení. Hráč může zároveň do velké míry manipulovat, ponižovat nebo psychicky podporovat neherní postavy. Pravidla jsou velmi flexibilní a umocňují potřebu interagovat s co největším množstvím postav a objektů, protože úspěšné splnění úkolů nezávisí na tom, jak je hráč v hraní dobrý, ale jak moc sbíral informace. Videohra všechny tyto činnosti sleduje a následně rozhodně nad dokončením nebo nedokončením úkolu. Za zmínku stojí i způsob, jakým se ve hře přistupuje k průzkumu a hledání úkolů. Disco Elysium (Kurvitz, 2021) má sice k dispozici mapu a deník, ve kterém jsou o úkolech zapsány informace, avšak hráčovi přesně neukazuje, kde má pokračovat. Hráč proto musí kontrolovat postup hrou sám.

### 9.3 Abzû

Abzû (Giant Squid, 2016) je adventura z pohledu třetí osoby. V rámci případové studie jsme ji hráli na systému PlayStation 4. Na rozdíl od předchozích případů videohra obsahuje narativ, nicméně pro gameplay není vůbec důležitý. Obsažený narativ je striktně lineární. Herní svět je členěn do samostatných levelů, které jsou na sobě nezávislé. Nezávisí tedy na tom, kolik toho v konkrétním levelu prozkoumáme, nebo na tom co objevíme.

Děj se odehrává v oceánu a podmořských ruinách, ve kterém hlavní postava, přátelský robot, zachraňuje a obnovuje mořský svět. Abzû (Giant Squid, 2016) neobsahuje kromě instrukcí text ani dialogy. Struktura je čistě závislá na grafice a zvuku. Fikční entity se skládají pouze z protagonisty, objektů a událostí. Videohra má v sobě implicitního vypravěče, jenž vždy v krátkém záběru kamery navede hráče na to, co se mohlo stát. Při nepozornosti může hráč o narativní složku v podstatě úplně přijít. Místo vypravěče tak komunikaci s hráčem převážně přebírá intrigant<sup>18</sup>.

I tato videohra se snaží v hráčích vyvolat emocionální reakci. Naše tvrzení vychází ze situace, kdy se ve hře setkáváme několikrát s velkým bílým žralokem, který může při prvním setkání působit jako nepřítel. Během dalších setkání se situace mění a hlavní postava se žralokem navazuje přátelství. Krátce po spřátelení je žralok zabit nepřátelskými válečnými roboty při ochraně oceánu. Fikční svět tak implicitně obrací zažitou myšlenku o žralocích jako nepřátelských monstrech a utvrzuje současné představy o ekologické krizi a znečišťování oceánů objekty, které tam nepatří.

Z našeho hlediska Abzû (Giant Squid, 2016) hráče motivuje k průzkumu svou veselou grafikou, a i k zachraňování mořských tvorů, které se ve hře děje skrze otevírání portálů. Ty vypustí různé druhy živočichů. V rámci gameplaye má hráč možnost „meditovat“ uprostřed levelu a prohlížet si okolní prostředí a tvory. Při meditaci je hráč informován pomocí textu o tom, na jaké zvíře se zrovna dívá.

I když hra disponuje do jisté míry narativem, tak pro tuto hru není nutný. Zde můžeme vidět, že videohra nepotřebuje narativ k tomu, aby měla vypracovaný svět, který může hráč prozkoumávat a pochopit jeho myšlenku.

---

<sup>18</sup> Podrobněji vysvětlíme v následující kapitole.

