

Filozofická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci

Katedra žurnalistiky



POČÍTAČOVÉ HRY JAKO INTERAKTIVNÍ FORMA NARATIVU

(Computer games as an interactive form of narrative)

Magisterská diplomová práce

Jan KOZÁK

Vedoucí práce: Mgr. Marek Lapčík, Ph.D.

Olomouc 2017

Čestně tímto prohlašuji, že jsem zadanou diplomovou práci vypracoval samostatně a že jsem v seznamu literatury uvedl veškerou použitou literaturu i další zdroje. Rozsah mé práce bez poznámek pod čarou a seznamu literatury činí **182 455** znaků.

V Olomouci dne: 20. 4. 2017

Anotace

Tato práce se zabývá narativními strukturami v počítačových hrách. Pozornost je věnována primárně určení základních vlastností herních narativů, jejich srovnání s narativy v tradičních médiích a vztah narativu a interaktivity coby definující vlastnosti počítačových her. Samotné analýze pak předchází teoretická část popisující z pohledu oboru *game studies* základní vlastnosti počítačových her coby svébytného média.

Klíčová slova: game studies, mediální studia, narativ, počítačové hry, komparace

Annotation

This diploma thesis deals with narrative structures in computer games. It focuses on defining basic features of game narratives, on comparison of narratives in traditional media and the relationship between narrative and interactivity as the key features of computer games. The analysis itself is accompanied by a theoretical part, which deals with the description of the basic characteristics of computer games within the framework of game studies, which consider computer games to be an autonomous medium.

Keywords: game studies, media studies, narrative, computer games, comparison

Obsah

Obsah	4
1. Úvod.....	6
2. Metodologický úsek	9
3. Teoretická část	12
3.1 Stručná historie počítačových her	12
3.2 Interaktivita – pokus o definici	21
3.3 Narativy a hry – historie, vývoj zkoumání	26
3.3.1. Stručná reflexe zkoumání herních narativů.....	26
3.3.2. Sjednocovací tendence mezi narativem a ludologií	31
4. Analytická část.....	38
4.1 Vymezení užívaných pojmů.....	38
4.1.1 Barryho okruh otázek pro analýzu způsobů narace	39
4.1.1.1 Vymezení mimesis a diegesis	39
4.1.1.2 Podoba a role vypravěče v počítačových hrách	44
4.1.1.3 Fokalizace narativu	46
4.1.1.4 Pojetí času v narativu	49
4.1.1.5 Způsob narativní exprese	53
4.1.2. Typologie druhů herních narativů.....	54
4.1.2.1 Predeterminovaná narativní struktura	54
4.1.2.2. Objevné narativy	55
4.1.2.3 Sandboxové narativy	56
4.1.2.4. Počítačem generované narativy.....	56
4.2.1 Harry Potter a Kámen Mudrců.....	57
4.2.1.1 Stručná charakteristika	57
4.2.1.2 Druh narativní struktury hry.....	58
4.2.1.3 Mimetické a diegetické vlastnosti hry.....	59
4.2.1.4 Podoba vypravěče a focalizace	61
4.2.1.5 Pojetí času v narativu a frekvence.....	62
4.2.2. Harry Potter a Tajemná komnata	62
4.2.2.1 Stručná charakteristika hry.....	62
4.2.2.2 Druh narativní struktury hry.....	63
4.2.2.3 Mimetické a diegetické prvky hry.....	64
4.2.2.4 Podoba vypravěče a focalizace	65
4.2.2.5 Pojetí času v narativu a frekvence.....	66

4.2.3 Harry Potter a Vězeň z Azkabanu	66
4.2.3.1 Stručná charakteristika	66
4.2.3.2 Druh narativní struktury hry.....	67
4.2.3.3 Mimetické a diegetické prvky	67
4.2.4.4. Podoba vypravěče a fokalizace	69
4.2.4.5 Pojetí času v narativu a frekvence.....	69
4.2.4 Harry Potter a Ohnivý pohár	70
4.2.4.1. Stručná charakteristika	70
4.2.4.2. Druh narativní struktury hry.....	70
4.2.4.3 Mimetické a diegetické prvky	71
4.2.4.4 Podoba vypravěče a fokalizace	72
4.2.4.5 Pojetí času v narativu a frekvence.....	73
4.2.5. Harry Potter a Fénixův řád + Harry Potter a Princ dvojí krve	73
4.2.5.1 Stručná charakteristika	73
4.2.5.2. Druh narativní struktury hry.....	74
4.2.5.3 Mimetické a diegetické prvky	75
4.2.5.4. Podoba vypravěče a fokalizace	77
4.2.5.5 Pojetí času v narativu a frekvence.....	78
4.2.6. Harry Potter a Relikvie Smrti.....	78
4.2.6.1 Stručná charakteristika	78
4.2.6.2. Druh narativní struktury hry.....	78
4.2.6.3. Mimetické a diegetické prvky	79
4.2.6.4. Podoba vypravěče a fokalizace	80
4.2.6.5. Pojetí času v narativu a frekvence.....	80
4.3 Shrnutí analýzy her	81
5. Závěr	83
Seznam užitých literatury a zdrojů.....	85

1. Úvod

Není sporu, že zvláště v posledních dvou dekadách se počítačové hry staly nezpochybnitelným společenským fenoménem. Jejich vývoj byl a doposud je pevně spjat s vývojem počítačové technologie, a pokud nyní žijeme v době označované jako digitální, počítačové hry jsou nedílnou součástí tohoto světa a stejně jako ostatní digitální média, i hry zažívají bouřlivý rozvoj a jejich uživatelská základna se neustále zvětšuje s tím, jak se počítačové technologie stávají čím dál tím kompaktnějšími a dostupnějšími. Pro představu uveďme výzkum asociace Entertainment Software Association, která na základě dotazníkového šetření ve 4 000 domácnostech v USA zjistila, že čtyři z pěti domácností vlastní zařízení určené pro hraní počítačových her (ať už jde o osobní počítač či herní konzoli)¹ a v průměru na jednu domácnost připadají dva hráči počítačových her. Podle stejné asociace pak jen v USA žije na 155 milionů hráčů počítačových her. Společnost Spil Games pak odhaduje, že po celém světě pravidelně hraje počítačové hry více než 1,2 miliardy hráčů (údaj platný pro rok 2013), což činí více než 17% světové populace. I pokud uvedené údaje přijmeme pouze jako orientační, můžeme bezpečně prohlásit, že počítačové hry se staly nedílnou součástí západních společností, a to jak v dimenzi kulturní, kdy počítačové hry v nejrůznějších podobách představují jeden z největších zdrojů zábavy pro mladší generace, tak v dimenzi průmyslové, kdy se herní průmysl vyvinul z okrajové záležitosti v předmět zájmu nadnárodních korporací slučujících desítky vývojářských společností – jako příklad zde uveďme společnosti Electronic Arts, Activision či Valve. Vzhledem k již zmíněné provázanosti s vývojem počítačové techniky se pak hry velkou rychlostí vyvíjejí; od prvních jednoduchých her typu *Pong* či *Pac-Man* technologická úroveň během dvou tří dekad pokročila k fotorealisticky ztvárněným fikčním světům disponujícím profesionálním ozvučením a složitými herními mechanikami.

Na akademické půdě jsou nicméně počítačové hry stále relativně novou záležitostí, která čeká na hlubší prozkoumání. Tento fakt je způsoben právě relativní mladostí počítačových her jako takových, kdy o prvních hrách můžeme hovořit až v 70.-80. letech 20. století a nebyl proto ještě čas na utvoření jakékoliv výzkumné tradice, kterou disponují obory zkoumající média jako tisk, rozhlas či film. Právě z důvodu této „mladosti“ jsou dodnes *game*

¹ Entertainment Software Association 2015, str.

² Spil Games 2013, str.

studies spíše jen souborem tezí a poznatků jednotlivých autorů než uceleným oborem s jednotnou metodologií, a v současnosti se obor nachází ve stavu, kdy teprve probíhají diskuse nad základními pojmy a tvoří se náčrty možných metod zkoumání počítačových her coby svébytné formy mediálního obsahu. Na české akademické půdě pak byly učiněny teprve první kroky v uvedení *game studies* do sylabů českých univerzit, kdy v současnosti nalezneme předměty věnující se počítačovým hrám toliko na Karlově univerzitě v Praze a na Masarykově univerzitě v Brně. Ve zbytku institucí jsou zatím počítačové hry brány pouze jako součást většího diskursu nových médií a není jim věnována bližší pozornost.

Počítačové hry přitom disponují rozsáhlým výzkumným potenciálem, pramenícím z velké míry rozmanitosti jednotlivých herních žánrů, druhů her a herních mechanik. Velkým výzkumným tématem by pak mohla být i zvláštní druh interaktivity u počítačových her, kdy hráč nejenom čtenářem, divákem či uživatelem, nýbrž aktivním činitelem ve fikčním světě, který má možnost skrze hraní své hry ve větší či menší míře měnit a ovlivňovat. Vzhledem k povaze mediálních studií, která jsou vzhledem ke svému zaměření přímo závislá na sledování trendů na mediálním trhu a musí být schopna držet krok s vývojem mediální krajiny by tedy mělo být jen a pouze v zájmu mediálních studií soustředit svou pozornost na fenomén počítačových her a přispět k ustanovování a upevňování pozice oboru *game studies*, ačkoliv stále probíhají diskuse, zda vůbec můžeme počítačové hry nazvat *médiem*, a nikoliv pouze softwarovým artefaktem.

Účelem této práce nicméně nebude zkoumat problematiku *game studies* obecně, kterýžto úkol dalece přesahuje možnosti jedné diplomové práce. Místo toho je pozornost práce zaměřena na problematiku narativnosti počítačových her, respektive podob herních narativů a jejich vztahu k narativům literárním. Toto téma bylo na poli *game studies* předmětem vášnivé debaty, jejímž středobodem byla otázka, zda lze zkoumat narativy počítačových her za pomoci klasické naratologie jako každou jinou formu narativu, případně zda je třeba vyvinout zcela novou sadu postupů a metod, které by dokázaly postihnout odlišnosti herních narativů. Ty totiž v závislosti na druhu dané hry mohou nabývat mnoha podob – od ryze narativních počítačových her, kdy je role hráče redukována pouze do následování narativních linek až po otevřené a dynamické fikční světy, kdy má hráč možnost svými volbami aktivně působit na průběh a ukončení jedné i více dějových linií, zahrnujících velké množství propracovaných trojrozměrných postav.

Vzhledem ke zmíněným debatám o (ne)narativnosti počítačových her je ale nejprve nutné provést alespoň základní shrnutí dosavadního stavu debaty, jež si vysloužila přezdívku *naratologická versus ludologická debata*. Tato debata vznikla jako reakce na problém, zda vůbec můžeme narativní počítačové hry pokládat za formu narativu, či zda jde o úplně nový druh vyprávění a výstavby příběhu, který si zasluhuje zcela novou disciplínu jednání. Platí totiž, že ačkoliv základní narativní struktury lze ve hrách odhalit, interaktivní povaha a fakt, že hráč je aktivním činitelem ovlivňujícím průběh, konec a často dokonce i vznik narativní linky znamená možné problémy ve snaze aplikovat na počítačové hry metody, kterými bychom analyzovali narativy knižní či filmové. Pro uvedení do kontextu je proto nejprve představen stručný historický vývoj této debaty včetně odkazů na práce teoretiků a teoretiček aktivních v daném oboru se soustředěním se na argumenty obou stran a následné snahy oba směry sjednotit v zájmu zachování integrity *game studies* samotných. Až poté práce přistupuje k transmediální komparaci literárního narativu a jeho herní adaptace, kdy je na knižní a herní sérii *Harry Potter* zkoumána pozice vypravěče, jenž se u knihy nemění, u her se ale aktivně vyvíjela a rozšiřovala s každým dalším dílem, což jen podtrhuje tvárnost a široké tvůrčí možnosti vývojářů počítačových her při tvoření herních narativních linek. Následně jsou pak zkoumány vybrané počítačové hry napříč žánry ve snaze postihnout různé narativní praktiky a metody včetně možností hráče aktivně ovlivňovat průběh děje a míry volnosti, kterou hráč v dané hře má včetně možnosti vyvázat se z narativu úplně a pouze zkoumat fikční svět, jenž v sobě často obsahuje i větší množství menších narativních linek.

Celkově vzato práce nemá ambice stát se jakýmsi všeobecným úvodem do *game studies*. Místo toho slouží jako představení jednoho možného směru výzkumu počítačových her netechnické povahy, tedy vhodného pro jeho zkoumání v rámci mediálních studií, a zároveň i jako příspěvek do rozvíjejícího se českého diskursu týkajícího se studia počítačových her.

2. Metodologický úsek

Hlavním tématem práce budou narativní struktury v počítačových hrách, nahlížené z pohledu mediálních studií a naratologie – toto upřesnění je na místě, neboť počítačové hry coby softwarové artefakty jsou neoddělitelně spjaty s počítačovými technologiemi a v jádru jsou běžným počítačovým programem, je proto nutné nejprve upřesnit, že budeme zkoumat obsah her, nikoliv technickou stránku. V metodologické části práce ale bude nutné se zaměřit i na postup, který bude použit při analýze obsahu, neboť hry jsou oproti klasickým médiím příliš odlišné na to, abychom mohli jednoduše použít zavedené postupy pro analýzu mediálních obsahů, jako jsou například obsahová analýza, kvalitativní analýza a jiné metody.

V první, teoretické části práce, je blíže teoreticky představen předmět zájmu práce, tedy herní forma narativu. Vzhledem ke specifikům herních narativů (a počítačových her jako takových) ale bude nejprve nutné uvedení do problematiky a osvětlení základních pojmů. Teoretická část práce se proto věnuje herním narativům z teoretického hlediska; nejprve je stručně uvedena historie počítačových her se zaměřením na počítačové hry s narativní linkou – ze souhrnu jsou tedy vyloučeny hry, které sice jsou starší než hry s narativní linkou (bavíme se zde zejména o jednoduchých hříčkách typu *Pac-man* či *Pong*), ale nedisponují žádnou příběhovou strukturou, ani v nich nerozeznáváme pro narativ typické prvky; zde je třeba upřesnit, že práce se nebude věnovat tzv. emergentním narativům, nýbrž pouze hrám, u kterých je přítomnost narativní linky v souladu s úmysly vývojářů.

Následně je představena teoretická reflexe problematiky narativity počítačových her z hlediska otázky, zda vůbec můžeme počítačové hry za narativní považovat. V této části práce je nejprve sledován historický vývoj debaty, pro kterou se vžil název *ludologická versus naratologická* od prvních poznatků, přes rozkol mezi oběma stranami až po relativně nedávnou snahu o sjednocení obou směrů. Následně je pak v kontextu tohoto sjednocovacího přístupu provedena definice základních charakteristik herních narativů – zde byla kvůli rozsáhlosti celého tématu pozornost soustředěna primárně na charakteristické vlastnosti herních narativů, kde jako výchozí pozice posloužily narativní analytické okruhy vytvořené naratologem Gérardem Genettem. Jak je totiž v teoretické části osvětleno, některé základní definice můžeme aplikovat jak na herní, tak i na knižní narativy, nicméně v určitých aspektech se oba druhy narativu zásadně rozcházejí.

Celou teoretickou částí pak prostupuje fakt, že celý obor *game studies* se teprve utváří a nejde proto o ucelený vědní obor jako spíše o soubor poznatků jednotlivých autorů, které na teoretickou reflexi coby celek teprve čekají. Výstupem teoretické části pak je shrnutí teoretických poznatků a pozic týkajících se daného tématu, které hraje roli teoretického základu pro praktickou část a zároveň může být pojata jako „vstupní bod“ do širší problematiky herních narativů i her jako takových, jejíž plný rozbor ale přesahuje rozsah této práce.

V analytické části práce je navázáno na předchozí řádky, konkrétně tezi o rozdílnosti literárních a herních narativů. Na příkladu knižní a herní série *Harry Potter* je totiž prezentována hypotéza, že počítačové hry díky své flexibilitě dokáží jednu formu narativu, přenášenou skrze sedm knih, realizovat odlišnými způsoby díl od dílu při zachování základní narativní struktury příběhu. Jako základ pro analýzu je zde vybrána pětice analytických otázek Petera Barryho, pro které Barry jako základ využil Genetteho pětici oblastí analýzy narativů, které Genette diskutuje v knize *Narrative Discourse: An Essay in Method*. Zde se Genette zabývá pěti koncepty, které používá k analýze skladby a funkce narativu – jedná se o chronologické pořadí událostí, frekvenci (tj. oddělení události a její narace), trvání, pozice vyprávění a fokalizaci neboli perspektiva, ze které je příběh vyprávěn.² Z těchto pět oblastí odvozuje Barry pět analytických okruhů vyjádřených následujícími otázkami:

1. Je základní narativní mód mimetický či diegetický?
2. Jak je narativ fokalizován?
3. Kdo příběh vypráví?
4. Jak je v příběhu postihnut čas?
5. Jak je prezentována řeč a myšlenka?

