

Univerzita Karlova v Praze
Pedagogická fakulta
Katedra české literatury

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Vztah narativity literatury a počítačových her
Relation of narrative of novels and computer games

Bc. Daniel Hanták

Vedoucí práce: prof. PhDr. Dagmar Mocná, CSc.
Studijní program: Učitelství pro střední školy (N7504)
Studijní obor: N ČJ-D (7504T215, 7504T216)

2015

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma „Vztah narativity literatury a počítačových her“ vypracoval pod vedením vedoucího práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze, dne 17. 7. 2015

.....

podpis

Poděkování

- Prof. PhDr. Dagmar Mocné, CSc. – Za neocenitelnou pomoc a přínosné rady při tvorbě práce.
- Prof. PhDr. Tomáši Kubíčkoví, Ph.D. a Mgr. Jaroslavu Švelchovi, Ph.D. – Za odkázání na vhodnou literaturu.
- Své rodině a přátelům – Za důvěru a podporu při dokončování této práce a vyslechnutí mých myšlenkových pochodů během tvorby.

Motto

Mám svůj svět, ty máš svůj.

Můj nakresli, svůj narýsuj.

Pak máme ještě jeden

a v tom se spolu vždycky sejdem.

Tata Bojs: Tomášovi

ABSTRAKT

Tato práce se snaží charakterizovat vztah narativu literatury a počítačových her. Ve své první části pojmenovává specifika narativu v počítačových hrách, ale také ukazuje, jak na něj formou multifornních příběhů reaguje narativ literární. Ve své druhé části typologizuje možné druhy vztahu mezi těmito dvěma médii (vliv genetický, vliv strukturně analogický, vliv funkční totožnosti, vliv vzájemného kontextového působení, vztah metatextový a změny způsobené vzájemným ovlivňováním percepčních zájmů), ukazuje možnosti, jakými směry mohou být využity, a následně ukazuje některé výrazné příklady z obou médií, které tyto vztahy vhodně dokreslují. Největší důraz je kladen právě na vliv strukturně analogický kvůli porovnání možností v obou druhích narativu.

KLÍČOVÁ SLOVA

naratologie –narativ – fikční světy –komparatistika – literatura – počítačové hry

ABSTRACT

This paper tries to characterize the relation between narrative of novels and computer games. In its first part it points out specifics of the narrative of videogames, but also shows how narrative used in literature reacted in a form of multiform stories. It defines the possible kinds of relations between these two media (genetical influence, influence of structural analogy, influence of functional similarity, influence of shared contextual functioning, metatextual relation and changes caused by shared influences of perception), shows possible directions in which they can be used and finally it shows some of the prominent examples from both media to make these relations clearer. The main interest of the paper is then influence of structural analogy because of comparison of possibilities in both kinds of narrative.

KEYWORDS

narratology – narrative – fictional worlds – comparatistics – literature – computer games

Obsah

I.	ÚVOD.....	1
II.	Herní narativ a literární reakce na něj	8
2.1.	Odlišnosti herního narativu.....	8
2.2.	„Multiformní příběhy“	14
III.	Vztah mezi literárním a herním narativem	19
3.1.	Vliv genetický.....	20
3.2.	Vliv strukturně analogický.....	25
3.2.1.	Příběh.....	27
3.2.2.	Narativní diskurz	45
3.2.3.	Empirický čtenář versus empirický hráč	65
3.3.	Vliv funkční totožnosti	66
3.4.	Vliv vzájemného kontextového působení.....	69
3.5.	Vztah metatextový	72
3.6.	Změny způsobené vzájemným ovlivňováním percepčních zájmů	82
IV.	ZÁVĚR.....	84
V.	Seznam použitých informačních zdrojů	86
	Prameny	86
	Sekundární zdroje	88

I. ÚVOD

Vždy jsem byl vášnivým čtenářem i vášnivým hráčem počítačových her. Na obou mě fascinovala především jedna věc – příběhy. Obě tato média nás jimi mohou naprosto pohltit, proto jsem chtěl i sám zjistit, jak se navzájem dokáží ovlivňovat.

Existují dva typy hráčů – ti, kterým záleží na hratelnosti, a ti, kteří dávají důraz na příběhy, jež hry vyprávějí. Patřím a asi i budu nadále patřit do druhé skupiny, a to se navíc domnívám, že jsem trochu extrémní typ, kdy jsem stále unesen různými druhy interaktivní fikce. Co přesně můžeme za tímto pojmem hledat, si určitě na následujících stránkách řekneme. Pro začátek se dá říct, že se opravdu jedná „jen“ o literaturu opepřenou několika interaktivními prvky, což mě vedlo k úvahám, jak se vlastně společně literatura a různé druhy interaktivních příběhů stýkají a potýkají.

Ale tady člověk naráží na problém, který se jako červená nit povine celou touto prací. Narativ v počítačových hrách stále nemá jasně daná pravidla a stále se velmi překotně vyvíjí, což znamená, že mnozí se hledáním smyslu narativu v nich zabývají, ale nikdo si už nedovolí vyslovit jeho přesné fungování, protože tyto principy se mohou kdykoliv změnit. Hry mají obrovské možnosti, ale na jejich strop jsme narazili jen těžko.

Proto se mnohé anglicky psané teoretické práce (od autorů nejen angloamerických, ale často především skandinávských), snaží vůbec dokazovat smysl příběhu ve videohrách, a to navíc často přes druhy digitální zábavy, které jsou možná klasickému narativu bližší (ať už je to zmiňovaná interaktivní fikce či MUDy – Multi User Domain, v jednoduchosti druh „her na hrdiny“ (RPG) hraný účastníky v čistě textovém prostředí po internetu), ale dnes už velmi okrajové. Je potom otázka, jestli radši nehledat příklady jinde, o což se tato práce snaží (ale ne vždy, protože některé podkapitoly tyto příklady z podstaty obsahovat musí).

Na jednu stranu tedy máme mnohou literaturu o alespoň základní povaze těchto digitálních příběhů, na druhou stranu tu máme mnohé příručky, které se snaží radit především lidem přímo v oboru, tedy herním designérům. O tom, o jak běžný typ publikace se jedná, svědčí i fakt, že podobná snaha proběhla už i v České republice v podobě tří publikací pojmenovaných prostě *Game Industry*, z nichž je citován druhý díl,

který se zabývá ve dvou člancích právě herním narativem. Jde tedy o čistě praktické využití znalostí o videohrách, které pro tuto práci ve většině případů nebudou tak přínosné.

S použitím především anglické literatury na straně digitálních narativů se počítalo, ale trochu paradoxně směr této práci dala nepočtená literatura česká. Těch několik příruček a článků totiž zdůrazňuje důležitost literární vědy ve zkoumání herních narativů (ačkoliv se rozhodně nedá říct, že by zahraniční zkoumání z literární vědy nevycházelo, spíše naopak), a dokonce se snaží o typologizaci vztahu literatury a počítačových her, což je pro tuto práci naprosto zásadní.

Tato literatura domácí i zahraniční provenience je především v příkladových částech textu doplněna o spíše popularizační články z časopisu *Level*, který se snaží, v rámci možností komerčního magazínu, o hlubší analýzu problémů spojených s hrami. Především pak články o vzniku a produkci těch kterých her přinášejí nutné pozadí k lepšímu odhalování zásad přístupu tvůrců k budování příběhu. O tom, co pro nás bude východiskem pro narativ literární, se podíváme na příslušném místě práce.

Narativ nás provází celým naším životem. Ať už se jedná o sebebanálnější činnost, snažíme se jí dát nějakou formu vyprávění. Proč? Jedná se o přirozený stav našeho uvažování, na který jsme zvyklí.

Pokud se jedná o umělecké zachycení narativu, dlouhou dobu na něj měla jistý monopol slovesnost, jenže s vývojem ve 20. století se situace změnila. Objevila se další média (hlavně film), která přinesla změnu. A tlak čím dál více sílil, proto bylo nutné vyprávění jako takové zkoumat, což v 60. letech století vede ke vzniku samostatné vědy, která se touto problematikou zabývá – naratologie¹.

Rozhodně není bez zajímavosti, že první komerčně úspěšná videohra Pong přišla na svět na začátku následující dekády – v roce 1972, čímž se konkurence v narativu ještě více zvětšila, nebo ne? Mohou vůbec hry vyprávět příběhy?

1 BÍNA, Daniel. *Hratelné narativy: počítačové hry jako terč estetiky a literární teorie*. 1. vyd. České Budějovice: Vlastimil Johanus, 2012. 89 s. ISBN 978-80-87510-17-9. str. 39.

Tuto otázku si na úvod svého článku pokládá Jesper Juul² a snaží se předložit řešení, která by tomu nasvědčovala, než aby vyřkl definitivní odpověď.

Jako tvrzení potvrzující se snaží Juul prozkoumat následující tři běžné argumenty:

- 1) We use narratives for everything.
- 2) Most games feature narrative introductions and back-stories.
- 3) Games share some traits with narratives³.

Zároveň ale také předkládá tři hypotézy, které by mohly svědčit o opaku:

- 1) Games are not part of the narrative media ecology formed by movies, novels, and theatre.
- 2) Time in games works differently than in narratives.
- 3) The relation between the reader/viewer and the story world is different than the relation between the player and the game world⁴.

Tyto hypotézy postupně zkoumá (a i my se k některým z nich určitě vrátíme), ale k jakému dochází celkovému závěru? Autor vyjádřil víru v to, že každý hráč je schopen převyprávět příběh svého herního zážitku. Zároveň ale poznamenal, že existují hry, které mají narativní prvky a sdílejí je s dalšími médii. Na druhou stranu upozorňuje, že převod příběhu mezi médii nefunguje u her stejně jako u ostatních médií.

Přítomnost interaktivity a minulost narativu dává vzniknout nevyhnutelnému konfliktu, kdy ani hra není schopná najednou vyprávět a být interaktivní. (K tomuto bodu se ovšem vrátíme určitě.) Také Juul uznává, že vztah hráče a hry oproti čtenáři a příběhu je

2 JUUL, Jesper. *Games telling stories? A brief note on games and narratives*. Dostupné online: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> [cit. 8. 6. 2015].

3 TAMTÉŽ. „1) Narativ používáme pro všechno. 2) Většina her obsahuje narativní úvod a pozadí zápletky. 3) Hry mají některé prvky společné s narativy.“

4 TAMTÉŽ. „1) Hry nejsou součástí prostředí narativních médií, jež založily filmy, romány a divadlo. 2) Čas ve hrách funguje jinak než čas v narativech. 3) Vztah mezi čtenářem/divákem a fikčním světem je jiný než vztah hráče a herního světa.“

odlišný, protože hráč je najednou empirickým subjektem mimo herní svět, ale zároveň se ve hře ujímá nějaké role⁵.

Takže narrativ určitě v nějaké formě ve hrách existuje, ale je tu jeden velký rozdíl, který hry naprosto odlišuje od ostatních médií. V některých ohledech ho můžeme nazývat interaktivitou, v jiných zase hratelností. Jsou to kategorie, které každý, kdo se k nějaké hře posadí, cítí, ale jen těžko nachází vhodný aparát, jak o nich mluvit. Ano, může pojmenovat některé aspekty těchto charakteristik počítačových her, ale některé jsou nám stále poněkud zahalené.

Pokud mluvíme o interaktivitě, tak Chris Crawford ve své knize dokonce říká, že to je „the most grossly misunderstood and callously misused term associated with computers⁶“. Když používá takto ostrá slova, měl by asi pro nás Crawford mít vlastní řešení, a to také přináší: Interaktivita je pro něj „a cyclic process between two or more active agents in which each agent alternately listens, thinks and speaks⁷...“. Čili i každá lidská konverzace je interaktivní, ale samozřejmě u počítače se v případě těchto sloves jedná spíše o metafory, kdy počítač nejdříve přijme naše vstupy (listens), pak je zpracuje (thinks) a nějak na ně zareaguje (speaks).

Stejně tak ale není úplně jasné vymezení hratelnosti. O to se pokouší např. Bína: „stupeň produktivnosti textu či programu hry, nebo pocíťovaný či zakoušený (výhodný) poměr mezi rozsáhlostí, uživatelskou náročností apod. textu či programu na jedné straně a vydatností a rozmanitostí možností hráčské experimentace a experience na straně druhé⁸.“

5 TAMTÉŽ.

6 CRAWFORD, Chris. *Chris Crawford on interactive storytelling*. 2. vyd. San Francisco: New Riders, 2013. 343 s. ISBN 978-0321864970. [elektronická verze] „nejhruběji neporozuměný a bezcitně zneužívaný pojem spojený s počítači.“

7 TAMTÉŽ. „cyklický proces mezi dvěma či více činiteli, kdy střídavě každý z činitelů poslouchá, myslí a mluví...“

8 BÍNA. České Budějovice, 2012. str. 24.

Tato definice rozhodně neopomíjí technické ani zážitkové aspekty hratelnosti, ale stále je poněkud nepřirozená, proto by bylo vhodné, aby se vytvořil specifický pojmový aparát pro popis těchto typických vlastností her. Zároveň je ovšem nezpochybnitelné, že tyto nové prvky tak zásadně mění situaci, že i literatura sama se je snaží napodobit (viz dále).

Druhý problém, které hry ve svém vnímání mají: Médium jako takové je mladé. Čtyřicet let je i oproti století filmu krátký čas, ještě navíc, když i věda zabývající se hrami – game studies – je stále v plenkách. Takže pokud se budeme dále bavit o tom, že literatura dříve nebo později musí narazit na strop svých možností, hry se mu pravděpodobně ještě ani zdaleka nepřiblížily. Mnozí autoři dokonce neváhají tvrdit, že možnosti vyprávění ve videohrách překračují možnosti jakéhokoliv existujícího média.

V českém prostředí se tyto názory začínají objevovat až po roce 2000 např. u Koláře⁹ či Bíny¹⁰, v anglicky mluvícím prostředí se podobná prohlášení dají doložit již v devadesátých letech např. u Murrayové¹¹. U poslední zmíněné autorky je navíc zajímavé, že v konkrétním díle, jež je využíváno, se vůbec netají tím, že neví, kam vývoj bude směřovat, a i možná proto je její kniha pro nás tak zajímavá v kontrastu se současnými realizovanými herními texty.

A s mládím souvisí i ta neustále pokládaná otázka: Jsou hry umění? Shoda panuje v tom, že hry mají prvky, které nepochybně uměleckými jsou/mohou být (hudba, výtvarná stránka, herecké výkony atd.). Dokonce se objevuje i vyjádření o hrách jako „gesamtkunstwercích“¹², ale naopak někteří neváhají jít tak daleko a tvrdit, že o umělecké

9 KOLÁŘ, Jarek. *Videohry a vyprávění*. IN: JIRKOVSKÝ, Jan a kol. *Game industry 2*. Praha: D.A.M.O., 2012. str. 121 – 142. ISBN 978-80-904387-3-6. str. 122.

10 Např. BÍNA. České Budějovice, 2012. str. 17.

11 Např. MURRAY, Janet Horowitz. *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1997. 324 s. ISBN 0-262-63187-3. str. 54.

12 BÍNA. České Budějovice, 2012. str. 52.

realizaci herních textů nemáme zatím žádné důkazy¹³.

Druhým faktem je, že herní kritika rozhodně hry za umění považuje, o čemž by mohla svědčit např. empirická studie Heleny Bendové z FAMU¹⁴, která na příkladu recenzí z herního webu Games.cz za první půlrok roku 2013 ukazuje, jak tato konkrétní redakce na hry nahlíží. Dokazuje, že velká část hodnotících kritérií se podobá hodnocení jiných druhů uměleckých děl. Ale celkový konsenzus zatím stále umělecké realizace her nenachází, proč?

Každé médium má svůj jazyk, kterým vypráví. Lidstvo potřebovalo tisíce nebo stovky let, aby se naučilo vyprávění v jednotlivých médiích používat. Proces většinou nejdříve přebíral vyprávěcí způsoby předchozích médií a až po čase se objevil způsob vyprávění, který je pro dané médium unikátní a vhodný. Po vybroušení tohoto způsobu se začalo vyprávění v daném médiu nazývat umění¹⁵.

Problém s hrami a mládím tohoto média zjednodušeně spočívá v jejich nedostatečné emancipaci. Na druhou stranu toto jasné ovlivnění staršími uměleckými formami, dává prostor právě pro tuto práci.

Jejím cílem není ukázat, kudy by se hry měly vydat, naopak se bude snažit zmapovat naratologický vztah dvou médií mezi sebou. Protože je nezpochybnitelné, že právě ten historický monopol slovesnosti na narativ velmi ovlivňuje i tvůrce počítačových her. Ano, každý i trochu zasvěcený hráč ví, že vyprávění ve hrách je v současné době spíše ovlivněno filmem (což tato práce nebude ignorovat), ale na druhou stranu stále existují formy, které jsou v tom či jiném ohledu spíše závislé na zvyklostech literárních.

Dále chce poukázat na příklady, které tyto vztahy dokazují. Hry i literatura jsou fascinující záležitostí. Mnozí tvrdí, že literatura už je nad hrobem, kdežto hry ještě ani

13 PRAKS, Vítězslav. *Computerová naratologie: narativní schémata počítačových her*. Vyd. 1. Průhonice: Littera Proxima, 2010, 111 s. ISBN 978-80-254-4783-3. str. 20.

14 BENDOVIÁ, Helena. *Hry jako umění pohledem kritiky: případ Games.cz*, Game Art 2014. Dostupné online: <<http://cas.famu.cz/gameart/page.php?page=12>> [cit. 16. 3. 2015].

15 KOLÁŘ. Praha, 2012. str. 126.

pořádně nevylezly z kolébky. Myslíme, že ani jedno není tak úplně pravda, a proto se pojdme podívat na to, jak situace vypadá ve skutečnosti.

Poznámka: Pokud jsou citovány přímo herní texty, jsou citovány formou založenou na harvardském standardu ve formátu: Vývojář/autor (Rok vydání). *Název*. [Určení hry podle zařízení, na kterém byla hrána.] Vydavatel, pokud se liší od vývojáře.

II. Herní narativ a literární reakce na něj

2.1. Odlišnosti herního narativu

Předtím, než se blíže podíváme na to, jaké přesně mohou být vztahy mezi literárním a herním narativem, bylo by dobré si alespoň v základních obrysech ukázat, čím se méně prozkoumaný a novější typ vyprávění liší od toho staršího.

Murrayová¹⁶ pojmenovává čtyři základní charakteristiky digitálních prostředí, tedy nejen herních, ale protože se jedná o pojem nadřazený, můžeme je sledovat i na hrách jako takových: proceduralitu, participativnost, prostorovost, encyklopedičnost (v originále přívlasky: procedural, participatory, spatial, encyclopedic). První dvě se vztahují k samotné interaktivitě herních textů, druhá dvojice představuje prozkoumatelnost a rozsah fikčních světů – prostředky, které působí na tzv. imerzi, pohlcení fikčním světem.

Proceduralita představuje základní vlastnost počítačů, kdy nám nepředávají jasnou informaci, ale ukazují možné chování. Participativnost (mohli bychom hledat český ekvivalent ve smyslu účastnictví) nám ukazuje chování, které je řízeno určitými pravidly, ale zároveň ho i indikuje.

Tedy prostředí nějak odpovídá na naše podněty/vstupy. Dlouho se zkoušely jen možnosti (a do jisté míry můžeme říci, že se i nadále zkouší) a stromy větvení jako takové byly jen velmi jednoduché. Potom je ale výzvou přijít na scénáře/situace, které jsou dostatečně „konvenční“ (snadno uchopitelné a zároveň jednoduché na adresátovu reakci), které ale zachytí co největší rámec lidského chování¹⁷.

Prostorovost je také jejich velkou výhodou, protože se v daném virtuálním prostředí opravdu můžeme pohybovat a dá se v něm zorientovat. Zároveň nepřehlednost či nevyzpytatelnost prostředí se může stát prostředkem dramatisace zápletky.

16 MURRAY. Cambridge, 1997. str. 71.

17 TAMTÉŽ, str. 79.

A poslední charakteristikou je encyklopedičnost. Jakékoliv digitální médium může obsáhnout daleko větší množství dat než kterákoliv kniha. (Běžná literární produkce má většinou něco kolem jednoho megabajtu, tato práce asi kolem 140 kilobajtů.) To se může stát i velkou výhodou pro narativ, který nám tak může poskytnout daleko širší možnosti: jak v samotném množství, tak v jednotlivých detailech, ale i různých náhledech a větvení příběhu¹⁸.

Pro Murrayovou je typický a důležitý především tzv. hypertext (termín i běžně používaný), ale tento pojem je poněkud nedostačující. Ještě se k tomuto termínu dále v práci vrátíme. Na tomto místě je důležité zmínit, že herní složka jako taková je v hypertextu nedůležitá, proto Aarseth přichází s pojmem jiným: cybertext (který je již v samotném názvu jeho publikace¹⁹). Jak sám totiž poznamenává, hypertext je vhodný pro popis odkazů a „textových uzlů,“ nehodí se pro popis jakýchkoliv dalších typů digitálních textů.

Cybertext je text, který pro produkci různých svých realizací používá výpočty. Tedy už v momentě, kdy nemůžeme jako příjemci vidět všechny zákruty hypertextu na základě našich vlastních rozhodnutí, stává se z hypertextu cybertext²⁰.

Ani toto „rozšíření“ nepodchycuje celou šíři problému, proto publikace Pierra Gandera, která už ve svém názvu naznačuje rozvinutí jedné ze zmíněných rovin, ještě upřesňuje oba dříve zmíněné pojmy. Konkrétně práce dostala název *Participating in a story*²¹, takže můžeme brát, že jako základní bere Gander právě rozměr participativnosti.

Jenže Murrayová podle něj dostatečně neodlišuje, které narativy jsou participativní a které ne (proto i Gander definitivně vyřazuje hypertext), a nedává jasné identifikátory

18 TAMTÉŽ, str. 71 – 89.

19 AARSETH, Espen. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore: Johns Hopkins, 1997, 203 s. ISBN 0801855799.

20 TAMTÉŽ, str. 75.

21 GANDER, Pierre. *Participating in a story: exploring audience cognition*. Lund: Avdelningen för kognitionsforskning, Lunds universitet, 2005. ISBN 9162864173.

toho, jaké akce jsou přesně od konzumenta požadovány. Na druhou stranu to, že Murrayová vůbec tuto kategorii zmiňuje, je Ganderem považováno za důležité²².

Aarseth potom činí dle Gandera chybu jinou. Nedává jasnou hranici mezi narativy „starými“ a „novými“. Na tomto místě by bylo vhodné poznamenat, že Murrayová ani Aarseth se nijak netají svým primárním východiskem a úctou ke klasické literatuře.

Aarseth vymezí kategorii, která se mu často prolíná právě se zmiňovaným pojmem cybertext – a to kategorii tzv. ergodických textů. To jsou ty, které vyžadují fyzickou činnost adresáta, přičemž sám ukazuje příklady ergodických literárních textů, ale stejně tak i neergodických textů digitálních. Potom ovšem nastává podobný problém jako u Murrayové. Ta nedefinuje hráčské akce, Aarseth pro změnu neříká, co je touto fyzickou akcí. Není fyzickou akcí i otáčení stránek, či dokonce pohyb očí²³?

Gander z obojího zmíněného vychází a jen tyto myšlenky rozšiřuje. Jde mu především o opomenutí jiných realizací participativních textů, zejména různých typů role-play her. Zároveň upozorňuje, že ne všechny hry jsou interaktivní fikcí a naopak všechny interaktivní fikce nejsou hrami (různé typy textových her bez herních překážek). Stejně tak mohou existovat hry, které nejsou participativními příběhy (především abstraktní logické hry), protože neposkytují dostatečný prostor pro rozvinutí alespoň narativu samotným konzumentem.

Vyřazuje ze svého pojetí participativních příběhů tu část Aarsethova pojmu cybertext, která se týká např. automatických počítačových generátorů příběhů, protože ty také nevyžadují přítomnost „publika“²⁴.

I proto se těmito generátory nebudeme v této práci zabývat. Na druhou stranu některé texty, které Gander považuje za interaktivní, ale neherní v práci zahrnuty jsou. To souvisí právě s provázáním s literárním narativem, protože zapadá do kategorizace,

22 TAMTÉŽ, str. 59.

23 TAMTÉŽ, str. 60 – 63.

24 TAMTÉŽ, str. 65.

kteřou definujeme dále v práci. Tato práce, co se počítačově-herní stránky týče, se nejvíce shoduje právě s Ganderovým pojetím participativních příběhů jako celku (ačkoliv digitálně realizovaných), ne pouze počítačových her.