## 9.4 Ride 4

Ride 4 (Milestone, 2020) je motoristická závodní hra. Hráč se ujme role motocyklového závodníka, jehož hlavním a jediným úkolem je účastnit se závodů a vyhrávat ceny. Počáteční bod je zkušební trať, kde se hráč učí motorku řídit. Fikční entity jsou zastoupeny především předměty (motocykly), protagonistou a soupeři. Ride 4 (Milestone, 2020) umožňuje vytvořit si svého vlastního závodníka podobně jako je tomu v žánru RPG, a vybrat si tým a stát, za který bude jezdit. Tady ale jakékoliv jiné podobnosti končí. Videohra absolutně neobsahuje žádný narativ a její pravidla a přesná simulace skutečné motorky, dokonce i hráčům zabráňují vytvoření vlastního stylu jízdy. Příliš velké projevy individuality při gameplayi jsou ve hře penalizovány. I malé chyby jsou především v jízdách šikovnosti velmi trestané. Striktnost pravidel a obtížnost hry dokonce vyvolaly značnou vlnu nevole a kritiky v recenzích (RIDE 4 on Steam, 2020). Limity jsou v této hře přísné. Hráč se nemůže pohybovat mimo trať, ihned je penalizován. Extra-ludický prostor je značně malý a zobrazuje jen to nejbližší okolí.

Ride 4 (Milestone, 2020) má potenciál k rozvíjení vlastní imaginace hráče. Může si představovat sebe jako závodníka a promítat své já do vytvořené postavy. Jelikož ale závodník nevykonává žádné další interakce kromě samotného závodění, tak jsme neměli k této činnosti nutkání jako tomu bývá u žánru RPG. Hra nevyvolává kromě soutěživosti a občasného vzteku z nezdaru žádné komplexní emoce.

## 10. KDE SE DÁ TEORIE DÁLE VYUŽÍT

Tato kapitola slouží k tomu, abychom předvedli, jak se dá teorie fikčních světů využít v praxi a zároveň doporučili témata, jejichž výzkum může přinést nové výsledky nebo nové způsoby přemýšlení nad danou problematikou.

### 10.1 Problematika vypravěče

Při definování videoherních světů jsme si určili, že jsou obývané fikčními entitami. Mezi nimi se vyjímá entita, která v literatuře obvykle zastává roli vypravěče. Na první pohled se může zdát, že tato role ve hrách není mandatorní, a že snad i dokonce v herních titulech zcela chybí. Jak jsme ale zjistili z předchozích poznatků, role vypravěče se ve videohrách transformuje do tzv. intriganta (Aarseth, 2017; Van Looy 2005). Díky studování fikčních světů můžeme získat komplexní pohled na to, jak se mění funkce i důležitost role vypravěče.

V následujícím textu si nastíníme, jak náš předpoklad využít. Řídit se budeme publikací Lubomíra Doležela *Narativní způsoby v české literatuře* (1993), která se tímto diskurzem zabývá z pohledu narativních fikčních světů. Ty definuje takto: „*Narativní fikční svět je mnohorozměrová významová struktura, jejímiž hlavními složkami jsou děj, postavy a prostředí (přírodní i kulturní)*“ (Doležel, 1993, s. 10). Tato definice je v podstatě téměř totožná s obecnou definicí fikčních světů, akorát je v ní kladen větší důraz na narativ. Nicméně z našeho výzkumu víme, že narativ není bezpodmínečně ve videohrách vždy přítomen.

Autor dále píše (1993), že „*narativní text pochází ze dvou promluvových zdrojů z vypravěče a postav*“ (s. 10). Mezi vypravěčem a postavami je rozdíl v jejich funkcích, přičemž vypravěč má dvě funkce: konstrukční – je prostředníkem autorovy tvorby a kontrolní – řídí výstavbu narativního textu (Doležel, 1993). Postavy mají také dvě funkce: akční – podílejí se na rozvoji děje a interpretační – zaujímají osobitý postoj ve fikčním světě (1993). Je důležité zmínit, že to takto funguje v klasickém narativním textu.

Zde musíme vzít v potaz tvrzení Espena Aarsetha, že hra se skládá z několika prvků: fikčního světa, virtuálního a toho opravdového (2007). Přičemž jsme si ukázali, že se virtuální a fikční prvky mohou překrývat. To znamená, že herní fikční svět je zkrátka mnohem komplexnější než ten knižní a my tím pádem musíme zohledňovat mnohem více prvků a jejich změn. Promluvové zdroje, které jsme si definovali výše, a především vypravěč se ve videohrách mohou změnit až radikálně. Závisí samozřejmě na podobě a žánru hry. Jelikož