Těchto pět otázek je následně aplikováno na prostředí počítačových her v zájmu vyjasnění definic daných oblastí pro herní oblast a zjištění toho, zda je možné coby nástroje pro zkoumání literárních narativů aplikovat i na specifickou narativnost počítačových her. Do této snahy je posléze začleněna také typologie typů herních narativů, vytvořená Marcelem Arnaldem Picuccim. Coby základní narativní model, na kterém byla typologie založena, byl

² viz. GENETTE, Gérard, *Narrative discourse: an essay in method*. [Nyt oplag]. Ithaca, N.Y: Cornell University Press, 1983. ISBN 0801492599.

použit Todorovův kruhový model narativu. Todorov jej uvádí následovně: „*Ideální narativ začíná stabilní situací, která je narušena nějakou silou či mocí. To ústí ve stav nerovnováhy; skrze akci či sílu směřovanou v opačném směru je rovnováha obnovena.*“³ Podle Todorova tak narativ sleduje celkem pět kroků

- rovnováha (Todorovem nazývána *ekvilibrium*): hrdina (či hrdinové) žijí v rovnováze svým každodenním životem
- narušení: do příběhu vstupuje problém či událost, která naruší hrdinův každodenní život
- realizace – hrdinové si uvědomují přítomnost problému a nastává chaos
- obnova řádu – postavy se snaží prezentovaný problém skrze vlastní aktivitu vyřešit a opětovně obnovit rovnováhu
- rovnováha – rovnováha je skrze úspěšné vyřešení problému obnovena a postavy se mohou vrátit ke svému každodennímu životu

Na základě tohoto modelu pak Picucci přichází s celkem čtyřmi typy herních narativních struktur, a to

- predeterminovaná narativní struktura
- objevitelská struktura
- tzv. sandboxová struktura
- počítačem generovaný narativ

Pro účely práce budou důležité zejména první tři body – čtvrtý bod se týká jen specifického druhu počítačových her, do kterého herní série *Harry Potter* nespadá (viz níže).

Oba zmíněné koncepty pak jsou aplikovány na zkoumanou herní sérii ve snaze zjistit jejich specifické znaky v každé kategorii a jak každý z dílů pracuje s narativem, fokalizací, mimetickými a diegetickými vlastnostmi a dalšími aspekty dle uvedeného modelu. Výsledkem analytické části práce pak je shrnutí, ve kterém je hodnoceno, nakolik se prezentovaná hypotéza potvrdila a je nabídnuto vzájemné srovnání jednotlivých dílů.

³ Todorov 1977. str. 111

3. Teoretická část

Jak již bylo naznačeno v úvodu, tato práce bude primárně zaměřena na počítačové hry coby formy narativu. Než ale přejdeme k samotné analýze toho, jakými způsoby jsou v počítačových hrách narativy realizovány, je třeba nejprve vytvořit teoretický základ, jež uvede celou práci do širšího kontextu současného stavu oboru *game studies*. Problematika narativů v počítačových hrách totiž byla (a do určité míry dodnes je) zdrojem vyostřených debat a ačkoliv postupně se kromě dvou polarizovaných táborů vyprofiloval i názorový proud, který je možno nazvat kompromisním, stále jde o poměrně otevřenou otázku, které zatím stále chybí definitivní zodpovězení (pokud je vůbec možné se takové odpovědi dobrat). Proto je v následující, teoretické části práce, nastíněna tematika herních narativů z historického i teoretického hlediska ve snaze nejenom poskytnout základ praktické části práce, ale rovněž i provést alespoň základní reflexi dosavadní úrovně poznání v daném okruhu.

Než ale začneme se stručným historickým výkladem majícím za cíl seznámit s kořeny fenoménu narativních počítačových her, je na místě předem vyjasnit pojmy, které budou na následujících řádcích používány. V laické řeči je výraz *počítačová hra* často považován za synonymum k výrazům *videohra*, *konzolová hra* či *arkádová hra*. Jak ale píše Juul, mezi těmito pojmy jsou výrazné rozdíly technického rázu⁴. Počítačová hra v pravém slova smyslu je taková hra, kterou hráč hraje na osobním počítači, zatímco videohra označuje takovou hru, k jejímuž hraní je kromě herní konzole potřeba i televizor, který slouží jako monitor. Jako arkádové hry jsou pak v původním slova smyslu označovány hry v herních automatech na veřejných místech, které se aktivují vhozením mince určité hodnoty. Pro jednoduchost a přehlednost bude na následujících řádcích užíván pojem *počítačové hry* jako pojem zaštiťující všechny uvedené ostatní podoby her, pokud nebude uvedeno jinak.

3.1 Stručná historie počítačových her

Historie počítačových her je více či méně shodná s historií počítačů jako takových. Jedná se na první pohled o banální konstatování, pravdou ovšem je, že softwarové artefakty

⁴ Juul
1999

⁶ *ibid.*

(kterými počítačové hry bezesporu jsou) se už ze své podstaty nemohou vyvíjet rychleji než médium, které jim umožňuje existenci. Pokud tedy chceme pojednávat o historii počítačových her, je třeba mít na paměti, že jakýkoliv rozvoj počítačových her byl podmíněn rozvojem výpočetní techniky, ačkoliv ne vždy byl tento vztah takto jednostranný a zvláště v poslední době to jsou naopak hry, které pohánějí vývoj počítačových komponent, zvláště pak grafických procesorů a zobrazovacích zařízení. O to paradoxněji pak působí fakt, že hry s narativní linkou mají na rozdíl od nenarativních her prapůvod zcela mimo svět počítačových technologií. Pokud bychom totiž chtěli vystopovat kořeny narativních počítačových her, dostali bychom se až k deskové hře *Dungeons & Dragons* (DnD), která dala zároveň vzniknout i celému žánru podobných her.

Dungeons and Dragons byla první tzv. hrou na hrdiny, pro kterýžto žánr se později vžil anglický název *roleplaying game* (zkratka RPG). Vznik se datuje na počátek 60. let 20. století a je spojován se jménem E. Garyho Gygaxe⁵. Ten byl velkým příznivcem deskových válečných her, u kterých hráči ovládají figurky vojevůdců a jednotek na hrací desce simulující bojiště, a rekonstruují reálné konflikty⁶. Hráči zde na sebe brali roli pomyslných vojevůdců, tedy určitou roli, ačkoliv tato role nebyla nijak prohlubována, ani nebyl vytvářen žádný fikční svět. Původně byly tyto hry zasazeny do tehdejší doby, Gygax ale coby fanoušek středověku vytvořil upravenou verzi, ve které se hráči ujímali středověkých armád a měli za úkol dobývat hrady. Aby pak hru ozvláštnil, přidal do ní Gygax z vlastní iniciativy prvky inspirované žánrem fantasy a konkrétně pak trilogií *Pán prstenů* J.R.R. Tolkiena, tedy bájná stvoření, magii a fiktivní rasy (elfové, trpaslíci apod.). V tomto stavu nicméně byla Gygaxova hra stále jen válečnou hrou, byť výrazně pozměněnou. Průlom proto přišel až v roce 1971, kdy Gygax převzal základní koncept své hry a vytvořil scénář, při kterém hráči místo armád ovládali jednotlivé postavy reprezentující skupinu dobrodruhů, kteří mají za úkol dostat se do hradu opředeného tajemstvími. Tím vznikl tzv. *backstory* neboli příběhové pozadí, se kterým vznikl i zárodek fikčního světa. Gygax následně začal tvořit nové scénáře a postupně se tak z jeho upravené hry vyvinula právě *Dungeons and Dragons*, ve které příběhové pozadí a fikční svět hrají centrální roli v celém hráčském zážitku.

⁵ Veugen 2011, str. 89

⁶ *ibid.*

V *Dungeons and Dragons* si hráč vytváří vlastní postavu, která jej zastupuje ve fikčním světě (tzv. avatara). Oproti původním válečným hrám ale má hráč možnost si svou postavu utvořit dle vlastních preferencí – hráč si určí povolání postavy, její rasu, pohlaví, jméno i fyzické a mentální vlastnosti, kdy hráč určuje schopnosti, jenž postava bude mít. Následně je pak hráč skrze svou postavu zasazen do fikčního světa, který se sice řídí pevně danými pravidly určenými příručkou ke hře, veškeré dění je ale plně v režii tzv. *game mastera* (v češtině se pro něj používá pojem *Pán jeskyně*). Ten vytváří veškeré dění ve fikčním světě – hráčům slovně popisuje jejich okolí a hráči na tento popis reagují slovními povely spouštějícími žádanou činnost, kterou má postava provést (např. „Vstoupím do místnosti a rozhlédnu se“).

Rolí *game mastera* je pak hráči popsat následky jeho činů, na což opět hráč reaguje dalšími povely. Hra tak plyne v podobě dialogu mezi hráčem a game masterem. Mohlo by se zdát, že game master je v tomto ohledu spíše jen pasivním činitelem, ale pokud bychom chtěli být podrobní, i on na sebe bere roli určité postavy, respektive všech postav neovládaných hráči. Důležité pro tuto práci ovšem je, jak se u tohoto konceptu projevují základní odlišnosti herních narativů od literárních – tedy že ačkoliv jeden z hráčů slouží jako vypravěč, jeho role je omezena prakticky pouze na vykreslení fikčního světa a jeho „zaldnění“ postavami. Může sice naznačit nějaké zákonitosti daného prostředí a skrze svůj popis může navodit iluzi „živosti“ daného univerza, stále se ale jedná pouze o pasivní popis a hnacím motorem celé hry je hráčova aktivita. Důležitým aspektem hry *Dungeons and Dragons* také je, že hra může obsahovat větší množství narativních linek, které ale vůbec nemusí být využity. Tyto narativní linky jsou ve hře realizovány primárně skrze tzv. *questy* neboli úkoly, které hráčům zadávají fikční postavy a které obvykle tvoří „narativy v narativu“. Hráč si může mezi *questy* volně vybírat, rovněž ale také může odmítnout plnění jakýchkoli úkolů a čas ve hře trávit pouze prozkoumáním světa – je tedy možné se z narativní linky (či linek) vyvázat úplně a opětovně navázat kdykoliv to hráč uzná za vhodné.

V roce 1976 pak byl koncept hry *Dungeons and Dragons* převzat Willem Crowtherem a Donem Woodsem, kteří pro počítač PDP-1 (tedy stejný počítač, pro který byla napsána i hra *Spacewar*) napsali hru nazvanou *Colossal Cave Adventure* (případně lze nalézt v literatuře i zkrácený název *Adventure*) se stejnou, či alespoň velice podobnou premisou

jako *Dungeons and Dragons*.⁷ I zde byl hráč součástí fikčního světa, na rozdíl od deskové hry mu ale byl představován počítačem. Jelikož pak byl počítač PDP-1 schopen pouze rudimentárního grafického zobrazení, Crowther a Woods hru napsali tak, že veškerý popis prostředí či popis následků hráčových akcí byly na obrazovce vypisovány textově.

Pro příklad uvedeme počáteční text, který je hráči ukázán hned po spuštění hry: „*You are standing at the end of a road before a small brick building. Around you is a forest. A small stream flows out of the building and down a gully.*“ („*Stojiš na konci cesty před malou cihlovou budovou. Okolo tebe je les. Z budovy teče malý potůček, jenž proudí korytem dolů.*“). Z této výchozí pozice pak hráč zadává slovně příkazy, které má hráčův pomyslný avatar ve hře provést – pokud například hráč zadá příkaz *Look* („Podívej se“), hra hráči opětovně popíše prostředí, ve kterém se jeho postava nachází. Příkazy *Get* a *Throw* pak umožňují hráči interagovat s předměty ve fikčním světě, příkaz *Inventory* otevírá hráčův inventář apod. Hra disponuje příběhovým pozadím, kdy hráč prochází jeskyněmi ve snaze nalézt poklad, a v duchu původního *Dungeons and Dragons* je hra zasazena do fantasy prostředí, ve kterém lze spatřit bájně bytosti typické pro fantasy žánr.

Oproti *Dungeons and Dragons* chybělo v případě *Adventure* hlubší příběhové pozadí a také celá dimenze hry na hrdiny ve smyslu tvorby své postavy a její postupné vylepšování a učení se novým schopnostem. I přesto ale šlo o velmi průkopnický počín, který nejenom že dal vzniknout celému žánru počítačových her, nazvaných podle svého vzoru *adventure*, ale také přinesl v té době zcela nový druh hry. Řečeno typologií Jespera Juula, *Adventure* byla vůbec první počítačová hra, která splňovala popis tzv. *game of progression* (volně přeloženo jako „hra založená na postupu“) – takové hry disponovaly větším množstvím obsahu, které ale hráč musel skrz svou aktivitu objevovat⁸. Především ale již hra měla svůj jasně nadefinovaný konec, který nastal při splnění určitých podmínek; v případě *Adventure* šlo o nález pokladu. Zajímavou vlastností *Adventure* bylo i to, že hra se nedala prohrát – zatímco u klasických arkádových her hra skončila neúspěchem, pokud hráč vyčerpal daný počet „životů“, u *Adventure* hráč pouze nebyl schopen postoupit ve hře dále, dokud nevyřešil problém, jenž mu bránil v dalším postupu.

⁷ Hra je v současnosti dostupná na internetu, viz. <http://www.amc.com/shows/halt-and-catch-fire/exclusives/colossal-cave-adventure>

⁸ Bouchard 2015, str. 4

V roce 1980 pak byla na trh uvedena hra *Zork*, která původně vznikla jako snaha o vylepšení *Adventure* – dá se proto říci, že *Zork* byl volným pokračováním. V *Zork* byl zachován základní koncept hry a hlavní změnou bylo přidání dalších místností a tím i prodloužení hry⁹. Oproti *Adventure* nicméně *Zork* zaznamenal výrazný úspěch na trh – Veugen zde dodává, že ačkoliv *Adventure* byla první adventurou vůbec, *Zork* je možné prohlásit za hru, jež odstartovala herní průmysl adventur¹⁰ *Zork* byl totiž distribuován na všechny tehdejší modely počítačů a herních konzolí, což hru činilo výrazně přístupnější než *Adventure* využívající původní počítač PDP-1. *Zork* drží i jedno prvenství spojené s herními narativy – jako první hra vůbec se totiž společně se hrou dodával přídatný obsah, který dodával hře příběhové pozadí, byť tak šlo v mimoherní formě. Konkrétně šlo o herní manuál, ilustrovanou kroniku fiktivní říše, ve které se hra odehrávala (kronika byla stylizována jako skutečný historický dokument) a základní mapu jeskyní ve hře, kterou mohl hráč využít k zapisování směru svého pohybu a vlastní orientaci. Tento doplněk byl pro herní narativy velmi významný, neboť vůbec poprvé hráč vědomě skrze svou postavu působil jako součást daného fikčního světa, který existuje i mimo hráčovo přičinění – tento prvek se později stane základním kamenem herních narativů a společným prvkem všech narativních heR.

Úspěch *Zork* povzbudil vývoj dalších textových adventur – vznikly hry jako *Brimstone*, případně *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* inspirovaná stejnojmennou knižní sérií Douglase Adamse. Ta byla výjimečná právě faktem, že šlo o jednu z prvních (ne-li úplně první) herních adaptací literárních díla, ačkoliv z knižní série byl použit pouze první díl a samotné fikční univerzum. I zde pak výrobce hry, společnost Infocom, dodávala ke hře předměty, které měly hráče vtáhnout do děje a do daného fikčního světa (např. pro sérii charakteristický citát *Žádnou paniku*, vyvedený na připínacím odznaku dodávaném v balení se hrou).

V tomto období se setkáváme s pojmem *interaktivní fikce*, případně *elektronické romány*. Tyto termíny vytvořili výrobci textových adventur ve snaze odlišit své hry od arkádových her a zároveň potenciálnímu hráči sdělit, co od dané hry může očekávat.¹¹ Ve snaze uspět v konkurenčním prostředí rostoucího počtu textových adventur pak výrobci začali své hry opatřovat jako „více interaktivní“. Podle Juula šlo ale pouze o reklamní termíny

⁹ Juul 1999

¹⁰ Veugen 2001, str. 96

¹¹ Veugen 2001, str. 98

bez hlubšího významu, neboť ačkoliv je podle něj definice interaktivní fikce jednoduchá, tj. „...obraz fikčního světa (fikce chápána v narativním slova smyslu) či svět, se kterým je možné interagovat a účastnit se dění v něm.“¹², hry propagované jako „více interaktivní“ ve skutečnosti pouze přidávaly množství obsahu bez toho, aby rozšiřovaly možnosti interakce a účasti na dění ve fikčním světě. Z toho důvodu se Juul domnívá, že pojem *interaktivní fikce* označuje pouze „...utopickou myšlenku a žánr, který si neustále vytvoření této utopické myšlenky nárokuje.“¹³. Z tohoto důvodu byly textové adventury svou povahou stále bližší literárním narativům než skutečným počítačovým hrám v moderním chápání pojmu.

Dalším pokrokem ve vývoji narativních her proto byl až příchod prvních grafických prvků, které umožňovaly hráči ztvárnit fikční svět i jinak než pouze textovým popisem. Průkopníkem v této oblasti byl Warren Robinett, který pro herní konzoli Atari 2600 vytvořil návrh hry, která by měla být adaptací původní *Adventure*. Atari 2600 ale nedisponovala dostatečnou pamětí pro pojmutí velkého objemu textu obsaženého v textové adventuře, bylo proto nutné přijít s novým způsobem popisu prostředí. Robinett proto vytvořil jednoduché, ručně vytvářené grafické prvky, které měly za účel hráči představit prostředí, ve kterém se jeho postava v danou chvíli nachází, byť úroveň těchto prvků byla spíše primitivní¹⁴. Význam tohoto přídavku spočíval v tom, že již nebylo nutné spoléhat se na mimoherní materiály pro bližší poznání fikčního světa, který byl již zobrazován samotnou hrou.