Vyvstává nám potom jedna otázka, kterou jsme již naznačili: Co to vůbec znamená participovat v příběhu? Gander sám tuto otázku řeší a definuje participativnost následovně:

*Participating in a story means perceiving at least two different potential event sequences of a story, and causing one of them to occur by controlling the actions of an agent in the story*²⁵.

Potřeba je ještě zdůraznit, že činitelem (agentem) v příběhu rozumí Gander část fikčního světa, kterou ovládá publikum, v některých případech potom může být nazýván „hráčskou postavou“ (player character)²⁶. Z toho dále vychází jeho definice samotných participativních příběhů, jimiž rozumí „a physical system separate from the audience allowing participation in a fictive story“²⁷.

Zároveň je třeba zmínit i jiný náhled na věc, a to Crawfordův. Ten totiž ještě rozvádí myšlenku, kterou jsme naznačili už u Juula – a to, že interaktivita a vyprávění nejdou dohromady. To Crawford na jednu stranu potvrzuje, na druhou stranu přináší vlastní představu o tom, jak by mělo vypadat „interactive storytelling“. V tomto interaktivním vyprávění podle Crawforda: „The player should be faced with decisions that are dramatically significant, balanced, and frequent“²⁸. „Musí být častá, dostatečně významná pro hráče, ale menší a ne s příliš velkým dopadem.“

25 „Participace v příběhu znamená vnímání minimálně dvou různých potenciálních sekvencí událostí v příběhu a způsobují, že jedna z nich se vyskytuje na základě kontrolování akcí činitele v příběhu.“ TAMTÉŽ, str. 79.

26 TAMTÉŽ.

27 TAMTÉŽ, str. 81. „fyzický systém oddělený od publika, který umožňuje participaci ve fikčním příběhu.“

28 CRAWFORD. San Francisco, 2013. „By měl hráč být vystaven dramaticky významným, vyváženým a častým rozhodnutím.“

Autor tedy může provádět svůj autorský záměr, ale zároveň musí hráči dát dostatečnou možnost ovlivnit fikční svět. Na druhou stranu Crawford říká, že žádná „hra“ podle něj tyto požadavky nesplňuje. Proč zde máme slovo „hra“ v uvozovkách? Jednak je potřeba myslet na to, že i my jsme si složitě definovali, co přesně je naším objektem zájmu na digitální straně. Druhým faktem je, že opravdu vztah narativu a interaktivity je stále velmi složitý a hry jsou spíše médiem než formou pro to, co Crawford požaduje.

Hry s příběhy jednoduše pro Crawforda nejsou dostatečně naplňujícími, stále příliš oddělují narativ a interaktivitu. Jak by si představoval toto interaktivní vyprávění? Jedna věc je, že by měla spíše vytvářet variace kolem jednoho centrálního tématu než zpracovávat velký příběh, tedy dává příklad pojetí romane typu Romea a Julie, tedy mladých milenců uvězněných v rodinném konfliktu. V jeho pojetí by mohly nastat nejrůznější možnosti průběhu i vyústění, ale potom nastává otázka, jaká konkrétně by byla tato rozhodnutí?

Popisuje je na základě sloves, která popisují různé běžné interpersonální interakce:

- vyznat city k jiným,
- popsat vztahy třetí osoby k jiné,
- zdůraznit události, které ukazují osobnostní charakteristiky či pocity,
- lhát o takových událostech,
- odhalovat tajemství o takových událostech,
- odporovat či zpochybňovat výroky pronesené druhou osobou²⁹.

Na vyšší úrovni jsou potom zmiňovány: dohody, sliby, výhrůžky a požadavky. Pokud to vezmeme kolem a kolem, Crawford se snaží představovat svoje řešení toho, co naznačovala už Murrayová – najít dostatečně konvenční řešení pro zachycení co největšího spektra lidského chování. Sám autor říká, že ještě nedošlo k jeho realizaci. Ano, v plné míře ne, ale na druhou stranu je očividné, že mnohé RPG hry se tomuto ideálu blíží, jen

²⁹ TAMTÉŽ.

mají něco, co Crawfordovi vlastně překáží – klasický příběh.

Nám to na druhou stranu přináší lepší možnost, jak porovnávat literaturu a hry. Zachycujeme současný stav a rozhodně tato práce nemá za cíl předvídat budoucnost. Co je možná ještě více přínosné, ale je to, že Crawfordův náhled zdůrazňuje, proč vlastně v akademickém prostředí vzniká rozpor mezi dvěma základními náhledy na hry – naratologickým a ludologickým. Pro účely naší práce není potřeba ukazovat si tento problém příliš do hloubky, na druhou stranu jeho opomenutí by bylo ještě větší chybou.

Crawford vlastně přináší svou představu o tom, jak by ludologie a naratologie fungovaly ve společné symbióze. Naopak ukazuje, že ve většinové herní produkci to tak není. Na úvod bychom si měli říct, co to ludologie vůbec je. Ludologii definuje Frasca jako vědeckou „disciplínu, která studuje hry a herní aktivity³⁰.“ A jak už říká jednou zmiňovaný Aarseth: „To claim that there is no difference between games and narratives is to ignore essential qualities of both categories³¹.“ Zároveň ale poznamenává, že tato hranice není vždy ostrá a často se překrývá.

Přesto nastal velký rozpor (v nějaké formě ho zmiňujeme u všech autorů, kterými jsme se zabývali), protože máme jak hry bez narativu, tak digitálně realizované narativy, které neposkytují herní překážky, tedy vlastně nejsou hrami. Tento velký rozpor vede i ke vzniku pojmů jako „ludonarrative dissonance“, který byl poprvé použit Clintem Hockingem na jeho blogu³².

Hocking představuje koncept, kdy u jím dávaného příkladu hry *Bioshock* vzniká rozpor mezi tím, o čem je herní stránka věci a o čem je příběh jako takový. Ale těžko hledat rovnováhu tam, kde se teprve vytváří. Rozhodně se ocitáme v době, kdy nebudeme

30 FRASCA, Gonzalo. *Ludology meets naratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*. Dostupné online: <<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>> [cit. 22. 6. 2015].

31 AARSETH. Baltimore, 1997. str. 5. „Tvrdit, že neexistuje rozdíl mezi hrami a narativy je pohrdáním základními charakteristikami obojího.“

32 HOCKING, Clint. *Ludonarrative dissonance in Bioshock*. Dostupné online: <http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html> [cit. 22. 6. 2015].

hrát hry s příběhy, ale více či méně interaktivní vyprávění, zatím se jedná stále jen o ideál. A přestože se i akademické spory v tomto ohledu trochu uklidnily, úplný smír nastane až tehdy, kdy se objeví skutečný příklad toho, kdy herní a narativní stránka jdou ruku v ruce. A možné je, že už existuje, jen jsme si ho ještě nevšimli.

Každopádně my se budeme zabývat tím, jak situace vypadá v současnosti, budeme zkoumat současný dostupný materiál, a to především z naratologického komparativního hlediska. Ano, herní narativ se určitě bude vyvíjet k plnému využití svého potenciálu, ale prozatím přebírá vzorce jiné, navíc již plně prozkoumané.

2.2. „Multiformní příběhy“

Definovali jsme si tedy některé odlišnosti her jako narativního média a nyní si ukážeme, jak na něj reagovala literatura. Stačí středoškolské vzdělání, aby si člověk uvědomil, že jedna ze zásadních charakteristik literatury 20. století, jsou pokusy o nalezení hranice možností literárního média.

Bína podrobněji poznamenává, že umělecká literatura minulého století dává důraz na otevřenost a nedourčenost promluv sdělení. Přičemž vychází z Joyceovy (Ecovy) filozofie „work in progress“ či „otevřeného díla“, která se zakládá na chaosu sémantické nedourčitelnosti slovesných kreací v textu, jež způsobuje mnohost jeho interpretací. Navíc se podrývavé, dekonstrukční čtení, které jde proti autorským záměrům, stalo dominující tendencí v literárně-teoretickém myšlení.

Přičemž literatura prozkoumává tyto možnosti, ale dříve nebo později musí narazit na „skleněnou stěnu média.“ Literatura chce mít dominujícího, aktivního recipienta, ale na rozdíl od her nemá možnost svému adresátovi poskytnout takové možnosti³³.

Murrayová jde dokonce tak daleko, že tvrdí, že i před vznikem filmu vznikaly v literatuře prostředky, které později filmová řeč využila. Poukazuje na několik příkladů:

33 BÍNA. České Budějovice, 2012. str. 52 – 53.

u Brontëové se podle ní objevují tzv. flashbacks, u Dickense se kříží jednotlivé příběhy a Tolstoj pro změnu vytváří panoramata bitvy, která přecházejí v detaily na jednotlivé vojáky³⁴. (A rozhodně není bez zajímavosti, že ovlivňováním literárního vyprávění filmem v našem prostředí se už ve 30. letech zabýval Mukařovský³⁵.) A podobný proces podle ní proběhl (a asi můžeme říct, že i probíhá) směrem k interaktivnímu narativu.

Sama tento vývojový stupeň nazývá „multiformními příběhy“ (v originále „multiform stories“), přičemž ho definuje jako „...a written or dramatic narrative that presents a single situation or plotline in multiple versions, versions that would be mutually exclusive in our ordinary experience³⁶.“

Čas v těchto příbězích přestává být absolutní a jednotný, ale stává se sítí, ve které jsou vidět všechny možnosti³⁷. Což do jisté míry napovídá, že se bude realizovat především v žánru science fiction, ale jak si ukážeme později, rozhodně to neplatí bez výhrady.

A jak vlastně mohou podobné příběhy vypadat? Často jsou hlavní postavy mimo veškeré dění a jen přihlížejí různým realizacím stejného děje. Může se měnit samotná postava a prostředí zůstávat stejné či přesně naopak. Vlastně jde zjednodušeně jen o zobrazení našeho běžného přemýšlení, kdy si snažíme v mysli zobrazit možnosti průběhu dané situace, ale na rozdíl od běžného života v multiformních příbězích se opravdu odehrají. Druhá možnost je, že vidíme stejné události z pohledu různých osob/stran.

Je samozřejmě otázka, proč podobná díla začala ve dvacátém století vznikat. Na jednu stranu tu máme to zmiňované zkoušení hranic média, ale nesmíme zapomínat ani na změnu v lidském přemýšlení jako takovém, která byla způsobena především Einsteinovou teorií relativity, jež způsobila proměnu vnímání světa jako místa složeného z paralelních

34 MURRAY. Cambridge, 1997. str. 29.

35 PRAKS. Půhonice, 2011. str. 18.

36 „...psaný či dramatizovaný narativ, který ukazuje jednu situaci či zápletku v několika verzích, verzích, které jsou za našich běžných zkušeností stejnou měrou exkluzivní“ MURRAY. Cambridge, 1997. str. 30.

37 TAMTÉŽ, str. 31.

možností³⁸.

Musíme opět zopakovat, že během 20. století se možnosti realizace narativu rozšířily do většího spektra médií, a posléze od sedmdesátých let i do videoher, což vedlo i k vzniku samotné naratologie. Těžko říct, možná jde jen o to zapojit a zaktivizovat čtenáře, ale přece jen knihy, pokud by nenabývaly mamutích rozměrů, jen těžko zvládnou zobrazovat tolik možností jako jakékoliv virtuální prostředí, o čemž svědčí i některé pokusy o přenesení herní interaktivity do knih. O tom ovšem až později.

Příklady

Sama Murrayová přináší mnohé příklady těchto multiformních příběhů. Na některé z nich se podíváme, ale posléze se zaměříme i na některé jiné. Jak již bylo naznačeno, autorka se ve svých příkladech soustředí především na literaturu science fiction, ale ne všechny příklady z tohoto žánru musí být.

Základní je podle Murrayové povídka *Zahrada, v které se cestičky rozvětvují* Jorge Luise Borgese³⁹. Tato krátká povídka ukazuje čas jako spletitou síť, ve které jsou vidět všechny možnosti.

Cchuej Pen kdysi dávno napsal knihu s názvem *Zahrada*, v které se cestičky rozvětvují. Penův potomek po mnoha generacích Jou Cun je potom německým špiónem, který má zabít Stephena Alberta, jenž je posedlý knihou, kterou napsal Cunův předek. Zde vzniká spletitá situace, kdy i sám Albert ukazuje Cunovi různé možné důsledky jejich setkání právě na základě dílajeho předka. Tím se nám ukazují možné posloupnosti následujících událostí.

38 TAMTÉŽ, str. 30 – 38.

39 BORGES, Jorge Luis. *Zahrada, v které se cestičky rozvětvují*. IN: BORGES, Jorge Luis. *Fikce: Alef*. Praha: Argo, 2009, 384 s. ISBN 978-80-257-0146-1. str. 89 – 105.

Dalším zajímavým faktorem je proměna samotné postavy. Přínosným může být příklad románu P. K. Dicka *Sluneční loterie*⁴⁰, protože ten přináší motiv, který je ekvivalentem herního vstupování do postavy.

V tomto románu se vyskytuje synteticky vytvořená bytost, která má mít pro splnění svého úkolu (zabití nově vylosovaného vůdce společnosti) co nejproměnlivější osobnost. Proto je vytvořena bez charakteru a pomocí složitého zařízení a náhodného algoritmu se v jejím ovládní střídají různí další lidé.

Obecně se dá říct, že pro Dicka je vzhledem k jeho psychickým problémům (diagnostikovaná schizofrenie) a jejich řešení na základě drog, jistá nejistota ve většině jeho postav typická, ale zde se asi nejvíce blíží našemu zájmu. A posun od virtuálních světů vyvolávaných drogami k virtuálním světům počítačovým měl prohlásit za cestu v 90. letech i mluvčí hnutí hippies Timothy Leary⁴¹.

A abychom se podívali někam jinam jak žánrově, tak místně, zaměříme se nyní na jinou možnost realizace multiforních příběhů, a to konkrétně náhled na stejné události různými postavami. (Murrayová uvádí jiný příklad – Pavičův román *Chazarský slovník*, ale na ten bychom se zaměřili v jiné části práce.) Zde bychom mohli velmi snadno najít příklad v české kanonické literatuře – Čapkova *Hordubala a Povětroně*⁴².

Každá z těchto novel přináší trochu jiný náhled na tuto problematiku. Pokud v *Hordubalovi* máme i náhled osoby, které se události nezbytně týkají, tak v *Povětroně* autor přináší jen několik indicií, ze kterých si posléze jednotlivé postavy vytvářejí svou vlastní interpretaci událostí. *Hordubal* naráží na různé náhledy v běžných životních situacích to, že co se nám první pohled zdá jasné, se s dalšími náhledy spíše komplikuje.

40 DICK, Philip K. *Sluneční loterie*. Vyd. 1. Plzeň: Laser, 1999, 215 s. Edice SF. ISBN 80-7193-064-4.

41 PRAKS. Průhonice, 2011. str. 30.

42 ČAPEK, Karel. *Hordubal* a ČAPEK, Karel. *Povětroně*. IN: ČAPEK, Karel. *Hordubal – Povětroně – Obyčejný život*. Praha: Československý spisovatel, 1965, 360 s.

Povětroň už vlastně komentuje tvůrčí proces jako takový (a toto je rozhodně důležitý podtyp multiformního příběhu, který zmiňuje i sama Murrayová). V tom vlastně můžeme vidět důvody toho, proč na závěr Čapek dává za pravdu básníkovi (přes mnohé i v běžné školní výuce šířené mýty). Tedy opět se dostáváme k tomu, že literatura se vzhledem k rostoucí konkurenci v narativním prostoru snaží sama přicházet na svá pravidla, ale zároveň zkoušet jejich možnosti, což se se vznikem jiných narativních médií jen posílí.

III. Vztah mezi literárním a herním narativem

O tom, že se hry a literatura ovlivňují tematicky, rozhodně není pochyb, ale v předchozí kapitole jsme se i snažili dokázat, že jistá snaha o přizpůsobení vyprávění herním možnostem přichází i z druhé strany. Nyní se totiž už budeme pohybovat ve vztazích jen oboustranně. Proto si nyní pojmenujeme a v základních obrysech ukážeme kategorie těchto vztahů a následně se jimi budeme zabývat podrobněji.

Přestože je v mnoha ohledech Praksova příručka *Computerová naratologie* minimálně diskutabilní (určitě se na problémy ještě dostane), nedá se zpochybnit, že právě jeho typologie herně-literárních vztahů je výborným odrazovým můstkem pro tuto práci.

A jaké dělení tedy máme? Praks vymezuje šest kategorií:

- 1) vliv genetický,
- 2) vliv strukturně analogický,
- 3) vliv funkční totožnosti,
- 4) vliv vzájemného kontextového působení,
- 5) vztah metatextový,
- 6) změny způsobené vzájemným ovlivňováním percepčních zájmů⁴³.

Vlivem genetickým rozumíme přímé ovlivnění jednoho média druhým, tedy především adaptace mezi médii. Vliv strukturně analogický pro nás bude asi nejzajímavější, protože se jedná o přenos technik mezi médii. Tedy zde se právě nejvíce projeví jednotlivé naratologické aspekty. Funkční totožnost se projevuje tam, kde se volí stejná či podobná forma vyjádření bez ohledu na médium samotné (např. dobrodružné hry/romány). Metatextové ovlivňování se projevuje na rovině jednotlivých mediálních žánrů, ne komunikátů. Čili bychom ho mohli chápat jako vytváření mezistupňů mezi oběma médii.

43 PRAKS. Průhonice, 2011. str. 23 – 26.

Na závěr si necháváme kontextové působení, protože to by se do jisté míry mohlo porovnávat s kategorií první, ovšem u tohoto druhu působení je důležitá obeznámenost se všemi formami obsahu, které jsou nutné/výhodné pro celkové pochopení, tedy znalost různých realizací jednoho fikčního světa. Ve vztahu genetickém se sice přizpůsobují možnostem média, ale snaží se co nejpřesněji zachytit tentýž příběh (viz dále). Při působení kontextovém se původní záměr rozšiřuje.

Na druhou stranu se kontextové působení podobá i kategorii poslední, tedy změnám způsobeným vzájemným ovlivňováním percepčních zájmů, jenže pokud je kontextové působení produkt, tak vzájemné ovlivňování má funkci dále působícího faktoru. Kontextové působení zajišťuje detailnější náhled v souladu s původním. Pokud jsou ovšem ovlivňovány naše percepční zájmy, mění se naše původní interpretace věci se znalostmi z jiné mediální realizace.

Na tomto místě je opravdu jen souhrn nejzákladnějších definic, na dalších stránkách se šířeji či úžeji budeme přímo zabývat tím, jak mohou být realizovány v obou médiích.

3.1. Vliv genetický

V této chvíli musíme upozornit na jedno z prvních úskalí Praksovy příručky. Jak již bylo řečeno, co se týče samotné charakterizace vztahů mezi literaturou a počítačovými hrami, je vhodným odrazovým můstkem, ale co se týká, samotného rozvinutí teorie tam je velmi slabá. Příklady dává pouze na ose literatura – počítačové hry, a k tomu navíc pouze v rámci genetického vztahu, který nám ovšem alespoň teoreticky přiblíží i v opačném směru, a to z důvodu, že je podle autora nejsnadněji doložitelný⁴⁴. Praks se tedy ve své publikaci zabývá jen videoherními adaptacemi literárních děl, bohužel nám už více nepřiblíží literární adaptace herních textů, kteréž v době vydání publikace existovaly.

44 TAMTÉŽ, str. 26.

Zajímavý a rozhodně podnětný je ovšem Praksův poznatek o samotném adaptování literatury pro herní potřeby: „*V případě převedení počítačové hry na literaturu a zpět se tedy nejedná o klasický přepis či adaptaci, ale o velmi pracné přepracování obsahů a narativních schémat do zcela odlišného média*⁴⁵.“ Tedy nejde jen o přenesení témat a motivů, ale herní adaptace se musí i vypořádat se „zobrazením nenapsaného“. Nejde jen o motivy jako takové, ale ty musí být doplněny o prvky z jiných rovin, především pak naratologických konstrukčních prvků. To už se ovšem dostáváme do kategorie následující.

Pokud bychom tedy Praksovy myšlenky zjednodušili, v případě herních adaptací literárních textů rozšiřujeme možnosti původního fikčního světa. Jednak do něj máme injektovány prvky z toho původního (Praks se dokonce nebojí označení „cizorodého“⁴⁶), ale zároveň v něm musí být prvky herní, které ho rozšiřují. Pokud tedy tuto myšlenku bereme do důsledku, znamená to, že literární adaptace videoher původní záměr naopak zužují.

A je to vlastně logické, protože realizací videoherního textu existuje nekonečné množství. Herní texty mají díky své interaktivitě a z ní vyplývající variantnosti potenciál vytvářet prakticky nevyčerpatelný počet textových realizací⁴⁷, kdežto literární text reprezentuje jen jednu z těchto realizací. Samozřejmě pokud se opravdu pohybujeme přímo v této kategorii, která by znamenala, že vezmeme videoherní zápletku (či osobní prožitek jednoho hráče) a zaznamenáme ji literárními prostředky. Tyto myšlenky vlastně přesně odpovídají jedné ze základních tezí Juulova článku.

Nyní je opět důležité tuto kategorii porovnat s dalšími, a to především kategorií vlivu vzájemného kontextového působení a kategorií změn způsobených vzájemným ovlivňováním percepčních zájmů. Protože je důležité odlišit, co patří do kategorie této a co do ostatních. Znovu je třeba zmínit, že v případě vlivu genetického nám jde o adaptaci z jednoho média do druhého. Musí se samozřejmě uzpůsobit možnostem jednoho nebo

45 TAMTÉŽ, str. 28.

46 TAMTÉŽ.

47 BÍNA. České Budějovice, 2012. str. 24.

druhého, ale základ je stále stejný, čili pro plné pochopení (se sémantickými odchylkami způsobenými adaptačním procesem) nemusí konzument znát druhou mediální realizaci.

U dalších dvou kategorií už je problematika poněkud složitější. Kontextové působení počítá se znalostí jednotlivých realizací, které vytvářejí společný obraz. U změn způsobených vzájemným ovlivňováním percepčních zájmů toto dokonce dochází tak daleko, že obraz, který byl vytvořen v rámci jedné mediální realizace, se s jinou mediální realizací zásadně mění.

Potom nastává otázka, na kolik je možno tyto kategorie separovat. Adaptace určitě může prohlubovat původní text, ne-li nám jako konzumentům ukázat náhled na věc, který zásadně mění výklad již známých událostí.

A pokud budeme tuto kategorii brát čistě v Praksově smyslu, tedy jako přímé adaptování mezi oběma médii, kam by patřily knihy/hry, které nějak tematizují druhé médium bez přímé návaznosti na konkrétní text? Pokud vytvářejí světy, které v rámci fikce prvního patří do média druhého, měli bychom je jasně zařadit do vztahu metatextového, protože se svými prostředky snaží zachycovat to druhé. Otázka je, jestli existují texty (ať už literární či herní), které tematizují druhé médium bez toho, aby vytvářely nějaký metatext. Žádné příklady ovšem nepřichází na mysl, pokud se ovšem objeví, bude potřeba je nějak zařadit.

Příklady

Na první pohled by se mohlo zdát, že vybrat příklady pro tento vztah bude celkem jednoduché, ale na druhou stranu je potřeba si uvědomit, že mnohá inspirace, která by se dala počítat do tohoto vztahu, prochází přes médium jiné. Především filmová zpracování knižních předloh vedou ke hrám, které zpracovávají stejnou zápletku. Potom je ovšem otázka, jestli se jim v této práci věnovat.

Domníváme se, že to není úplně vhodné. Proč? Protože pokud jsme již řekli, že převod do herního média je principiálně složitější než u jiných médií, můžeme prakticky automaticky počítat s tím, že adaptační proces procházející přes další médium původní sémantické pole textu ještě více pozmění.

Dalším faktorem zůstává, že často se těžko odlišuje, co je přebíráno z původní knihy a co už pochází z filmové adaptace. Asi nejsložitější situace potom nastává u známých fikčních světů, dobrým příkladem je např. Tolkienův svět *Pána prstenů*. Jeho popularita je nezpochybnitelná, z čehož vyplývají mnohé hry, které jsou zasazeny právě do tohoto fantasy světa. Oblíbenost ještě více vzrostla po uvedení filmových adaptací v režii Petera Jacksona.