každá videohra využívá jiný způsob vyprávění, či žádný nevyužívá, tak vypravěče ani nemusí potřebovat. Narativní roli nikdo nezastupuje. Nicméně existuje velké množství videoher, jejichž fikční prostor promluvové zdroje obývají. Zejména v případě vypravěče nebo jeho příbuzné formy intriganta vznikají velmi variabilní formy a využití. Uvedeme si pro orientaci několik příkladů a stručně zanalyzujeme různou podobou vypravěče a intriganta a způsoby jejich využití ve hrách: Cyberpunk 2077 (CD Projekt Red, 2020), Abzû (Giant Squid, 2016), Disco Elysium (Kurvitz, 2021), Ride 4 (Milestone, 2020), Zaklínače 3 (CD Projekt Red, 2015), Subnauticu (Cleveland, 2014).

Zaklínač 3 (CD Projekt Red, 2015) je akční RPG vytvořené na motivy stejnojmenné knižní série. V této videohře se jasně objevuje postava vypravěče, kterou v příležitostně plní vedlejší postava Marigold, jenž během krátkých cutscén retrospektivně shrnuje prožitý příběh. Také slouží jako vypravěč deníku/rejstříku herní postavy. Jako vypravěč slouží mnohé neherní postavy, jež sdělují různé informace a zadávají úkoly. Objevuje se tu i role intriganta, která dává hráči krátké pokyny ohledně ovládání a limitů<sup>19</sup>, ovšem nesouvisí s narativem. Jiný způsob využívá hra na přežití Subnautica (Cleveland, 2014). Subnautica obsahuje narativ, jenž je po většinu času spíše v pozadí. Hraní je primárně zaměřeno na herní mechaniky. V této videohře se rozdíl mezi vypravěčem a intrigantem míjí, převládá však spíše role intriganta. Obě tyto funkce zastává hlas umělé inteligence, která hráče všude provází, informuje jej o světě, provází ho příběhem, zadává mu úkoly a mimo jiné také slouží jako informační deník/rejstřík. A v neposlední řadě samozřejmě hráčovi radí a učí ho, jak má videohru hrát. V obou těchto příkladech je tedy vypravěč částečně interaktivní – vypravěč v Zaklínači 3 (CD Projekt Red, 2015) reaguje na učiněná rozhodnutí a postup hráče příběhem. V případě Subnauticy (Cleveland, 2014) reaguje vypravěč/intrigant na jakoukoliv novou akci hráče. Dalším příkladem je RPG Disco Elysium (Kurvitz, 2021), které jsme již rozebírali v případové studii. Tato videohra je striktně zaměřena narativ, roleplay a dialog. Převažuje v ní silně fikční část než ta ludická. Samotný intrigant v této videohře téměř neexistuje. Jen minimum informací je hráčovi sděleno mimo narativ. Způsob vyprávění je zde v podstatě tradiční. Primárně ho vykonává rozpolcené podvědomí hlavní postavy, a ještě sekundárně sama hlavní postava a neherní postavy, které hráč na své cestě potkává. Předávání instrukcí a ovládání hry je také distribuováno skrze podvědomí hlavní postavy, ale v rámci narativu. Intrigant se zde objevuje jen velmi nepatrně v situacích, jež není možné v narativu zachytit. Tato hra má také nejbližší ke klasickému narativnímu textu nejen typem vypravěče, ale také svou formou. Herní příběh je totiž z velké části prezentován pomocí textu. Předposlední

---

<sup>19</sup> Informuje hráče, že došel na konec mapy a musí se vrátit.

příklad Kingdom Come: Deliverance (Warhorse Studios, 2018) je také RPG silně zaměřené na příběh, ale klasického vypravěče zde nenajdeme. Typická entita vypravěče se objevuje jen v úvodní scéně zasvěcující hráče do historického období a v herním rejstříku, který se sice aktualizuje podle hráčových činností, ale funguje opravdu čistě jen jako encyklopedie a hráč není nucen ji použít. Hra využívá jako vypravěče neherní postavy, aby hráče seznámili s děním a úkoly. Intrigant se objevuje jen v rámci základních instrukcí a vysvětlivek. Jako poslední příklad uvádíme závodní videohru Ride 4 (Milestone, 2020). Jak jsme si ukázali na případové studii, tato hra neobsahuje narativ, a tudíž ani vypravěče. Přesto je pro zajištění správného hraní a plnohodnotného zážitku nutné s hráčem komunikovat. Zde na řadu přichází role intriganta, jež zprostředkovává hráči veškeré instrukce, úkoly i faktické informace.