Důležitým milníkem v přechodu textových adventur do grafického prostředí pak byl příchod osobního počítače; první počítače nicméně nebyly natolik výkonné, aby dokázaly zároveň zobrazit text i grafiku – první grafické prvky v adventurách proto měly podobu grafických „přerušení“ textového módu hry, kdy se na obrazovku počítače vykreslil neinteraktivní obraz místnosti, ve které se zrovna hráč nacházel. První hrou, která dokázala skloubit grafické a textové prvky do jednoho obrazu, byla hra *Mystery House* z roku 1980¹⁵, grafické prvky ale stále plnily pouze statickou roli a hráč nemohl s prostředím interagovat jinak než pouze skrze textové rozhraní.

V roce 1983 byla vydána hra *Valhalla* pro konzoli ZX Spectrum. Ta nadále vylepšovala koncept kombinace textu a grafických prvků jako u *Mystery House*,

¹² Juul 1999

¹³ Juul 1999

¹⁴ Kent 2001, str. 187-188

¹⁵ Veugen 2001, str. 99

inkorporovala ale dva významné pokroky. Prvním byla aktivní grafická stránka hry – hra se hrála na dělené obrazovce, kdy hráč do textového pole na dolním okraji obrazovky zadával textové příkazy jako u předchozích her, zbytek obrazovky ale byl vyplněn grafickým rozhraním, na kterém byla viditelná hráčova postava, jenž reagovala na hráčovy textové povely. Vůbec poprvé proto mohl hráč svého *avata* vidět – do té doby byl buď pomyslný, anebo byl ztvárněn pouze v doplňkových materiálech ke hře. O rok později pak byla pro počítač IBM PCJr uvedena hra *King's Quest*. V původní verzi šlo stále o hru řízenou textovými příkazy, ve vylepšené pozdější verzi ale přibyla možnost ovládat pohyb postavy za pomoci joysticku. Z narativního hlediska ale byl důležitý fakt, že hra jako první neoslovovala hráče, nýbrž jeho herní postavu. Do té doby hra automaticky předpokládala, že hráčův *avatar* je pouze reprezentace hráče samotného a nedisponuje žádným vlastním příběhem. Tento přístup je u velkého množství her používán dodnes (např. u slavné akční hry *Doom* bylo toto dle slov tvůrců učiněno proto, aby hráč co nejvíce splynul s fikčním světem), v dané době ale alternativy neexistovaly. *King's Quest* oproti tomu přišel s postavou, která měla vlastní osobnost, vlastní roli ve fikčním světě a hráč byl vyzýván, aby se s danou postavou ztotožnil. Slovy Klevjera, šlo o druh postavy, která „...*funguje jako mediátor interakce hráče s herním světem, (...) skrze proces učení a habituace se avatar stává extenzí hráčova těla.*“¹⁶

Dalším stupněm vývoje byl umožněn vývojem hardwaru, jmenovitě pak příchodem prvních myší. Díky myším již nemuseli hráči spoléhat pouze na manuální psaní textových příkazů za pomoci klávesnice, nýbrž mohl jednoduše na textový příkaz kliknout myší – tento princip se nazývá *point-and-click* (doslova „ukaz a klikni“) a jednou z prvních her, která tento princip využívala, byla hra *Manic Mansion* z roku 1987. Jak pak píše Veugen, *point-and-click* adventury následně dominovaly hernímu trhu od roku 1987 až do roku 1995¹⁷. Během tohoto období se pokrok ve vývoji počítačové technologie neustále zrychlovala, a do osobních počítačů začaly být standardně instalovány zvukové karty, jež umožňovaly do her zakomponovat dvě důležité věci pro celkové vcítění se hráče do fikčního světa, totiž hudbu a jasný, slyšitelný zvuk. Původní textové adventury totiž nebyly ozvučené buď vůbec, případně po vzoru ostatních her té doby disponovaly pouze základním ozvučením a hudbou,

¹⁶ Klevjer 2006, str. 10

¹⁷ Veugen 2001, str. 104

jež nebyla vkládána v pravém slova smyslu, nýbrž byla naprogramována přímo do kódu hry. Po příchodu zvukových karet ale začalo být možné do her vkládat reálné hudební skladby. Průkopníkem v této oblasti byla hra *Wing Commander*, jejíž úvodní sekvence obsahovala záběr na virtuálního skladatele, který řídí virtuální orchestr¹⁸.

Druhým důležitým milníkem byl příchod disků CD-ROM a mechanik schopných tyto disky přehrávat – s nárůstem paměti přišla pro herní vývojáře možnost do hry vkládat předem nasnímané scénérie, které umožnily vůbec poprvé vytvářet fotorealistické grafické herní prostředí. Veugen zmiňuje adventuru *Myst* (1998)¹⁹, která tvořila součást této nové vlny adventur. Konkrétně *Myst* se ale od ostatních her žánru lišila několika aspekty. Došlo u ní k návratu do perspektivy první osoby, tj. hráč „vnímal“ herní svět očima své herní postavy a hra hráče oslovovala přímo, nikoliv skrze avatara jako tomu bylo u *King's Quest*. Z narativního hlediska pak byl *Myst* zajímavý i tím, že šlo v podstatě o vizualizaci knihy; hráč se v úvodní sekvenci hry dozvěděl, že našel knihu nazvanou *Myst* a po jejím dočtení se náhle do této knihy přenesl²⁰.

Kent k tomuto dodává²¹, že období nástupu CD-ROM disků rovněž dalo vzniknout i tzv. interaktivním filmům – v nich hráč sledoval klasický film, který se ale v určitých momentech zastavil a vyžadoval po hráči určitou činnost, jako například napsat kód či kurzorem vystřelit po nepříteli. Vidíme zde zajímavou paralelu s Juulem zmiňovanými (a jím kritizovanými) „interaktivními fikcemi“, kdy stejně jako u dotyčných textových her je hráči představen svět vyžadující určitou interakci. Interaktivní filmy jsou ale dnes vnímány jako slepá vývojová větev narativních počítačových her – zčásti kvůli zřejmým limitům hráčova vlivu na děj a zčásti kvůli povětšinou nevalné kvalitě těchto děl. Jako zástupce tohoto směru jmenujme např. interaktivní film *Johnny Mnemonic* na motivy stejnojmenného románu Williama Gibsona. Veugen pak neúspěch interaktivních filmů přisuzuje²² i omezením daným užitou technologií – při výrobě interaktivních filmů byla užita technika FMV neboli předtočení reálných videosekvencí a jejich následné vložení do hry. Tento přístup ale měl dvě hlavní nevýhody: zaprvé kladl velké nároky na paměť (v dané době proto nebyly

¹⁸ Kent 2001, str. 456

¹⁹ Veugen 2001, str. 105

²⁰ Juul 1999

²¹ Kent 2001, str. 457

²² Veugen 2001, str. 106

výjimkou hry, které se distribuovaly na pěti a více CD-ROM discích) a zadruhé z principu prakticky zabraňoval jakékoliv interaktivitě, neboť předem natočené sekvence nemohl hráč nikterak ovlivnit.

Pokrokem, který umožnil nástup moderních počítačových her, byla až tzv. renderovaná grafika; v moderních hrách je grafické vyjádření fikčního světa vytvářeno automaticky v reálném čase. Určité předtočené sekvence u her zůstávají zachovány coby pre-renderované scény, tzv. *cutscenes*, které přerušují hráče v určitých momentech a slouží primárně k narativním účelům, kdy je hráč formou pre-renderované sekvence buď uveden do děje, je mu vysvětlen konec děje, případně jsou mu skrze *cutscenes* dodávány dovysvětlující informace k ději. O *cutscenes* bude řeč později při analýze způsobů, jakými hry své narativy realizují, z historického hlediska ale hrály důležitou roli právě díky tomu, že umožnily novou úroveň narativů ve hrách v kombinaci s vžitím se hráče do hry (slovo „vžití“ budiž viděno jako autorský překlad anglického slova *immersion*). Tohoto pokroku bylo dosaženo hlavně díky pokrocům ve výkonu herních konzolí a osobních počítačů. Pro tvůrce her znamenala možnost v reálném čase ve hře vytvářet „filmové“ sekvence konec omezení narativů zobrazovacími možnostmi starých počítačů.

V současnosti počítačové hry plně využívají posledních pokroků na poli hardwaru i softwaru pro vytváření fotorealistických vyobrazení fikčních světů. S rozvojem grafických technologií se pak rozvíjí i možnosti vytváření fikčních světů – příkladem zde může být technologie *motion-capture*, která využívá systému diod a snímačů k zachycení nejenom pohybů, ale rovněž i mimiky herců, jejichž pohyby jsou následně přeneseny přímo do grafického prostředí - v herním světě může jako ukázka posloužit hra *Squadron 42*, která využívá technologie *motion-capture* pro vytvoření virtuálních verzí žijících filmových herců (k vidění například ve videu *Squadron 42: Behind the Scenes* na serveru YouTube²³).

Pojednání o vývoji počítačových her na předchozích řádcích je pouze stručné – postihnout kompletní historii počítačových her by vyžadovalo samostatnou diplomovou práci. Vzhledem k tématu práce bylo snahou zaměřit se na vývoj primárně her obsahujících narativní linku, kde bylo poukázáno na to, jak byl vývoj způsobu realizace herních narativů přímo navázán na technologický pokrok v oblasti počítačových technologií – zatímco první textové adventury jako *Colossal Cave Adventure* či *Zork* byly ve svém narativním potenciálu

²³ k vidění zde: <https://www.youtube.com/watch?v=T4oOL26Qn7U>

výrazně limitovány možnostmi tehdejšího hardwaru, moderní počítačové hry se silným příběhem jako například *Metal Gear Solid: Phantom Pain* již ničím takovým limitované nejsou a mohou se plně soustředit na vytváření fikčního světa a dějových linek bez nutnosti být omezován výpočetním výkonem. Dalo by se říci, že zatímco u literárních či filmových narativů nebyl technologický pokrok výrazně omezujícím faktorem, u počítačových her platí pravý opak; s dalším rozvojem grafických technologií (například rozvoj systémů pro simulaci virtuální reality jako například zařízení *Oculus Rift*) se pak pro budoucí narativní linky v počítačových hrách otevírá zcela nová úroveň realizace, která co do vtažení hráče/diváka do děje má potenciál výrazně překonávat filmovou či literární tvorbu.

3.2 Interaktivita – pokus o definici

Zvláště ve světě počítačových her je pojem *interaktivita* možno nalézt prakticky všude – velmi častou oblastí užití tohoto pojmu jsou propagační materiály jednotlivých her, které slibují hráči maximální možnost aktivně měnit a určovat další směřování děje hry, viz například trailer na hru společnosti Ubisoft *Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands*, který formou ukázky ze hry přímo v herním engine nabízí hráči možnost vybírat si z několika možných postupů pro splnění úkolů misí²⁴. Hráčům je skrze daný pojem nabízena svoboda jednání, kdy všechny činy hráče v herním světě mají na daný svět různé následky podle toho, jaký přístup hráč zvolí. Interaktivita je často skloňována i na akademické půdě; konkrétně u počítačových her je interaktivita považována za prvek, který více než jiné prvky odlišuje počítačové hry od jiných mediálních obsahů. Jelikož pak právě interaktivita je klíčovým prvkem odlišnosti herních narativů od narativů knižních či filmových, je na místě se nejprve pokusit interaktivitu definovat.

Jak upozorňuje Garite²⁵, ačkoliv je pojem *interaktivita* běžně v akademickém diskursu používán, dodnes je přesný význam tohoto pojmu spíše zahalen tajemstvím. Např. Stallabrass se k interaktivitě vyjadřuje v tom smyslu, že: „...*distinktivnost počítačových her spočívá v interakci; pasivita filmu či televize je u nich nahrazena prostředím, ve kterém mají hráčovy akce přímé a okamžité důsledky na vyobrazení svět.*“²⁶, zatímco Janet Murray ve

²⁴ K vidění zde: <https://www.youtube.com/watch?v=WdJub3Kz2wI>

²⁵ Garite 2003, str. 3

²⁶ Stallabrass 1993, str. 83

své knize *Hamlet on the Holodeck* prezentuje názor, že „...*primární reprezentační schopností počítače je kodifikované vytváření jednání vyvolávajícího odezvu. To je nejčastěji myšleno, když o počítači řekneme, že je interaktivní.*“²⁷

Pokud bychom se tedy měli pokusit co možná nejpřesněji definovat interaktivitu, bude zapotřebí rozšířit tento pojem tak, aby nevynechával žádné podstatné aspekty tohoto pojmu. Vhodnou definicí je v tomto případě například třífázová definice interaktivity od Yupinga Liu a L. J. Shruma, která kombinuje celkem tři různé „poddefinice“, přičemž každá z nich se zaměřuje na odlišný aspekt interaktivity. Podle autorů této definice se výzkumníci v minulosti zaměřovali postupně na jedno ze tří chápání interaktivity – interaktivitu uživatel-stroj, interaktivitu uživatel-uživatel a interaktivitu uživatel-sdělení²⁸. První jmenovaný druh interaktivity se zaměřuje na interakci uživatele/člověka s počítačem, kdy počítač musí být schopen na pokyny uživatele reagovat adekvátní odezvou, tento druh interaktivity ale byl podle Liua a Shruma odmítnut ve prospěch zbylých dvou druhů⁸¹.

Definice interaktivity v rovině uživatel-uživatel je postavena na názoru, že míra interaktivity se přímo odvíjí od toho, jak moc je daná komunikace podobna mezilidské komunikaci. Není ale třeba velkého úsilí, abychom v této myšlence našli zásadní chybu. S nástupem internetu, u něž je interaktivita nesporná, totiž nedošlo k připodobnění online komunikace k tradiční mezilidské komunikaci, nýbrž právě k opaku – internet prolamuje bariéry tradiční mezilidské komunikace, neboť pro účastníky komunikace již není nutné nejenom setrvávat na jednom místě, ale není ani nutné komunikovat v reálném čase. Poslední přístup neboli interaktivity uživatel-sdělení pak spočívá v možnosti uživatele sdělení nejen kontrolovat, ale také modifikovat; pokud bychom použili jako příklad opět internet, tento přístup by jasně odlišil internet od tradičních médií, kde příjemce nemá nad sdělením prakticky žádnou (až vůbec žádnou moc) a tak není schopen jej měnit ani upravovat.

Definice nabízená zmíněnými třemi autory všechny tyto tři zmíněné přístupy využívá, neboť jak je zmíněno, všechny tři přístupy, ač samy o sobě nedostatečné, obsahují každý jednu nedílnou část interaktivity. Výchozí definice tak zní takto – interaktivita je definována jako: „...*míra, do jaké mohou dvě a více stran komunikace působit na sebe*

²⁷ Murray 1997, str. 74

²⁸ Liu, Shrum 2002, str.

53 ⁸¹ ibid.

navzájem, na komunikační médium a na sdělení, a zároveň i míra synchronizace tohoto působení.“²⁹. Podle této definice pak jsou identifikovány tři možné dimenze interaktivity, a to aktivní kontrola, synchronnost a obousměrná komunikace.

Aktivní kontrola

Aktivní kontrolou rozumíme stav, kdy je příjemce schopen aktivně kontrolovat příjem, recepci a formu sdělení. V případě internetu jde o uživatelskou svobodu upravovat tok informací dle svých vlastních potřeb a omezení a rovněž i o možnost se kdykoliv virtuálně přesunout na jiné místo online sítě. Tato kontrola je pak naprosto dobrovolná a bez omezení, neboť na internetu uživatel může jednat čistě dle vlastních zálib či potřeb. Liu a Shrum uvádějí příklad online reklam, tzv. *bannerů* – zatímco v tradičních médiích musí uživatel vyvinout nějaké úsilí ve snaze vyhnout se reklamám (např. otočit inzertní stránku v novinách, případně za pomoci videorekordéru ze záznamu svého oblíbeného filmu odstranit reklamní bloky), na internetové stránce uživatel nemusí ohledně reklamních sdělení vyvíjet činnost vůbec žádnou; pokud jej reklama nezaujme, jednoduše má možnost na ní nekliknout a dále jí nevěnovat pozornost³⁰.

Synchronnost

Označuje míru synchronizace mezi tím, co uživatel do komunikace vkládá a patřičnou odezvou. Opět uijeme příklad internetu – mezi zadáním informace a získáním odpovědi na internetu uběhnou pouhé milisekundy. Nesmíme zapomenout rovněž na možnost zadat dotaz a následně získávat odezvu zcela automaticky – příkladem jsou zde například RSS kanály zpravodajských serverů, u kterých stačí pouze jednou zadat vstupní informace a čtenáři jsou následně plně automaticky zasílány nejnovější informace. *Obousměrná komunikace* je pak v tomto konceptu chápána jako: „...*schopnost reciproční komunikace mezi organizacemi a lidmi, stejně jako mezi lidmi navzájem.*“⁸⁴ V tradičním chápání je obousměrná komunikace chápána jako poskytování zpětné vazby původci sdělení a následná reakce původce. U tradičních médií obvykle není problém v komunikaci od výrobce sdělení ke konzumentovi, v opačném směru je ale obvykle komunikace obtížnější,

²⁹ Liu, Shrum 2002, str. 54

³⁰ Liu, Shrum 2002, str.

55 ⁸⁴ Ibid.

a pokud chtějí mediální organizace získat zpětnou vazbu, musí se spolehnout na služby třetích stran (například společnosti poskytující monitoring médií či průzkumy veřejnosti). V případě internetu je ale možné zpětnou vazbu získávat prakticky okamžitě, a to nejen pasivně skrze počítačovou návštěvnost či statistiky čtenosti stránek. Pro uživatele je pak zaslání zpětné vazby rovněž velmi usnadněno: zpětná vazba otázkou online formuláře či e-mailu.