A tady nastává poněkud nepřehledná situace. Ve stejné době (přibližně mezi lety 2000 – 2005) měly dvě firmy práva na Tolkienův svět, ale jedna pouze na svět knižní (Vivendi, dnes součást Activision Blizzard) a druhá pouze na svět filmový (Electronic Arts). Vyhnout se filmovému světu s právy na knižní je ještě relativně jednoduché, ale kde přesně leží hranice mezi filmy a knihami, co autoři mohou ještě použít a co už ne, je velmi těžké říct. A to nemluvím o hrách, které z tohoto univerza vycházejí v současnosti (nejvíce signifikantní je nedávný *Shadow of Mordor*), navíc pod dohledem herní divize firmy, která filmové adaptace distribuovala, tedy Warner Bros. Situace kolem Tolkienova světa rozhodně je zajímavá, proto se dá doporučit přehledový článek Daniela Kremsera z časopisu Level⁴⁸.

Když už se v tomto univerzu pohybujeme, jeden příklad bychom si ukázat mohli, a to konkrétně hru *The Hobbit: The Prelude to The Lord of the Rings*⁴⁹ z roku 2003. Ta vlastně přináší naprosto archetypální (a tím pádem i ničím výjimečný) přenos knižní zápletky Tolkienova *Hobita*⁵⁰ do hry.

Pomocí krátkých a jednoduchých cutscén posouvá děj, který je v intencích původního díla (jen s přidáním několika vedlejších postav, které v původním díle nejsou), dál a některé výrazné pasáže z původního textu (např. střet Bilba s trolly v lese) přináší

48 KREMSER, Daniel. Prstenové hraní. *Level*. 2014, č. 246, s. 42 – 47.

49 The Fizz Factor (2003). *The Hobbit: The Prelude to The Lord of the Rings*. [Počítačová hra.] Sierra Entertainment a Vivendi Universal Games.

50 TOLKIEN, John Roald Ruel. *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky*. 3. vyd. (1. v MF). Praha: Mladá fronta, 1994, 256 s., barev. obr. příl. ISBN 80-204-0506-2.

jako samostatné hratelné úrovně. Zde také relativně funguje celková barevnost světa a cílení především na dětského hráče, protože původní kniha má k pohádkové poetice blízko, ale u předchozího titulu *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* to byl jeden z důvodů jeho negativního přijetí⁵¹.

Celkově se dá hodnotit, že pokud autoři hry jen převádějí knižní zápletku do herního média, nepřináší vlastně nic nového, spíše ji jen zjednoduší na nutné minimum, ale máme samozřejmě i výjimečné příklady. Za jeden z nich můžeme považovat i adventuru *I Have No Mouth, and I Must Scream*⁵² z roku 1995, která je inspirovaná stejnojmennou povídkou Harlana Ellisona⁵³ z roku 1967.

Jednak je výjimečná tím, že samotný autor povídky byl zapojen do tvůrčího procesu, a ačkoliv jeho vztah k počítačovým hrám (a počítačům jako takovým) nebyl příliš kladný (což je i tématem povídky), napsal velkou část herního scénáře, ačkoliv na psacím stroji⁵⁴. Není to rozhodně ojedinělý případ zapojení spisovatele do tvorby her, např. Tom Clancy (ten dokonce založil herní studio), Orson Scott Card či v našem prostředí Vlado Ríša, ale většinou se jedná jen o zpracování námětu. Málokdy se stane, aby spisovatel psal přímo herní scénář a navíc podle vlastního díla.

Druhá věc je, že hra nejen převádí děj povídky do hry, ale zároveň ho kontextově rozšiřuje (viz příslušná podkapitola) a dostatečně využívá možností média. Hra ještě více než povídka (i díky svému rozsahu) využívá námětu náhledu různých postav. A pokud původní dílo musí mít lineární průběh, tak jeho videoherní adaptace má čtyři různá vyústění.

Zde se tedy opět dostáváme k problému složitosti adaptování literatury ve hrách, kdy musí být dostatečně využívány možnosti média, aby byl zážitek dostatečně uspokojivý.

51 KREMSER. 2014. str. 45.

52 The Dreamers Guild (1995). *I Have No Mouth, and I Must Scream*. [Počítačová hra.] Cyberdreams.

53 ELLISON, Harlan. *Nemám ústa a musím křičet*. IN: *Hugo Story: oceněné povídky z let 1968-1969*. Vyd. tohoto souboru 1. Praha: Virgo, 1996, 326 s. ISBN 80-902108-2-1. str. 187 – 207.

54 DOBROVSKÝ, Pavel. Making of: I Have No Mouth and I Must Scream. *Level*. 2013, č. 232, s. 92 – 93.

Takže dobrá videoherní adaptace literárního textu nemůže už z podstaty věci zůstat pouze u genetického vztahu, který je pro hru omezující.

Na druhou stranu, pokud se adaptuje videoherní děj do literatury, často se odhalí jeho přílišná jednoduchost a jednoznačnost oproti literárním zápletkám. Ukazuje se to i u filmových adaptací, kdy tvůrci jednoduše nemají tolik materiálu, se kterým by mohli pracovat. Dá se pak říct, že vlastně není na škodu, že v našem prostředí se s podobnými knihami ani nesetkáváme. Ty, které vycházejí, většinou patří do vztahu kontextového, ale o tom až později.

3.2. Vliv strukturně analogický

V následující nejrozsáhlejší podkapitole se podíváme na vliv strukturně analogický. Jak už bylo řečeno v souhrnu dříve v kapitole, pokud vliv genetický přenáší obsah mezi médii, vliv strukturně analogický přenáší formy mezi médii. Než si tedy konkrétně porovnáme strukturní prvky narativu literatury a počítačových her, musíme se podívat, jaké tyto strukturní prvky vůbec jsou.

V tomto případě se zaměříme především na narativní strukturní prvky literatury, ačkoliv jsme dříve podobnou chybu vyčítali jiným autorům, ale musíme porovnávat tímto směrem z několika důvodů. Kvůli linearitě a neinteraktivitě můžeme říct, že literární narativ je ve svých složkách jednoznačnější. Na druhou stranu je také pravda, že je jasně etablovaný a lépe strukturálně prozkoumaný. Proto je pro nás vhodný jako výchozí bod ve své jasné struktuře, kterou můžeme sledovat a následně uvažovat nad tím, jak se odráží v narativu participativních příběhů.

Pokud se zaměříme na strukturu narativu (vyprávění) v literatuře, z čeho se skládá? V tomto ohledu se obrátíme na příručku *Naratologie. Strukturální analýza vyprávění*⁵⁵, která na základě předchozího výzkumu v oboru rozlišuje dvě základní dimenze

55 KUBÍČEK, Tomáš, HRABAL, Jiří a BÍLEK, Petr A. *Naratologie: strukturální analýza vyprávění*. Praha: Dauphin, 2013, 247 s. ISBN 9788072725946.

narativu:příběh a narativní diskurz. Vyprávění jako takové je vlastně způsob organizace, příběh je to, co je vyprávěno⁵⁶, a diskurz představuje způsob realizace příběhu⁵⁷.

Tyto základní dimenze se potom rozdělují na jednotlivé prvky – v příběhu můžeme pozorovat jednotlivé události, postavy a zachycovat prostor příběhu. Narativní diskurz potom pro změnu zaznamenává čas vyprávění, vypravěče a fokalizaci vyprávění.

Asi není potřeba většinu těchto pojmů přibližovat (určitě se na ně dále dostane), co stojí za přiblížením, je tzv. fokalizace. Ta byla definována Gérardem Genettem (jedním ze zakladatelů oboru) jako výběr či omezení narativní informace. Vnímající subjekt totiž omezuje narativní informace svými kognitivními schopnostmi⁵⁸.

S tím souvisí i poslední faktor, který jsme zatím trochu opomíjeli – empirický čtenář. Ale jak už bylo řečeno, pokud se literatura snaží v poslední době o to dát mu prostor, tak u počítačových her se dá s nadsázkou říct, že empirický hráč je pánem situace, který je v mnohých případech ve své interakci s fikčním světem často jen málo omezován. Opět je potřeba zmínit, že k dokonalému využití možností média má vše ještě daleko.

Na první pohled je jasné, že už z povahy média budou spíše počítačové hry sdílet strukturální podobnosti s jinými médii – ať už filmem či divadlem. V některých částech určitě budeme hledat styčné body spíše tímto směrem, protože tak už je to v médiu nastaveno, ale naším hlavním cílem je hledat možnosti, kdy se obě média přes svou odlišnost mohou přibližovat i strukturálně. Samozřejmě existují participativní příběhy, které se už ze své podstaty blíží literárnímu narativu více než jiné (např. i na dalších stránkách zmiňovaná interaktivní fikce), ale ukážeme si, že i v těch, které jsou především audiovizuální, jsou možnosti, jak se literatuře přiblížit.

56 TAMTÉŽ, str. 33.

57 TAMTÉŽ, str. 103.

58 TAMTÉŽ, str. 149.

3.2.1. Příběh

Jak už bylo řečeno, příběh je to, co je vyprávěno. V základu se jedná o osu kauzální a časové organizace dynamických a statických událostí a jejich nositelů (postav). Rekonstrukce této osy probíhá prostřednictvím odpovědi na otázku: A co bylo potom? Pro naše vnímání tedy není důležitá jen samotná časová souslednost, ale i kauzální rámec (od příčiny k důsledku), díky kterému jednotlivé události interpretujeme.

V naratologické tradici se setkáváme i s jinými označeními jako fabule (ruský formalismus), histoire (francouzský strukturalismus), story (Chatman, Rimmon-Kenanová a vlastně veškeré následné zkoumání herního narativu), narrated (Prince) či geschichte (Schmid)⁵⁹.

Zdaleka ne všechny hry jsou narativní (ačkoliv bychom mohli protiargumentovat Juulovou hypotézou, že každá hra má alespoň narativní úvod a pozadí zápletky), to ovšem vůči literatuře vlastně také není nic výjimečného. Budeme tedy na následujících stránkách porovnávat především narativní literaturu a participativní příběhy.

3.2.1.1. Událost

V některých naratologických pracích je událost synonymicky ztotožňována s pojmem motiv, ale pokud je událost nejmenší stavební jednotkou příběhu, motiv je nejmenší stavební jednotkou tematické výstavby. Událost je úzce propojena s postavou a jejím jednáním, kdežto téma není totéž co jednání, a proto má motiv daleko větší dosah.

Pokud bychom si měli událost definovat, můžeme použít definici Lotmanovu, kdy se jedná o přemístění osoby přes hranice určitého sémantického pole, tedy odchylku od normy. Základní tedy pro událost je nějaká změna stavu, ale zároveň tato změna stavu musí nějak změnit narativní svět.

59 TAMTÉŽ, str. 33.

Wolf Schmid potom navrhuje, aby události plnily alespoň dvě podmínky – faktičnost (reálnost) události a její rezultatívou. Událost tedy musí v rámci fikčního světa a jeho možností proběhnout (ne se např. odehrát ve snech postavy) a zároveň svou rezultatívou posunovat děj.

Schmid dále určuje význam události pro fikční svět na základě pětice příznaků:

- 1) Relevance události v rámci příběhu – Událost může mít funkci charakterizační nebo přímý vliv na příběh. Případně obě najednou.
- 2) Neočekávanost události – V rámci logiky fikčního světa mají události různou úroveň očekávanosti.
- 3) Konsekutiva (účinnost změny) – Některé události mohou mít vliv pouze na jednající postavy, jiné mohou změnit celý narativní svět.
- 4) Nevratnost (ireverzibilita) – Události vytvářejí efekt domina či sněhové koule a rozpohybují nebo určují další vývoj příběhu.
- 5) Neopakovatelnost – Ač například fikční svět získává nějakou cyklizaci svého času, žádná událost se neopakuje úplně přesně, ale získává různé variace téhož děje⁶⁰.

Pokud bychom se nyní měli zaměřit na tyto příznaky z hlediska našeho srovnání, myslíme, že můžeme jasně říct, kde leží největší rozdíly a kde se naopak v tomto ohledu narativ v literatuře a počítačových hrách neliší.

Ten největší rozdíl opět leží v tom, co dělá z videoher videohry – interaktivitě a nelinearitě. Pokud totiž autoři hry nechají hráči prostor k tomu, aby jednoho z účastníků děje ovládal, může se stát, že se událost, která je v jedné realizované větvi příběhu nevratná, naprosto změní. Hráč své rozhodnutí jednoduše změní a navrátí. Ale na druhou stranu, pokud už si nějakou větev vybere, nevyhnutelně to s sebou nese následky, které už ireverzibilní jsou.

60 TAMTÉŽ, str. 41 – 45.

Jinak se dá říct, že v první třech příznacích se události v obou médiích příliš neliší, ale zajímavý je určitě příznak poslední, který se opět stává pro hry velmi specifickým. Protože pokud je příběh jako takový v základních událostech stejný, stejně přicházejí různé detailní okolnosti, které zážitek každého jednoho hráče činí naprosto unikátním. Literatura nám k tomuto dává prostor jen interpretací jednotlivých událostí.

To se nám ještě více ukáže na dalším možném dělení, a to klasifikaci Rolanda Barthesa, který události podle důležitosti rozděluje na jádrové, tedy ty, jež jsou důležité pro konstituování příběhu, a satelitní, které mohou být z příběhu vypuštěny, aniž by se změnil (ovšem měnilo by se vyprávění jako celek)⁶¹. Je jasné, že v předchozím odstavci jsme se zmiňovali především o událostech satelitních, ale na druhou stranu je u her možnost, aby se i jádrové události větvily do dvou a více možností.

Příklady

Tím, že se nám mnohé charakteristiky událostí ve hrách shodují s literaturou, není třeba příliš je ukazovat na příkladech. Jedná se opravdu o základní budování narativu napříč médii a struktura těchto prvků je do značné míry podobná.

Spíš bude zajímavé zaměřit se na některé odlišné prvky – např. zmiňovanou literární ireverzibilitu událostí. Jak již bylo řečeno, pokud se hráči některá z jeho herních voleb nelíbí svým dalším vývojem, může své rozhodnutí změnit. Většina her umožňuje uložit aktuální stav a případně se vrátit, ale některé hry zpochybňují ireverzibilitu událostí už ve vlastní hratelnosti.

Nejvýraznějším příkladem z poslední doby je stále vycházející série adventur *Life Is Strange*⁶². Ta přináší mnohé prvky interaktivních filmů, ale zároveň si zakládá na exploraci prostředí a vysloveně adventurní interakci s ním (sbírání/používání předmětů), ale hlavně hráči umožňuje vracet čas, což hojně využívá.

61 TAMTÉŽ, str. 46 - 47.

62 Dontnod Entertainment (2015). *Life Is Strange*. [Počítačová hra.] Square Enix.

Hráč jistou chvíli po rozhodnutí může zvážit, zda nebude lepší, pokud rozhodnutí, ať už na úrovni jádrových či satelitních událostí, nezmění. Pokud uzná, že jeho volba nebyla právě nejlepší (či prostě správně nesplnil herní úkol), může se vrátit v čase a svá rozhodnutí upravit. Potom ovšem nastává rozpor s autorským záměrem, kdy ne vždy hra dává možnost takto s časem manipulovat a důsledek herních událostí pozměnit.

Např. herní hrdinka se baví se svým kamarádem, když tu ji napadne záporná postava. Než stihne jakkoliv protagonistce ublížit, její dávná přítelkyně ji odveze pryč autem. A tady nastává rozpor, protože mnozí by chtěli pomoci protagonistčinu kamarádovi, ale hra v tu chvíli jednoduše neumožní přetočení času. Čili ireverzibilita některých událostí je narušována, ale o to více překvapí, když to hra vzhledem k autorskému záměru nedovolí. Tedy dovolí ovlivnit různé události různé důležitosti, ale některé prostě ireverzibilní zůstávají.

Měli bychom poskytnout také drobný příklad toho, do jakých důsledků mohou dojít jednotlivé události ve hrách na základě své konsekvity či nevratnosti. Např. nedávný *Zaklínač 3*⁶³ poskytuje 36 různých vyústění svého děje. Nejdůležitější jsou osudy hlavních postav (Geralt a Ciri), kdy každá z nich má tři možnosti vyústění svého příběhu. Potom se objevuje ještě více než pět postav, jejichž osud se může podle hráčových rozhodnutí odlišovat. Kombinací těchto různých možností docházíme právě k číslu 36.

Ale samozřejmě nejenom statistiky jako takové jsou důležité a právě polský CD Projekt ukazuje asi největší odvahu v tom, kam větvení herních událostí může dojít. V druhém díle zaklínačské herní série⁶⁴ totiž dojde k tomu, že na základě hráčových rozhodnutí se naprosto odlišuje druhá třetina hry. Na první pohled by se mohlo zdát, že je to málo, ale na druhou stranu stále se ve velkých produkcích tvůrci drží spíše lineárnějšího příběhu s různě velkými odbočkami než opravdovu širokého větvení. Pro svou náročnost na vývoj takového větvení (ke kterému se ještě několikrát vrátíme) se to nejširší často objevuje v interaktivní fikci, protože tam není náročnost na vývoj taková jako u děl

63 CD Projekt (2015). *Zaklínač 3: Divoký hon*. [Počítačová hra.]

64 CD Projekt (2011). *Zaklínač 2: Vrahové kráľi*. [Počítačová hra.]

založených na audiovizualitě a vyšší míře interaktivity.

3.2.1.2. Postava

Přiblížili jsme si, že událost je nezbytně provázaná s postavou, proto bychom se nyní měli podívat právě na ni. Postavám v románu, pokud to tedy autor chce, můžeme na rozdíl od skutečných osobností dokonale porozumět. E. M. Forster tuto myšlenku formuloval ve své knize *Aspekty románu* z roku 1927, kde se snaží tematizovat náš až intimní kontakt s fiktivními postavami, které jsou v našich očích často skutečnější než reální lidé⁶⁵.

A pokud hry v něčem opravdu excelují, tak je to právě interakce s dalšími postavami. Příběhy ve hrách jako celek stále nejsou tak vyspělé jako v jiných médiích (nejen literatuře). Ale „život“ s postavami je něco, co se hrát povedlo výtečně už nesčetněkrát. Některé příklady si za chvíli ukážeme.

Proč v tomto směru hry tak excelují? Souvisí to právě s participativností, která i z obyčejných příběhů činí něco výjimečného kvůli tomu, že jsme jeho součástí. U postav jde o to, že máme pocit, že jsme s nimi prožili nějaké dobrodružství.

Výjimečné postavení potom ve hrách mají hlavní postavy. Teď nenarážíme na jejich postavení v konstelaci postav, ale o jejich dourčenosti. Protože u vedlejších postav platí vlastně totéž co u postav literárních: Pokud to autoři chtějí, mají možnost nám je naplno představit.

U hlavní postavy toto ve hrách není možné, protože hlavní postava je prakticky vždy postavou hráčskou a kolem ní se točí celý fikční svět. A ačkoliv může být více či méně definována autory, sám hráč si ji vždy dotváří. Neexistuje mnoho případů, kde by hráč ovládal vedlejší postavu a i ten, na který se podíváme, je spíše spekulativní a jedná se o vlastní interpretaci. V souvislosti s literaturou to není nic překvapivého, jen se vracíme

65 KUBÍČEK, HRABAL a BÍLEK. Praha, 2013. str. 57.

ke zmiňované myšlence „work in progress“ či „otevřeného díla“.

V této práci asi není za každou cenu potřeba zabývat se jednotlivými teoriemi funkce postavy, proto se spíše zaměříme na jeden aspekt postav, který se nám zajímavě mezi oběma médii prolíná a to z hlediska jejich výstavby (charakterizace).

Hodrová uvádí dva základní typy postav – postavy definice a postavy hypotézy. Definice jsou ty, které jsou textově uzavřeny a z hlediska příběhu jednájí předvídatelně, kdežto hypotézy mají nějaké tajemství, které jim umožňuje jednat neočekávaně, a nabízejí se variantním interpretacím⁶⁶.

Mohli bychom tedy uvažovat, že hráčské postavy, které mají možnost vlastního rozhodnutí, jsou i pro samotné autory jistou postavou hypotézou, a proto, aby se jejich tvůrčí úmysl úplně nerozpadl, musí omezit možnosti volby těchto postav. Na druhou stranu je pravda, že postavy se mohou chovat neočekávaně i v případě, kdy jsou dostatečně charakterizovány.

Proto bychom mohli používat jiná dělení postav podle jejich komplexnosti (jednoduché a komplexní), jejich vývoje (statické a dynamické), důležitosti (hlavní a vedlejší) či postavení v příběhu (kladné a záporné). Rozhodně debata o tomto dělení postav není bezpředmětná, ale pro nás bude stejně jako pro autory publikace zajímavější samotný proces charakterizace, na kterém si opět můžeme lépe ukázat shody i rozdíly v budování postav v obou médiích.

Charakterizaci v základu známe dvojího druhu: přímou a nepřímou. Přímou charakterizaci přináší přímo sám vypravěč příběhu, kdežto charakterizace nepřímá stojí na základech naratologického pojmu showing. Z toho vyplývá, že naopak přímou charakterizaci označujeme pojmem telling. Tato opozice je velmi zajímavá i právě z hlediska našeho srovnání, proto si nyní ukážeme, jak se projevuje na postavách, ale posléze se k ní ještě vrátíme.

66 TAMTÉŽ, str. 66 – 67.

Do nepřímé charakteristiky potom patří:

1) Jednání postavy –Postavy musí reagovat na situaci, do které jsou uvedeny, a právě podle toho je hodnotíme v rámci mimetické teorie: racionální versus iracionální jednání; jednání ve vlastní prospěch oproti jednání ve prospěch někoho jiného; odehrává se jednání v mysli postavy, nebo způsobuje proměnu fikčního světa⁶⁷.

Na první pohled opět můžeme vidět, že u vedlejších postav bude platit tento faktor vlastně úplně stejně jako u postav literárních, ale v rámci možností, které nám tvůrci hry dají, si naši hráčskou postavu v rámci těchto hodnotících hledisek můžeme dotvářet sami.

2) Promluva – Postava je samozřejmě charakterizována i na základě svých promluv. Nejde vlastně ani tak o to, co říká o sobě samé, ale o to, jak hodnotí ostatní postavy, prostředí příběhu či další elementy fikčního světa. Charakterizace tedy neprobíhá pouze na úrovni obsahu, ale i úrovni lexikální, stylistické či syntaktické⁶⁸.

Zde nastává u hráčských postav problém. Většina her už z hlediska tvůrčí ekonomie nemůže poskytovat velký prostor v charakterizaci promluv na základě jazykové stránky, ale pouze stránky obsahové (v jistých omezených případech se ale vyskytovat může). Navíc toto dotváření bude možnostmi herních voleb ještě více omezeno. Pokud v literatuře se prostředkem stává přímá řeč, polopřímá řeč, vnitřní monolog, popřípadě proud vědomí, ve hrách, jako médiu primárně audiovizuálním, se dostává do popředí přímá řeč se specifickým postavením dialogu. Proto by nebylo od věci se nyní na možnosti dialogu ve hrách podívat.

Pokud dialog v literatuře musí být z podstaty média lineární, videoherní tvůrci mají možnosti větší, proto si je nyní přiblížíme na základě článku Jarka Koláře z almanachu *Game Industry 2*⁶⁹, kde právě herní dialogy hierarchizuje. Základním pojmem se potom

67 TAMTÉŽ, str. 68.

68 TAMTÉŽ, str. 68 – 69.

69 KOLÁŘ, Jarek. *Jak psát interaktivní dialog*. IN: JIRKOVSKÝ, Jan a kol. *Game industry 2*. Praha: D.A.M.O., 2012. str. 143 – 158. ISBN 978-80-904387-3-6.

stává takzvaný interaktivní dialog, protože ten může uživatel/čtenář ovlivnit svými volbami. Samozřejmě i ve hrách existují lineární dialogy.

Interaktivita dialogů potom závisí na volbách, které má hráč k dispozici. V současné době stále nejsme ve stavu, abychom se mohli libovolně bavit s umělou inteligencí (ačkoliv různě úspěšné pokusy proběhly), musíme vybírat z možností, které nám překládají autoři. To už jsme naznačovali u promluv. A není ani tak důležitá samotná početnost voleb, ale jejich funkční důležitost.

Pokud bychom se měli vrátit ke Crawfordově definici interaktivity, interaktivní dialog je rozhovor hráče (resp. hráčovy postavy) s virtuální postavou, kde každý z účastníků střídavě poslouchá, přemýšlí a mluví. Jsou omezeny již samotným výběrem možností, ale to nutně neznamená, že by byly nekvalitní a z hráčova hlediska nezajímavé.