### Shrnutí

V literárním fikčním textu nás vždy provází vypravěč v různých podobách<sup>20</sup>. Avšak ve videoherních fikčních světech může být typická funkce vypravěče zastíněna jinými prostředky vyprávění např. cutscény s i bez přímého vypravěče. Ve videohrách nestojí iniciativa na vypravěči. Jak jsme si již ukázali v předešlých kapitolách, kontrolu nad hrou má hlavně v rukou hráč jako zastupující příjemce, nikoliv zastupující mluvčí (Van Looy, 2005). To znamená, že hráč musí vykonat netriviální úsilí (Aarseth, 1997), aby se mu zpřístupnila nejen nová část hry, ale i příběhu. V některých hrách se ani vypravěč neobjevuje, protože jejich svět neobsahuje narativ. V takovém případě se místo vypravěče objevuje již zmíněný zastupující mluvčí – intrigant, který zastupuje komunikaci s hráčem. Dochází k transformaci vypravěče v průvodce. Naprostá většina her potřebuje podávat hráčovi informace o tom, jak má hru hrát. Některé způsoby předávání těchto informací jsou velmi kreativní a některé se spoléhají jen na stručnou informaci. Videohry mohou taky obě tyto formy promluv kombinovat pro různé účely. Nejčastěji vypravěče pro narativní strukturu a intriganta pro pravidla.

Ještě také musíme zmínit, že existují videohry, jež obsahují dílčí příběhy a vlastní knihy jmenovitě např. Zaklínač 3 (CD Projekt Red, 2015). Způsob, jak se postavit k této záležitosti, by mohla osvětlit právě teorie fikčních světů. Mezi dalšími tématy, která by tuto teorii mohly využít, navrhujeme podrobně zkoumat další fikční entity, vliv *magic circle* na utváření fikčních světů<sup>21</sup> a zkoumání fikčního času. Dále navrhujeme využít fikční světy k prozkoumávání smrti a smrtelnosti, a to především ve videohrách, v nichž může vytvořená

---

<sup>20</sup> Vševedoucí hlas, který není součástí příběhu, vnitřní hlas protagonisty, vyprávění vedlejší postavy atd.

<sup>21</sup> Zkoumání *magic circle* z pohledu fikčních světů navrhuje Copierová (2005) ve své studii *Connecting Worlds. Fantasy Role-Playing Games, Ritual Acts and the Magic Circle*.

herní postava umřít už nadobro. Ludolog Planells de la Maza (2017) dále navrhuje využít tuto teorii při zkoumání emocí hráče, zkoumání násilí ve videohrách a při výzkumu fikce a metalepse. Daniel Bina (2010) navrhuje tuto teorii využít pro výzkum postliteratury a používání narativu v nových médiích. Filmový teoretik Carlos Figueiredo (2020) pro změnu navrhuje teorii fikčních světů využít při srovnávání videoher a filmů a také pro výzkum způsobů imerze.

## 11. ZÁVĚR

V diplomové práci jsme si zodpověděli naši otázku, zda můžeme využít literární teorii fikčních světů a aplikovat ji na videohry. Při našem bádání jsme došli ke kladné odpovědi. Dozvěděli jsme se, že téma fikčních světů ve videohrách se už v minulosti objevilo v zájmu různých herních teoretiků a nejen jich. Nicméně výzkum a aplikace této teorie až dosud nebyl komplexně proveden. Mezi teoretiky se objevily i návrhy pro další výzkum, avšak v průběhu let k tomu došlo jen velmi výjimečně. Proto jsme výzkum podnikli v podstatě od začátku. To nám pomohlo se zorientovat v diskurzu literárních fikčních světů a pokusit se je identifikovat i ve videohrách. Obdobu těchto světů jsme úspěšně našli a definovali specifika. Tím se nám potvrdila naše hypotéza, ve které jsme tvrdili, že videohry obsahují fikční světy a že budou od těch literárních odlišné. Potvrdila se nám i hypotéza, která tvrdí, že fikční světy mohou být aplikované i na videohry bez narativu. Toto potvrzení pro nás bylo velmi důležité, protože světy literární fikce jsou na přítomnosti narativu závislé. Je to jeden ze stěžejních rozdílů mezi oběma typy světů.