Liův a Shrumův model byl vytvořen primárně na míru internetu, nicméně pokud se na uvedené dimenze interaktivity i výchozí definici podíváme zblízka, zjistíme, že tři dimenze interaktivity se dají aplikovat i na počítačové hry.

Aktivní kontrola

U počítačových her je hráč schopen aktivně působit nejen na svou herní postavu, ale podle druhu dané hry i na celý fikční svět. Hráč má plnou kontrolu nad svou herní postavou a závisí pouze na jeho pokynech, jakým směrem se postava vydá či jakou činnost provede. Rovněž je zachována i možnost upravovat hru dle svých zálib a potřeb; pokud pomineme možnost vybrat si hru přesně podle svých preferencí, ve hře má možnost hráč nastavovat technické parametry hry (tj. rozlišení, citlivost myši, úhlopříčka obrazovky, kvalita grafické stránky hry a podobně). Hráč si může obvykle zvolit, jakým způsobem bude hru ovládat – kromě klávesnice a myši jsou k dispozici i alternativní způsoby jako například joystick či gamepad, v posledních letech pak tato možnost kromě osobních počítačů platí i pro herní konzole podporující zapojení ovládacích prvků původně určených pouze pro osobní počítač. V závislosti na typu hry pak jsou různé možnosti vizuální úpravy hráčovy postavy či jiné způsoby přizpůsobení si herního prostředí (v angličtině se pro tento druh úprav používá výraz *customization*).

Synchronnost.

U počítačových her je dosaženo prakticky dokonalé synchronizace, kdy při správné funkčnosti hry je odezva na hráčovy pokyny, zadané za pomoci ovládacích zařízení, z pohledu hráče okamžitá; např. pokud si hráč přeje, aby jeho herní postava kráčela vpřed, stiskne klávesu a herní postava okamžitě reaguje. Zvláště to platí v případě tzv. singleplayer her neboli her pro jednoho hráče, kdy je zpětná odezva závislá pouze na výkonu počítače. V případě online her, které využívají spojení s jinými hráči internetového připojení, již platí

stejná poučka jako pro internet samotný – rychlost připojení a tím pádem i odezva je ovlivňována technickými parametry.

Obousměrná komunikace

V počítačových hrách je obousměrná komunikace realizována na obou uvedených úrovních, tj. jak na úrovni uživatel-herní výrobce, tak na úrovni uživatel-uživatel. Mnoho dnešních her obsahuje zabudované programy pro okamžitou komunikaci s jinými hráči – jde buď o čistě textovou formu komunikace v podobě herního chatu, případně mají hry možnost zvukové komunikace, kdy je hráč pomocí sluchátek a mikrofону hlasově konverzovat s ostatními hráči; pro tento prvek se užívá pojem *voice-chat*, doslova tedy zvukový chat. Zvláště při porovnání s výše představeným konceptem interaktivity coby připodobňování komunikace mezilidské komunikaci pak působí zajímavě systém hlasové komunikace ve vojenském simulátoru *ArmA 2*, kde kromě klasické hlasové komunikace, která nemá na herní svět vliv, má možnost hráč simulovat i skutečnou hlasovou komunikaci, kterou lze v herním světě slyšet v závislosti na vzdálenosti. Hráči tak mohou pomocí tohoto prvku simulovat skutečný rozhovor, který slyší ostatní hráči ne na základě připojení ke stejnému serveru či hře, ale pouze na základě blízkosti svého dotyčného avatara. Na základě výše řečeného se tak autor práce domnívá, že pokud chceme uspokojivě definovat interaktivitu v kontextu počítačových her, trojfázová definice Liua a Shruma je k tomuto účelu dostačující, byť v poněkud převzaté formě.

V zájmu objektivnosti ale na závěr této kapitoly zmíníme Lva Manoviche, který samotný pojem *interaktivita* vystavil kritice. Ve své knize *The Language of New Media* dochází k závěru, že pokud nazýváme počítačové hry (a počítačovou technologii) obecně interaktivními, v podstatě tím tvoříme tautologii, neboť tak počítačům opětovně přisuzujeme jejich nejzákladnější vlastnost. Podle něj dochází k přílišnému omezení konceptu interaktivních médií pouze na oblast počítačů, v důsledku čehož se akcentuje fyzická, doslovná stránka interakce (tj. například pohyb myši za pomoci ruky, či tisknutí tlačítek na ovladači herní konzole) a vytrácí se psychologická úroveň interakce, která je podle Manoviche důležitá pro správné pochopení každého obrazu či textu³¹. Podle něj pojem interaktivity vytváří v hráči či uživateli dané aplikace iluzi, že rozhodnutí a aktivity, které ve

³¹ Manovich 2001, str. 57

hře činí, jsou pouze jeho mentálními konstrukty, které vytvořil on sám. Jinými slovy – zatímco například film či kniha po čtenáři či divákovi vyžaduje vytváření vlastních mentálních asociací na základě čteného či viděného, počítačové hry nám nabízejí asociace vlastní, které jsou do hry předem vloženy či předprogramovány. Hráč tak nemůže plně ovlivňovat dění ve fikčním světě, neboť vždy bude omezen nejenom hranicemi daného fikčního světa, tak i hranicemi možností, jak svá rozhodnutí do hry vložit a hranicemi kreativity tvůrců hry při tvoření těchto rozhodnutí a jejich efektů. Jako příklad můžeme použít systém morálních voleb v herní trilogii *Mass Effect* od společnosti Bioware. V původní verzi hry *Mass Effect 3*, zakončující celou trilogii, měl hráč na výběr z celkem tří konců příběhu, ve skutečnosti se ale jejich důsledky od sebe prakticky nelišily.

V důsledku tedy Manovich dokází k závěru, že *interaktivita* je svého smyslu mýtus a že pojem samotný je příliš široký na to, aby byl v akademickém diskursu jakkoliv k užítku a podle něj „...*aspekt interaktivity zůstává jednou z nejobtížnějších otázek kladených novými médii.*“³²

3.3 Narativy a hry – historie, vývoj zkoumání

V předchozích kapitolách jsme se zabývali primárně teoretickými základy studia počítačových her; pokud by se z předchozích kapitol dal vyvodit nějaký obecný závěr, je velmi pravděpodobné, že by šlo o názor, že *game studies* jsou oborem velmi roztržštěným a nejasným, a je spíše souborem různých názorů a myšlenek od různých autorů než uceleným akademickým oborem. Pokud se nyní přesuneme k analýze podoby narativů v počítačových hrách, situace zůstává stejná. Otázka narativnosti počítačových her totiž dala vzniknout dlouhodobým sporům, kdy jedna strana považuje narativy počítačové hry jen za další formu narativů, zatímco druhá strana sporu obhájí názor, že herní narativní struktury by se měly zkoumat jako samostatný fenomén za použití speciálních metod.

3.3.1. Stručná reflexe zkoumání herních narativů

Lze prohlásit, že historie zkoumání narativních struktur v počítačových hrách je v podstatě historií zkoumání her jako takových. Neitzel uvádí, že základy pro studium toho, co

³² Manovich 2001, str. 56

nazývá „interaktivní vyprávění“, byly položeny v okamžiku počátku studií hypertextů³³. Průkopníkem v této oblasti byl George P. Landow, který ve své knize *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology* jako jeden z prvních zkombinoval otázku literární teorie a počítačové technologie, a ačkoliv se zabýval primárně problematikou virtuálních knih a důsledků vzestupu počítačů na literární svět, v jeho chápání hypertextu lze nalézt základ pro studium narativních struktur v počítačových hrách. Landow si pojem *hypertext* vypůjčuje od Theodora Nelsona, který v šedesátých letech pojem definoval jako: „...*nesequenční psaní – text, který se větví a dává čtenáři svobodu volby a který je nejlépe čten na interaktivní tabuli. (...) Jde o sérii kusů textu, které jsou navzájem propojené odkazy nabízejícími čtenáři různé cesty čtení.*“³⁴ Landow tento pojem používá společně s pojmem *hypermédia*, který je v jeho pojetí chápán jako rozšíření základní úrovně hypertextu o další prvky jako vizuální výstupy, zvuky, animace, videa či jiné další formy obsahu – podle něj se pojmy *hypertext* a *hypermédia* víceméně překrývají a proto je používá jako dvě různá označení téže věci. Z výše uvedeného je poměrně jasné, že počítačová hra se dá snadno definovat jako hypermédium, a tudíž podle Landowa jde i o formu hypertextu.

Toto chápání hry jako formy hypertextu umožnilo rozšířit studium hypertextu o studium počítačových her, ačkoliv tento směr výzkumu pokládal hry pouze za jednu z forem hypertextu, a řadil je bok po boku s ostatními texty založenými na počítačové technologii. Jednalo se například o Marie-Laure Ryan, která se počítačovými hrami zabývala ve spojitosti s konceptem kyberprostoru alias chápání počítačů jako strojů, které vytvářejí oddělenou nehmotnou realitu vyjádřitelnou metaforou vesmírného prostoru obsahujícího mnoha galaxií a planetárních systémů, mezi kterými se hráč může volně přesouvat³⁵ - v konkrétní spojitosti s počítačovými hrami se pak Ryan zabývala interaktivními a neinteraktivními mapami coby vyjádření prostorovosti počítačových her. Janet Murray následně ve své práci *Hamlet on the Holodeck* počítačové hry zkoumala v rámci své studie narativních struktur v kyberprostoru a zabývala se např. chatovacími programy, textovými hrami na hrdiny či právě konceptem holopaluby coby holografické simulace proslavené seriálem *Star Trek*³⁶. Brenda Laurel pak ve své knize *Computers as Theatre* hrám přiznává status aktivity, která se dá nejsnáze

³³ Neitzel 2014, str. 3

³⁴ Landow 1992, str. 4

³⁵ Ryan 2004

³⁶ Neitzel 2004, str. 3

vyjádřit divadelní metaforou dle Aristotelovy teorie dramatu, dodává zde ale, že počítačové hry se svým konceptem podobají spíše televizi než např. divadelnímu představení či filmu, neboť divák může kdykoliv sledování/hraní přerušit, a tudíž je nutné udržovat divákovu/hráčovu pozornost³⁷.

Uvedené knihy nazíraly na počítačové hry z pozice, pro kterou se později vžil název *naratologická*, kterýžto název odrážel to, za co daní teoretici počítačové hry považovali – pouze za další formu narativu, přesněji řečeno narativu realizovaného skrze počítač v kyberprostoru, který je zkoumán za pomoci klasických literárních teorií. Právě tento trend vystavil kritice Esper Aarseth ve své pro pole *game studies* velmi vlivné knize *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, kde sám autor uvádí, že jedním z cílů knihy bylo kriticky zhodnotit dosavadní praxi aplikace literárního kriticismu při zkoumání digitálních technologií – podle jeho názoru totiž „...*tato absence sebereflexe staví výzkum (nových médií) do pozice ohrožené přeměnou slovníku literární teorie v soubor mlžících metafor.*“³⁸ Důležitější součástí Aarsethovy práce ale bylo zavedení pojmu *kybertext*. Dle Aarsetha tento pojem referuje k takovým textům, které jsou tzv. ergodické, neboli mají tu vlastnost, že při jejich čtení: „...*je vyžadována netriviální snaha, která čtenáři umožní se v textu přesouvat.*“, což Aarseth klade do kontrastu s neergodickou literaturou, u které je jedinou aktivitou čtenáře pohyb očima a otáčení stránek.³⁹ Studium kybertextů pak podle něj vyžaduje fundamentálně odlišný přístup, než jaký nabízí literární kritika. Jak Aarseth píše, čtenář kybertextu není jen čtenář - je především hráč, neboť Aarseth chápe kybertext jako prostředí tvořené strukturami textu. Na základě tohoto faktu pak Aarseth prezentuje pro obor *game studies* zásadní myšlenku, a to že mezi hrami a narativem existují rozdíly a že tvrdit opak by znamenalo popírat klíčové vlastnosti obou konceptů. Jedním dechem ale dodává, že ačkoliv zde jsou výrazné rozdíly, oba koncepty se v určitých aspektech překrývají a rozdíl není přesně dán⁴⁰. Juul následně cituje Aarsethových sedm parametrů všech existujících textů, kteroužto kategorizací se snažil Aarseth navrhnout univerzální systém textů, který by pojal i počítačové hry⁴¹. Těmito parametry jsou

³⁷ Laurel 2014, str. 13

³⁸ Aarseth 1997, str. 8-9

³⁹ Aarseth 1997, str. 1-2

⁴⁰ Aarseth 1997, str. 4-5

⁴¹ Juul 1999, str. 21

Dynamika; pokud je text statický, je v něm stabilní počet skriptonů neboli částí textu, které jsou prezentovány čtenáři, a jejich obsah je stabilní. Pokud je ale dynamický, obsah těchto skriptonů se mění

1. Posloupnost; text splňující tento atribut sleduje fixní kauzalitu, tj. jedna určitá událost vždy vede k jiné určité události
2. Přechodnost; přechodný je ten text, který se rozvíjí nezávisle na aktivitě uživatele, či je rozvoj dán faktorem času
3. Perspektiva; tj. jestli je uživatel brán jako postava, která ve fikčním světě vytvářeném textem hraje nějakou roli, či ne
4. Přístupnost: Otázka toho, zda má uživatel okamžitý přístup ke všem částem textu (to platí například pro tištěné knihy, u elektronických textů tomu ale často není)
5. Odkazování; text splňuje atribut odkazování, pokud jsou jednotlivé skriptony propojeny, a to, zda jsou tato spojení podmíněná nebo explicitní

Uživatelské funkce, tedy zda uživatel text pouze čte, anebo po něm text vyžaduje více – Aarseth zde rozlišuje mezi textem explorativním (uživatel si sám najde cestu, jak se skrze jednotlivé části textu pohybovat), konfigurativním (uživatel si sám vybírá, jaké části textu bude číst) a textonickým (uživatel může přidávat do textu nové funkce, případně tzv. textony neboli části textu v samotném textu Každý parametr dle daného atributu rozděluje specifické texty na několik kategorií, např. parametr příslušnosti tvoří 2 skupiny textů, parametr uživatelských funkcí 4 skupiny apod. Znamená to, že podle výše uvedeného schématu existuje celkem 576 různých typů textů (tj. číslo 576 představuje počet možných kombinací atributů).

Aarsethova formulace kybertextu a jeho oddělenosti od tradiční literární teorie byl jedním ze základních stavebních kamenů druhého směru v přístupu k počítačovým hrám, a to směru *ludologickému*. Ludologové se snažili počítačové hry analyzovat jako samostatné fenomény, a poukazovali na nedostatečnost nazírání her jen jako jakési rozšíření narativu – samotnou ludologii pak Frasca definuje jednoduše jako: „...*disciplínu, která studuje hry v obecném měřítku, hlavně pak hry počítačové.*“⁴² Mezi nejvýznamnější osobnosti

⁴² Frasca 2003, str. 2

ludologického směru patřili výzkumníci jako Markku Eskelinen, Jesper Juul či již zmíněný Gonzalo Frasca. Jejich pohledy, ač měly společný motiv, se ale více či méně lišily. Eskelinen ve své práci poměrně radikálně odmítl myšlenku chápání her jako narativů, kdy se ostře vymezil proti diskusi her za pomoci přirovnání k filmům, příběhům či narativům, a příběhy ve hrách považoval doslova pouze za reklamní pozlátka, jejichž studium je pouze ztráta času⁴³. Aarsethův přínos pro rozvoj *game studies* pak shrnul Gonzalo Frasca, který poznamenal: „*Aarseth způsobil revoluci ve studiích elektronických textů svým následujícím zjištěním: elektronické texty se dají lépe pochopit, pokud jsou analyzovány jako kybernetické systémy.*“⁴⁴ - podle něj totiž Aarseth svou kategorizací textů dokázal, že hypertext je pouze jedna z mnoha forem kybertextu a že důvodem, proč literární teorie nedokáže kybertext patřičně analyzovat je ten, že kybertexty nejsou pouhým souborem znaků, nýbrž tyto texty aktivně generují.

Jesper Juul pak vztah mezi narativem a počítačovými hrami rozvedl detailněji ve své práci *A clash between game and narrative*, kde zastává názor, že hra narativem jednoduše být nemůže. Narativ je totiž podle něj charakterizován časovou odděleností událostí, o kterých příběh vypráví, a okamžiku samotného vyprávění, respektive diskursem popisujícím dané události. Narativ tedy probíhá v celkem dvou časech, ke kterým Juul přidává čas jeho čtení⁴⁵. Pokud tedy čteme například román, výraznou část čtenářského zážitku představuje mentální vnímání časového sledu událostí na základě toho, jak jsou události popisovány. V případě počítačové hry ale žádné dělení časů neexistuje, neboť podle Juula všechny uvedené časy narativu splývají v přítomný čas – jinými slovy, hráč se ve hře může pohybovat pouze v přítomnosti a hra tak vytváří příběh současně s průchodem hráče hrou.