Ale proto, aby byly pro hráče zajímavé, musí být dobře napsány, takže pro mnohé hry je mnohem výhodnější mít sice lineární, ale kvalitní dialogy. Stejně tak je třeba brát v potaz ponoření do fikčního světa (immersion) a nepřerušovat plynulý průběh hraní (flow). Dá se tedy vysuzovat, že hry, které jsou založené na rychlém tempu, nebudou poskytovat v rámci své herní doby takové možnosti interaktivních dialogů. Spíše budou spoléhat na ty lineární, a ještě co nejkratší. To rozhodně ale neznamená, že naopak nemohou být hry, pro které jsou důležitější emoce, atmosféra a charaktery.

Pokud už ale tyto volby ve hrách jsou, musí mít odpovídající dopad na příběh jako celek (opět jasný odraz Crawfordovy filozofie). Hráč jasně musí vidět důsledky chování své herní postavy. A v rámci interpretování důsledků svých činů dotvářet samotnou její osobnost.

Zároveň ale nemusí jít jen o samotný výběr odpovědi, ale mohou v dialogu existovat i herní překážky. Pro zvýšení napětí např. může být omezen čas na samotnou odpověď/reakci či může existovat herní úkol založený na vybrání správné reakce na otázku, heslo...

Zatím jsme ale mluvili i o lineárním dialogu jako neinteraktivním, což ovšem neplatí vždy. I lineární dialog se může interaktivním stát, a dokonce má k tomu několik možných přístupů:

A) Dávkovaný rozhovor s nutnou interakcí – Rozhovor je svým průběhem lineární, ale hráč musí pro další rozvinutí dialogu přímo vykonat nějakou akci. Hra sama potom může určit, zda tuto herní akci bude vyžadovat, či zda hráč může z rozhovoru odejít.

B) Volný pohyb hráčovy postavy během dialogu – Hráč slyší lineární dialog, ale zároveň během něj může volně zkoumat okolní prostředí.

C) Limitovaný pohyb postavy a volná kamera – Hráčova postava může chodit v omezeném okruhu mluvčího či měnit záběr kamery.

D) Možnost změny pózy hráčovy postavy – Hráč sice nemůže přímo ovlivnit průběh dialogu, ale změnou svého fyzického postoje dotvářet svůj herní charakter.

E) Přeskakování částí – To je zajímavá možnost především pro hráče, pro které je daný dialog příliš rušivý v jejich herním zážitku.

Dalším typem herního dialogu je tzv. lineární přerušovaný, kdy hráč může v omezeném čase „skočit“ mluvčímu do řeči a získat tak více informací. Pokud to ovšem nestihne, dialog probíhá nerušeně dál ve své minimální verzi. Tato forma dialogů je typická především pro různé formy „interaktivních filmů.“

Méně dynamickou variantou než předchozí je lineární dialog s možností kladení otázek. Hráč klade doplňující otázky, ale dialog jako takový nemá vliv na následující děj, a proto jej můžeme považovat za lineární. Jak už ze zmíněného vyplývá, tyto dialogy budou typičtější pro žánry s menší mírou interaktivity, např. pro adventury.

To by byly lineární varianty interaktivního dialogu, nyní se posuňme dál. Větvený dialog s rozdílnými výsledky dává hráči možnost volby, která ovlivňuje výsledek rozhovoru. Tyto výsledky musí být diametrálně odlišné. Každá větev má z logiky věci naprosto unikátní obsah, čili i velmi krátký dialog může vhodně využívat encyklopedičnost digitálních textů.

Falešně větvený dialog se stejným koncem dává hráči pocit, že rozhovor ovlivňuje. Ve skutečnosti vede dialog autor jedním směrem. Výhodný je tam, kde výsledky rozhovoru nejsou diametrálně odlišné. Proč je vhodné tyto rozhovory používat? Na jednu stranu dávají možnost hráči hrát svou postavu, na druhou jsou z hlediska ekonomiky tvůrčího procesu pro autora výhodnější.

Další druh dialogu využívá jiného specifického rozměru digitálního média, a to procedurality. Procedurální dialog používá proměnné k tomu, aby ovlivnil část či výsledek dialogu, např. může sčítat dobré a špatné volby během nich. Posléze program hry automaticky spustí některý z výsledků na základě stavu proměnných hodnot. Proceduralita umožňuje dialog ve směru, který u jiných médií není možný.

Poslední variantou je různé typy těchto dialogů kombinovat, což dává neskutečné možnosti jejich realizace. Na druhou stranu styl rozhovorů musí být v rámci herního textu jednotný⁷⁰.

3) Vnější zjev – I fyziognomie a oblečení hrají důležitou roli v charakterizaci a hodnocení postav, často zastávají roli synekdochy. To platí naprosto stejně v literatuře i hrách, jen se opět liší prezentace těchto faktorů z povahy médií. Ale může v obou docházet k zdůraznění jednoho prvku vnějšího zjevu jako prostředku charakterizace. Jedním z těchto navenek působících faktorů může být i samotné jméno postavy, které může sloužit jako symbol⁷¹.

4) Sociální zařazení – Tato konvence, kterou používáme pro hodnocení postav aktuálního světa, může nacházet svůj význam i v prostředí fikčních světů. Postavení v sociálním systému se tedy může stávat jedním z klíčů k charakteru a k řízení čtenářských sympatií či antipatií⁷². Hry s tímto opět mohou pracovat ještě více do hloubky u hráčských postav, kdy některé nabízejí dokonce na začátku možnost definovat sociální prostředí, ze které vzešla právě ta jejich postava.

5) Prostředí – Pro nepřímé osvětlení charakteru může sloužit prostředí, které je pro postavu nějaký způsobem signifikantní. V čem v tomto ohledu asi nejvíce vynikají hry, je potom vztah postavy k ostatním postavám fikčního světa, protože hráč s nimi, na rozdíl od

70 TAMTÉŽ, str. 144 – 148.

71 KUBÍČEK, HRABAL a BÍLEK. Praha, 2013. str. 69 – 70.

72 TAMTÉŽ, str. 70.

literatury, může „přímo“ interagovat a tyto vztahy vytvářet/zavrhovat. Pro některé hry je to dokonce tak zásadní faktor, že jednotlivé hráčské zkušenosti se srovnávají na základě tohoto faktoru a ne celkové zápletky.

Příklady

Na herní trilogii *Mass Effect*⁷³ si můžeme ukázat hned několik jevů spojených s postavami. Některé faktory jsou spojeny už se samotnou tvorbou herní postavy – můžeme si vybrat její vzhled, dát jí jisté pozadí a to jak sociální, tak vojenské. Ačkoliv je určitě nutné poznamenat, že v této hře studia Bioware se tolik neprojevuje na příběhu jako takovém jako např. ve hrách stejného studia ze série *Dragon Age* (hlavně prvního dílu *Origins*).

Na druhou stranu je zajímavá už volba jména herní postavy, protože hra (na rozdíl od mnoha jiných ze stejného žánru) nedává možnost dát hráčské postavě libovolné jméno. Umožňuje měnit pouze to křestní. Jednak bychom mohli říct, že to svědčí tvůrčí ekonomii, o které jsme mluvili u dialogů, a je potřeba zdůraznit, že příjmení Shepard se stává symbolickým.

Toto jméno se totiž výslovností blíží anglickému slovu shepherd, tedy pastevec, ale i vůdce. A zde už se nám jasně ukazuje funkce postavy v příběhu, protože Shepard (či Shepardová) se svou posádkou má zajistit nejen přežití lidské rasy, ale i všech ostatních mimozemských druhů, které by se pokud možno měly spojit, pokud se chtějí vyhnout přicházející apokalypse. Tedy jasný symbol až biblického spasitele a i dále v práci si ukážeme, že *Mass Effect* spíše šikovně kombinuje starší motivy, než aby přinášel něco svébytně originálního.

Z jiného úhlu pohledu obecně hry studia Bioware vyčnívají především v jednom – práci s vedlejšími postavami. A *Mass Effect* je možná nejlepší příklad. Nejde jen o to, že RPG této společnosti dávají důraz na romantickou linku vytvářenou pro hlavní postavy

73 Bioware (2007 – 2012). *Mass Effect 1 – 3*. [Počítačová hra.] Electronic Arts.

(ME navíc vyvolal kontroverzi tím, že jako jedna z prvních AAA her dával možnost i homosexuálních vztahů), ale pomocí dávkovaných rozhovorů s nutnou interakcí dokonale rozvádí charaktery jednotlivých členů Shepardovy posádky. Hráč musí sám chtít tuto interakci s posádkou provádět, ale tato snaha je dostatečně bohatě odměňována, a to nejen příběhově, ale i herně. Ve druhém díle trilogie⁷⁴ totiž vytvoření vztahů s postavami přispívá k větší šanci na to, že vedlejší postavy tuto „sebevražednou misi“ přežijí.

Bylo již zmíněno, že hráčova postava je prakticky vždy, ať už je hráčem vytvořená či tvůrci daná, postavou hlavní – protagonistou. Ale máme tu jeden příklad, kde tento fakt je minimálně zpochybnitelný. Jedná se o hru dnes již zaniklého brněnského studia 2K *Czech Mafia II*⁷⁵.

Příběh vypráví o Vitu Scalettovi a Joe Barbarovi, kteří se pohybují po druhé světové válce mafiánským prostředím smyšleného východoamerického města Empire Bay. Hráč ovládá Vita, ale za hlavní postavu by se dal považovat spíše Joe. Proč?

Jednak ze samotného průběhu děje: Joe nejen přivede Vita k mafiánskému prostředí, ale i dále je tím, který rozhoduje, co se bude dělat. Hráčova postava nikdy, což je odlišnost právě od jiných her, nepřevzme vlastní iniciativu, vždy jde v závěsu svého přítele. A hlavně nejzásadnějším ukazatelem pro toto tvrzení je samotný konec herního příběhu.

Na jiném místě této práce mluvíme o tom, že sémanticky nejzatěžkanějšími místy příběhu jsou začátek a konec vyprávění. A proto právě konec by měl být znamením toho, že hlavní postavou není postava hráčská. Dají se dohledat názory, že někteří čekali otevření příběhu do druhé poloviny, ale to už z principu nemohlo přijít. Ano, Vitův příběh pokračuje dál, ale pro autory už není důležitý, protože s koncem vyprávění se uzavře příběh postavy hlavní – Joea. Tato interpretace není příliš častá, ale je to logické z jednoho prostého důvodu: Hráči nejsou zvyklí na to, že jejich postava není postavou hlavní.

74 Bioware (2010). *Mass Effect 2*. [Počítačová hra.] Electronic Arts.

75 2K Czech (2010). *Mafia II*. [Počítačová hra.] 2K Games.

3.2.1.3. Prostor

Prostředkem výstavby prostoru v textu se stávají slova, jazyková vyjádření a jejich organizace. Počítačové hry potom mohou používat i prostředky audiovizuální. V narativních textech potom odlišujeme dva typy prostoru – vyprávěný svět a strukturaci textu. Oba tyto prostředky potom pomáhají čtenáři/hráči v orientaci ve fikčním světě, ale zároveň ho obě média (jedno více a druhé méně) tímto vtahují do narativního aktu.

1) Vyprávěný svět

Literatura už z principu nemá takové možnosti zobrazování prostoru jako výtvarné umění a audiovizuální formy, přesto prostor patří k podstatným kategoriím narativních textů. Právě jeho zprostředkování slovem způsobuje, že prostor narativního světa literárního není natolik kompletní jako u obrazových médií. Narativní svět zahrnuje mnoho mezer a iluze celku vzniká z jednotlivých detailů⁷⁶. Na druhou stranu můžeme trochu paradoxně poznamenat, že právě počítačové hry používají k dotváření svého fikčního světa literární prostředky.

Obzvláště v rozsáhlejších RPG hrách, ale i některých akčních je využíváno různých forem literárních textů jako prostředku dotváření fikčního světa. Mluvíme teď především o metafikci v rámci těchto světů, která by mohla narušovat pocit flow ze hry. Proto se nemusí řešit pouze psaným textem, ale i tzv. audiology – tedy v podstatě krátkými kusy předčítaného (někdy až přímo dramatizovaného) textu, při kterém se ale hráč může přesouvat herním prostředím.

V literatuře tedy dotváříme fikční svět naší vlastní interpretací, protože v rámci svého uvažování si musíme doplnit celek vytvářený ze zmíněných detailů. Pokud ale v literatuře musí vznikat jasný rozpor mezi autorským záměrem a jednotlivou interpretací čtenáře, hra už ze svého principu počítá s dotvářením fikčního světa v součinnosti s hlavní postavou.

76 KUBÍČEK, HRABAL a BÍLEK. Praha, 2013. str. 78 – 83.

Potom vzniká druhý extrém a to ten, že většina herních světů stojí a padá s hlavní postavou. Jako kdyby část světa, ve které právě hráč není, umřela. Možná právě proto využívají hry tak často literárních prostředků, protože ty dávají hernímu narativu příznak komplexnosti a rozsáhlosti fikčního světa.

Pokud literatura využívá popisu a perspektivizace vyprávění jako prostředku přiblížení fikčního světa vnímajícímu subjektu, pak hra se svými možnostmi stát se jeho součástí dává mnohem větší možnosti „ohýbání“ fikčního světa k obrazu svému. Na druhou stranu prostředí jako takové je kvůli audiovizuální povaze média mnohem exaktnější, většinou není potřeba složitých kognitivních operací k vytvoření mentální mapy prostoru. Prozkoumatelnost prostředí potom dává možnost „dostat se světu pod kůži.“

Když nás hra i v otevřeném světě vede příliš za ruku, dává tím najevo, že simulace nebude natolik hluboká. Spíše se bude jednat o kulisy než o komplexní fikční svět. Zároveň jsou i možnosti, jak nás hra může mást svým prostředím a využívat ho tak k vyjádření svého záměru. Na příklady se podíváme.

Svou roli v definování literárního prostoru nesou i žánrové kódy. Na tento rozměr se zaměříme až ve vlivu funkční totožnosti, protože ten se zabývá stejným fungováním žánrů bez ohledu na médium.

V literatuře se může prostor lišit podle příslušnosti k uměleckému směru (např. romantická příroda) či k dobově akcentovanému tematickému plánu (např. prostředí továren, velkých staveb a kolchozů v budovatelských románech)⁷⁷. Z tohoto hlediska ovšem ještě asi nemůžeme příliš soudit, protože, jak už bylo několikrát řečeno, emancipace samotného jazyka her není natolik diferenciovaná.

Co ovšem u her můžeme posuzovat, je faktor, který se začíná projevovat u postmoderních narativních textů. To je pravděpodobnost fikčního světa, kdy mohou vznikat fyzikálně nemožné. Může také docházet k tematizování hranice mezi rovinou

77 TAMTÉŽ, str. 86.

vypravěče a rovinou postav⁷⁸. Obecně otázka vypravěče ve hrách je poněkud složitější a ještě se k ní vrátíme. Existují případy, kdy hra má jasně vyjádřeného vypravěče, který přímo interaguje s účastníky herního děje. Celkově už ale bylo poznamenáno, že herní prostor se především hýbe kolem samotné hráčovy postavy, a tedy prostor vypravěče je ve hrách velice omezen oproti vyprávěnému světu.

Bachtin potom přináší do teorie narativního prostoru jiný pojem, a to časoprostor – chronotop. Ten odráží aspekty spojené s prostorem a časem, které jsou typické pro určitou historickou fázi vývoje lidstva, na jejichž základě se rozvíjely odpovídající žánrové metody odrazu a uměleckých stránek skutečnosti⁷⁹.

Opět můžeme těžko soudit, zda se vnímání času a prostoru bude ve hrách zásadně měnit. Dá se předpokládat, že pokud se změní časoprostorové konvence v jiných médiích, posunou se stejně tak i ve hrách. Kde ovšem diferenciaci časoprostoru můžeme sledovat v digitálních textech už nyní, je ta podle žánrových konvencí, ačkoliv některé literární se nám skoro vůbec ve hrách neobjevují (např. biografický či autobiografický chronotop), které naopak realizovány být mohou, si ukážeme ve vztahu funkční totožnosti.

2) Strukturace textu

V strukturaci jde především o kompozici textu a orientaci v ní. V některých ohledech (např. dělení odstavců) je dokonce až exkluzivní v textech literárních, ale rozhodně to ani pro náš vztah mezi literaturou a počítačovými hrami neplatí stoprocentně.

Asi nejzatíženějšími místy z hlediska strukturace narativního textu je začátek a konec vyprávění. Na začátku je zaveden vypravěč, tedy strategie, kterou bude představován tento svět, ale zároveň jsou představeny základy fungování narativního prostoru (tedy pravděpodobnost zobrazených skutečností) a konstrukce vyprávěného světa. Nepředstavují nám jenom svět jako takový, ale při použití určitých konvencí ho i zařazují do kontextu vzniku literárního díla, či přímo zařazují k literárnímu směru či žánru.

78 TAMTÉŽ, str. 86 – 88.

79 TAMTÉŽ, str. 89 – 91.

V literatuře lze potom podle způsobu zahájení odlišovat čtyři typy vyprávění:

A) klasické realistické vyprávění s pečlivým vytvářením časových i dějových kulis příběhu,

B) vyprávění se začátkem uprostřed děje („in medias res“), vytvářející produktivní čtenářovu nejistotu, a tedy i vyšší angažovanost čtenáře k vyprávění,

C) na začátku vyprávění jsou umístěny události z pozdějších etap příběhu, či dokonce z jeho konce. Může k tomu docházet pro vytvoření myšlenky osudovosti, nevyhnutelnosti konce, či pro oslabení dějového napětí s důrazem naopak na napětí významové,

D) vyprávění s počáteční textovou pasáží, kterou bychom mohli označit za předmluvu či vstupní slovo. Tento text není součástí samotného příběhu, ale může sloužit jako prostředek autentifikace či zakládat hodnotový systém a pravidla vyprávění, tedy osvětlit jeho účel či založit rámcové vyprávění⁸⁰.

Můžeme říct, že ve hrách se bez pochyb vyskytuje druhý a třetí typ začátku herního příběhu. Realistické vyprávění není z hlediska stavby narativu příliš možné, na začátku bývá spíše použito až filmové zkratky a do fikčního světa jako takového pronikáme až postupem času. Zajímavá je ovšem otázka typu posledního.

Předmluva v literární formě jen těžko může ve hrách existovat. Jiná věc už ovšem je, že některé hry (stejně jako některé filmy) používají úvodního textu, který uvádí do fikčního světa. To už bychom za jistou formu předmluvy počítat mohli.

Ještě zajímavější postavení v této otázce budou mít tzv. tutoriály, u nichž můžeme použít český ekvivalent výukové mise. Jejich hlavním cílem (pokud se tedy ve hře vůbec vyskytují) je naučit hráče základním principům hry. Zároveň mohou již ukazovat atmosféru a fungování samotného fikčního světa, ne-li být dokonce už přímo úvodem do příběhu. Samozřejmě více oproštěné od příběhu jako takového budou ty výukové mise,

80 TAMTÉŽ, str. 91 – 96.

kteřé jsou volitelné, naopak ty, které jsou pro hráče povinné, už s jistotou budou alespoň naznačovat některé faktory fikčního světa.

Podobná klasifikace by se mohla použít i na konec. Např. na konec nemusí dát autor událost, která je chronologicky poslední, ale tu, která je důležitá pro interpretaci příběhu. V základu potom můžeme mluvit o konci otevřeném a uzavřeném. Uzavřený konec přináší uspokojení z jasného rozuzlení, pointy atd. Otevřený konec svou neuspokojivostí je pak součástí estetického účinku vyprávění a má podobný význam jako naplnění čtenářova očekávání⁸¹.

Většina počítačových her jde s chronologií příběhu (jen s občasnými analepsami či prolepsami), nenajdeme pravděpodobně mnoho herních příběhů, které spíše než událostí chronologicky poslední končí událostí interpretačně významnou. Přesto se ve hrách dají pozorovat jak konce uzavřené, tak konce otevřené. Nejzajímavější faktor herního vyprávění zůstává, že pokud začátků může u herního vyprávění být několik, hry často dávají důraz na mnohá vyústění děje. A to nejen v ohledu událostí jádrových, ale i událostí satelitních, které se ku příkladu týkají jen hráčova chování k jednotlivým postavám a jeho důsledků.

Hry jen těžko budou ke své strukturaci využívat rozdělování textu do odstavců či různých stupňů přehlednosti uspořádání vět. Budou-li využívat nějaké prostředky prostorového uspořádání, jež jsou zdrojem estetického účinku i významu textu, dají se očekávat spíše ty z vizuálních či audiovizuálních médií. Například využívání rozložení jednotlivých políček obrazu jako v komiksu se objevuje i ve videohrách. Nejvíce samozřejmě těch, které z komiksové estetiky vycházejí.

Příklady

Na prostředí ve hrách je většinou dáván důraz především kvůli audiovizuální stránce věci, málokdy dostává nějaký vyšší význam. Několik příkladů, kde ale prostředí

81 TAMTÉŽ, str. 96 – 97.

získává trochu výraznější interpretační pozici, si ukážeme. Na první pohled by se mohlo zdát, že hry dávají důraz na fotorealističnost, což by se i s větším prosazováním techniky fotogrammetrie např. ve hře *Vanishing of Ethan Carter*, mohlo jevit jako jediná možná cesta, ale to není pravda.

Hry využívají různých druhů grafických stylizací, ať už je to např. omezení palety barev (*Mirror's Edge*) či různé typy komiksové stylizace. Zde je asi nejzajímavější interaktivní detektivka *The Detail*, která nejen využívá komiksovou kresbu, ale pro zvyšování dramatickosti děje povedeně pracuje s rozložením jednotlivých obrazů jako na stránkách komiksu.

Stále mluvíme o prostorech, které jsou fyzikálně možné, ale ještě zajímavější jsou herní světy fyzikálně nemožné. Těch sice nemáme příliš, ale začínají se ve hrách objevovat. O *Stanley Parable*⁸² budeme mluvit ještě i na jiném místě této práce, ale ta mimo jiné přináší i fyzikálně nemožný prostor: Z klasické rovné chodby se můžeme dostat do uzavřené smyčky chodeb, nebo pokud se podíváme z jedné strany sloupu, můžeme vidět naprosto jinou část prostoru místnosti než z druhé strany atd. Co je na *Stanley Parable* nejpozoruhodnější (a proč se o ní zmiňujeme jinde), je, že prostor kolem nás přetváří vypravěč, který se nám snaží tu zlehčit, tu ztížit průchod herním prostorem.

Fyzikálně nemožné světy jsou potom paradoxně nyní v největší míře typické pro logické hry z pohledu první osoby. Vlnu různých napodobitelů spustila hra *Portal*, která nastartovala opravdovou revoluci v žánru logických her, kdy do jinak reálného prostředí přináší jednoduchý prvek zbraně spouštějící teleportační portály.

Pokud je hra kromě těchto portálů realistická, tak v dalších příspěvcích do žánru se prostředí stávalo čím dál nejvyzpytatelnějším a vrcholem všeho je hra *Antichamber*⁸³. Tato hra se snaží o něco podobného jako *Stanley Parable*. V předchozím případě toto probíhá jen v některých místech příběhu a navíc za vedení exaktního vypravěče, pro *Antichamber* je

82 Galactic Café (2013). *The Stanley Parable*. [Počítačová hra.]

83 BRUCE, Alexander (2013). *Antichamber*. [Počítačová hra.]

to základem hratelnosti, což činí toto úmyslně zmatečné prostředí základem autorského záměru.

Sami autoři ji označují za psychologickou explorativní hru, která se snaží rozbourat naše běžné vnímání světa, což se jim rozhodně daří. Bohužel to, co je na začátku osvěžující, se velmi rychle vyčerpá a zůstává spíš u příslibu. Jasnou inspirací pro *Antichamber* jsou obrazy M. C. Eschera a inspirace jeho nemožnými světy se povedla i dokonale – v mobilní hře *Monument Valley*⁸⁴. Drobně se odlišuje v náhledu na jednotlivé úrovně: Dostáváme se do oddáleného pohledu zvrchu, ale o to víc vynikne složitost a nereálnost prostorů, které jakoby vypadly z Escherových obrazů.

3.2.2. Narativní diskurz

Podívali jsme se na to, co se vypráví. Teď přejdeme k tomu, jakým způsobem se to vypráví. Diskurz, pokud bychom měli být exaktní, je způsob (textové, obrazové, verbální, pohybové, v případě her pak i zvukové a herní) realizace příběhu. Přičemž diskurzivní rovinu vyprávění budeme soudit na základě kategorie času, vypravěče a fokalizace.

3.2.2.1. Čas

Vrátíme-li se zpět k událostem, tak mezi nimi musí existovat časová souvztažnost. Ta vytváří posloupnost událostí, jinak by příběh neměl smysl. Proto je čas velmi důležitým faktorem posuzování příběhu.