Dále jsme se věnovali případovým studiím. Na vybraných videohrách jsme si ukázali, jak na fikční světy pohlížet, a čemu při jejich studiu věnovat pozornost. Ukázali jsme si, jak můžeme teorii fikčních světů využít na konkrétních příkladech. Podrobně jsme rozebrali problematiku úlohu vypravěče a dokázali si, že je tato entita transformována do průvodce, který nás hrou provází, zasahuje do ní, ale nemusí být zároveň nutně spjata s narativem. Také jsme si ukázali, že typický vypravěč je ve hrách stále ještě využíván, což může obohatit studium tzv. postliteratury. Zmínili jsme také, v jakých dalších tématech může teorie fikčních světů přinést zajímavé výsledky. Mimo jiné jsme v naší práci předvedli, jaké akademické disciplíny je možné do výzkumu videoher začlenit. Jmenovitě literaturu, psychologii, filozofii, logiku ad. Studium fikčních světů umožňuje dílčí zájmy zkoumání odtrhnout od našeho aktuálního světa a studovat je pouze ve svém autonomním kontextu a zaměřit se více na vnitřní fungování videoher.



## 12. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

### 12.1 Použitá bibliografie

AARSETH, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore and London: Johns Hopkins University Press.

AARSETH, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. In: *Game Studies*, 1(1). Dostupné z: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>

AARSETH, E. (2003). Playing Research: Methodological approaches to game analysis. *Artnodes*, 0(7), s. 1-7. Dostupné z:

[https://www.researchgate.net/publication/228739348\\_Playing\\_Research\\_Methodological\\_approaches\\_to\\_game\\_analysis](https://www.researchgate.net/publication/228739348_Playing_Research_Methodological_approaches_to_game_analysis)

AARSETH, E. (2004). Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation. *First Person: New Media As Story, Performance, and Game*, s. 45-55. Dostupné z:

<https://www.academia.edu/download/61630140/4907d43b3491d980474072a136632fe0ee1820191229-78762-1iziqgi.pdf>

AARSETH, E. (2007). Doors and Perception: Fiction vs. Simulation in Games. *Jouer*, 9, s. 35-44. Dostupné z:

[https://www.researchgate.net/profile/Espen\\_Aarseth/publication/228953402\\_Doors\\_and\\_Perception\\_Fiction\\_vs\\_Simulation\\_in\\_Games/links/57a85b0c08ae455e85487109/Doors-and-Perception-Fiction-vs-Simulation-in-Games.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Espen_Aarseth/publication/228953402_Doors_and_Perception_Fiction_vs_Simulation_in_Games/links/57a85b0c08ae455e85487109/Doors-and-Perception-Fiction-vs-Simulation-in-Games.pdf)

AARSETH, E. (2012). A Narrative Theory of Games. *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games – FDG*, 12(1). s. 1-5.

BÍNA, D. (2010). Narativ a fikční světy v nových médiích: od literatury k počítačovým hrám. In: Bočák, M., & Rusnák, J. (eds.): *Médiá a text 3. Mediálny text: variácie mediálneho diskurzu – popkultúra*. (s. 15-25). Prešov: Filozofická fakulta Prešovskej univerzity v Prešove. Dostupné z:

<http://www.pulib.sk/web/kniznica/elpub/dokument/Bocak2/subor/bina.pdf>

BÍNA, D. (2009). Postnarrativní fikční světy. In: *Novaja rusistika*. 2. s. 29-38. Dostupné z: [https://digilib.phil.muni.cz/bitstream/handle/11222.digilib/116119/2\\_NovajaRusistika\\_2-2009-2\\_7.pdf](https://digilib.phil.muni.cz/bitstream/handle/11222.digilib/116119/2_NovajaRusistika_2-2009-2_7.pdf)