Tato myšlenka podle Juula platí i pro hry, ve kterých hráč má vliv na narativní linku v podobě možnosti výběru dalších událostí v příběhu, kde sice má hráč možnost ovlivnit budoucí směřování hry, ale nemá jak ovlivnit to, co už se ve hře událo; Juulovými slovy, ve hrách prakticky neexistují základní narativní postupy, jako jsou například záblesky z minulosti („flashbacks“) či náhled do budoucnosti („flash forward“). Na tomto argumentu pak Juul staví názor, že není možné, aby hry byly současně narativní i interaktivní⁴⁶, k čemuž

⁴³ Eskelinen 2001

⁴⁴ Frasca 2003, str. 2

⁴⁵ Juul 1999, str. 29

⁴⁶ Juul 1999, str. 31

dodává, že na hry rovněž na rozdíl od narativů jinak působí chod času. Zatímco běh času událostí v knize je řízen tím, jak je daná událost popsána (tj. zda se jedná o shrnutí, popis běhu události „v reálném čase“, zda byly některé události přeskočeny apod.), běh ve hře je řízen pouze reálným časem a rychlost „vyprávění“ je konstantní⁴⁷ a nebude tedy možné přeskakovat, shrnovat či se vracet na začátek, což opět jen podtrhuje odlišnost narativů a počítačových her.

3.3.2. Sjednocovací tendence mezi narativem a ludologií

Výsledný názorový střet mezi ludologií a naratologií na sebe vzal podobu toho, co bylo nazváno *válka mezi ludologií a naratologií*, a ačkoliv ani jedna strana nedokázala přijít s definitivním argumentem, k pomohla tato debata alespoň poodkrýt metodologické či terminologické problémy, které studium her obnáší. Tato debata nicméně začala být některými výzkumníky vnímána jako příliš polarizovaná a příliš soustředěná na otázku narativů ve hrách. Neitzel pokládá oba pohledy, tj. považování počítačových her za narativy i popírání jakéhokoliv vztahu mezi narativem a počítačovými hrami za velmi omezené na úkor širšího rozhledu. Podle ní totiž naratologická pozice přehlíží rozdíly mezi hrami a narativy, ludologická pozice pak stejnou měrou riskuje přehlédnutí podobností a styčných ploch mezi narativem a počítačovými hrami¹⁰². Neitzel tedy zastává názor, že „...fakt, že počítačové hry jsou hrami, v žádném případě nevylučuje tu možnost, že by mohly mít narativní kvality. Existují zde totiž elementy společné pro hry i narativy, stejně jako existuje „nárazníková zóna“ mezi narativní a ne-narativními hrami.“¹⁰³

K tomuto „sjednocovacímu“ přístupu se s postupem času začali hlásit i teoretici, kteří původně stáli na jedné ze dvou stran ludologicko-naratologického sporu, ale později pocítili potřebu reflexe obou názorových směrů. Na poli ludologie proti zmíněnému omezujícímu pohledu vystoupil například Rune Klevjer, který se ve své eseji *In Defense of Cutscenes* zaměřil na argument, jež nazval „radikální ludologií“. Podle něj šlo o extrémní názor na vztah narativů a her, podle kterého „...cokoliv jiného než čistá herní mechanika je

⁴⁷ Juul 1999, str. 3

¹⁰² Neitzel 2014,
str. 4 ¹⁰³ ibid.

ve své podstatě cizí své skutečné estetické formě.“ Omezenost tohoto pohledu pak Klevjer rozvedl ve dvou bodech⁴⁸:

- Počítačová hra je logicky pevně spjatá s počítačovou technologií a tudíž generuje problémy a fenomény, které nemohou být pochopeny či studovány za pomoci metod navržených pro studium ne-počítačových otázek.
- Počítačové hry v současné době často svým hráčům nabízí narativní postup hrou ve formě tzv. *cutscenes*, neboli filmové sekvence tvořené v herním enginu, které promlouvají přímo k hráči a posouvají děj dále. Podle zmíněného Eskelinena názoru by takovéto praktiky byly pouze promyšlenou marketingovou strategií bez žádné reálné hodnoty, nicméně podle stejné logiky by bylo nutné vyloučit prakticky všechny předem dané narativní prvky v hrách, jako jsou například skriptované události (tj. takové události, které se ve hře spustí v předem určenou a pevně danou dobu, nejčastěji po spuštění příslušné akce hráčem) či předem dané cesty průchodu hrou.

Právě *cutscenes*, neboli stříhové scény tvoří středobod Klevjerovy obhajoby teze o přítomnosti narativních prvků v počítačových hrách. Podle něj jsou tyto stříhové scény ve hrách velice vhodným prostředkem nejen pouze pro sdělování příběhu, ale rovněž i pro plnění dalších funkcí, jako například prezentace nových úkolů pro hráče, předvedení další úrovně hry či představení různých možností řešení problémů. Na základě těchto argumentů tak Klevjer tvrdí, že stříhové scény mohou být nejenom prostředkem převyprávění příběhu, ale rovněž i prostředkem vytvoření narativních aktů, případně tím, co Klevjer nazývá „*hratelnostním katapultem*“ - stříhová scéna vytvoří v hráči napětí a náhle skončí a vrhne hráče přímo do centra dění.¹⁰⁵

K reflexi zmíněné názorové polarizace došlo i na naratologické straně sporu. Tosca se ve své práci *The Quest Problem in Computer Games* zaměřila na problematiku tzv. *questů* neboli předdefinovaných sekvencí událostí, které ale musí být aktivovány hráčem (nejčastěji ve formě dlouhodobějších „dobrodružství“ v počítačových hrách žánru RPG). Podle Toscy *questy* do počítačových her zavádějí prvky, které najdeme i v tradičních narativech,

⁴⁸ Klevjer 2012

¹⁰⁵ Ibid.

konkrétně pak postavy, zápletku a především kauzalitu. Jinými slovy, *questy* slouží ve hře pro zavedení kauzality, která ve hře existuje ve dvou rovinách – rovině sémantické, kdy se hráč dozvídá, že pokud bude provedena určitá akce, bude mít za následek odpovídající reakci s příslušným následkem, a rovině strukturální, kdy herní vývojář má možnost aktivně výše zmíněné pořadí událostí měnit⁴⁹. Kromě kauzality pak podle Toscy *questy* do her zavádějí i zápletku, postavy a především fikční svět, ve kterém se celý *quest* odehrává⁵⁰. *Questem* tedy podle tohoto vymezení můžeme rozumět dílčí příběhové úkoly ve hře, v širším měřítku by se ale dal koncept *questu* aplikovat na centrální příběhovou linku.

Styčnými plochami mezi narativem a ludologií se zabýval i Gonzalo Frasca ve své práci *Ludology Meets Narratology*, který zde načrtl dva různé typy her – *ludus* a *paidea*⁵¹. Podle něj *ludus* označuje předem daný soubor pravidel a cíl, kdežto *paidea* označuje takové hry, které nemají předem daný cíl a hráč si tedy může z velké míry své cíle určovat sám (neboli hráč může na základě *paidea* určit vlastní *ludus*). Tyto termíny jsou samy o sobě čistě herní, Frasca je ale užívá pro popsání jejich možných funkcí ve spojení s narativem. *Ludus* totiž může být snadno pochopen v narativním slova smyslu jako pro narativ typická posloupnost událostí *úvod – zápleтка – rozuzlení – závěr* s tím rozdílem, že v základním modelu počítačových her existují dva možné závěry, a to výhra nebo prohra. Frasca tento koncept kombinuje s konceptem „možných narativů“ Claude Bermonta, který se zaměřuje na možnost volby – při aplikaci na počítačové hry tento koncept říká, že hráč má na výběr mezi odmítnutím úkolu (v takovém případě příběh končí) a přijetím úkolu, což má za následek „aktivaci“ samostatné šňůry událostí vedoucí opět k jednomu ze dvou konců, výhře nebo prohře. Frasca na základě tohoto porovnává *ludus* s narativem, dochází ale k závěru, že nelze tyto dva pojmy prohlásit za synonyma; zatímco *ludus* je zde totiž pouze soubor možností, kdežto narativ je pevně daná posloupnost událostí. *Ludus* je podle něj v případě počítačové hry schopen narativy vytvářet, nikdy ale nedokáže narativem *být*, neboť počítačová hra je aktivní objekt, jež vyžaduje hráčovu činnost, tedy hraní. Pokud by byl *ludus* narativem, nemohlo by jít o hru, neboť by šlo o pasivní sled událostí vedoucí od úvodu ke konci. Obdobná situace pak nastává i u druhého pojmu *paidea*. I tento pojem se dá přirovnat

⁴⁹ Tosca 2003

⁵⁰ *ibid.*

⁵¹ Frasca 1999

ke světu narativů, avšak z odlišného pohledu. Zatímco *ludus* je zde představitel narativní struktury, *paidea* v této analogii představuje narativní prostředí. Jak již bylo výše řečeno, *paidea* je jakousi obdobou volného inventáře úkolů, kde si hráč vybírá, které úkoly chce plnit. V okamžiku výběru a aktivace úkolu pak hráč vytvoří *ludus*, jež následně může vytvořit narativní strukturu. *Paidea* je ale z principu přímo závislá na prostředí, ve kterém se nachází, respektive na možnostech a limitacích daného prostředí. Stále je ale třeba rozlišovat mezi tradičním narativním prostředím a herním narativním prostředím právě kvůli dynamičnosti herní inkarnace – hráč může s prostředím libovolně interagovat a škála těchto interakcí je omezena pouze imitacemi vytvořenými vývojáři dané hry (bavíme se zde o možnostech sbírání předmětů či jejich kombinace a vytváření, případně umělou inteligencí ovládaných NPC postavách). Pointa celého tohoto exkurzu do dichotomie *ludus-paidea* pak podle Frascy spočívá v dokázání, že při užití správné terminologie a správné analogie je možné užívat vedle sebe narativní i ludologické postupy.

Na stranu proponentů sjednocovacího směru se postupně přidal i Jesper Juul, byť původně (jak bylo výše zmíněno) vnímal jasnou hranici mezi hrou a narativem a odmítal názor, že by tyto dva koncepty měly něco společného (viz jeho zmíněný výrok, že hra nemůže být narativem kvůli odlišnému pojetí časové posloupnosti událostí). Ve své knize *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, vydané pět let po práci *A clash between a game and a narrative*, Juul zaujímá smířlivější postoj a nahlíží na problematiku narativů v počítačových hrách z odlišného úhlu. Juul v knize představuje šest různých vlastností narativů:⁵²

1. způsob prezentace událostí (vyprávění)
2. fixní a předem určená sekvence událostí (příběh)
3. specifický typ sekvence událostí (příběh)
4. specifický typ motivu (lidský či antropomorfní herec)
5. jakékoliv příběhové zasazení či fikční svět
6. způsob, jakým dáváme světu okolo nás smysl

Při analýze těchto vlastností pak zjistil, že zatímco některé formy narativu jsou exkluzivní pro literární či filmové narativy, zbytek mají tyto narativy společný s

⁵² Juul 2001, str. 158

počítačovými hrami. Podle Juula nemohou být počítačové hry reprezentacemi událostí, neboť těmito situacemi se samy stávají. Jinými slovy, pokud ve hře hlavní hrdina přemůže nepřítele, hra nám o tomto činu nevypráví žádný příběh, neboť z principu by to nebylo možné – hráč byl v dané situaci aktérem, nikoliv vypravěčem. U druhé formy narativu coby sekvence událostí, jež je předem dána a je fixní, pak Juul rozlišuje mezi *games of emergence* (hrami založenými na jednoduchých pravidlech, které postupně vedou ke vzniku složitějších herních mechanik) a *games of progression*, (hrami, jejichž hraní závisí na určité sumě činností, které hráč musí vykonat, aby hru dohrál)⁵³, kteréžto dělení je velmi podobné dvojici *ludus-paidea* Gonzala Frascy. Z tohoto rozlišení vyplývá, že v případě *games of emergence* by dané formy narativu nemohlo být dosaženo, neboť podle něj nedisponují žádnou předem danou strukturou událostí nezbytných k dokončení hry; Tosca jako příklad tohoto typu her uvádí akční hry⁵⁴ zastupované například hrami jako *Quake* či *Doom*. Druhý typ her ale již podle Juula může formu předem určené sekvence činností nezbytných k dokončení hry nabývat. Jak později ukážeme v praktické části, právě tento druh narativu je v počítačových hrách obsahujících narativní linku velmi častým způsobem realizace narativní linie coby série událostí, které jsou spojené herními úseky a dohromady tvoří řetězec událostí, jehož správné pořadí je nezbytné pro zdárné dokončení hry (dosažení konce příběhu). Stejný typ her pak splňuje i podmínku nastolenou třetí formou narativu, a to nutnost obsahovat specifickou sekvenci událostí neboli příběh – jak bude ukázáno v praktické části práce, některé hry těchto sekvencí mohou obsahovat i několik, případně se tyto sekvence mezi sebou mohou i volně mísit.

Čtvrtá vlastnost narativu se podle Juula týká přítomnosti lidské či alespoň antropomorfní postavy v pozici hlavního hrdiny, jež je hráčem ovládán a tvoří tak hráčova *avata*, virtuální reprezentaci samotného hráče ve fikčním světě hrou vytvářeném. Hra by podle Juula měla hráče motivovat sese s touto postavou podle Juula musí identifikovat, jinak by příběh hry nebyl pro hráče dost zajímavý, respektive aby hráč sám chtěl dosáhnout cíle příběhové linie⁵⁵. Z tohoto názoru vyplývá, že fikční svět samotný a jeho mechaniky v sobě skýtá motivaci pro hráče, aby tímto světem procházel a splnil všechny úkoly, jež mu hra

⁵³ Tosca 2003

⁵⁴ *ibid.*

⁵⁵ Juul 2004, str. 161

nabízí; v podstatě tedy jde nejenom o motivaci dokončením hry a dosažení určité formy finálního skóre, ale rovněž jde i o příběhovou motivaci, kdy se hráč snaží zjistit, jak příběh herního hrdiny skončí. Tento názor by napovídal, že narativní linka ve hře má kromě příběhové funkce i funkci motivační, jde nicméně o jednostranný náhled na věc. Juul zde totiž poněkud generalizuje postavení hráče vůči hře, které se může různit podle toho, co hráč od hry očekává.

Nejlépe tuto problematiku rozvedl Richard Bartle ve své práci *Hearts, Clubs, Diamonds and Spades: Players who suit MUD's* (zkratka MUD označuje sousloví *Multi-Level Dungeon*, což je žánr hry na hrdiny, hrané přes internet skrze textové rozhraní). V této práci Bartle rozdělil na základě svého průzkumu hráče na celkem čtyři různé skupiny, z nichž každá měla jinou motivaci pro hraní, a to *achievers* (tj. soutěživé hráče), *killers* (hráči snažící se dosáhnout dominance nad ostatními), *explorers* (hráči hnaní touhou poznávat fikční svět) a *socializers* (hráči snažící se využít herního prostředí k socializaci s ostatními hráči).⁵⁶ Každý z těchto druhů hráčů užívá nástroje prezentované hrou za účelem odpovídající jeho profilu, tj. *achiever* se bude vždy snažit dosáhnout nejlepších výsledků, *killer* vše podřídí eliminaci ostatních hráčů, *explorer* bude většinu své herní doby zkoumat okolní svět a *socializer* bude interagovat s ostatními hráči (dá se říci, že jde o opak *killera*). Tato taxonomie hráčů byla původně vytvořena pro již zmíněné hry typu MUD, nicméně je možné jí aplikovat i na počítačové hry v klasickém slova smyslu; je pravdou, že koncept by vyžadoval úpravu, pokud bychom ho chtěli aplikovat na hry pro jednoho hráče (tj. takové hry, kde by *killers* a *socializers* nemohli interagovat s lidskými hráči a muselo by dojít k reformulaci jejich profilu či jeho odstranění z modelu), nicméně účelem tohoto srovnání je poukázat na různost hráčských motivací. Jediný profil hráče, který by nejvíce odpovídal Juulově pojetí hráče hnaného vidinou dobrání se konce příběhu, by byl hráč v roli *explorera*, zbytek rolí by ale zůstal nevyužit.

Pátá Juulova narativní vlastnost činí z narativu „...jakýkoliv druh obecného zasazení příběhu či fikčního světa.“⁵⁷, v případě aplikace této definice na počítačové hry ale Juul rozlišuje dvě roviny chápání her, a to hry jako soubor pravidel a aktivity, a hry jako fikčního světa. Definice hry jako aktivity a souboru pravidel se dle Juula nepřekrývá s pátou definicí

⁵⁶ Bartlet 1996, str. 3-4

⁵⁷ Juul 2004, str. 158

narativu, z čehož vyplývá, že Juul spojuje narativ a hru pouze pokud chápeme hru jako určitý fikční svět. V tomto ohledu se Juul shoduje s Frascou a jeho výše zmíněným dělením her na typ *ludus* a typ *paidea*.

Pokud bychom vztáhli Frascův koncept na Juulovy definice, došli bychom k názoru, že Frascova *paidea* splňuje Juulovu definici narativu, kdežto *ludus* narativem být nemůže. Jak ale Frasca dodal, *ludus* může narativ vytvářet, respektive mu poskytnout základní strukturu, kterou pak hráč ve hrách typu *ludus* sleduje coby průchod narativní linkou dané hry. Bylo by tedy možná vhodné mírně poupravit Juulovu pátou definici o dodatek, že ačkoliv hra ve smyslu systému pravidel nedokáže sama narativem být, může jej vytvářet.