V základu odlišujeme z naratologického hlediska dva časy – čas příběhu a čas vyprávění. Čas příběhu je čas probíhající ve fikčním světě, kdežto čas vyprávění je ten, kdy je nám příběh podán, tedy vlastně můžeme mluvit o čase diskurzu. Vztah obou časů je potom důležitý pro obě média.

Čím se čas zásadně liší, je jeho povaha. Ani čas příběhu ani čas vyprávění nemůžeme v literatuře považovat za exaktní. O čase vyprávění můžeme uvažovat jako o

84 Ustwo (2014). *Monument Valley*. [Hra pro mobilní telefony.]

rozsahu narativního textu. Někdy dochází ke ztotožňování času vyprávění s dobou, za kterou čtenář text přečte. To už vlastně ztrácíme ze zřetele samotný text a do popředí jdou spíše kognitivní schopnosti čtenáři.

Pro čas příběhu nám autor nám pouze dává vodítka, pomocí kterých si vytváříme vlastní časovou osu příběhu, časově si události porovnáváme atd⁸⁵. Hra oproti tomu má možnost, aby čas příběhu s časem vyprávění probíhal synchronně. To např. zdůrazňuje Praks především u simulačních her (ačkoliv používá odlišnou terminologii, kdy mluví o čase vyprávění a čase vyprávěném)⁸⁶. Nemluvě o tom, že někdy v literatuře dochází až k dekonstrukci času, oproti tomu hry jsou ve svém vyprávění v čase prakticky vždy exaktní.

Důležitý je také pojem tzv. narativní přítomnosti. V literatuře máme dvojí narativní přítomnost – příběhu a diskurzu. Příběh může být vyprávěn v gramatickém minulém čase (rozhodně ale nemusí), při čtení ho přesto vnímáme jako aktuálně nastávající⁸⁷. Ve hrách tím, že příběh přímo prožíváme, prakticky odpadá možnost použití gramatického minulého času, ale zároveň na druhou stranu, pokud je jasně etablovaný vypravěč, může se stát, že příběh dostává nějaký časový rámec, který jasně odliší čas příběhu a čas diskurzu. Tím, že většinou toto jasně etablováno nemáme, se čas příběhu a čas diskurzu často ztotožňuje (i kvůli dále zdůrazňované větší exaktnosti herního času), ale na druhou stranu to ani neznamená, že by tyto dva časy nemohly být odlišeny.

Obecně je potom časová výstavba založena na třech aspektech, které Gérard Genette definoval jako:

- 1) Posloupnosti

Události v příběhu mohou být v narativním textu podány chronologicky, ale i v rozporu s chronologickou posloupností. Achronologické uspořádání může zvyšovat

85 KUBÍČEK, HRABAL a BÍLEK. Praha, 2013. str. 104 – 106.

86 PRAKS. Půhonice, 2011. str. 59.

87 KUBÍČEK, HRABAL a BÍLEK. Praha, 2013. str. 106.

napětí, vyvolávat tajemství atd. Zároveň toto uspořádání může být vyžadováno žánrovými konvencemi.

Existují dva základní typy achronie – analepse a prolepse. Analepse (dříve též označována jako retrospekce) je náhlým obrácením se do minulosti, naopak prolepse se dívá do budoucnosti. Žádná událost nemůže být analepsí či prolepsí sama o sobě, pouze ve vztahu k jiným událostem.

Musíme mít nějaký výchozí narativ a k němu hledat případnou analepsi či prolepsi, ale identifikování výchozího narativu už je otázkou individuální interpretace, proto se může v jednotlivých případech lišit. Většinou je výchozí ta pasáž textu, která je nejrozsáhlejší, ale ani to nemusí platit bez výjimky. Těžko se tedy určují kritéria, podle kterých lze poznat/určit výchozí narativ, proto se musí přistupovat specificky ke stavbě konkrétního díla, ale opět narážíme na odlišnost jednotlivých interpretací⁸⁸.

Genette ještě dále typologizuje různé druhy analepse, ale to pro nás není příliš podstatné vzhledem k našemu zájmu i vzhledem k tomu, že Genette je pouze rozkládá na časovou osu, ale nepředstavuje funkce analepsí. Pokud totiž je určování výchozího narativu a analepsí/prolepsí velmi spleťtým úkolem v literatuře, ve hrách je situace mnohem jednodušší. Proč?

Zaprvé bychom neměli zapomínat na celkově větší (alespoň prozatím) jednoduhost a jednoznačnost herních zápletek, která je ovšem vynahrazována interaktivitou. Zadruhé již ze zmiňované exaktnější povahy času ve hrách se dá říct, že jasněji odlišíme, co je výchozí narativ a co analepse/prolepse.

V literatuře je složitější určovat výchozí narativ, u her se téměř stoprocentně můžeme spolehnout na pravidlo obsažnosti, tedy nejrozsáhlejší narativ považovat za výchozí. Navíc hra má další prostředky, jak analepse/prolepse zdůraznit – ať už se jedná o titulky v obraze či o použití různých barevných filtrů, tedy především prostředků filmových.

88 TAMTÉŽ, str. 108 – 111.

Obecně se dá potom říct, že u posloupností ve hrách je zajímavý faktor, že často stačí definovat jen nějaké počáteční a výsledné stavy a průběh jako takový už probíhá na základě interakce s herním světem, která je definována herními pravidly. Hráč se pak cyklicky pohybuje světem, je tedy brzděn na úrovni fabule, ale nadále funguje na úrovni syžetu. Na základě drobných iterativních událostí mění herní svět, který se z těchto schematických herních událostí odvíjí⁸⁹. K problematice toho, co z této úvahy Praksovi vyplývá, se ještě vrátíme.

2) Trvání

Dalším aspektem je trvání, relační kategorie, která poměřuje určitou dobu ve fikčním čase příběhu s rozsahem textu. V rámci příběhu může docházet k jeho zpomalení, či naopak zrychlení. Zpomalení nastává na základě segmentace událostí na co nejmenší vyjádřitelné události nebo vyjádření vnitřních pochodů postavy během určitého okamžiku apod. Zrychlení naopak probíhá tak, že je dlouhý časový úsek zhuštěn do výpovědi, která podává obecnou informaci o daném časovém období.

Jak už jsme si řekli, v literatuře je vlastně nemožné, aby se čas vyprávění naprosto shodoval s časem příběhu, protože podáváme o jakémkoliv konání pouze jazykový obraz⁹⁰. Oproti tomu hry možnost tohoto „neutrálního tempa vyprávění“ mají, protože zprostředkovávají vizuální obraz jednotlivých akcí. V literatuře je třeba normu pro toto neutrální tempo hledat individuálně, u her odpovídá viděnému.

To neznamená, že hry nepoužívají zrychlení či zpomalení, a to jak ve významu literárním, tedy že např. někdo podá jen základní zprávu o delším časovém úseku, ale opět i v zájmu hry jako takové je např. zpomalit okolí při herních akcích.

O tom svědčí i to, že hry mohou využívat všech pěti typů vztahu mezi časem příběhu a časem diskurzu, které vymezil Chatman:

A) shrnutí – čas diskurzu je kratší než čas příběhu,

89 PRAKS. Půhonice, 2011. str. 59 – 65.

90 KUBÍČEK, HRABAL a BÍLEK. Praha, 2013. str. 115 – 117.

- B) elipsa – čas diskurzu vůbec neprobíhá (tento vztah není pro trvání tak důležitý, poněvadž vyprávění už z principu musí být eliptické),
- C) scéna – čas diskurzu je roven času příběhu,
- D) protažení – čas diskurzu je delší než čas příběhu,
- E) pauza – čas příběhu vůbec neprobíhá⁹¹.

Specifické postavení má ve hrách scéna s již zmiňovaným důležitým postavením dialogu. Zde opět narážíme na románocentričnost některých pojetí naratologie, protože Hrabal mluví o dialogu jako o prvku dramatizačním, nikoliv narativním⁹². Dialog totiž je podle něj citovaná řeč, nikoliv vyprávění o událostech.

Rozdíl potom nastává v pauze, protože z literárního hlediska jsou za pauzu považovány popisné pasáže⁹³. Ty, kromě interaktivní fikce, se ve hrách nevyskytují, je potom otázka, zda můžeme něco považovat za pauzu ve vyprávění? To se vracíme k Praksově úvaze o brždění na úrovni fabule, ale fungování na úrovni syžetu. Ve hrách ale máme někdy pauzu pouze jako prostředek herní, kdy hráč má vyhodnotit situaci a na základě toho se rozhodnout pro herní řešení. Bereme-li v potaz, že každý herní zážitek je svým způsobem narativ, není to tak, že cíleně vytváříme pauzu v narativu?

3) Frekvence

O jedné události můžeme vyprávět jednou, ale také vícekrát. Na druhou stranu jemožné najednou prezentovat více událostí. Genette potom vymezuje tři typy, jichž může frekvence nabývat:

- A) singulativní – jedenkrát je vyprávěno to, co se stalo jednou,
- B) repetitivně – více než jednou je vyprávěno to, co se stalo jednou,

91 CHATMAN, Seymour Benjamin. *Příběh a diskurs: narativní struktura v literatuře a filmu*. Vyd. 1. Brno: Host, 2008, 328 s. Teoretická knihovna. ISBN 978-80-7294-260-2. str. 69.

92 KUBÍČEK, HRABAL a BÍLEK. Praha, 2013. str. 118.

93 TAMTÉŽ, str. 119.

C) iterativní – jedenkrát je vyprávěno to, co se stalo více než jednou.

Singulativní typ je nejobvyklejší (ve hrách i literatuře) formou vyprávění, kdy vypravěč sděluje události příběhu, aniž by se k nim vracel, případně se více vypravěčů věnuje různým událostem. Repetitivní typ bývá uplatněn tam, kde se vícero vypravěčů věnuje stejným událostem. Iterativní typ se často vyskytuje ve shrnutích, kdy se zhuštěně mluví o událostech, které se v minulosti opakovaly.

Zajímavá je potom z hlediska her Hrabalova úvaha o tom, že Genette nezmiňuje čtvrtý typ, kdy je vícekrát vyprávěno to, co se stalo vícekrát⁹⁴. Opakované události (jako např. souboj s nepřítelem) jsou často základem hratelnosti. Tuto myšlenku rozvíjí posléze Praks u her, kdy tvrdí, že základem her jsou právě krátké iterativní události, z nichž vzniká schematičnost fikčního světa her.

Dokonce dovádí myšlenku tak daleko, že tvrdí, že „playability“, která se na tomto zakládá, je ekvivalentem „tellability“⁹⁵, tedy vlastně vypovídací schopnost herního textu je podle něj na tomto založena. Vezmeme-li tuto úvahu do důsledku, pokud si něco nemůžeme zahrát, nevytváří to obsah hry.

Ano, vypovídací schopnost herního celku je na tom založena, ale to se blížíme Crawfordovým ideálům než skutečnému stavu věci. Musíme zvážit to, že součinnost interaktivity a narativu stále není dokonalá a zatím tedy nemůže být přenášena čistě herně, ale pro své komplexní vyjádření musí být (alespoň prozatím) dotvářena prvky filmového či literárního narativu.

Příklady

Některé příklady, které se kategorie času týkají, si odhalujeme na jiných stránkách této práce. Čas je důležitý i pro počítačové hry, ale většina příkladů, která výrazněji pracují

94 TAMTÉŽ, str. 120 – 121.

95 PRAKS. Průhonice, 2011. str. 59.

s tímto naratologickým aspektem, ho využívá spíše z hlediska hratelnosti než kvůli komplikování této kategorie v rámci narativu.

Můžeme dát mnohé příklady, ať už je to cestování v čase a jeho využívání (např. *Chrono Trigger* nebo *Day of the Tentacle*) či opakované hraní kratšího úseku času (např. stále opakované tři dny v *Legend of Zelda: Majora's Mask*). Rozhodně se nedá říct, že by tyto aspekty času nebyly v příběhu nějak reflektované, ale na druhou stranu se nejedná ani o příliš složité či výjimečné příklady.

Častěji je tato kategorie (kromě využívání stejných či podobných prostředků jako v literatuře) ve hrách zajímavá netradičním zpracováním herním. Strategie či RPG často využívají pauzy či tahy, ale málokdy se to stává u stříleček. Příklad už tu ale máme – FPS hru *Superhot*, kde se čas pohybuje kupředu jen tehdy, když se pohybuje hráč. Hra se tedy z důrazu na akci mění na taktickou až logickou záležitost, kdy hráč musí zvažovat každý svůj „tah.“ Navíc se zdá, že hra opět tuto tematiku bude řešit i v rámci svého příběhu, tak se nechme překvapit, zda se nám objeví příklad, kde by kategorie času byla využita objektivně nejen interaktivně, ale i narativně.

3.2.2.2. Vypravěč

Vypravěč je mluvčím narativní výpovědi, je něco podobného vůbec ve hrách? Už ze základní povahy věci vyplývá, že herní narativ se spíše blíží filmu či divadlu ve svém způsobu zprostředkování příběhu, přesto je zajímavé se o literárním vypravěči bavit i v našem případě. Nejen proto, že si můžeme lépe ukázat rozdíly mezi narativem literárním a herním, ale i proto, že nejen interaktivní fikce využívá někdy v podstatě literární typy vypravěčů, přestože hrám jako takovým nejsou natolik vlastní.

Na to, jak zásadním faktorem pro narativ vypravěč je, tak definice bývají velmi stručné. Prince mluví o tom, „kdo vypráví a je vepsaný do textu,“ Phelan a Booth se ho snaží ještě odosobnit a přicházejí pak s tím, že vypravěč je „instance, která vypráví či přenáší vše – existenty, stavy a události.“ Ryanová se ho pak snaží určit pomocí jeho funkcí, a to: kreativní, zprostředkující a potvrzující, přičemž ale nemusí pro fikční svět plnit všechny funkce. Pokud všechny tyto funkce plní, mluvíme o tzv. „plném

vypravěčství⁹⁶.“

Nyní nepůjdeme vzhledem k povaze našeho zájmu tolik do hloubky, ale měli bychom si představit alespoň několik charakteristik literárního vypravěče:

1) Skrytost versus neskrytost vypravěče

V případě, že se o vypravěči v textu dozvídáme hodně, můžeme ho konstruovat jako fikční osobu, potom mluvíme o tzv. odkrytém vypravěči. Pokud je naopak nejasné, kdo o fikčním světě mluví, setkáváme se s tzv. skrytým vypravěčem. Nejzásadnějším příznakem identifikace je potom používání gramatického „já,“ čili ich-forma má nutně odkrytého vypravěče, ale k otázce er- a ich-formy se ještě vrátíme. Opět je nutné zdůraznit, že u mnohých děl je těžké určit, který z těchto typů vypravěče se objevuje a jde o vlastní interpretaci tohoto jevu⁹⁷.

Ve hrách se ve spojitosti se skrytostí/neskrytostí vypravěče objevují dva extrémy, buď stejně jako v divadelních hrách neexistuje, či naopak si zachoval výraznější a explicitnější podobu⁹⁸. Většina příkladů, které budou uvedeny i u následujících kategorií, budou svědčit právě o těchto explicitních vypravěčích. Jinak se dá říct, že zprostředkovatelem vyprávění ve hrách mohou být prakticky všechny prvky, které hry obsahují, ať už se jedná např. o grafiku či hudbu, protože ty nám pomáhají odhalovat smysl příběhu⁹⁹.

2) Showing a telling

Je pro nás velmi zajímavý už z toho hlediska, že v obou médiích můžeme diskutovat o tom, co vlastně v tom kterém vyjadřuje, ne-li dokonce spekulovat o tom, zda v daném médiu existuje. Základní je informace, že pokud v případě showing nejde o

96 KUBÍČEK, HRABAL a BÍLEK. Praha, 2013. str. 124 – 125.

97 TAMTÉŽ, str. 125 – 126.

98 BÍNA. České Budějovice, 2012. str. 19.

99 SALEN, Katie a ZIMMERMAN, Eric. *Rules of Play – Game Design Fundamentals*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2004. 688 s. ISBN 0-262-24045-9. str. 393.

zprostředkování, ale přímé ukázání situace, tak naopak druhý typ se projevuje zvýšenou mírou vypravěčovy aktivity (či aktivity postav) formou hodnocení, komentářů či charakterizace postav.

Genette s tímto rozměrem v literatuře úplně nesouhlasí, protože jazyk podle něj ze své povahy nemůže ukazovat či napodobovat, může jen označovat. V literatuře se podle něj stává nevhodnou metaforou, proto radši využívá opozice vyprávění o slovech a vyprávění událostech¹⁰⁰.

Ve hrách je také situace trochu složitější. Problematiku součinnosti narativu a interaktivity jsme řešili velmi obsírně, ale v současné době můžeme nastalý stav hodnotit ve stručnosti následovně: Herní prvky v mnoha případech narativ provázejí a rozhodně se na něj váží (viz dříve), ale na druhou stranu narativ funguje zatím většinou i sám o sobě, proto bychom měli odlišovat herní showing a telling, který se bude blížit Praksovu chápání vytváření smyslu díla (čili to, co hrajeme, versus to, o čem se jen dozvídáme), ovšem narativ může nést tyto kategorie velmi paralelně s literaturou.

Naopak se dá říct, že pokud Genette namítá, že literatura nemůže ze své povahy „ukazovat,“ tak u her z jejich audiovizuální povahy tento problém odpadá. Na druhou stranu literární telling, ať už k příběhu jako takovému či jednotlivým postavám, může v rámci promluv jednotlivých postav, ne-li přímo nějakého vypravěče, fungovat vlastně naprosto stejně. Postavy či události můžeme hodnotit přímo na základě jejich chování či průběhu (showing), ale stejně tak nám může být toto hodnocení zprostředkováno promluvami postav, ne-li vypravěčem (telling).

3) Účast vypravěče v příběhu

Kdysi bylo běžné, aby se mluvilo o ich-formě a er-formě (a i my se k těmto pojmům ještě vrátíme), ale účast vypravěče v příběhu nemusí být určena pouze použitou gramatickou osobou. Pokud se totiž vypravěč „nevysloví o svém já,“ bude vyprávění považováno za er-formální, ačkoliv formálně bude psáno ich-formou. Proto Genette

100 KUBÍČEK, HRABAL a BÍLEK. Praha, 2013. str. 127.

definuje následující pojmy: heterodiegetický a homodiegetický vypravěč. První se vůbec příběhu neúčastní, druhý typ se naopak stává postavou příběhu.

Ale samozřejmě i v rámci jednotlivých kategorií se mohou vypravěči lišit. Heterodiegetický vypravěč může být vševědoucí – znát veškeré psychologické pochody postav, sdělovat nám jejich motivace a úmysly či anticipovat důsledky jejich jednání.

Pokud je nijak nekomentuje a nehodnotí, je tzv. objektivní. Potom můžeme ještě odlišovat, jestli nastává tzv. současné vyprávění či vyprávění retrospektivní, nebo dokonce prospektivní, podle času vyprávění. Retrospektiva je někdy dána pouze formulací v gramatickém minulém čase, ačkoliv je pocíťována jako aktuálně prožívaná (viz předchozí podkapitola a narativní přítomnost).

Homodiegetický vypravěč se potom může příběhu účastnit různým způsobem. Můžeme mít autodiegetického vypravěče (vypravěče-svědka), který děj pouze pozoruje, než aby se ho přímo účastnil. Pokud se přímo účastní příběhu, může ho vyprávět jako současný nebo retrospektivní. V přítomnosti aktuálně hodnotí, v retrospektivě může hodnotit i s odstupem vlastní chování. Potom ještě odlišujeme disonantního a konsonantního vypravěče právě podle toho, zda se svým předchozím chováním souhlasí, či ne¹⁰¹.

S vypravěčem v literárním slova smyslu se příliš často nesetkáváme, přesto existují projevy vypravěče ve hrách (viz dříve), a to především homodiegetické. Heterodiegetický vypravěč to má složitější, ale příklady se dají najít. Vypravěč spíše ustupuje (stejně jako v dramatu) do pozadí pro větší dramatický účinek, např. v RPG se stává spíše game masterem, který kontroluje děj ovládním či hraním vedlejších, epizodních postav¹⁰².

Nejzajímavější je, je-li audiovizuální stránka abstraktní (v našem konkrétním příkladu pouze různě barevné a velké geometrické obrazce), ale se zavedením vypravěče hra získává skutečný narativ. Ukážeme si jeden velmi výrazný příklad a snad se budeme

101 TAMTÉŽ, str. 127 – 133.

102 BÍNA. České Budějovice, 2012. str. 19.

s tímto jevem ve hrách setkávat častěji a stejně úspěšně.

Důležitější je z našeho pohledu asi otázka ich-formy a er-formy ve hrách. Na první pohled by se mohlo zdát, že podle toho, zda se hra odehrává z pohledu první či třetí osoby, bychom mohli soudit, že je hra v herní podobě ich-, případně er-formy. Takto jednoduše to neplatí. Stejně jako můžeme prožívat herní příběh z pozice první osoby, přičemž pro nás vlastní charakter této postavy není důležitý, tak můžeme z pohledu třetí osoby hluboce prožívat příběh našeho herního charakteru.

Zde bychom mohli souhlasit z Praksovým vymezením těchto pojmů ve hrách. V er-formě se hráč v podstatě dostává do pásma vypravěče, probíhá odosobnění postav. Jde o celkovou situaci, nedává se důraz na vcítění se do nich. Na druhou stranu v ich-formě se hráč jednou z těchto postav přímo stává. Žánrově bude er-forma více typická pro strategie či logické hry, kdežto ich-forma se v nejpropracovanější podobě bude projevovat v RPG hrách.

Er-forma bude ve hrách starší i z toho důvodu, že je technologicky jednodušší než ich-forma. (Jak budeme dále zmiňovat, pokud hry chtěly dříve těchto možností využívat, přebíraly spíše literární kód.) Ich-forma potom má mnohé výhody ve větším pocitu autenticity a imerze herního zážitku¹⁰³.

4) Roviny vyprávění

V literatuře (ale i hrách) se může stát i to, že nějaká postava v rámci příběhu začne vyprávět další, jiný příběh. Potom odlišujeme extradiegetického a intradiegetického vypravěče. Extradiegetický vypráví příběh první (výchozí), intradiegetický je postavou v první rovině, ale zároveň původcem příběhu druhé úrovně, přičemž můžeme pokračovat ještě na hlubší. A aby to nebylo jednoduché, v jednotlivých rovinách mohou být jednotliví vypravěči heterodiegetičtí či homodiegetičtí, podle čehož je Genette také klasifikuje¹⁰⁴.

Zajímavá je potom z našeho úhlu pohledu situace, kdy v této jiné rovině vyprávění

103 PRAKS. Průhonice, 2011. str. 48 – 55.

104 KUBÍČEK, HRABAL a BÍLEK. Praha, 2013. str. 133 – 136.

přicházíme k nápodobě druhého média. Jak už bylo řečeno, herní fikční svět je často doprovázen literárními texty v rámci něj a naopak můžeme mít knihy pojednávající o hrách, které existují pouze v rámci jejich fikčního světa. Blíže se ovšem na tuto problematiku podíváme v kapitole o vztahu metatextovém, protože z logiky věcí vyplývá, že tyto světy druhého média jsou vlastně metatextem v médiu prvním.

5) Nespolehlivost vyprávění

Při hledání nespolehlivého vypravěče musíme nejdříve definovat, kdo to vůbec je spolehlivý vypravěč, což pro nás činí Wayne C. Booth, který s problematikou nespolehlivého vypravěče přišel. Vypravěč je spolehlivý, „mluví-li či jedná-li v souladu s normami díla (tzv. v souladu s normami implikovaného autora), a nespolehlivý, když tak nečiní.“

Spolehlivost vypravěče neleží pouze v jeho objektivitě, musí nastat něco, co bychom mohli nazvat principem vstřícnosti. Z jednoho úhlu pohledu bychom určitě mohli každého vypravěče považovat za lháře, z druhé strany ale vlastně nemáme jiný prostředek, jak se s fikčním světem seznámit.