- BOGOST, I. (2017). *Video Games Are Better Without Stories*. The Atlantic. Dostupné z: <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2017/04/video-games-stories/524148/>
- COPIER, M. (2005): "Connecting Worlds. Fantasy Role-Playing Games, Ritual Acts and the Magic Circle", *Changing Views – Worlds in Play. Proceedings of DiGRA 2005 Conference*. Dostupné z: <http://www.digra.org/dl/db/06278.50594.pdf>
- DOLEŽEL, L. (1993). *Narativní způsoby v české literatuře*. Praha: Pistorius & Olšanská.
- DOLEŽEL, L. & KAISER, P. (1997). Mimesis a možné světy. *Česká Literatura*, 45(6), s. 600-624. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/43322245>
- DOLEŽEL, L. (2003). *Heterocosmica: fikce a možné světy*. Praha: Karolinum.
- EGENFELDT-NIELSEN, S., SMITH, J. H., & TOSCA, S. P. (2015). *Understanding Video Games: The Essential Introduction (3rd ed.)*. New York: Routledge.
- FIGUEIREDO, C. M. (2020). Fictional Worlds in Cinema and Games: Affinities in Their Conceptions, Creation, and Goals. *Advances in Ergonomics in Design*, s. 362-368. Dostupné z: [https://www.researchgate.net/publication/342597038\\_Fictional\\_Worlds\\_in\\_Cinema\\_and\\_Games\\_Affinities\\_in\\_Their\\_Conceptions\\_Creation\\_and\\_Goals](https://www.researchgate.net/publication/342597038_Fictional_Worlds_in_Cinema_and_Games_Affinities_in_Their_Conceptions_Creation_and_Goals)
- JUUL, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.
- MÜLLER, R., & ŠIDÁK, P. (Eds.). (2012). *Slovník novější literární teorie*. Praha: Academia. Dostupné z: [https://is.muni.cz/el/ped/podzim2020/CJp003/106113392/Slovník\\_novejsi\\_literarni\\_teorie.pdf](https://is.muni.cz/el/ped/podzim2020/CJp003/106113392/Slovník_novejsi_literarni_teorie.pdf)
- NEWMAN, J. (2002). The Myth of the Ergodic Videogame. *Game Studies*, 1(2). Dostupné z: <http://www.gamestudies.org/0102/newman/>
- PLANELLAS DE LA MAZA, A. J. (2015). The Expressive Power of the Possible Worlds Theory in Video Games: When narratives become interactive and fictional spaces. *Comunicação e Sociedade*, 27, s. 289-302. Dostupné z: [https://www.researchgate.net/publication/281315171\\_The\\_expressive\\_power\\_of\\_the\\_Possible\\_Worlds\\_Theory\\_in\\_video\\_games\\_when\\_narratives\\_become\\_interactive\\_and\\_fictional\\_spaces](https://www.researchgate.net/publication/281315171_The_expressive_power_of_the_Possible_Worlds_Theory_in_video_games_when_narratives_become_interactive_and_fictional_spaces)