Pokud bychom pak Juulovy definice shrnuli, získáme soubor aspektů, jež jsou společné hrám i tradičním narativům, přičemž stejným směrem uvažoval i Frasca. Tito dva badatelé samozřejmě nejsou vypovídajícím vzorkem všech teoretiků *game studies*, zvláště pokud vezmeme v potaz názorovou roztržičnost sféry *game studies* a absenci sjednocující metodologie. Jak Frasca, tak Juul ale ve svých pracích dokázali, že hry můžeme považovat za objekty, které disponují narativními kvalitami, zároveň je ale nelze nazvat čistými narativy kvůli odlišnostem v povaze samotného média. V jejich pracích proto dochází ke sjednocení naratologie a ludologie, kdy místo dvou navzájem opozitních názorových směrů vzniká jeden unifikovaný směr, který se neuzavírá před poznatky narativní ani ludologické povahy.

4. Analytická část

V předchozích kapitolách jsme se zaměřili na teoretický základ nejenom studia her, ale zároveň i celého oboru *game studies*. Rovněž byly popsány základní charakteristiky herních narativů a byly popsány teoretické pozice ohledně otázky, zda vůbec ve hrách můžeme mluvit o narativu, či jde o úplně jinou formu prezentace příběhu (neboť jak jsme viděli, v případě některých radikálních ludologů, jako např. Eskelinen, jsou herní narativy odsuzovány jen jako reklamní prostředek navržený pro lepší propagaci daných her. Pokud bychom tedy měli shrnout otázku ohledně existence narativů ve hrách (tj. vyvodit nějaký závěr ze sporu ludologie versus naratologie), můžeme prohlásit, že nejrozumnějším názorem je kombinace obou postupů při zkoumání počítačových her – jinými slovy, počítačové hry zajiště obsahují narativní prvky, tyto prvky jsou ovšem realizovány pro počítačové hry specifickými způsoby, podléhajícími limitacím a vlastnostem daného média. V případě počítačových her je jejich pro narativ klíčová vlastnost nabíledni – příběh v počítačové hry nesmí být na úkor hratelnosti, neboť pokud by narativní linka jasně dominovala nad linkou hratelností, šlo by v lepším případě o interaktivní film (kterýžto koncept byl popisován v kapitole zabývající se historií počítačových her), v horším pak pouze o film vytvořený za pomoci renderované 3D grafiky.

Doposud jsme se ale pohybovali pouze v teoretické rovině a je proto jisté, že pokud chceme skutečně prozkoumat specifika herních narativů, je třeba je analyzovat přímo ve hře. Právě to bude cílem druhé, analytické části práce, kde je na příkladu vztahu knižní série *Harry Potter* a její herní adaptace prozkoumána narativní flexibilita počítačových her při zachování základní narativní linky. Hypotéza je zde taková, že díky narativní flexibilitě umožňuje počítačová hra zpracovat jeden a ten samý narativ různými herními metodami co do hráčovy svobody pohybu po herním světě i mechanikách, kterými hra hráče více či méně výrazně tlačí do sledování narativní linky hry.

4.1 Vymezení užívaných pojmů

Jak již bylo řečeno v metodologickém úseku práce, jádro analýzy zmíněných her tvoří dva hlavní analytické přístupy – prvním je Todorovův kruhový model narativu, který Piccucci použil jako výchozí bod pro vytvoření typologie herních narativů, druhým konceptem pak je Barryho pět analytických otázek, které jsou založeny na pěti oblastech

narativu tak, jak je rozpracoval naratolog Gérard Genette; jak pak sám Barry uvádí, Genetteho přístup se od přístupů jiných naratologů liší především tím, že se zaměřuje nikoliv na samotný příběh, nýbrž na to, jakým stylem je příběh vyprávěn⁵⁸. Předtím, než ale mohou být tyto koncepty aplikovány v praxi, jsou v této kapitole stručně charakterizovány a jsou načrtnuty obecné způsoby, jak mohou být tyto koncepty aplikovány na problematiku počítačových her.

4.1.1 Barryho okruh otázek pro analýzu způsobů narace

4.1.1.1 Vymezení mimesis a diegesis

Barry chápe mimesis jako „dramatizaci“, kdy jsou divákovi, čtenáři (či v našem případě hráči) prezentovány části narativu tak, aby vznikla iluze, že čtenář či divák dané části skutečně vnímá sám sobě; oproti tomu diegesis označuje postup, při kterém jsou části narativu prezentovány skrze vypravěčův popis. Stručně řečeno – zatímco mimetický narativní mód narativ „ukazuje“, diegetický mód narativ „popisuje“⁵⁹. V případě literatury obvykle autoři oba tyto módy používají současně, kdy se vyprávění pohybuje mezi mimetickou a diegetickou rovinou na základě autorského záměru – dle Barryho tak autoři činí primárně z praktických důvodů, neboť čistě mimeticky vyprávěný příběh by byl potenciálně nekonečný, zatímco čistě diegeticky pojatý narativ by na druhou stranu byl jen velmi stručný a působil by spíše jako shrnutí děje, než děj jako takový⁶⁰. Je samozřejmě možné vytvořit plně mimetický či diegetický příběh (např. Hemingwayovy *Kopce jako bílí sloni* jsou dobrým příkladem čistě mimetického způsobu narace), nicméně u delších příběhů se autoři obvykle snaží o splnutí obou způsobů.

Oproti literárnímu narativu mají ale počítačové hry (podobně jako film) výhodu možnosti vizuálního vyjádření části narativu bez nutnosti zdlouhavého popisu – zde můžeme vzpomenout na přechod od textových her (jenž, jak bylo řečeno, byly svou povahou bližší literárním dílům než hrám) k hrám s grafickými prvky. Pokud pak u knihy je obtížné u složitějších narativů používat pouze mimesis z důvodu hrozby potenciální nekonečnosti vzniklého textu, u počítačové hry žádnou takovou hrozbu nepozorujeme, neboť herní svět

⁵⁸ Barry str. 151

⁵⁹ Barry 2002, str. 151

⁶⁰ ibid.

může být jasně omezen – ať už ve smyslu fyzických hranic, tak ve smyslu grafických detailů⁶¹. Můžeme tedy prohlásit, že teoreticky lze vytvořit mimetickou počítačovou hru stejně jako lze vytvořit mimetický film – jako příklad mimetického filmu jmenujme film *Electroma* z roku 2006, ve kterém se veškerý děj odehrává za absence jakéhokoliv dialogu. U počítačových her ale u tradičního chápání mimesis a diegesis narážíme na určité limity a pokud chceme analyzovat hry za pomoci těchto termínů, je třeba jejich chápání upravit tak, aby bylo více kompatibilní s počítačovými hrami, kde na rozdíl od filmů či literatury plní hráč aktivní roli činitele v kontrastu s pasivní rolí čtenáře/diváka a je sám hnacím motorem, který posouvá narativ vpřed. Stasienko pak ve své práci *Between Particularity and the Construction of the world: Mimesis in videogames – levels, types and context* použil Genetteho chápání mimesis a diegesis a aplikoval je na prostředí počítačových her. Konkrétně pak propojil zmíněnou dichotomii s dichotomií *ludologie* vs. *naratologie* tím, že mimesis pojmul coby ludologickou stránku hry a diegesis jako naratologickou stránku⁶². Stasienko zde využívá Genetteho dělení diegesis na tři úrovně – extradiegesis, intradiegesis a metadiegesis, kdy extradiegetickou je ta sekce narativu, jenž se nachází mimo dané fikční univerzum či daný text. Jako intradiegetické (či pouze diegetické) jsou chápány události, které se v daném fikčním univerzu odehrávají, a konečně metadiegetické je tzv. „vyprávění ve vyprávění“, tedy narativ odehrávající se jako součást nadřazeného narativu⁶³.

Stasienko následně toto vrstvení diegesis aplikuje⁶⁴ na hru *Dear Esther* (2012), která představuje velmi specifický příklad počítačové hry. V této hře je hráčova aktivita omezena pouze na putování po fikčním světě, během kterého pouti hráč postupně objevuje střípky příběhu skrze různé poznámky, zápisy v nalezených denících, videozáznamy apod. Extradiegetickými jsou v tomto kontextu pomyslné dopisy jistého námořníka, které hrdinu hry (z jehož pohledu hráč hrou prochází) přiměly k podniknutí celé poutě. Intradiegetickými jsou zde události samotné hry a metadiegetické jsou zde právě úlomky příběhů, které hráč po cestě nachází. Konkrétně *Dear Esther* ale není příliš vhodným příkladem pro ukázkou aplikace vrstev diegesis na počítačovou hru – jde totiž o velmi specifické dílo, u kterého je ludologická

⁶¹ Byť i u počítačových her můžeme dosáhnout nekonečného herního světa – například ve vojenském simulátoru *Arma 2* může hráč vystoupit za hranice herní mapy, za kterou se nachází prázdná a nekonečně dlouhá krajina – ta je sice prostá jakýchkoli objektů, hráč skrze ni ale může potenciálně nekonečně dlouho putovat

⁶² Stasienko 2013, str. 85

⁶³ Genette 1980, str. 228

⁶⁴ Stasienko 2013, str. 86

stránka hry stlačena na minimum ve prospěch naratologické stránky. Pro účely této práce proto bude výhodnější, pokud se zaměříme na realizaci narativů skrze vrstvy diegesis u konvenčnějších her.

V kapitole o historii počítačových her byla zmíněna textová adventura *Zork*, která byla prodávána v balení společně s mapou fiktivního světa, jeho kronikou a také s mincí, jež ve fikčním světě slouží jako platidlo. Jelikož pak jde o narativní úseky mimo samotnou hru, dají se tyto mimoherní předměty pohodlně definovat jako extradiegetické. V dané době nicméně nešlo o výraz kreativity tvůrců jako spíše o nutnost danou technickými limity tehdejších počítačů. S nástupem grafických prvků ve hrách, které činily mimoherní průvodce světem přebytečnými, pak postupně extradiegetické prvky ustoupily do role podpůrných narativů rozšiřujících dané fikční univerzum. Dobrým příkladem tohoto využití je novela *Mass Effect: Revelation* Drewa Karpysyna, která se chronologicky odehrává několik desítek let před událostmi prvního dílu stejnojmenné herní série a dokresluje příběhové pozadí několika postav hry. Dochází zde proto k situaci, kdy je narativ rozložen mezi více různých médií a pokud si hráč přeje znát kompletní příběhové pozadí, musí zakoupit i tyto extradiegetické prvky. Jak ale upozorňuje Veugen, tyto extradiegetické části narativu mohou být samy zpracovány herní formou. Dokládá to na příkladu herní série *Assassin's Creed* – po komerčním úspěchu prvního dílu série vydala vývojářská společnost Ubisoft, tvůrce hry, nový herní titul nazvaný *Assassin's Creed: Altair's Chronicles*, který fungoval jako tzv. prequel a popisoval události, jež se udály před událostmi prvního dílu série⁶⁵.

Jako extradiegetické můžeme nazvat i složky tzv. *interface*, neboli uživatelského rozhraní hry. Zvláště u akčních her je velmi často interface přítomen a slouží k zobrazování informací důležitých pro hráče (skóre, zdraví, systém navigace apod.). Na první pohled se jedná o diegetickou stránku hry, nicméně pokud bychom interface nazírali z pohledu hráčova avatara, zjistili bychom, že pomyslně není schopen informace prezentované hráči jakkoliv vnímat a stejně tak jsou neviditelné pro všechny další postavy obývající daný fikční svět – můžeme tedy bezpečně prohlásit, že interface skutečně je extradiegetickým jevem, který většinou má funkci pouze informační, nicméně u některých her může být využit i k narativním účelům. Příkladem může být hra *Metal Gear Solid*, kdy na několika místech hry postava hovoří se svými nadřízenými skrze komunikační zařízení. Obrazovka hry se následně

⁶⁵ Veugen 2011, str. 153

přepne do speciálního rozhraní, ve kterém se odehraje celý rozhovor, jenž prakticky vždy slouží k dalšímu posunu v narativní lince hry. Anthony Stonehouse ve svém článku *User interface design in video games* pak přidává ještě podkategorii tzv. metaprvků, vysvětlenou na příkladu hry *Grand Theft Auto 4*. V té hře během hraní může náhodně zazvonit jeho telefon a pokud hráč stiskne příslušné tlačítko, postava telefon zvedne a zároveň se na obrazovce objeví 2D reprezentace mobilního telefonu se jménem volajícího⁶⁶. Jelikož pak v dané hře (podobně jako v *Metal Gear Solid* fungují telefonní hovory jako prostředky posouvání děje vpřed, můžeme tuto herní mechaniku prohlásit za kombinaci extradiegetického a diegetického pojetí narativu.

Co se diegetického zpracování narativu týče, jedná se zřejmě o nejčastější způsob užívaný v moderních počítačových hrách, který je realizován skrze tzv. stříhové scény neboli *cutscenes*. O těch už bylo pojednáváno v kapitole zabývající se vývojem vztahu naratologie a ludologie, zde je ovšem třeba věnovat stříhovým scénám více prostoru. Stříhovou scénou rozumíme náhodně (či na základě splnění určité podmínky) spouštěnou sekvenci, ve které hráč dočasně ztrácí kontrolu nad hrou a/nebo svým avatarem a sleduje děj velmi podobným způsobem jako při sledování filmu. Tyto stříhové scény mohou mít ve hře několikero rolí – mohou příběh uvozovat (zde se bavíme o tzv. intru), mohou příběh posouvat kupředu a mohou příběh také uzavírat. Právě pasivita hráče během těchto sekvencí tvořila jádro argumentu Jespera Juula o konfliktu herní a narativní stránky hry – o to více pak u starších počítačových her, u kterých stříhová scéna značila přechod mezi méně kvalitní herní grafickou reprezentací a na první pohled kvalitnější stříhovou scénou. Dle Majewského pak stříhové scény mohou být viděny jako nutná součást her s narativní složkou, neboť podle něj „...dramatické události získávají význam jen pokud nad nimi nemá hráč kontrolu.“⁶⁷ Jak ale uvádí Newman, ne vždy platí, že hráč je při sledování stříhové scény zcela pasivní, neboť u velkého počtu narativních her (a zvláště u těch vzniklých v poslední dekádě) můžeme pozorovat rozmazávání hranice mezi pouhým diváctvím a aktivní participací⁶⁸. Takové hry totiž ve stříhových scénách obsahují prvky, kterými může hráč ovlivnit průběh dané scény.

⁶⁹ Stříhové scény pak mohou mít podvojnou roli – kromě samotného prohlubování narativu

⁶⁶ Stonehouse 2013

⁶⁷ Majewski 2003, str.34

⁶⁸ Newman 2002

⁶⁹ Jako ukázkový příklad zde mohou posloužit tzv. přerušení (v originále *interrupts*) ve hře *Mass Effect*. Zde je hráči během stříhové scény za pomoci blikající ikony indikováno, že může provést určitou akci.

mohou sloužit i jako forma odměny či indikace zakončení příběhu, kdy opět může dojít k vlivu hráče. Pokud opět použijeme *Mass Effect*, na konci závěrečného dílu je podoba závěrečné stříhové scény uzavírající děj celé série přímo ovlivněna rozhodnutími, která hráč během hry učinil.

Metadiegetické narativní postupy jsou pak ve hrách realizovány podobně, jako v uvedeném příkladu *Dear Esther*, tedy nejčastěji skrze části narativu, které hráč může nalézt rozesté po herním světě. Příkladem zde může být například rádio ve hře *Grand Theft Auto IV*, kdy má hráč možnost při ovládání automobilu příslušným akčním tlačítkem zapnout radiostanici, která následně přehrává kromě reklamních sdělení i fiktivní zpravodajství týkající se událostí v daném fikčním světě. Podobný koncept je použit například i v *Mass Effect*, kdy hráč může na několika místech odposlechnout zpravodajské terminály referující o událostech v daném fikčním univerzu. Tyto mechaniky slouží k dalšímu prohloubení hráčského zážitku, v některých případech ale můžou sloužit i jako důsledek hráčova jednání ve hře – některá fiktivní zpravodajská hlášení se totiž mohou týkat událostí, které způsobil sám hráč průchodem skrze herní úrovně. Stasienko na příkladu hry *Machinarium* uvádí zvláštní druh metadiegesis, a to hru ve hře. V uvedeném herním titulu je totiž hra ve hře použita v podobě prostředku dalšího postupu hrou formou hádanky, po jejímž vyřešení je hráčovi předána instrukce, jak pokračovat i nadále. Jde o typický příklad tzv. *puzzle* neboli herní hádanky, často užívané zejména ve hrách žánru adventure (ačkoliv jednodušší *puzzle* lze najít i v akčních titulech), ačkoliv dle Stasienka do této kategorie patří i hry ve hře, které plní pouze dekorační funkci dokreslující daný svět ⁷⁰ – v případě *Machinaria* se jedná o scénu, kdy hráčův avatar má možnost ovládat herní automat. Do větší hloubky je mechanika metadiegesis dovedena v již zmíněné hře *Grand Theft Auto IV*, kde má hráč možnost kromě provádění sportovních aktivit či hraní arkádových her v k tomu určených herních lokacích

Pokud pak hráč stiskne k tomu určené akční tlačítko, postava provede danou akci a změní tak vyznění celé stříhové scény. Tyto možnosti bývají zpravidla pouze binární, nicméně už jen jejich existence znamená, že hráč není jen pasivním přihlížejícím, ale že má kontrolu nad chováním svého avatara, byť ten má v narativu předem danou osobnost a příběhové pozadí.