A jak poznáme nespolehlivého vypravěče? Nünning vymezuje následující signály:

- uváděné informace si odporují
- vypravěč nejedná v souladu se svými proklamovanými postoji
- sebe prezentace vypravěče neodpovídá smýšlení ostatních postav o něm
- explicitní komentáře vypravěče se liší od jeho implicitních hodnocení
- popis událostí neodpovídá vypravěčově interpretaci
- vypravěč je korigován ostatními postavami
- multiperspektivní stavba vyprávění
- lingvistické signály subjektivizace a expresivity
- vypravěč navazuje kontakt s adresátem s cílem získat jeho sympatie
- příznaková syntax značící zaangažovanost vypravěče

- metanarativní výpovědi o vypravěčově věrohodnosti
- zjevné omezení kognitivních schopností vypravěče (výpadky paměti)
- vypravěčova předsudečnost
- paratextové signály (název díla, motto, předmluva...¹⁰⁵)

Existují některé kategorizace nespolehlivosti vypravěče, které jsou přesnější, ale pro náš účel je tato na ukázkou lepší. Faktem je, že s nespolehlivými vypravěči se ve hrách příliš nesetkáváme, druhým hlediskem je, že Nünning přináší natolik rozprostřené faktory, že se nám budou lépe aplikovat na těch několik málo herních případů, které si ukážeme.

6) Narativní promluvy

O rozdělení na přímou a nepřímou řeč jsme se již bavili, nyní je potřeba zmínit, jak se vypravěč může projevat ve fikčním světě. Pouze homodiegetičtí vypravěči se mohou projevat ve fikčním světě přímou řečí, ale i toto může být porušováno, potom mluvíme o metalepsi. Základní způsob projevení vypravěče je nepřímá řeč, ze které vlastně vychází celý fikční svět¹⁰⁶.

Z dříve řečeného vyplývá, že příliš nepřímé řeči se ve hrách neobjevuje. Na jiných místech práce jsme zmiňovali výhradní postavení dialogů v herním narativu. Nicméně je zajímavé, že přestože příliš příkladů literárních vypravěčů ve hrách nemáme, najdeme už i takové, kteří jsou na první pohled heterodiegetičtí, ale přitom jsou metaleptičtí. Zároveň je zajímavé poukázat, že ten nejvýraznější příklad, který si ukážeme, je v participativním příběhu, jenž je vlastně „hrou o hrách,“ což ukazuje, že pokud hry chtějí k sobě být nějakým způsobem kritické, skoro nutně musí využívat strukturních prvků z jiných médií.

7) Prezentace myšlení postav

V moderní literatuře je běžné, aby vypravěč vyprávěl myšlení postav. Potom má autor na výběr ze tří možností:

105 TAMTÉŽ, str. 136 – 138.

106 TAMTÉŽ, str. 140 – 141.

A) vnitřní monolog – promluva v ich-formě, která nemusí, ale může být značena uvozovkami, ovšem ve fikčním světě není slyšitelná, probíhá pouze v myšlení postavy,

B) vyprávěný monolog – polopřímá řeč v er-formě, která přebírá distinktivní rysy subjektivní promluvy postavy,

C) psychovyprávění – opět v er-formě, ale jednoznačnější oddělení hlasu vypravěče od reprezentace myšlení postavy.

Často se stává, že se jednotlivé možnosti realizace prezentace myšlení postav prolínají/střídají¹⁰⁷. Podobná prezentace myšlení postav ve hrách příliš nenastává. Tam si buď psychologické pochody vlastní postavy dotváří hráč sám, tedy nemohou být postulovány přímo v herním textu, nebo je omezen přímou interakcí s ostatními postavami.

Pokud už se snad ve hrách objeví, tak v podobě vnitřního monologu, který ale většinou bude využit kvůli herním mechanikám (např. čtení myšlenek jiným herním postavám), k používání ostatních forem prezentace myšlení (snad s diskutabilní výjimkou interaktivní fikce) nemají hry příliš mnoho důvodů.

8) Sebereflexivní vyprávění

Tento druh vyprávění je typický především pro (post)moderní literaturu, ale objevuje se už dříve. Jedná se o typ vyprávění, kdy je komentován, vysvětlován a odůvodňován, či dokonce ironizován vypravěčův narativní akt. Není tedy komentován příběh, ale diskurz¹⁰⁸.

Opět můžeme opakovat, že hry nejsou ve svém narativu natolik jisté, aby ho herní tvůrci komentovali, ale v případě zmiňované „hry o hrách,“ o které byla řeč již dříve, se dá mluvit o tematizování samotného diskurzu. V našem případě se bude jednat především o ironizování interaktivity, která je interaktivitou zdánlivou, jež ve skutečnosti nemá na vyprávění jako celek vlastně žádný účinek. Není vlastně kritizován pouze narativní

107 TAMTÉŽ, str. 141 – 144.

108 TAMTÉŽ, str. 144 – 146.

diskurz, ale herní design jako takový.

Příklady

Není asi důležité za každou cenu jít po jednotlivých kategoriích, které jsme v předchozím textu představili. Spíše poukážeme na několik výrazných příkladů, na které můžeme aplikovat některé z těchto kategorií.

Jedním z nejjednoznačnějších příkladů literárního vypravěče je nezávislá „skákačka“ *Thomas Was Alone*¹⁰⁹. O výjimečném postavení vypravěče v této hře svědčí, že je to asi jeden z mála herních příkladů, u kterého je názvem incipit samotného narativního textu. Ale to rozhodně není to jediné, co dokládá výjimečnost této hry.

Dalším faktorem je, že hra má abstraktní grafiku (všechny postavy příběhu jsou reprezentovány různě velkými a barevnými obdélníky a čtverci) a právě až vypravěč sám těmito geometrickým obrazcům dodává osobnost a motivace. Můžeme tedy jasně říct, že tato hra má heterodiegetického, vševědoucího vypravěče.

Vypravěč předkládá pouze vnitřní charakteristiky postav (či jejich vnitřní monology) a vztah jejich motivací a vnějšího vzhledu si už museli hráči dotvořit. I sám autor hry (Mike Bithell) mluví v autorském audiokomentáři ke hře o tom, jak byl překvapen, jak si sami hráči dotvářejí v tomto směru jeho herní postavy (např. Claire, zobrazená velkým modrým čtvercem, a její vnitřní méněcennost, kterou mnozí hráči přikládali možné nadváze) a jak se na základě těchto svých interpretací identifikují s různými charaktery.

Ve hrách se ovšem nacházejí i příklady nespolehlivého vypravěče, asi nejvýraznější je v *Call of Juarez: Gunslinger*¹¹⁰. Na první pohled obyčejná akční hra z prostředí divokého západu, kde zestárlý hrdina přichází do baru, aby vyprávěl své „zážitky.“

109 BITHELL, Mike (2012). *Thomas Was Alone*. [Počítačová hra.]

110 Techland (2013). *Call of Juarez: Gunslinger*. [Počítačová hra.] Ubisoft.

Máme jasnou rámcovou kompozici, kdy v jedné rovině slyšíme hrdinovo vyprávění, ale hrajeme to, co vypráví. Veškeré nespolehlivosti se potom odrážejí i v audiovizuální stránce, kdy se náhle musíme vrátit o kus příběhu zpět či některé scény se odehrají doslova podle vyprávění, což zvyšuje komický efekt.

Jedná se o jeden z mála příkladů, který si budeme ukazovat a patří mezi tzv. „střílečky,“ ale na druhou stranu je logické, že narativ hry musí mít lineární výstavbu. Na tomto základě si může dovolit začít zpochybňovat vypravěče. Nespolehlivý vypravěč komplikuje i lineární příběh, nelineární příběh by s ním byl ještě složitější. Vymezovali jsme si mnohá Nünningova kritéria pro nespolehlivého vypravěče, jaká z nich splňuje tento příklad?

Uváděné informace si odporují – Sám vypravěč je několikrát v průběhu hry upozorněn, že informace, které svým posluchačům přináší, si odporují. Někdo ho např. během vyprávění upozorní, že ho přece nemohli napadnout Apači, tak se opraví, že ho bandité napadli po apačsku. Naopak mu ale přebírají slovo i posluchači, kdy jeden řekne, jak se události odehrály podle rodokapsového románu, ale vypravěč pak sdělí, „jak se to stalo ve skutečnosti.“

Sebeprezentace vypravěče neodpovídá smýšlení ostatních postav o něm – Neplatí to stoprocentně, naopak jsou postavy, které Gravesovo vyprávění berou za své, ale většina ostatních ho zpochybňuje. Dokonce se jedna z postav ptá, zda mluví pravdu, na což hrdina odpoví, že většinou.

Vypravěč je korigován ostatními postavami – Už bylo zmíněno, na vypravěče je vyvíjen tlak. Neustále jsou mu kladeny usměrňující či doplňující dotazy.

Lingvistické signály subjektivizace a expresivity – Hrdina neustále rozvrací oficiální či literární verze „svého“ příběhu. Zároveň se stále projevuje jako osobnost a vzhledem k povaze i době příběhu se nebojí autentického vyjádření svých postojů k věci.

Vypravěč navazuje kontakt s adresátem s cílem získat jeho sympatie – Už bylo řečeno, že protagonista zde nemá za adresáta pouze hráče, ale i ve vyprávěcím rámci má posluchače, které se s větším, či menším úspěchem snaží přesvědčit o své pravdě.

Příznaková syntax značící zaangažovanost vypravěče – Na první pohled bychom mohli označit syntax za nepříznačnou, protože není nějak výjimečně individualizovaná. Z hlediska zvukového je zajímavé, že nikdy (mimo protagonistových posluchačů v rámcovém vyprávění) neslyšíme autentické hlasy postav z jeho vyprávění. Veškeré promluvy, které slyšíme uvnitř vyprávěného, jsou proneseny vypravěčem.

Zjevné omezení kognitivních schopností vypravěče (výpadky paměti) – Už bylo zmíněno i to, že některé své chyby vypravěč svádí na špatnou paměť. Dochází ale také k elipsám, které jsou jen odbyty poznámkou o tom, že to už si vypravěč nepamatuje.

Vidíme, že z Nünningových kritérií můžeme vztáhnout právě k tomuto hernímu narativu mnohá. Hra vypráví s naprostou lehkostí a jistotou svůj příběh a navíc to, že si vybrala ke svému vyprávění právě nespolehlivého vypravěče, jí umožňuje ospravedlňovat to, co v jiných hrách působí pro zkušeného konzumenta poněkud lacině. Tedy pokud zakládá svou komiku na tom, že se hráč musí utkat se všemi nejslavnějšími desperáty, ale i strážci zákona Divokého západu, dává jí to ve hrách výjimečnou příběhovou dynamiku.

A tím se dostáváme k příkladu asi nejzajímavějšímu, protože pokud je vypravěč v *Call of Juarez* jistou kritikou herních zápletek, tak vypravěč ve *Stanley Parable* je jím rozhodně. Jak už jsme několikrát zmiňovali, máme kritický herní text, který úmyslně omezuje herní možnosti (např. nejde s postavou ani skákat), aby zdůraznil a zironizoval konvence v herním designu.

Na první pohled má *Stanley Parable* heterodiegetického vypravěče, který vypráví příběh Stanleyho, jenž má zaměstnání, kdy neustále sedí v kanceláři a podle příkazů mačká tlačítka na klávesnici. Jednoho dne ovšem příkazy přestanou chodit, tak se Stanley rozhodne zjistit, co se ve skutečnosti stalo... Toto všechno nám říká vypravěč, jehož se můžeme držet. A i v případě, kdy jeho příkazy plníme, zůstává otázkou, zda hra opravdu mluví o svém „hrdinovi“ nebo o hráči jako takovém.

Protože tím, že máme nad herním prožitkem vypravěče, se tematizují herní volby, které ve hrách činíme. Děláme je proto, že chceme, nebo proto, že to od nás vyžadují autoři? Totiž teprve s tím, když odmítneme vypravěče jako našeho průvodce (tedy vlastně tvůrce vyprávění a zážitku), se otvírá herní svět. Už jsme mluvili o tom, že hra úmyslně omezuje možnosti našich akcí (vlastně jen chození, skrčení a akce, která navíc vydává

zvuk, jako bychom psali na klávesnici) a tím právě upozorňuje na samotné volby jako takové.

Navíc tvůrci ze studia Galactic Cafe jsou dostatečně chytrí, aby dodali dostatek voleb, které na oko bourají herní zážitek – např. hráč má zvednout telefon, ale je-li všímavý, může ho vypojit z elektřiny, čímž opět odmítne to, co mu nutí vypravěč – ale zároveň jich nedávají tolik, aby na ně vždy vypravěč nezareagoval. A samozřejmě čím víc bouráme vypravěčovu vizi Stanleyho příběhu, tím je nervóznější a snaží se nás vrátit ke svému záměru.

Tvůrci ukazují, že všichni bychom chtěli mít neomezené herní zážitky (opět se vracíme ke Crawfordovi), ale vždy musí existovat nějaký autorský záměr, který nás bude vracet do určitých mezí. Tedy opět zdůrazníme jako velmi zajímavé, že hry, které pro dramatický účinek omezují vypravěče, ho ke své vlastní kritice stále potřebují.

3.2.2.3. Fokalizace

Pojem fokalizace jsme si již v základních obrysech ukázali, podíváme se na něj trochu blíže, ale nepůjdeme do takové hloubky v rámci jednotlivých kategorií. Pokud tedy Genette říká, že se může lišit ten, „kdo mluví,“ a ten, „kdo vnímá,“ měli bychom si říct, jaké jsou možnosti realizace tohoto faktu.

1) Nulová fokalizace (ne-fokalizovaný narativ) – události jsou prezentovány bez omezení, tedy tzv. vševědoucím vypravěčem,

2) interní fokalizace – události příběhu jsou prezentovány z pohledu jedné či vícero postav, podle toho dále rozlišujeme: fixní interní fokalizaci (z pozice stále stejné postavy), variabilní (z pozice dvou či více postav jsou prezentovány odlišné události), multiplicitní (tytéž události prezentovány z pozice dvou či vícero postav)

3) externí fokalizace – události jsou nahlíženy z pozice uvnitř fikčního světa, ale ne

z pozice některé z postav¹¹¹.

Nebudeme se nyní tolik zabývat možnými problémy s jednotlivými kategoriemi v rámci literatury, spíše se podíváme na to, které z těchto možností fokalizace jsou realizované v počítačových hrách. Otázku vypravěče jsme už řešili, a tedy jen výjimečně se bude objevovat fokalizace nulová. Naopak se dá říct, že valná většina her přijímá jako vlastní fokalizaci interní, tedy prožívání příběhu v roli některé z postav, a to i ve všech podtypech, ačkoliv primární bude fixní interní fokalizace, tedy hraní za jednu hráčskou postavu.

Může se ale rozhodně stát, že se ve hře objeví i externí fokalizace, tedy již jednou zmiňovaný vypravěč-svědék. Zde se bude jednat především o různé typy explorativních her, kdy zkoumáme události, které se staly v určitém prostředí, ale postava, z jejíhož pohledu tyto události objevujeme, je nedůležitá. Případně se objevilo i několik her, kde postavu neovládáme přímo, ale nějakou manipulací s herním světem (např. pomocí bezpečnostních kamer) pomáháme této postavě v průchodu světem a opět – více důležitá je postava, které takto pomáháme, než postava pomáhající.

Příklady

V kapitole o vypravěči jsme se bavili především o příkladech vypravěčů, ať už heterodiegetických či homodiegetických, ve videohrách. Tato kategorie se fokalizace velmi dotýká a vlastně tím máme ukázanou nulovou i interní fokalizaci v počítačových hrách, ovšem co by na tomto místě stálo za pozornost je fokalizace externí (tedy vlastně vypravěč-svědék), protože i ti se ve hrách vyskytují.

Za velmi zajímavý příklad se dá považovat interaktivní fikce *Gone Home*¹¹². Jedná se o explorativní hru, kde se mladá dívka Katie vrací domů po cestách z Evropy a s překvapením zjistí, že jejich rodinný dům zůstal naprosto opuštěný. Hráč potom v kůži

111 KUBÍČEK, HRABAL a BÍLEK. Praha, 2013. str. 150.

112 Fullbright (2013). *Gone Home*. [Počítačová hra.]

vracející se dcery zkoumá dům a nachází indicie (především dopisy a deníkové záznamy) o tom, co se ve skutečnosti stalo.

Je zajímavé, že o hráčské postavě se v podstatě opravdu dozvídáme jen to, že se vrací domů z Evropy. Trochu je naznačeno, že její osobnost není příliš výrazná, což vlastně usnadňuje její roli jako svědka než přímého účastníka událostí.

Druhá věc, která přináší do *Gone Home* zajímavý naratologický prvek, je, že se setkáváme s velmi precizní realizací hypertextu (více viz později). Někteří tvrdí, že jim právě herní překážky v *Gone Home* chybějí, nicméně si dovolíme polemizovat, že ne všechny texty ve hře se dají odhalit bez dostatečného průzkumu a získání hesel či kódů, které zajistí zpřístupnění některých částí textu.

Vzniká nám potom zajímavý útvar, kdy příběhová linie sestry hráčské postavy je odhalena vždy. Jen kvůli místy volnější exploraci domu nemusí hráč najít všechny útržky jejího příběhu chronologicky. Navíc tato linie je nejvíce jasná a exaktní. Oproti tomu příběhová linie rodičů hrdinek, a dokonce jejich prapředka, už poskytují spíše indicie, ze kterých si hráč musí sestavit, co se ve skutečnosti stalo.

Navíc hra dobře pracuje s atmosférou a hráčskými očekáváními, kdy do prostředí úmyslně dává prvky, které vyvolávají pocit, že se jako v každé druhé hře muselo stát něco násilného. Už to, že dům má za sebou temnou minulost či že hrdinka přichází do domu za noční bouřky. Záhy odhalí skutečnost, která je mnohem více zakořeněná v běžné skutečnosti.

Na druhou stranu *Gone Home* rozhodně není jediným příkladem toho, že naše vlastní postava (oproti tomu, co často dělá hry hrami) vlastně není důležitou a spíše je prostředkem pro ukázání příběhu jiné postavy. Hry jako *Experience 112* nebo *Republique* možná nepřinášejí originální náměty – *Experience 112* pokažený vědecký experiment jasně odkazující na horory a *Republique* klasickou antiutopii ve stylu 1984. Ale právě zpracování, kdy hráč neovládá postavu přímo, ale pouze pomocí kamer pomáhá jednotlivým protagonistkám v průchodu herním světem, jim dodává jistý punc originality mezi hrami jak z hlediska narativního, tak hratelnostního.

3.2.3. Empirický čtenář versus empirický hráč

Empirický čtenář jako jedinec je pro naratologii velmi těžko uchopitelný. Spíše než do naratologie by měl patřit do psychologie či sociologie, ale přesto je to neopomenutelný faktor. Je nevyzpytatelný a rozptýlený, protože u každého se krátkodobé (nálada, koncentrace, podmínky čtení) a dlouhodobé (životní a čtenářská zkušenost) faktory velmi liší. Co je v literatuře nejzásadnější, je hlavně rychlé zorientování se v textu i po dlouhém nečtení – vhodné odkazování se na fikční svět¹¹³.

A pokud je toto základní faktor v literatuře, ve hrách platí ještě o něco silněji. V literatuře většinou jen přihlížíme ději, který je předem určený, ve hrách jsme často jeho součástí, navíc v mnoha případech dostáváme i možnost celý fikční svět ovlivnit. Těmito prvky, které nám pomáhají v orientaci, je jednak samotný vyprávěcí diskurz, tedy prostředky, jakými nám dílo představuje fikční svět, tak i impulsy, které se pohybují dovnitř textu, ale i vně něj.

Do literatury a her je potřeba „proniknout“ a můžeme vlastně říct, že hráč to má ještě o něco složitější než čtenář. Samozřejmě jak literatura, tak hry mají svou estetickou rovinu, ale musí-li se posléze čtenář dostat od čtení příběhu k čtení diskurzu, tak u her je situace ještě zkomplikována herní stránkou. V tom vlastně můžeme hledat důvod, proč jsou herní zápletky jednodušší, protože, jak už bylo několikrát řečeno, možnosti vyprávění a herní možnosti se navzájem omezují.

Vztah mezi propriocepí – „čtením“ založeném na pocíťování sebe sama jako tělesně a jinak limitované bytosti – a percepí (tedy nerušeném čtení diskurzu, vlastně ideálním čtením¹¹⁴) je u her ještě více vyostřený. Literatura nám klade překážky čtenářské, tedy vlastně překážky percepční, hry nám úmyslně kladou překážky už na úrovni propriocepční. V případě, kdy nejsem schopen překonat herní překážku, další část příběhu prostě neuvidím.

113 KUBÍČEK, HRABAL a BÍLEK. Praha, 2013. str. 174 – 178.

114 TAMTÉŽ, str. 182.

Proto je zajímavá otázka, zda máme-li čtenářské kompetence už jasně definované, tak jaké by byly kompetence hráčské? Rozhodně je jasné, že mnohem aktivnější roli přijímá hráč než čtenář (ve většině případů), a to jak v příběhu jako takovém, tak ve hře jako celku. Je možné říct, že v současné době nastává i jistá proměna v pojetí modelového hráče, kdy dříve se počítalo především s konzumenty, kteří znají herní nástrahy, ale dnes (vlastně i z hlediska finančního) je výhodnější někdy neklást takové překážky herní, ale dávat důraz na příběh.

Tedy stejně tak, jako máme literaturu populární a literaturu uměleckou, máme hry, které vyžadují tu větší, tu menší hráčský um. Jaký to bude mít vliv na herní vyprávění? Může být obojí, můžeme mít jednoduché hry s jednoduchými příběhy, ale stejně tak můžeme mít složité hry se složitými příběhy. Rozměr narativu ve hrách tedy rozhodně důležitý je, ale pokud je v literatuře primární, tak u her je potřeba uvažovat i jiným směrem. Možná to znamená, že herní narativy nikdy nedosáhnou komplexnosti narativů literárních, ale na druhou stranu je lepší uvažovat v pozitivní náladě (i vzhledem k možnostem, které hry bezpochyby mají).

3.3. Vliv funkční totožnosti

Jak již bylo řečeno, vliv funkční totožnosti figuruje tam, kde totožnost funkcí uměleckého vyjádření vede k výběru totožných či analogických výrazových prostředků bez ohledu na typ média. Prostředky za použití transformačních pravidel mohou být převedeny z média A do média B.

Praks se opět zabývá i některými technologickými prvky, např. jednotnými knihovnami zvukových efektů pro videohry a filmy či používání náhodného generování pohybu postav v masových scénách vytvořených za pomoci počítačových triků, ale to pro nás není natolik zásadní. My bychom si měli přiblížit především to základní, co se týká našeho objektu zájmu.

Např. dobrodružné, detektivní či hororové (ale i další) příběhy fungují ve své základní výstavbě stejně bez ohledu na to, v jakém médiu se vyskytují. Samozřejmě vyjádření se formálně liší podle možností média, ale jen se stejné prvky vyprávějí jiným

jazykem. Zaměříme-li se na zmiňované Bachtinovy chronotopy, mohli bychom říct, že právě dobrodružný chronotop, jenž pracuje s abstraktně cizím světem, prvky náhody, motivy setkání, rozchodu a cesty atd.¹¹⁵, se může bez problému projevat i ve hrách.

Když si vezmeme za příklad detektivní žánr, v románech i hrách nám jasně narativní mezera směřuje k otázce „kdo je vrah“¹¹⁶. V literatuře nám ve většině případů bude sděleno jasné řešení, v zájmu hry je často tuto mezeru nevyplnit. V poslední době se objevilo více her, které dávají hráči možnost převtlit se do detektivů (a někdy i slavných literárních postav, např. Sherlocka Holmesa), ale jako ve skutečném životě mohou označit za pachatele nepravého. Bereme-li literární řešení (a vlastně i filmové či seriálové) jako nezpochybnitelné, protože je záhada za nás vyřešena autory, zde na základě úplně stejných stop můžeme dojít k různým řešením. A pouze když chceme, můžeme si ověřit, zda právě naše řešení je to správné. Tedy autorské řešení je stále pouze jedno, ale ve hrách nám nemusí být ukázáno.

U dobrodružného žánru je pouto vzájemné inspirace snad ještě silnější, protože příběhy postav, které se nám takto představují, se velmi podobají. Allan Quatermain byl jasnou inspirací pro Indianu Jonese (který se objevuje i ve hrách), a ten zase pro změnu inspiroval Laru Crofta či Nathana Drakea ze série *Uncharted*. Dobrodružný žánr se proměnil, protože dříve bylo typické, že hlavní postavou byl muž¹¹⁷, ale s emancipací žen se rozhodně objevily i ženské protagonistky dobrodružných románů a stejně tak i dobrodružných her.