- PLANELLIS DE LA MAZA, A. J. (2017). *Possible Worlds in Video Games: From Classic Narrative to Meaningful Actions*. Pittsburgh: ETC Press.
- MESKIN, A., & ROBSON, J. (2014). Fiction and Fictional Worlds in Videogames. In: M. T. LARSEN, J. H. FOSSHEIM, & J. R. SAGENG (Eds.), *The Philosophy of Computer Games (Philosophy of Engineering and Technology, 7)* (2012th ed., s. 201-218). New York: Springer.
- PAVEL, T. G. (2012). *Fikční světy*. Brno: Host.
- PIER, J. (2016). *Metalepsis*. The Living Handbook of Narratology. Dostupné z: <https://www.lhn.uni-hamburg.de/node/51.html>
- RONENOVÁ, R. (2006). *Možné světy v teorii literatury*. Brno: Host.
- RYANOVÁ, M. (1992). Possible Worlds in Recent Literary Theory. *Style*, 26(4), s. 528-553. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/42946005>
- RYANOVÁ, M. (2015). *Narativ jako virtuální realita*. Praha: Nakladatelství Akademia.
- TASSI, P. (2020). *Something Feels Off About Cyberpunk 2077's Limited Romance Options*. Forbes. Dostupné z: <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2020/12/22/something-feels-off-about-cyberpunk-2077s-limited-romance-options/>
- TAVINOR, G. (2005). Videogames and Interactive Fiction. *Philosophy and Literature*, 29(1), s. 24-40. Dostupné z: <https://people.potsdam.edu/betrusak/521/Videogames%20and%20Interactive%20Fiction.pdf>
- TAVINOR, G. (2014). Videogames and Fictionalism. In: M. T. Larsen, J. H. Fossheim, & J. R. Sageng (Eds.), *The Philosophy of Computer Games (Philosophy of Engineering and Technology, 7)* (2012th ed., s. 185-199). New York: Springer.
- THON, J-N. (2009). Computer Games, Fictional Worlds, and Transmedia Storytelling. A Narratological Perspective. In: J. R. Sageng (Hrsg.): *Proceedings of the Philosophy of Computer Games Conference 2009*. Oslo: University of Oslo. s. 1-6. Dostupné z: [https://www.academia.edu/3418208/Computer\\_Games\\_Fictional\\_Worlds\\_and\\_Transmedia\\_Storytelling.\\_A\\_Narratological\\_Perspective](https://www.academia.edu/3418208/Computer_Games_Fictional_Worlds_and_Transmedia_Storytelling._A_Narratological_Perspective)
- VAN LOOY, J. (2005). Virtual Recentering: computer games and possible worlds theory. *Image & Narrative*, 6(12), s. 1-12. Dostupné z:

[https://www.researchgate.net/publication/261350358\\_Virtual\\_recentering\\_computer\\_games\\_and\\_possible\\_worlds\\_theory](https://www.researchgate.net/publication/261350358_Virtual_recentering_computer_games_and_possible_worlds_theory)

### **Zdroje obrázků**

Obrázek č. 1 – Aarseth, E. (2012). A Narrative Theory of Games. *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games – FDG*, 12(1). s. 4. [Schéma].

Obrázek č. 2 – Aarseth, E. (2012). A Narrative Theory of Games. *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games – FDG*, 12(1). s. 4. [Schéma].

### **12.2 Ludické zdroje**

Bungie. (2017). *Destiny 2* (PC Verze) [Videohra]. Washington: Bungie Inc.

CD Projekt Red. (2020). *Cyberpunk 2077* (PC Verze) [Videohra]. Varšava: CD Projekt Red S.A.

CD Projekt Red. (2015) *Zaklínač 3: Divoký hon* (PC Verze) [Videohra]. Varšava: CD Projekt Red S.A.

Cleveland C. (2014). *Subnautica* (PC Verze) [Videohra]. San Francisco: Unknown Worlds Entertainment

Giant Squid. (2016). *Abzû* (PS4 Verze) [Videohra]. 505 Games.

Iisalo, J. (2009). *Angry Birds* (Mobilní Verze) [Videohra]. Rovio Entertainment.

Kurvitz, R. (2021). *Disco Elysium – The Final Cut* (PC Verze) [Videohra]. Londýn: ZA/UM.

Milestone. (2020). *Ride 4* (PS4 Verze) [Videohra]. Milán: Milestone.

Miyazaki, H. (2015). *Bloodborne* (PS4 Verze) [Videohra]. Tokio: From Software.

Pažitnov, A. (1984). *Tetris*. (PC Verze) [Videohra]. Washington: Microsoft.

*RIDE 4 on Steam*. (2020). Steam. [https://store.steampowered.com/app/1259980/RIDE\\_4/](https://store.steampowered.com/app/1259980/RIDE_4/)

Sucker Punch Productions. (2020). *Ghost of Tsushima* (PS4 Verze) [Videohra]. Tokio: Sony Interactive Entertainment.

Valve Corporation. (2020). *Half-Life: Alyx* (PC Verze) [Videohra]. Washington: Valve Corporation.

Warhorse Studios. (2018). Kingdom Come: Deliverance (PC Verze) [Videohra]. Praha: Warhorse Studios.