⁷⁰ Stasienko na příkladu hry *Machinarium* uvádí zvláštní druh metadiegesis, a to hru ve hře. V uvedeném herním titulu je hra ve hře použita v podobě prostředku dalšího postupu hrou formou hádanky, po jejímž vyřešení je hráčovi předána instrukce, jak pokračovat i nadále. Jde o typický příklad tzv. *puzzle* neboli herní hádanky, často užívané zejména ve hrách žánru adventure (ačkoliv jednodušší *puzzle* lze najít i v akčních titulech), ačkoliv dle Stasienka do této kategorie patří i hry ve hře, které plní pouze dekorační funkci dokreslující daný svět

procházet herní verzi internetové sítě, skrze kterou může vyhledávat nové úkoly, které jej následně posouvají dále v narativní struktuře hry.

4.1.1.2 Podoba a role vypravěče v počítačových hrách

V kapitole o historii počítačových her byly zmíněny kořeny herních narativů, které lze nalézt v deskové hře na hrdiny *Dungeons and Dragons* (v československém prostředí je tato hra známá jako *Dračí doupě*). V této hře roli vypravěče hraje tzv. *Pán jeskyně*, neboli tzv. dějmistra, skrze jehož projev se hráči dozvídají o podobě okolního světa a o veškerých aktivitách v daném fikčním světě, na základě kterých pak hráči činí svá rozhodnutí o tom co jejich postava v dané situaci učiní. Postava dějmistra tak kombinuje dvě role zároveň – dějmistr slouží jako vypravěč, který hráče uvádí do daného fikčního světa, provádí jej skrz něj a rozvíjí před ním narativní linku (či linky), které mají buď základ v předpřipraveném scénáři, či jsou dílem dějmistrovy improvizace a jsou tak omezeny pouze jeho tvořivostí a fantazií. Zároveň ale plní dějmistr i roli rozhodčího, který vyhodnocuje aktivity hráče, udává následky hráčových činů a aplikuje je na situaci v daném fikčním světě. Konkrétně hra *Dračí doupě* disponuje oficiální příručkou pravidel, ve které jsou vysvětleny herní mechaniky, limity možných akcí hráčů, seznam povolených a nepovolených akcí v dané situaci atp. Rolí dějmistra je pak tato pravidla aktivně prosazovat a nepovolit hráčům žádnou činnost, jenž by pravidla porušovala. Dochází tak zde k jevu, kdy dějmistr působí zároveň v rovině fikčního světa a zároveň v rovině světa fyzického. Jak píše Arsenault: „...*děj mistr překládá datové jednotky z jednoho systému znaků (pravidla Dračího doupěte, matematická pravděpodobnost) do druhého (systému znaků) (...)*“.⁷¹ Stručně vyjádřeno, dějmistr je dvojí autoritou – narativní autoritou na obsahové úrovni hry a rozhodčí autoritou na materiální úrovni hry. Jak ale Arsenault dodává, narativní i rozhodčí role zůstávají i přes zdánlivé splynutí jasně oddělenými entitami a v některých případech se můžou dostat do konfliktní situace – např. v situaci, kdy dějmistr použije jako základ pro narativní posun danou událost (např. nález padacích dveří v podlaze), u které ale podle pravidel hry existuje šance na neúspěch. Aby se tak dějmistr vyhnul riziku, že nebude moci pokračovat v narativní struktuře, automaticky prohlásí snahu o provedení dané akce za úspěšnou a upřednostní tak svou narativní roli před rolí rozhodcovskou⁷².

⁷¹ Arsenault 2006, str. 58

⁷² *ibid.*

U textové adventury *Collosal Cave Adventure*, zmíněné v kapitole o historii počítačových her coby vůbec první textová adventura pak pozorujeme přenos konceptu *Dračího doupěte* do virtuálního prostředí. Role hráče zůstává takřka stejná – pomocí slovních příkazů určuje, kterou činnost jeho postava v herním světě provede. U textové adventury je zachována i role dějmistra, byť v případě hry je dějmistr nahrazen počítačovým programem, který se řídí podle předem daných algoritmů vytvořených tvůrci hry. Díky těmto pravidlům může počítač plnit obě zmíněné dějmistrovy role, tedy jak narativní funkci, tak i funkci rozhodčího.

S vývojem textových adventur (viz Robinettova adaptace hry *Adventure* pro konzoli Atari 2600) a příchodem možnosti znázorňovat fikční svět za pomoci grafiky se ale podoba pomyslného virtuálního dějmistra začala měnit. Hráč již nově nebyl závislý na slovním popisu fikčního světa, neboť byl schopen fikční svět sám vizuálně vnímat skrze jeho grafickou reprezentaci. Stejně tak se začaly vyvíjet i metody toho, jak hráč ve fikčním světě působí – slovní zadávání příkazů bylo postupně vystřídáno možností ovládat svou postavu a její akce přímo pomocí příslušného ovládacího zařízení (tj. klávesnice, myš, joystick, gamepad apod.). Ačkoliv by se pak ale mohlo zdát, že narativní role virtuálního dějmistra začala ustupovat do pozadí a setrvává pouze role rozhodčího, takové zdání by bylo mylné. Pokud totiž porovnáme textovou hru typu *Adventure* s některou z moderních her vybavených komplexní grafickou stránkou, tak zjišťujeme, že obě hry dosahují stejného cíle (tedy popisu fikčního světa a možných činností hráčovy postavy), avšak odlišnými způsoby, kdy moderní počítačové hry využívají místo textového vyprávění a popisu grafické znázornění, které je oproti textovému bezesporu časově úspornější a v konečném důsledku i výrazně efektivnější. Pomyslný dějmistr si proto zachovává obě své role i u moderních her; je zde zachována dialogická konverzace mezi hráčem a dějmistrem, kdy hráč na hmotné rovině hry fyzicky reaguje na dění ve fikčním světě na základě údajů poskytnutých dějmistrem a ten následně osvětluje následky hráčova činu ve fikčním světě, avšak zatímco u neherní verze *Dračího doupěte* se vše děje skrze slovní dialog a vrh kostkou hrající roli pravděpodobnosti, u moderních počítačových her probíhá komunikace mezi hráčem a virtuálním dějmistrem skrze složité algoritmy, kdy hra reaguje na stisknutí tlačítka na ovládacím zařízení a graficky hráči znázorní následek jeho činu ve fikčním světě. Základní role dějmistra je ale přes veškerý vývoj ve své podstatě zachována, neboť jako taková je pro herní narativ nezbytná. Slovy

Bíny, , „...program a scénář hry je potřeba před hráčem nějak postupně rozvíjet a odvíjet, aby hráč po vpravení se do příběhu realizovat svou aktivní roli (...).“⁷³

4.1.1.3 Fokalizace narativu

Fokalizace dle původního významu značí úhel pohledu, ze kterého je příběh vyprávěn – Bel ji definuje jako „...*vztah mezi „viděním“ neboli entitou, která vidí a tím, co je viděno.*“⁷⁴ Genette sám narativy dle jejich focalizace dělí na narativy s nulovou focalizací, interně focalizované narativy a externě focalizované narativy. Tyto pojmy Genette používá pro tři různé úhly pohledu vypravěče, které charakterizuje následovně

- tzv. vševědoucí vypravěč, který má o daném fikčním světě výrazně širší znalosti než kterákoliv z postav a je schopen znát i myšlenky všech ostatních postav v příběhu
- vypravěč v podobě jedné z postav – příběh je nazírán z pohledu jedné z postav, vypravěč proto nemůže z fikčního světa vnímat více než daná postava, jde tedy o pohled očima dané postavy
- vypravěč mimo příběh – vypravěč se nachází zcela mimo daný příběh a může jej pouze pozorovat zvnějšku, tj. není schopen vnímat žádné vnitřní pochody daného fikčního světa, ani není schopen vnímat myšlenkové pochody postav

Genette pak tyto tři druhy fokalizace pro stručnost nazývá fokalizací nulovou, interní a externí⁷⁵.

Pokud se následně tyto tři druhy fokalizace pokusíme aplikovat na počítačové hry, zjišťujeme, že i v počítačových hrách tyto druhy nalézáme, byť často v poněkud pozmeněných podobách a s tím, že jednotlivé druhy fokalizace mají tendenci být typickými pro určitý žánr počítačových her. Jak například uvádí Arjoranta, nulová fokalizace je typická pro strategické počítačové hry – uveden je zde příklad hry *Command & Conquer* (1995)⁷⁶. U tohoto typu her se může hráč volně pohybovat po celém herním prostoru, který je viděn z ptačí perspektivy-u starších strategických her se mohl hráč pohybovat pouze do stran, u

⁷³ Bína 2010, str. 19

⁷⁴ Bel 1992, str. 147

⁷⁵ Genette 1980, str. 190

⁷⁶ Arjoranta 2013, str. 6

novějších titulů pak přibyla i možnost se za pomoci funkce přiblížení pohybovat i do hloubky hracího prostoru. Podobného principu využívají i hry typu RPG – jako příklad jmenujme *Baldur's Gate II*, kdy hráč na herní svět „shlíží“ z ptačí perspektivy bez možnosti přiblížení a může ovládat akce všech postav, které tvoří jeho družinu. Z narativního hlediska pak konkrétně u této hry podtrhuje „vševědoucnost“ textový box, který hráči v textové formě vypisuje veškeré promluvy, případně bojové činnosti všech postav v daném herním prostoru. Hráč má tak neustálý přehled o tom, zda se někde v dané herní lokaci neodehrává souboj mezi dvěma počítačem řízenými postavami, případně zda mezi sebou dvě postavy nekonverzují.

Nejčastějšími způsoby fokalizace u počítačových her jsou fokalizace externí a interní. Ve hrách je externí i interní fokalizace realizována prakticky stejným způsobem, tedy skrze hráčova avatara, jenž může být nazírán z pohledu první osoby (tj. hráč v herním světě působí skrze pohled očima svého avatara a vidí pouze to, co je jeho avatar schopen vnímat) či skrze varianty pohledu třetí osoby, kdy je herní kamera zafixována na hráčovu postavu a nazírá jej zezadu, ze strany, seshora, případně je dynamická a mění se buď automaticky anebo ji může hráč volně ovládat⁷⁷. Rozdíl mezi externí a interní fokalizací v tomto kontextu spočívá v tom, zda hra hráči nabízí možnost seznámit se s niternými pochody jeho avatara, či naopak nepropůjčuje avatarovi žádnou vlastní osobnost a ten poté existuje pouze jako prostředník mezi hráčem a hrou. Typickým příkladem druhého přístupu je akční hra *Doom*, kdy hráčova postava po celou dobu hraní nepromluví, ani nejsou nijak naznačeny její myšlenky v rámci daného herního světa. Konkrétně u *Doom* byla tato externalizace fokalizace přímým úmyslem tvůrců v zájmu propojení hráče a jeho postavy⁷⁸. Arjoranta zde podotýká, že herní pojetí externí fokalizace se od pojetí literárního liší⁷⁹, neboť literatura není schopna čtenáři poskytnout možnost převzít plnou kontrolu nad hlavní postavou a stejně tak literatura by nebyla schopna zpracovat postavu, která postrádá jakoukoliv osobnost a tím pádem jde pouze o prázdnou schránku, která je pomyslně vyplněna hráčem a jeho vlastními myšlenkami a akcemi.

⁷⁷ Viz například hra *Super Mario 64*, ve které může hráč volně kroužit kamerou okolo svého avatara, v případě postavy Lakita pak dokonce dochází k zapojení kamery do děje v podobě samostatné postavy kameramana, který hráčova avatara herním světem následuje

⁷⁸ viz. příspěvek č.6 na následujícím odkazu – příspěvek byl napsán Johnem Romerem, tvůrcem *Doomu*;

<https://web.archive.org/web/20140203112006/http://rome.ro/smf/index.php/topic,1521.msg31827.html>

⁷⁹ Arjoranta 2013, str. 7

Interní fokalizace je následně ve hrách realizována jako modifikace fokalizace externí: v případě interně fokalizované postavy má sice hráč stále plnou kontrolu nad akcemi své postavy, ta ale má předem určenou roli v příběhu a disponuje vlastními niternými pochody, které mohou být hráči prezentovány buď slovním popisem emočních či myšlenkových pochodů, případně interním monologem samotné postavy. Zde pak může hra využít další metodu, která není pro literaturu přístupná, a to v určitých momentech úplně převzít kontrolu nad herní postavou (tj. hráč ztratí možnost postavu ovládat) a přimět ji provést určitou akci. Arjoranta zde k tomuto uvádí, že některé hry využívají způsobu fokalizace, který se jeví jako externí, ale hrou je využit jako interní fokalizace – viz například scény, nazírané z pohledu hráčovy postavy, ale ve kterých hráč nemá nad postavou žádnou kontrolu (např. určité scény ve hře *Mass Effect*)⁸⁰.

Právě *Mass Effect* ale můžeme použít jako příklad existence her, ve kterých je externí i interní fokalizace kombinována. Jde zejména o hry vybavené tzv. morálními systémy, kdy hráč skrze své volby aktivně působí na podobu osobnosti svého avatara, případně mění to, jak počítačem řízené postavy k avatarovi přistupují. Konkrétně u *Mass Effectu* pak hráč vstupuje do hry s postavou, u které si může některé prvky její osobnosti zvolit sám (vzhled, křestní jméno postavy, psychologický profil určující fiktivní životopis postavy apod.) a zbývající prvky jsou pevně dány hrou a hráč je nemůže ovlivnit (např. příjmení a role hlavní postavy). Ve výsledku proto dochází k jakési hybridní interně-externí fokalizaci, kdy jsou určité aspekty postavy ponechány prázdné a jsou následně zaplněny na základě hráčových preferencí, a zbytek aspektů je předem určen hrou a není možné s nimi jinak manipulovat. Zvláštním případem této hybridní fokalizace pak jsou tzv. *killcam* sekvence – pokud hráčova postava, ovládaná z pohledu první osoby zemře či je např. omráčena, kamera „opustí“ hráčovu postavu a zachytí moment, kdy postava padne mrtvá k zemi.

Právě tato hybridní fokalizace podle Arjoranty (který ji nazývá *embodied focalization*, neboli „ztělesněnou fokalizací“) tvoří čtvrtou narativní perspektivu vedle Genettem uvedené trojice, která je ale přístupná pouze počítačovým hrám, ve kterých hráčův avatar postrádá osobnost a jeho obsah je tvořen samotným hráčem.

⁸⁰ Arjoranta 2013, str. 8

4.1.1.4 Pojetí času v narativu

Genette chápe narativ jako „dvojitě temporální sekvenci“ a uznává existenci dvou temporálních úseků - času, kdy je událost vyprávěna a čas, ve kterém se událost odehrává. Na základě toho pak usuzuje, že analýza časového sledu narativu spočívá v porovnávání toho, jak jsou události uspořádány v narativním diskursu a jak jsou uspořádány v samotném příběhu⁸¹. Pokud pak dochází k časové desynchronizaci, Genette zavádí pojmy *analepse* a *prolepse*, kde *analepse* označuje tzv. flashback neboli odkaz v příběhu na událost, jenž se udála v minulosti, a *prolepse* je následně užita pro označení takového úseku narativu, který předvídá, odkazuje či popisuje událost, která se v narativu ještě neudála a proběhne v budoucnosti⁸². *Analepse* a *prolepse* jsou pak podřazeny termínu *anachronie*, který označuje jakékoliv nechronologické pořadí událostí v příběhu a v narativu může hrát hned několik rolí; konkrétně *analepse* je využívána zvláště ke zpětnému osvětlení událostí probíhajících v současnosti, případně rozvíjí osobnost dané postavy tím, že poukáže na její minulost a dodá ji tak příběhové pozadí. *Prolepse* pak může sloužit k zaujetí čtenáře náznakem událostí, které v narativu teprve nastanou, a může mu tak dodat motivaci ve čtení příběhu pokračovat. Genette pak uvádí, že oba druhy *anachronie* mohou být ovlivněny dvěma faktory, a to dosahem a rozsahem, kdy dosahem rozumíme temporální vzdálenost, do které se *anachronie* vydává ve vztahu k momentu, od kterého počala (tj. od místa v příběhu, kdy je indikována *analepse* či *prolepse*), zatímco rozsah označuje délku příběhu, který je danou *anachronií* pokrýván⁸³.

Vztah mezi diskursivním a narativním časem pak nadále Genette rozděluje do celkem tří bodů, a to do pořadí událostí, jejich trvání a jejich frekvence. Pořadí událostí již bylo pokryto vymezením *analepse* a *prolepse*, zaměřme se proto na to, jak Genette pracuje s frekvencí. U té zkoumá, jaký je vztah mezi počtem vyprávění dané události a počtem opakování samotné události, kdy rozeznává celkem čtyři druhy frekvence⁸⁴.

1. událost, která se udála jednou, je vyprávěna pouze jednou (tj. singulativ)

⁸¹ Genette 1980, str. 34-36

⁸² Barry 2012, str. 153

⁸³ Genette 1980, str. 48

⁸⁴ Genette 1980, str. 114-116

2. událost, která se stala n -krát, je vyprávěna n -krát (ačkoliv zde Genette dodává, že tento druh frekvence je v podstatě shodný s předchozím druhem, jelikož počet vyprávění se rovná počtu opakování událostí)
3. událost, která se stala pouze jednou, je vyprávěna n -krát
4. událost, která se stala n -krát, je vyprávěna pouze jednou

David Herman pak ke Genettově práci připojuje ještě další typ anachronie, kterou nazývá tzv. „rozmazanou temporálností“ (v originále *fuzzy temporality*) – ta vychází z tzv. rozmazané logiky, která místo s bivalentním nazíráním pravdivosti v podobě pravda-nepravda přichází s multivalentní pravdivostí a jejímž příkladem může být například trojhodnotová logika pracující s hodnotami pravdivé-nepravdivé-neurčitě. Podobně jako u rozmazané logiky, i rozmazaná temporálnost pracuje mimo Genettovo dělení na analepsi a paralepsi a místo toho prezentuje vizi tzv. polychronie, při které jsou události v příběhu uspořádány tak, že je nelze zařadit na žádné místo časové osy daného narativu⁸⁵.