Navíc se dá říct, že erotický motiv zůstává bez ohledu na to, zda máme protagonistu či protagonistku. Stejně tak se můžeme ve hrách setkat s různými obměnami dobrodružného románu, jako je např. western či historicko-dobrodružný román. Potom už je skoro zajímavější sledovat, které prvky si jedna postava v rámci média převzala od

115 TAMTÉŽ, str. 90.

116 MOCNÁ, Dagmar a PETERKA, Josef a kolektiv. *Encyklopedie literárních žánrů*. 1. vyd. Praha: Paseka, 2004, 699 s. ISBN 80-7185-669-x. str. 106.

117 TAMTÉŽ, str. 118.

druhé než samotné příběhy.

Příklady

U dobrodružného žánru bychom mohli hledat příklady mnohými směry, ať už jde o akčnější dobrodružství typu zmiňovaných sérií *Uncharted* či *Tomb Raider* nebo přemýšlivější hry, které dobrodružství mají přímo v názvu – adventury. Zde by asi pro potřeby našeho zájmu byla nejvhodnější herní dobrodružství Indiany Jonese či série *Broken Sword*, kdy se celkovým duchem pátrání po tajemství templářů z prvního dílu podle samotného autora Charlese Cecila inspiroval Dan Brown, když tvořil svůj román *Šifra mistra Leonarda*¹¹⁸.

V tomto případě je ve vztahu počítačové hry – literatura výstavba příběhu opravdu dost podobná, proto se zaměříme na příklady z druhého zmiňovaného žánru – detektivek. Jestliže dříve herní detektivky také většinou spadaly do kategorie adventur (mnohé dokonce s herci hranými cutscény – viz např. série o noirovém nemotorném detektivovi z budoucnosti Texovi Murphym), tak v poslední době se nám začaly objevovat detektivky, které hráče nechávají „opravdu“ vyšetřovat.

Prvním zajímavým, a proto ne úplně vyladěným příkladem je hra *L.A. Noire*¹¹⁹. Ta přináší také prostředí noirové detektivky – přímo samotné Město andělů ve 40. letech 20. století. Samotné vyšetřování je velmi jednoduché, protože důležité předměty na místech činů jsou zdůrazněny zvukovým signálem, ale v čem exceluje, jsou především samotné výslechy. Hráč musí vypořádat podle neverbálních signálů (pohyby herců jsou nasnímány pokročilou variantou technologie motion capture), jestli mluví pravdu, či ne. A pokud opravdu lžou či alespoň mlží, musí pomocí získaných důkazů dosvědčit pravdu.

Nedává tedy takové nelineární možnosti, protože je často velmi exaktní v tom, co je pravda (a zároveň až zbytečně dává důraz na akční složku, která tolik nevyčnívá), ale

118 TICHÁČEK, Petr. Zlomený meč zbrocený svatou krví. *Level*. 2013, č. 237, s. 72 – 79.

119 Team Bondi (2011). *L.A. Noire*. [Počítačová hra.] Rockstar Games.

umožňuje také vyložit si události jinak a obvinít nepravého. Nejde tak daleko jako nedávnější případ, a to konkrétně *Sherlock Holmes: Crimes & Punishments*¹²⁰.

S Dostojevského románem přes svůj název nemá mnoho společného, to neznámá, že by nebyla zajímavým příkladem. Tvůrci z ukrajinského studia Frogwares v tomto osmém díle zásadně změnili formuli od víceméně klasických adventur k vyšetřovací hře ve stylu *L.A. Noire*. Předchozí příklad dával ve vyšetřování důraz na výsledky, tato hra se přiklání k tomu, co je pro nejslavnějšího literárního detektiva nejtypičtější – pozorovací schopnosti a dedukci.

Veškerou dedukci v povídkách a románech vykonával za nás Arthur Conan Doyle či jeho následovníci, zde ji musíme vykonat sami. V tom právě spočívá výjimečnost tohoto příkladu, pokud předchozí hra volnost dedukcí a interpretací umožňovala, tak *Crimes & Punishments* je vyžadují. Už předtím se jednalo o jeden z taháků série. V předchozích dílech musel hráč dosáhnout správného výsledku, ale tentokrát mu hra neřekne, zda jsou jeho úvahy správné.

Naopak pouze mu otevře další možnosti, které z jeho úvah vyplývají. V *L.A. Noire* uvažujeme, ale i pokud se zmýlíme, tak se nakonec stejně dozvíme správné řešení. V tomto herním dobrodružství (nebo spíše případech, z nichž některé jsou inspirovány konkrétními Doyleovými povídkami) Sherlocka Holmese můžeme nadále žít s tím, že jsme případ správně vyřešili bez toho, aby to byla pravda. Ano, i tato hra má jedno správné řešení každého zločinu, ale nikdy nám ho nepředkládá na stříbrném podnose. Nechává nás v blahé nevědomosti a to je u klasických detektivek rozhodně výjimka...

3.4. Vliv vzájemného kontextového působení

V případě genetického vlivu vidíme přímo adaptovaný děj z jednoho média v médiu jiném, u vlivu vzájemného kontextového působení jde o to, že informace z obou médií

120 Frogwares (2014). *Sherlock Holmes: Crimes and Punishments*. [Počítačová hra.] Focus Home Interactive.

doplňují fikční svět toho druhého. Mentální obsahy ohledně daného kontextu se tedy stávají výsledkem průniku působení všech zúčastněných médií.

Případů, kdy by hry opravdu pouze dotvářely fikční svět literární, příliš nenajdeme, spíše bychom je mohli řadit do vztahu genetického nebo ovlivňování percepčních zájmů. Proč? V dnešní době se dá říct, že kontextové působení je typické pro velké značky, které se snaží utvářet jeden společný fikční svět. Ani populární literatura nemá „sílu“ táhnout tyto fikční světy, setkáváme se častěji s opakem.

Příkladů herních světů, které se stávají předlohami pro knihy rozšiřující ten původní, najdeme mnoho, ale jak už bylo řečeno, jedná se o velké značky. Velcí herní vydavatelé chtějí udržovat zájem hráčů i jinými způsoby, proto se vytvářejí tato rozšiřující díla, a to nemluvíme jen o románech, ale i např. komiksech.

Co je pro tyto romány společné, je nevalná literární kvalita. Ve většině případů se jedná o populární literaturu svěřovanou často stále stejným autorům i napříč univerzy, čemuž pak také odpovídá výsledek. Je to tedy spíše literatura pro fanoušky než pro běžného čtenáře. Situace je trochu lepší v případech, kdy se i o literární zpracování svých fikčních světů starají autoři herních scénářů, ale stále se nedostáváme mimo sféru populární literatury. Jsou to knihy většinou velmi akční, s jasnou polarizací postav, jejichž jediná přidaná hodnota opravdu spočívá ve sdíleném univerzu.

Otázka potom je, jestli nezávislá herní scéna, která přináší výrazné osobnosti, se nezačne věnovat i tomuto rozšiřování herních světů, protože je pravda, že tito tvůrci jsou často omezováni jen herními rozpočty, ale rozpočty na knihu by nemusely být tak zásadní. To je hudba budoucnosti. V současné době, nemáte-li některou ze slavných herních sérií opravdu rádi, nestojí většina těchto textů za přílišnou pozornost.

Příklady

Problematiku přenášení významu přes třetí médium jsme řešili a rozhodně nám ovlivňuje tento vztah minimálně stejnou měrou jako vztah genetický. Proto se radši pojďme rovnou podívat na několik příkladů kontextového působení literatury na herní fikční světy.

Většina této literatury nepřináší nic nového, protože je často patrné, že se jedná jen o literaturu na objednávku, která zásadněji neodráží osobnost samotného autora. Kdo vlastně stojí o rozšiřování fikčních světů v literatuře? Především velké vydavatelské domy jako Ubisoft (např. *Assassin's Creed*) či Activision Blizzard (v podstatě všechny značky Blizzardu – *Warcraft*, *Starcraft*, *Diablo*), ale i EA, ke které se ještě vrátíme. Co ovšem stojí za zmínku je, že v nedávné době máme příklad, kdy se malý nezávislý tvůrce pokusil rozšířit svůj herní fikční svět, a dokonce se jedná o pokus z českých luhů a hájů, a to konkrétně Johana Justoně, který napsal pokračování ke svému hernímu scénáři *Inquisitor* jako román s podtitulem *Renesance zla*.

Jistě bychom si příkladů mohli ukázat více, ale i pro zmiňované (ne)kvality podobných románů si vezmeme příklad jen jeden, konkrétně *Mass Effect: Zjevení*¹²¹. Proč právě tento?

Hlavně kvůli osobnosti autora, protože ten je jednou z vedoucích osobností scénáře k prvním dvěma dílům této herní space opery. Přestože je Karpysbyn jedním z autorů jak her, tak knih z jednoho fikčního světa, tak je také důkazem, že mnozí podobní autoři píšou pro mnohá velká univerza – Karpysbyn je např. autorem několika románů ze světa Hvězdných válek.

Poskytuje nám jak důkaz až pásové výroby podobných knih, tak je zároveň výjimečný svým postavením právě k našemu konkrétnímu případu. Už bylo naznačeno, že pokud v herním prostředí má *Mass Effect* punc nezvykle propracovaného univerza, tak v jeho románové podobě se odhaluje, že v rámci žánru space oper vlastně není ničím výjimečný.

Ano, tento konkrétní román přináší události, které předbíhají událostem z první hry, ale o to více se odhalují použitá klišé. Funkce jednotlivých ras se ještě více než v herních realizacích ukazuje naprosto stejná jako jinde – máme tu rasu, v níž mají dominantní

¹²¹KARPYSHYN, Drew. *Mass Effect*. 1. vyd. Ostrava: Fantom Print, 2009, 287 s. ISBN 978-80-7398-047-4.

postavení ženy, máme tu rasu, která je čistě postavená na svých mozkových dovednostech a čím dál více upouští od fyzické schránky, či dokonce rasu uměle vytvořenou atd. Ale nejenže na velké množství podobně fungujících vesmírů se dá narazit v různých jiných dílech, ale ani práce s nimi není nijak výjimečná.

Opravdu se jedná o dokreslení fikčního světa pro fanoušky, pro nezaujatého čtenáře román nepřináší nic originálního. Ukazuje se, že alespoň prozatím, pokud se herní zápletky připraví o svou nejzásadnější výhodu – interaktivitu, zapadnou často pouze na úroveň průměru populární literatury.

3.5. Vztah metatextový

Metatextový vztah se snaží o vytvoření „chybějících vývojových článků¹²²“ mezi jednotlivými médii, vznikají hybridní žánry. A když už mluvíme o hybridech, je jasné, že budou vznikat na obou stranách barikády.

Na straně literární je situace velmi jednoduchá, tyto hybridní žánry jsou reprezentovány tzv. gamebooky. Jedná se o žánr literatury, který se snaží přenést počítačovou interaktivitu do literatury. Tomu se ovšem musí přizpůsobit kompozice díla jako takového.

Musí dojít k jisté algoritmizaci příběhu a jeho větvení do autonomních stromů událostí, jež jsou představovány instrukcemi typu: „pokud učiníš toto, přesuň se na odstavec X.“ Některé jdou s interaktivním zážitkem ještě dál, kdy další postup není čistě na rozhodnutích hráče/čtenáře, ale zapojují se i herní pomůcky jako např. hrací kostky. (To už se vlastně jasně dostáváme do Aarsethova pojmu cybertext, protože svou roli nesehrají pouhá rozhodnutí hráče/čtenáře, ale i výpočty, které s hodem kostkou souvisí.)

Praks se zamýšlí nad tím, proč se na rozdíl od svých počítačových protějšků (nemluvě o počítačových hrách jako takových) tolik neprosadily. Jednak mají velmi

122 PRAKS. Průhonice, 2011. str. 25.

podobnou funkci jako dobrodružné romány a hry (s tím, že valná většina gamebooků se odehrává v rámci žánru fantasy), ale na rozdíl od nich se musí tvůrčí prostředky daleko více ekonomizovat a standardizovat¹²³. Čili dochází k okleštění zážitku, omezení na čistou akci, naopak od podobných her by čekal konzument daleko širší možnosti než vlastně jen omezení na souborový systém.

Celkově se úspěšnost různých druhů textových počítačových her dá hodnotit jako větší, ale v současné době jde mezi videohrami o minoritní žánr. Zde se ale určitě jedná o změnu vnímání média, které dříve nemělo možnosti k vykreslení graficky dokonalých světů, proto se uchylovalo k propracovanějšímu zobrazení v textu.

Naopak v současné době, kdy se největší produkce soustředí především na audiovizuální kvality díla, ustupují textové hry do pozadí. To rozhodně neznamená, že by úplně zmizely. Naopak jejich diverzita je mnohem větší než kdysi.

Za základní realizaci těchto textových her by se mohl považovat hypertext, o tom jsme se bavili jako o něčem, co z definice bylo vyřazeno. Proč? Pod hypertextem si asi všichni představí systém, kdy se jednotlivá hesla („uzly“) na sebe navzájem odkazují. Tedy primárně různé tištěné encyklopedie, ale vlastně i většinu internetových stránek atd. A není pochyb o tom, že existují realizace hypertextu, které rozhodně mají narativ, a dokonce jsou realizovány jak tiskem, tak v digitální formě (viz příklady v této podkapitole). Ale jeden zásadní rozdíl tady existuje.

Jak zmiňuje podrobněji Gander: Hypertext můžeme prozkoumávat do hloubky, ale příběh jako takový se nikdy nemění¹²⁴. Ve hře/participativním příběhu bychom měli mít možnost ovlivnit samotný příběh našimi vlastními akcemi.

Další realizace (převážně) textových her se v základu mohou velmi odlišovat, o čemž se zmiňuje i Crawford. Ten dokonce mluví o tom, že „interaktivní fikce“ je samostatným paralelním vesmírem k videohram a že jen málo hráčů počítačových her

123 TAMTÉŽ.

124 GANDER. Lund, 2005. str. 77.

konzumuje interaktivní fikci a naopak jen málo čtenářů interaktivní fikce hraje hry¹²⁵. Celkově je ale vidět, že k nim chová velký odstup.

Rozhodně se dá s Crawfordem souhlasit, že interaktivní fikce není úplně totéž co počítačová hra, protože herní překážky v těchto „knihách“ v některých případech opravdu neexistují. Do širší definice digitálně realizovaných participativních příběhů nám spadají zcela nepochybně.

U některých těchto textů si můžeme pokládat otázku, jestli se opravdu jedná o participativní příběhy, či jde jen o dobře maskované hypertexty. Tím narážíme především na různé realizace tzv. „visual novels.“ Ty na jednu stranu (o některých příkladech si řekneme) dělají vlastně přesně to, o čem mluví Gander, tedy vidíme různou hloubku dějů, ale stále se jedná o jeden a tentýž příběh. Potom jsme konfrontováni s několika faktory: Hypertext nás vlastně nemůže nikde zastavit, vždy projdeme od začátku do konce. Naopak ve vizuálních románech (a už jen název svědčí o propojení obou světů) existují úkoly, které hráčům dávají překážky, které teoreticky nemusejí překonat.

Tento typ her je populární především v Japonsku (následující tisková zpráva dokonce mluví až o 70 % japonské herní produkce¹²⁶) a v západní kultuře se tolik neprosadil, ale rozhodně se jedná o fenomén, který se nesmí opomenout. Většina příběhu je vyprávěna textem (doplněným jednoduchými typicky japonskými manga kresbami aktérů a prostředí), který představuje buď promluvy ostatních postav, či vnitřní monology hráčovy postavy. Jak už bylo řečeno, příběh může být lineární s drobnými odbočkami, které konzumenti během jednotlivých průběhů nemusí pochytit.

Existují mnohé vizuální romány, které dávají možnost volby, ale jejich stromy příběhů nejsou natolik rozvité. Jednotlivé příběhy jako takové jsou dostatečně rozsáhlé pro uspokojení hráčových potřeb. Některé herní texty jdou potom tak daleko, že na první

125 CRAWFORD. San Francisco, 2013.

126 *AMN and Anime Advanced Announce Anime Game Demo Downloads*. Dostupné online: <<http://www.animenewsnetwork.com/press-release/2006-02-08/amn-and-anime-advanced-announce-anime-game-demo-downloads>> [cit. 11. 4. 2015].

pohled možnost volby dávají, ale naopak počítají s tím, že konzument projde veškeré možnosti a až následně mu ukáží „skutečný konec,“ tedy že iluze nelinearity vyústí v linearitu. Stejně tak bylo řečeno, že většinou kladou nějaké herní překážky, o tom se ale zmíníme až u konkrétních příkladů.

Pro západní kulturu jsou potom asi nejtypičtějšími projevem tohoto průniku herního a literárního světa tzv. textové adventury. V herních principech vlastně fungují naprosto stejně jako jejich grafické protějšky, jen k popisu herního prostředí nepoužívají grafického zobrazení, ale textu (či jednoduchých doplňujících ilustrací a nákresů).

Zajímavý je faktor, kdy často rozeznávaly větší paletu příkazů než jejich grafické protějšky, z čehož první grafické adventury ve velké míře vycházely a také tyto možnosti hráči předkládaly. Nejznámější je v tomto ohledu asi herní engine SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion), který nabízel devět a více příkazů. Až později došly i grafické adventury k vývoji a ustálily se v dnešní podobě: levé tlačítko myši pro přímou interakci, pravé tlačítko myši pro prozkoumání objektu.

V dnešní době potom dochází k paradoxnímu vývoji, kdy můžeme narazit i na digitální realizace gamebooků. Nebavíme se teď pouze o e-bookové verzi existujících knih, ale o vzniku videoher, které mají průběh, jenž se očividně podobá gamebookům. Jen místo toho, aby nám bylo řečeno, na jaký další odstavec máme ve hře jít, rovnou tento „další odstavec“ obdržíme na základě naší volby. A hlavně zásadní výhodou zůstává, že mohou mít daleko větší možnosti výběru dalšího postupu, protože nejsou omezeny rozsahem knihy a tištěním na papír...

Mluvíme-li o metatextovém vztahu, neměli bychom ani opomenout vytváření fikčního světa jednoho média v médiu druhém, tedy videohry v literatuře a naopak literatury ve hrách. Už jsme mluvili o tom, že mnohé hry používají literární metafikce k dotváření vlastního fikčního světa, a dá se říct, že díky své encyklopedičnosti mohou do sebe jednoduše přenášet literární prvky.

O směru opačném jsme se už také zmínili, pokud chce literatura přenášet herní zážitky, musí složitě adaptovat herní možnosti, protože lineární průběh je pro videohry značně omezující, oproti tomu v literatuře je prakticky jediný možný. Jak jsme si ukázali i literatura se ho může snažit dosáhnout, ale za cenu velkých obětí literárních kvalit.

Zároveň jsou v literatuře problémy spojené s herními prostředímistále častěji tematizované než v herních textech, proto i tyto omezené herní metafikce jsou zajímavé a důležité.

Příklady

Gamebooky se objevily i v našem prostředí a asi nejznámější série gamebooků o Lone Wolfovi britského spisovatele Joe Devera se objevila i v češtině. V současné době už je většina dobrodružství Lone Wolfa s povolením autora přístupná volně na internetu, ale zatím pouze v angličtině. Rozhodně to nejsou jediné gamebooky, které v České republice vyšly, najdeme některé původně české, a dokonce jeden parodický designéra (především) deskových her Vládi Chvátila.

Pokud náhodně nahlédneme do některého dílu Deverových gamebooků (v našem případě *Stín na písku*¹²⁷), všimneme si několika věcí. Zaprvé v tomto konkrétním případě máme na dvou stech stránkách dvě dobrodružství, čili větvení nebude tak velké.

Zadruhé existuje mnoho gamebooků, z nichž mnohé prostě jen přinášejí větvení, které se řídí čistě čtenářovými rozhodnutími. Dever ovšem vychází z RPG systému *Dungeons & Dragons*, čili nejen na úvod knihy objevíme obsáhlá pravidla, ale i samotné příběhy spíše přinášejí dobrodružství podobná těm z D&D či české obdoby pojmenované Dračí doupe. Hráč prochází kobkami, kde bojuje s nepřáteli. Tedy důraz na příběh jako takový je omezen a autor se soustředí na herní interakci.

Zajímavější jsou počítačové hry, které se inspiřují spíše u gamebooků než u jiných her. Z tohoto v poslední době se objevujícího fenoménu je potřeba zdůraznit především tvorbu britské společnosti Inkle. Ta se inspiřuje jak přímo u konkrétních gamebooků (konkrétně tvorbou Stevea Jacksona a sérií *Sorcery*), tak i jinými literárními předlohami – asi nejvýraznější je mobilní *80 Days*¹²⁸ inspiřována známým románem Julese Vernea.

127DEVER, Joe. *Stín na písku*. Praha: AFSF, 1994, 204 s. Lone Wolf (AFSF). ISBN 80-85390-40-x.

128 Inkle (2014). *80 Days*. [Hra pro mobilní telefony.]

Sami tvůrci se nijak netají tím, že tyto hry vyvíjí textovou formou proto, že to neklade takové nároky na rozpočet a vývojářské schopnosti jako složitá 3D hra, ale zároveň jim to umožňuje vytvořit mnohem bohatší fikční svět. Navíc jim to dává možnost pokrýt širší skupinu hráčů, protože textová hra je přístupnější než složitá hra založená na grafice¹²⁹. To právě v *80 Days* hojně využívají.

Hráč si může vybrat, kterou cestou se jeho Fogg a Passepartout vydají, takže stále jde především o to vykonat cestu kolem světa za osmdesát, či méně dní. Ale jednak hra původní román pohotově komentuje (postavy mohou potkat samotného Vernea či dobře vědí o existenci datové linie) a zadruhé díky tomu mohou vymyslet širokou paletu drobných příběhů.

Některé jsou vysloveně spjaté s atmosférou konkrétního místa, jiné prostě jen využívají konvencí jiných žánrů (např. christieovské vyšetřování vraždy na vzducholodi). Dá se tedy říct, že hru můžeme řadit opět do více druhů vztahů. A o tom, jak rozsáhlá zdejší dobrodružství Phinease Fogg jsou, svědčí i fakt, že pokud bychom brali celý rozsah textu hry (přibližně půl milionu slov), patřila by mezi deset nejrozsáhlejších románů anglicky psané literatury¹³⁰. Zároveň je zajímavé, že i několik měsíců po vydání hry některé z konců viděli pouhopouzí tři hráči¹³¹. V současné době přibližně rok od vydání jistě již situace bude jiná.

Nyní se ovšem obraťme na hypertexty. Dáme si jeden příklad literární a jeden příklad digitálně realizovaný. U literatury využijeme příkladu daného už Murrayovou – Pavičův román *Chazarský slovník*¹³². Ten nám přináší trojí náhled na smyšlený balkánský

129 LOUKOTA, Ladislav. Písmo není mrtvé. *Level*. 2015, č. 253, s. 80 – 85.

130 Svědčí o tom např. tento, několik let starý, seznam: *Top 10 Longest Novels in the English Language*. Dostupné online: <<http://listverse.com/2009/06/06/top-10-longest-novels-in-the-english-language/>> [cit. 30. 6. 2015].

131 *80 Days: Tips and Tricks*. Dostupné online: <http://www.ign.com/wikis/80-days/Tips_and_Tricks> [cit. 30. 6. 2015].

132 PAVIČ, Milorad. *Chazarský slovník: román-lexikon v 100 000 slovech*. Praha: Odeon, 1990. ISBN 80-207-0066-8.

národ Chazarů – křesťanský, židovský a islámský. Každá část slovníku přináší vlastní hesla, která se jich týkají. I sám autor doporučuje nečíst knihu klasicky od začátku do konce, ale přeskakovat mezi hesly a vytvářet si pomocí toho vlastní obraz o tomto bájném národě.

Murrayová o románu píše velmi nadšeně, ale domníváme se, že především proto, že to je jedna z mála realizací takového typu textu. Bohužel samotná síť hesel není i kvůli rozsahu díla příliš složitá a zajímavost díla spočívá především v tom, že hesla k tomu kterému tématu se často nejen doplňují, ale naopak si i odporují, čímž vzniká zajímavá dynamika textu.

Zajímavější příklad si ukážeme na straně digitální. Pokud je *Chazarský slovník* jednou z mála ukázek knižní realizace uměleckých hypertextů, tak *Her Story*¹³³ je digitálně realizovaný hypertext, který se uměl poučit z „chyb“ předchozích.

Herních hypertextů jsme si ukázali již několik, ale *Her Story* sdílí mnohé charakteristiky s již rozebíraným příkladem *Gone Home*. Dokonce se autor *Her Story*, Sam Barlow, původní inspirací u *Gone Home*, která se ovšem během tvůrčího procesu posunula, netají¹³⁴. Předchozí příklad poskytoval zkoumání hypertextu pomocí průzkumu prostředí, *Her Story* jde mnohem k jeho klasičtější formě. Zároveň dostatečně činí hypertext interaktivním.

Stejně jako u *Gone Home* není tak úplně důležitá hráčova postava, ačkoliv je jasně zasazena do fikčního světa, ale tentokrát jen sedí u počítače. Máme přístup k policejní databázi, ve které jsou videozáznamy sedmi výslechů ženy podezřelé z vraždy vlastního manžela. Tyto záznamy jsou rozděleny na krátké, často jen několikasekundové, úseky. Jednak neznáme (kvůli fikčnímu poškození záznamů) otázky, které jsou pokládány, ale hlavně musíme sami přijít na klíčová slova, která nám odhalí neznámé úseky záznamů, takže už tímto se jedná o ztížení naší situace a horší východisko pro zkoumání hypertextu.

133 BARLOW, Sam (2015). *Her Story*. [Počítačová hra.]

134 BARLOW, Sam. *Telling a Digital Story with J.G. Ballard*. Dostupné online: <<http://www.herstorygame.com/ballard-digital-story/>> [cit. 30. 6. 2015].

Hypertext přináší mnohé více či méně důležité události v příběhu, ale zároveň ani základní linie příběhu není jasně dořečená a rozhodně je otevřená interpretaci.

Výjimečné také je, že záznamy nejsou poskytnuty ani textovou formou ani počítačovou grafikou, ale vidíme je jako tzv. FMV (full motion video). Výsledky byly zahrány herečkou, čili můžeme sledovat ještě dokonaleji než u *L.A. Noire* reakce vyslychané a navíc oproti starším hrám s FMV je omezení prostoru a možností hereckého vyjádření výhodou pro uvěřitelnost hereckého výkonu. Rozhodně se nejedná o revoluci, ale spíše zakončení evoluce digitálně realizovaných hypertextů.

Probírání se vizuálními romány by mohlo být na dlouho, proto si dáme jen několik málo příkladů k dvěma základním podtypům – vizuální romány s lineárním průběhem a větvené vizuální romány s očekávaným průchodem více dějovými větvemi.

Stejně jako u *Her Story* pronikáme i do vztahu funkční totožnosti, protože náš příklad je opět detektivkou. Série *Ace Attorney*¹³⁵ se odehrává v soudním prostředí, kde nejdříve hráč adventurními prostředky zkoumá místa činu, podstatná část děje se odehrává v samotné soudní síni. Tam hráč musí k úspěšnému uzavření případu předložit ve správný moment správné důkazy, aby prokázal nepravdivost tvrzení protistrany a mohl se posunout ve „čtení“ textu dále.

Hra je typicky pro japonskou kulturu přehnaně vypjatá a opravdu nejde o znalost soudních paragrafů, spíše správnou dedukci. Tím, že cesta existuje pouze jedna, může se stát, že hráč ví, kam chtějí autoři zápletku směřovat, ale není mu jasný konkrétní herní problém. Děj je většinou jasný z hlediska „kdo je vrahem,“ ale autoři ukrývají překvapení především v tom, jak byly vraždy provedeny.

Vizuální román *Virtue's Last Reward*¹³⁶ potom přináší příklad typu, kde se očekává průchod několika možnými liniemi herního příběhu. Dokonce tento příklad požaduje pro

135 Např. Capcom (2001 japonské vydání, 2005 anglické vydání). *Phoenix Wright: Ace Attorney*. [Hra pro přenosná herní zařízení.]

136 Spike Chunsoft (2012). *Zero Escape: Virtue's Last Reward*. [Hra pro přenosná herní zařízení.]

dosáhnutí skutečného konce průchod všemi větvemi, přičemž v tomto zakončení v rámci fikčního světa vysvětluje, proč hráčova postava může vůbec mezi těmito liniemi přecházet.

VLR neklade tolik herních překážek, soustředí se především na postavy a jejich dialogy. Pouze v několika momentech přináší logické úkoly na principu dnes velmi populárních „escape roomů,“ tedy hráč musí podle indicií získat heslo, kterým otevře dveře z pokoje ven.

Přestože japonská estetika se pro západního konzumenta stále pohybuje na hraně přílišného přehánění, tento herní text poskytuje až překvapivě realistický zážitek. Přitom by se mohlo jednat o klasický vyvražďovací horor, protože premisa s devíti lidmi uzavřenými v omezeném prostoru sadistickým vrahem k tomu vybízí. Naštěstí autoři mají v rukávu daleko zajímavější trumfy.

Poslední problematiku, kterou bychom bez pochyby měli zmínit, je tematizování druhého média. Ve hrách příliš příkladů, kdy by byly problematizovány knihy, nenalezneme. Oproti tomu v literatuře máme příkladů nepřeborné množství. Science fiction se k problematice počítačových světů vyjadřuje vlastně od svých počátků, což v 80. letech vede ke vzniku i samostatných směrů v rámci ní jako např. cyberpunku.

My si ukážeme dva příklady, které nějak problematizují prostředí multiplayerových online her oproti požadavkům reálného světa. První z nich je thriller pro mládež *Erebos*¹³⁷ z pera rakouské spisovatelky Ursuly Poznanski. Ta přináší přesvědčivý obraz fiktivní online hry, která ovládne jednu londýnskou školu. Zároveň autorka rozehrává zajímavou hru, protože zdejší online prostředí někdy vyžaduje po svých hráčích úkoly v reálném světě.

Přístup autorky k problematice je možná to, co ji odlišuje nejvíce, protože ano, kritizuje, ale zároveň definitivně neodsuzuje. Rozhodně přiznává moc, kterou mohou hry nad svými hráči získat, ale zároveň zdůrazňuje, že se může jednat o prostředek, který může

137POZNANSKI, Ursula. *Erebos: hra, která zabíjí!*. 1. vyd. Praha: Fragment, 2011, 319 s. ISBN 978-80-253-1303-9.

mladým lidem rozšířit možnosti socializace v reálném světě.

Další příklad bychom mohli zařadit prakticky do kterékoliv kategorie vztahů literatury a počítačových her a přitom bychom v jeho textu určitě našli vhodný případ dokladování. Pokud totiž Poznanski problematizuje, tak americký spisovatel Ernest Cline ve svém sci-fi románu *Ready Player One*¹³⁸ herní kulturu oslavuje. Ano, ukáže několik málo problémů v reálném světě, ale stejně rychle jako se tyto motivy objeví, tak zmizí.

Online prostředí OASIS, které ve své knize představuje, je vlastně jeden obrovský metatext, který přebírá populární díla ze všech různých myslitelných médií, které byly populární především na konci 20. století. To jak přímo adaptuje kusy filmů či her, tak je nějak kontextově dotváří, ne-li místy percepčně přetváří, ale to, co je pro jednoho čtenáře velkým lákadlem, může být pro jiného obří překážkou. Cline totiž prakticky počítá s tím, že čtenář alespoň nejzásadnější odkazy zná a díky nim se v jeho fikčním prostředí zorientuje, jenže to, co platí pro americkou popkulturu, nemusí platit pro jiné prostředí. O tom svědčí české vydání tohoto bestselleru, které se očividně v našem prostředí příliš neuchytilo, protože v současnosti se dá snadno sehnat za výprodejní ceny.

Sám autor v jednom rozhovoru tvrdí, že např. mladší čtenáři přijali všechny tyto odkazy jako mytologii daného světa, kterou nemusí nutně znát¹³⁹. Nicméně zážitek z knihy je úplně jiný, pokud je metatextovost přijata za vlastní. Ještě je potřeba zmínit, že dílo je stejně jako román od Poznanski zajímavé pro mladšího čtenáře svými hodnotami tolerance a reálného přátelství vzniklého ve virtuálním prostoru.

138CLINE, Ernest. *Ready player one: hra začíná*. 1. vyd. Brno: Jota, 2012, 511 s. Beletrie (Jota). ISBN 978-80-7462-074-4.

139Ernie Cline talks about Ready Player One Movie. Dostupné online: <<https://www.youtube.com/watch?v=0qJqFZJkRW8>> [cit. 30. 6. 2015].

3.6. Změny způsobené vzájemným ovlivňováním percepčních zájmů

Toto by mohla být jedna z nejzajímavějších částí Praksovy příručky, bohužel se o tomto druhu literárně-herního vztahu zmiňuje jen velmi krátce. V případě kontextového působení se jednotlivé mediální realizace doplňují, ale v tomto případě dochází k ovlivnění děl na základě proměny percepce díla.

Percepci jsme si už definovali jako nerušené čtení diskurzu, tedy ničím nerušené proniknutí do literárního narativu. Navíc, jak Praks poznamenává, literární percepce je aktivní proces, proto si zaslouží vlastní kategorii. Pokud tedy dochází k tomuto percepčnímu ovlivňování, naše interpretace díla jako takového se zásadně mění s „konzumací“ další mediální realizace. Není-li nám něco z původního díla jasné, klíčem může být text realizovaný v jiném médiu, nebo naopak pokud máme percepci díla už jasnou, s jinou mediální realizací může být naprosto znejistěna.

Zde ovšem narážíme na problém. Toto ovlivňování percepčních zájmů už míří do nejvyšších sfér umělecké tvorby, a ač možnosti herních textů (jak už bylo mnohokrát opakováno) jsou nezpochybnitelné, zmiňovali jsme i stále nedostatečnou emancipaci herních textů, které vlastně stále ve svém narativu hledají samy sebe. Možná proto je zmínka o tomto vztahu u Prakse tak stručná, protože teoreticky existovat může, ale zatím o něm v tomto případě máme jen velmi málo důkazů, které nám stěžují jeho analýzu. Jestliže se tohoto dočkáme, bude se určitě mluvit o revolučním počínu.

Nedá se říct, že by se tento typ vzájemného vztahu nedal vůbec dokázat, jen většinou nevzniká cíleně. Máme případy, kdy je původní fikční svět narušen svým herním rozšířením, ale to je způsobeno vstupem nového tvůrce, který se snaží na příběh nějak navázat, než aby přišel autor s cíleným narušováním původních percepčních zájmů v realizaci provedené v jiném médiu.

Příklady

Těžko najdeme případ, kdy by úmyslně autoři ovlivňovali naši percepci díla jiného. Na straně herní bychom mohli hledat příčinu v nedostatečné vyspělosti herního narativu, u literatury ovlivněné počítačovými hrami ji můžeme nalézt v jejich nižších ambicích.

Tento proces se nestává tvůrčím záměrem, ale rozhodně se nedá říct, že bychom jej nemohli vnímat.

Dobrym příkladem je už jednou zmiňovaná herní série *Zaklínač*¹⁴⁰, která navazuje na ukončení Sapkowskiho knižní pentalogie. Autor na konci knihy mnohé postavy (včetně samotného titulního zaklínače Geralta) zabíjí. Jakto že na začátku první hry opět žije?

Autoři to vyřeší jednoduše: Hlavní hrdina má amnézii. Takže to, co je v knihách bráno jako definitivní uzavření, je pro hry jenom východiskem. A naprosto boří původní autorovy myšlenky. Druhá věc je, že celkově není vztah s knižními předlohami úplně vyjasněný, protože na jednu stranu se snaží na knižní příběhy navazovat, v jiných věcech ale jde proti smyslu původních děl – kromě Geraltova osudu je např. naprosto jiný příběh princezny Addy z již první povídky ze zaklínačova univerza¹⁴¹. V knihách by měla být po svém osvobození od kletby mentálně postižená, ve hře se alespoň na první pohled jeví naprosto v pořádku.

Právě na příkladu *Zaklínače* si můžeme ukázat jinou problematiku: Proč je motiv amnézie hlavní postavy pro hry tak typický (snad ještě typičtější než pro kterékoliv jiné médium)?

Odpověď je jednoduchá, jedná se o vyprázdnění sémantického pole hlavní postavy, což hráči (ať už je stejně jasně určená jako v *Zaklínači* či je její tvorba více volná) umožňuje dotvářet si postavu na základě vlastní úvahy. Tím, že mu autoři díky amnézii vyprázdňují postavu, hráči dovolují přinést do ní svůj vlastní rozměr. A druhým faktorem je, že v případě *Zaklínače* umožňuje autorům jako takovým pojmout charakter Geralta z Rivie jiným způsobem než Sapkowski.

140 CD Projekt (2007 – 2015). *Zaklínač, Zaklínač 2: Vrahové králů, Zaklínač 3: Divoký hon*. [Počítačová hra.]

141 SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač*. IN: SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač*. Praha: Winston Smith, 1992, 221 s. Fantasy (Winston Smith). ISBN 80-900912-5-3. str. 5 – 39.

IV. ZÁVĚR

Na předcházejících stránkách jsme se snažili zmapovat vztah literárního a počítačově-herního narativu. Ukázali jsme si, že od dob, kdy se příběh ve hrách považoval spíše za zbytečnost, autoři i sami hráči ušli velkou cestu směrem vpřed. Ale je jasné, že herní narativ je stále problematikou, která bude i nadále docházet vývoje.

To se na vztahu mezi literaturou a počítačovými hrami ukazuje velmi silně. Obě média nejen sdílejí látku, kterou zpracovávají, ale snaží se svými prostředky přenášet to, co vytváří výjimečnost druhého. Je nutno poznamenat, že obě média přitom musí něco obětovat. Literatura se v gameboocích snaží přebírat herní interaktivitu a digitální média mají interaktivní fikce. Ale ani jedno není hrou, pouze její slabou napodobeninou. Je tedy potřeba najít něco, co by dostatečně odráželo specifika obojího a přitom ani jeden zážitek příliš neomezovalo.

Zajímavou možností, jež byla mnohokrát v práci naznačována, ale která rozhodně není dostatečně využívána, jsou různé typy multimediálních projektů. Ano, hry v rámci své encyklopedičnosti využívají literárních prvků k rozšíření svého fikčního světa, ale naopak už to bude platit jen velmi těžko.

Proč tedy rovnou nepřemýšlet nad multimediálním projektem, který by už v rámci svého tvůrčího záměru uvažoval o literární i herní realizaci, jež by nebyly vytvořeny jen za účelem vyšších zisků, ale prohloubení zážitku na obou stranách. A navíc, co kdyby se tyto texty nejenom doplňovaly, ale dokonce zásadně percepčně přetvářely?

Z poslední doby přichází na mysl jen jediný projekt, který se snažil o provázání dvou médií, ale jedná se o seriál a počítačovou hru, konkrétně sci-fi seriál *Defiance* stejnojmennou online střílečku. Ani tato spolupráce nejde do přílišné hloubky. Ano, hra reaguje na vývoj seriálu jednotlivými úkoly, ale kdyby měl seriál reagovat na vývoj situace ve hře... Už z podstaty produkčního procesu seriálu je jasné, že to půjde jen velmi těžko. Oproti tomu kniha svým vydáním může na hru reagovat do větší hloubky a totéž platí opačně (i vzhledem k délce tvůrčího procesu na obou stranách).

Je to rozhodně cesta, která by stála za prozkoumání a která nemusí čekat na to, jaký vývoj bude mít narativ ve hrách. Na druhou stranu je pravda, že těžko nalezneme tvůrce,

který by byl schopen napsat jak kvalitní herní scénář, tak kvalitní knihu...

Jedno je nezpochybnitelné: Hry před sebou stále mají dlouhou cestu, než narazí na strop svých možností a opravdu se v narativním prostoru jasně emancipují. Bylo by na škodu, kdyby narativ zavrhly jako slepou uličku, která je brzdí ve vývoji. Jak přesně se s ním vypořádají, se neodvážíme odhadovat. Ale je jasné, že teprve tehdy, až si samy vyjasní své narativní možnosti, dosáhne jasnějších obrysů i jejich vztah s literaturou...

V. Seznam použitých informačních zdrojů

Prameny

- Literatura
 - BORGES, Jorge Luis. *Zahrada, v které se cestičky rozvětvují*. IN: BORGES, Jorge Luis. *Fikce: Alef*. Praha: Argo, 2009, 384 s. ISBN 978-80-257-0146-1. str. 89 – 105.
 - CLINE, Ernest. *Ready player one: hra začíná*. 1. vyd. Brno: Jota, 2012, 511 s. Beletrie (Jota). ISBN 978-80-7462-074-4.
 - ČAPEK, Karel. *Hordubal* a ČAPEK, Karel. *Povětroň*. IN: ČAPEK, Karel. *Hordubal – Povětroň – Obyčejný život*. Praha: Československý spisovatel, 1965, 360 s.
 - DEVER, Joe. *Stín na písku*. Praha: AFSF, 1994, 204 s. Lone Wolf (AFSF). ISBN 80-85390-40-x.
 - DICK, Philip K. *Sluneční loterie*. Vyd. 1. Plzeň: Laser, 1999, 215 s. Edice SF. ISBN 80-7193-064-4.
 - ELLISON, Harlan. *Nemám ústa a musím křičet*. IN: *Hugo Story: oceněné povídky z let 1968-1969*. Vyd. tohoto souboru 1. Praha: Virgo, 1996, 326 s. ISBN 80-902108-2-1. str. 187 – 207.
 - KARPYSHYN, Drew. *Mass Effect*. 1. vyd. Ostrava: Fantom Print, 2009, 287 s. ISBN 978-80-7398-047-4.
 - PAVIĆ, Milorad. *Chazarský slovník: román-lexikon v 100 000 slovech*. Praha: Odeon, 1990. ISBN 80-207-0066-8.
 - POZNANSKI, Ursula. *Erebos: hra, která zabíjí!*. 1. vyd. Praha: Fragment, 2011, 319 s. ISBN 978-80-253-1303-9.
 - SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač*. IN: SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač*. Praha: Winston Smith, 1992, 221 s. Fantasy (Winston Smith). ISBN 80-900912-5-3. str. 5 – 39.

- TOLKIEN, John Roald Ruel. *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky*. 3. vyd. (1. v MF). Praha: Mladá fronta, 1994, 256 s., barev. obr. příl. ISBN 80-204-0506-2.
- Počítačové hry
 - 2K Czech (2010). *Mafia II*. [Počítačová hra.] 2K Games.
 - BARLOW, Sam (2015). *Her Story*. [Počítačová hra.]
 - Bioware (2007 – 2012). *Mass Effect 1 – 3*. [Počítačová hra.] Electronic Arts.
 - Bioware (2010). *Mass Effect 2*. [Počítačová hra.] Electronic Arts.
 - BITHELL, Mike (2012). *Thomas Was Alone*. [Počítačová hra.]
 - BRUCE, Alexander (2013). *Antichamber*. [Počítačová hra.]
 - Capcom (2001 japonské vydání, 2005 anglické vydání). *Phoenix Wright: Ace Attorney*. [Hra pro přenosná herní zařízení.]
 - CD Projekt (2007 – 2015). *Zaklínač, Zaklínač 2: Vrahové králů, Zaklínač 3: Divoký hon*. [Počítačová hra.]
 - CD Projekt (2011). *Zaklínač 2: Vrahové králů*. [Počítačová hra.]
 - CD Projekt (2015). *Zaklínač 3: Divoký hon*. [Počítačová hra.]
 - Dontnod Entertainment (2015). *Life Is Strange*. [Počítačová hra.] Square Enix.
 - Frogwares (2014). *Sherlock Holmes: Crimes and Punishments*. [Počítačová hra.] Focus Home Interactive.
 - Fullbright (2013). *Gone Home*. [Počítačová hra.]
 - Galactic Cafe (2013). *The Stanley Parable*. [Počítačová hra.]
 - Inkle (2014). *80 Days*. [Hra pro mobilní telefony.]
 - Spike Chunsoft (2012). *Zero Escape: Virtue's Last Reward*. [Hra pro přenosná herní zařízení.]
 - Team Bondi (2011). *L.A. Noire*. [Počítačová hra.] Rockstar Games.

- Techland (2013). *Call of Juarez: Gunslinger*. [Počítačová hra.] Ubisoft.
- The Dreamers Guild (1995). *I Have No Mouth, and I Must Scream*. [Počítačová hra.] Cyberdreams.
- The Fizz Factor (2003). *The Hobbit: The Prelude to The Lord of the Rings*. [Počítačová hra.] Sierra Entertainment a Vivendi Universal Games.
- Ustwo (2014). *Monument Valley*. [Hra pro mobilní telefony.]

Sekundární zdroje

- Literatura
 - AARSETH, Espen. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore: Johns Hopkins, 1997, 203 s. ISBN 0801855799.
 - BÍNA, Daniel. *Hratelné narativy: počítačové hry jako terč estetiky a literární teorie*. 1. vyd. České Budějovice: Vlastimil Johanus, 2012. 89 s. ISBN 978-80-87510-17-9.
 - CHATMAN, Seymour Benjamin. *Příběh a diskurs: narativní struktura v literatuře a filmu*. Vyd. 1. Brno: Host, 2008, 328 s. Teoretická knihovna. ISBN 978-80-7294-260-2.
 - CRAWFORD, Chris. *Chris Crawford on interactive storytelling*. 2. vyd. San Francisco: New Riders, 2013. 343 s. ISBN 978-0321864970. [elektronická verze]
 - GANDER, Pierre. *Participating in a story: exploring audience cognition*. Lund: Avdelningen för kognitionsforskning, Lunds universitet, 2005. ISBN 9162864173.
 - JIRKOVSKÝ, Jan a kol. *Game industry 2*. Praha: D.A.M.O., 2012. ISBN 978-80-904387-3-6.
 - KOLÁŘ, Jarek. *Jak psát interaktivní dialog*. str. 143 – 158.
 - KOLÁŘ, Jarek. *Videohry a vyprávění*. str. 121 – 142.

- KUBÍČEK, Tomáš, HRABAL, Jiří a BÍLEK, Petr A. *Naratologie: strukturální analýza vyprávění*. Praha: Dauphin, 2013, 247 s. ISBN 9788072725946.
- MOCNÁ, Dagmar a PETERKA, Josef a kolektiv. *Encyklopedie literárních žánrů*. 1. vyd. Praha: Paseka, 2004, 699 s. ISBN 80-7185-669-x.
- MURRAY, Janet Horowitz. *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1997. 324 s. ISBN 0-262-63187-3.
- PRAKS, Vítězslav. *Computerová naratologie: narativní schémata počítačových her*. Vyd. 1. Průhonice: Litera Proxima, 2010, 111 s. ISBN 978-80-254-4783-3.
- SALEN, Katie a ZIMMERMAN, Eric. *Rules of Play – Game Design Fundamentals*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2004. 688 s. ISBN 0-262-24045-9.
- Časopisecké články
 - DOBROVSKÝ, Pavel. Making of: I Have No Mouth and I Must Scream. *Level*. 2013, č. 232, s. 92 – 93.
 - KREMSER, Daniel. Prstenové hraní. *Level*. 2014, č. 246, s. 42 – 47.
 - LOUKOTA, Ladislav. Písmo není mrtvé. *Level*. 2015, č. 253, s. 80 – 85.
 - TICHÁČEK, Petr. Zlomený meč zbrocený svatou krví. *Level*. 2013, č. 237, s. 72 – 79.
- Články dostupné z internetu a další internetové zdroje
 - *80 Days: Tips and Tricks*. Dostupné online: <http://www.ign.com/wikis/80-days/Tips_and_Tricks> [cit. 30. 6. 2015].
 - *AMN and Anime Advanced Announce Anime Game Demo Downloads*. Dostupné online: <<http://www.animenewsnetwork.com/press-release/2006-02-08/amn-and-anime-advanced-announce-anime-game-demo-downloads>> [cit. 11. 4. 2015].

- *Ernie Cline talks about Ready Player One Movie*. Dostupné online: <<https://www.youtube.com/watch?v=0qJqFZJkRW8>> [cit. 30. 6. 2015].
- *Top 10 Longest Novels in the English Language*. Dostupné online: <<http://listverse.com/2009/06/06/top-10-longest-novels-in-the-english-language/>> [cit. 30. 6. 2015].
- BARLOW, Sam. *Telling a Digital Story with J.G. Ballard*. Dostupné online: <<http://www.herstorygame.com/ballard-digital-story/>> [cit. 30. 6. 2015].
- BENDOVIÁ, Helena. *Hry jako umění pohledem kritiky: případ Games.cz, Game Art 2014*. Dostupné online: <<http://cas.famu.cz/gameart/page.php?page=12>> [cit. 16. 3. 2015].
- FRASCA, Gonzalo. *Ludology meets naratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*. Dostupné online: <<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>> [cit. 22. 6. 2015].
- HOCKING, Clint. *Ludonarrative dissonance in Bioshock*. Dostupné online: <http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html> [cit. 22. 6. 2015].
- JUUL, Jesper. *Games telling stories? A brief note on games and narratives*. Dostupné online: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> [cit. 8. 6. 2015].