Pokud pak mechaniku anachronie vztáhneme na počítačové hry, můžeme konstatovat, že sleduje velmi podobné koncepty jako v literárních či filmových narativech. Stejně jako u literárního narativu zde platí, že pokud je dodržen vztah mezi pořadím událostí ve hře a událostmi v herním narativu, mluvíme zde o lineárním toku času⁸⁶. Jinými slovy, pokud začátek, průběh i konec herní příběhové linky odpovídá začátku, konci i průběhu samotného hraní, může být daná hra označena za hru lineární. Tento přístup je také mezi hrami nejčastější, neboť takovéto hry mohou mít na hráče větší emocionální dopad a jejich narativní linky jsou viděny jako celkově výraznější a celistvější. Jak ale uvádějí Wei, Bizzocchi a Calvert, zvláště v poslední době začíná růst počet her, které ve svých narativních linkách obsahují analepsi či prolepsi a aktivně s temporalitou příběhu manipulují⁸⁷. Příkladem takové hry může být například hra *Prince of Persia: The Sands of Time*, u které se celý příběh odehrává na pozadí vyprávění hlavní postavy a až na konci hry se hráč dozvídá, že celý příběh hry je ve skutečnosti plně interaktivní analepsí. Právě aspekt interaktivity ale u počítačových her klade jasné limity využívání analepse v příběhové lince – konkrétně u zmíněné hry *Prince of Persia* hra často hráčův pohyb omezuje tak, aby nedošlo

⁸⁵ Herman 2004, str. 212

⁸⁶ Wei, Bizzocchi, Calvert 2010, str. 5

⁸⁷ *ibid.*

k desynchronizaci běhu událostí s jejich pomyslným retrospektivním vyprávěním hlavní postavou na pozadí příběhu. Dostáváme se zde k problémům, který již nastínil Jesper Juul ve své kritice herních narativů v kapitole o historii sporu mezi naratologií a ludologií, totiž že hra nemůže realizovat analepsi, neboť hráčovy akce v minulosti by potenciálně mohly narušit budoucnost. Pokud by totiž hráčova postava během analepsy zemřela, došlo by k časovému paradoxu. Tvůrci počítačových her tento problém nicméně vyřešili přidáním speciální narativní sekvence, která „příběhově“ činí tuto desynchronizaci uvěřitelnou, stejně jako další pokračování hráče ve hře – u *Prince of Persia* je při smrti hlavní postavy přehrána replika hlavní postavy, ve kterém vypravěč označí smrt postavy za chybu ve vyprávění a vrátí se v příběhu zpět, aby chybu napravil (což koresponduje s návratem hráče na poslední uloženou pozici). Velmi podobně problém temporálního paradoxu řeší i tvůrci herní série *Assassin's Creed*, ve které hráčova postava skrze hraní prožívá osudy svých dávno zemřelých předků skrze spojení se speciálním přístrojem. Pokud pak postava zemře, přehraje se vizuální sekvence značící varování před desynchronizací, která hráče navrátí na poslední uloženou pozici. Jak pak Wei, Bizzocchi a Calvert dodávají, počítačové hry jsou schopny dosáhnout zvláštního užití temporálního pořadí událostí, které není přístupné žádným jiným formám narativu, a to použití předem daného sledu událostí k vyřešení nějaké herní hádanky, např. nález správného pořadí, ve kterém je třeba stisknout tlačítka k aktivaci zařízení, jenž posune narativní linku dále⁸⁸.

Při zaměření se na frekvenci v počítačových hrách bychom při analýze her došli k závěru, že zde lze aplikovat všechny body Genetteho dělení na druhy frekvencí za předpokladu, že druhý druh, tedy *n* vyprávění události, která se *n*-krát udála, budeme považovat za poddruh prvního druhu (tj. událost se udála jednou a je vyprávěna pouze jednou). Wei, Bizzocchi a Calvert používají pro Genetteho dělení tři pojmy, a to *singulární reprezentace*, *repetice* a *iterace*, kdy *singulární reprezentace* odpovídá jedné události vyprávěné jednou, *repetice* označuje opakované vyprávění jedné události a *iterace* pak opakované provádění události, která byla popisována pouze jednou.

Singulární reprezentaci u her prakticky nenacházíme. Aby totiž hra splňovala podmínky singularity, hráč by byl nucen odehrát celou narativní linku hry bez jediného

⁸⁸ Wei, Bizzocchi, Calvert 2010, str. 6

neúspěchu, v jehož případě by se musela hra zablokovat a hráči již neumožnit opakování. Pokud bychom totiž připustili možnost opakování, již by se jednalo o repetici.

Repetice funguje častěji spíše jako záležitost herní mechaniky než narativní linky hry. Realizována je nejčastěji skrze opakované plnění dané části hry kvůli předchozímu neúspěchu, ačkoliv některé hry umožňují jakousi variabilní repetici, kdy se fikční svět při každém opakování průchodu danou sekcí přizpůsobí opakování a pozmění pravidla dané sekce (např. přemístění nepřátel či akčních předmětů), případně kdy hra umožní hráči opakovaný průchod stejnou lokací, což platí zejména pro tzv. *open-world* hry dávající hráči volnost pohybu po fikčním světě.

Z hlediska specifčnosti herních narativů je ale velmi cenná analýza iterace v herním kontextu. Ta je totiž výsledkem hráčovy schopnosti manipulovat s časem ve hře, kterážto schopnost je hráči často udělována skrze narativní prostředky jakožto schopnost jedné z postav. U již zmiňované hry *Prince of Persia* hráč této možnosti dosahuje pomocí magického předmětu, který v sobě sjednocuje herní i narativní roli. Na herní úrovni umožňuje hráči kdykoliv obrátit tok času, např. v případě, kdy hrozí smrt hráčovy postavy. Na narativní úrovni pak závěr hry vyústí v obrácení toku času zpět na začátek, kdy je ale úvodní střihová scéna pozměněna.

Na závěr této podkapitoly pak zmíníme výše nastíněný Hermanův koncept rozmazané temporality, který při aplikaci na počítačové hry vytváří narativní mechaniky, kterých žádná jiná forma narativu není ze své podstaty schopna dosáhnout. Polychronnost je v tomto typu her (zastupovaném například sérií *Grand Theft Auto* či sérií *Mass Effect*) realizována skrze nelineární uspořádání narativu, který je rozdělen do několika kapitol. V každé dané kapitole pak hráč plní určitý počet úkolů, které mohou (ale nemusí) mít narativní význam a hráč je může procházet v libovolném pořadí. Pokud je pak dosaženo určité podmínky (např. je splněn daný počet příběhových úkolů v dané kapitole), hra přehraje pevně danou událost, která hráče posune do další kapitoly. Dochází tak k modelu narativu, kdy na pozadí probíhá hlavní narativní linka hry, avšak hráč si může svobodně zvolit, jak rychle chce narativní linkou procházet – může tak plnit pouze příběhové úkoly a narativní část hry dokončit v krátkém čase, případně může plnit pouze nepříběhové vedlejší úkoly a pokračování příběhu odsouvat.

Jak ale dodávají Wei, Bizzocchi a Calvert, z určitého úhlu pohledu by se *všechny* počítačové hry s narativní linkou daly vnímat jako polychronické. Důvodem pro tento názor je to, že i u lineárních počítačových her se může trvání hry, potažmo narativní linky lišit, neboť rychlost průchodu hrou může být ovlivněna i individuálními schopnostmi či preferencemi hráče⁸⁹.

4.1.1.5 Způsob narativní exprese

Genette v kapitole „Narativní nálada“ (v anglické edici jeho knihy *Narrative Mood*) prezentuje typologii typů diskursu podle toho, jak výrazně je vypravěč oddělen od samotného narativu (tj. naratizovaný projev, nepřímý transpoziční projev, nepřímý transpoziční projev volný a citovaný projev)⁹⁰ a na základě toho následně prezentuje typologii pěti funkcí vypravěče – konkrétně jde o narativní funkci, direktivní funkci, komunikační funkci, potvrzovací funkci a ideologickou funkci. Pokud se ale toto dělení pokusíme aplikovat na počítačové hry, zjistíme, že to z velké části není možné. Doposud jsme se totiž zabývali primárně narativními praktikami a způsoby, které na počítačové hry aplikovat lze, u zmíněné Genetteho typologie ale pokus o aplikaci na herní prostředí naráží na jasně vymezené mantinely. Do této chvíle jsme se totiž zabývali samotným narativním obsahem počítačových her a prací s ním, v případě narativní exprese se ale dostáváme do pozice, kdy aplikace není možná. Jak totiž píše Arsenault, konkrétně Genette totiž zaujímá k pojmu „narativ“ poměrně striktní přístup, kdy se o narativu mluví pouze v případě existence narace, která (v tomto pohledu) může existovat pouze skrze verbální či psanou podobu⁹¹.

V počítačových hrách, stejně jako například ve filmu, je ale role verbálního a mluveného jazyka minimalizována. O roli vypravěče bylo pojednáváno výše, kde bylo konstatováno, že vypravěč v počítačových hrách ve své narativní komunikuje primárně skrze vizuální reprezentace fikčního světa. Obrazové vyjádření ale není vztáhnutelné na Genetteho dělení, a ačkoliv je pravda, že textové vyprávění má v počítačových hrách jistou roli, jde pouze o izolované a velmi limitované případy – například ve výše zmíněné hře *Prince of Persia* je vypravěč verbálně přítomen, jeho narace ale tvoří jen velmi malou část celkového herního zážitku, ve kterém hlavní roli v posunu narativní linii hry hraje samotný hráč.

⁸⁹ Wei, Bizzocchi, Calvert 2010, str. 8

⁹⁰ Genette 1980, str. 171-172

⁹¹ Arsenault 2006, str. 39

Dostáváme se tak zde k argumentu Jespera Juula proti narativním praktikám v počítačových hrách, který byl zmíněn v kapitole o sporu naratologie a ludologie; podle Juula nemůže narativ v počítačových hrách existovat, neboť hráč o dané události ve hře nevypráví, nýbrž ji sám tvoří. Výše zmíněné úspěšné aplikace Genettových narativních metod na počítačové hry pak sice dokazují, že lze některé narativní metody na hry aplikovat, nicméně nelze tak činit univerzálně. Z toho důvodu tak lze prohlásit, že narativní expresi ve hrách zkoumat nelze a nebude tedy v analýze zohledněna jako taková.

4.1.2. Typologie druhů herních narativů

V předchozí kapitole bylo pojednáno o aplikaci narativních mechanismů a praktik na počítačové hry za pomoci Genetteho narativních okruhů, které budou využity v analytické části pro analýzu daných her. Vzhledem k podstatě těchto okruhů bychom pak mohli označit tento směr za naratologický. Druhý koncept, který bude při analýze využit, rovněž čerpá základ z narativních metod, aplikuje je ale na herní mechaniky, konkrétně pak na herní zpracování průchodu danou narativní linkou. Jedná se o typologii Marcella Arnalda Piccucioho, který ve své práci *When Video Games Tell Stories: A Model of Videogame Narrative Architectures* zkoumal podoby videoherních narativů a rozdělil herní narativy do čtyř základních skupin – predeterminovaná narativní struktura, objevovací narativy, sandboxové narativy a počítačem generované narativy. Tato typologie byla stručně nastíněna v metodologickém úseku práce, na následujících řádcích pak budou jednotlivé skupiny narativů stručně charakterizovány

4.1.2.1 Predeterminovaná narativní struktura

Tento druh herního narativu poskytuje hráči nejmenší svobodu pohybu po fikčním světě, kdy je nejčastěji hráčova postava vedena úrovněmi majícími podobu uzavřeného koridoru, jenž neumožňuje pohyb jinými směry, než pouze dopředu či dozadu. Hráčský zážitek je proto přísně lineární a interakce v daném fikčním světě jsou většinou omezeny pouze na boj a manipulaci s předem určenými předměty – tyto interakce ale zpravidla nemají vliv na narativní linku hry. Této linearitě je pak přizpůsobena narativní linka hry, která se sestává ze sekvence stříhových scén, mezi kterými se hráč přesouvá právě skrze samotné hraní. Tato narativní struktura je zpravidla uvedena stříhovou scénou uvádějící hráče do děje a následně je narativ posouván vpřed stříhovými scénami, které jsou spouštěny v předem

určených chvílích. V případě některých her pak je hra na předem určených místech přerušována naskriptovanými momenty, kdy hráč dočasně ztratí nad svou postavou kontrolu a přehraje se sekvence, která může (ale v závislosti na druhu hry nemusí) mít narativní hodnotu (postava např. náhle propadne podlahou či v její blízkosti vybuchne nálož apod.). Po dokončení každé úrovně je pak přehrána další stříhová scéna, která narativ posune do další fáze, případně může retrospektivně rekapitulovat to, co se v předchozí úrovni událo.

Typickým příkladem této narativní struktury může být česká akční hra z pohledu první osoby *Vietcong* (2003). Zde je hráč do hry uveden stříhovou scénou příletu na základnu, po které vyráží na první misi – ta splňuje charakteristiky koridorové úrovně, tj. hráč se může pohybovat pouze ve vymezeném prostoru bez možnosti širší explorační herního světa. Po splnění úrovně pak následuje další stříhová scéna uvádějící další misi a tento klíč je sledován až do závěrečné stříhové scény, kterou je herní dějová linka zakončena.

4.1.2.2. Objevné narativy

Tento typ narativů předpokládá přítomnost velkého fikčního světa, což kontrastuje s designem her s predeterminovanou narativní strukturou, jejichž struktura úrovní se dá spíše popsat jako soubor oddělených úrovní. Velký fikční svět je nutností, neboť objevné narativy jsou charakterizovány velkou svobodou pohybu hráčovy postavy, který může dané prostředí volně procházet. Narativní úrovně jsou stále přítomny a pro posun v narativech je nutné dané úrovně splnit, nicméně hráči mají nově možnost nesledovat pouze narativní linii dané hry. Ve velkém množství objevných narativů pak jsou po fikčním světě rozprostřeny nehratelné, počítačem ovládané postavy (pro tyto postavy je užívána anglická zkratka NPC – *Non-playable Character*), se kterými může hráč volně interagovat. Jejich interakce se pak liší od prostého dotváření fikčního světa až po možnost získávání vedlejších úkolů, které sice nemají hodnotu pro primární narativní linku, ale které hráčovi umožní například získávat jinak nezískatelné předměty, či získávat dodatečné informace o herním světě, jenž prohlubují příběhové pozadí celé hry a dodávají detaily do primární narativní linky.

Pokud se pak hráč přeci jen rozhodne následovat narativní linku hry, narativní mise většinou nejsou na sebe navázány a po dokončení každé z nich (a korespondujícím posunu v narativu hry) je hráčova postava vrácena zpět do otevřeného fikčního světa – zde vidíme další kontrast oproti vzájemné navázanosti u předem determinovaných narativů.

Jako příklad může posloužit sci-fi akční hra *Mass Effect*, ve které jsou hráči vyznačeny mise důležité pro příběh, mezi jejich plněním ale může hráč volně cestovat po celé galaxii, vyhledávat vedlejší úkoly či sběratelské předměty, či pouze objevovat všechny lokace daného fikčního světa a poznávat jeho vnitřní propracovanost.

4.1.2.3 Sandboxové narativy

Tzv. sandboxové narativy můžeme chápat jako další rozšíření objevných narativů, kdy je narativní linie hry ještě více upozaděna ve prospěch hráčovy volnosti aktivit a pohybu po herním světě. Sandboxové hry jsou tak charakterizovány především rozlehlými fikčními světy, které obsahují vysoké množství interaktivních předmětů a postav a oproti objevným narativům přidávají efekt nahodilosti, kdy NPC postavy ve hře simulují běžný život v daném fikčním univerzu a v závislosti na typu a kvalitě hry jsou schopny vyvolávat náhodné události i bez zásahu hráče – například ve hře *Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands*, odehrávající se v Bolívii, jsou základny tamější policie náhodně napadány počítačem řízenými rebelskými jednotkami, případně ve hře *Grand Theft Auto V* jsou simulovány dopravní nehody, přestřelky gangů, zásahy policie a jiné náhodné interakce mezi NPC postavami. NPC postavy navíc dokáží reagovat na okolní dění, proto například při zahájení střelby postavy civilistů vyhledávají úkryt, zatímco všichni NPC policisté v okolí spěchají do oblasti konfliktu vyřešit. Interaktivita fikčního světa je pak u některých her dovedena do detailů, kdy je například hráči NPC postavami zamezen přístup do určitých částí herního prostředí kvůli špatné reputaci jeho postavy, způsobené určitým chováním hráče. Narativní linka je pak v tomto typu hry nejčastěji řešena systémem kapitol, kdy po splnění určitého počtu dílčích příběhových úkolů v jedné kapitole je hráč vpuštěn do další kapitoly, přičemž přechod mezi nimi je často doprovázen i odpovídajícím posunem v dějové linii hry. Již zmíněná hra *Grand Theft Auto* pak tento posun za pomoci kapitol kombinuje s postupným zpřístupňováním jednotlivých částí fikčního světa – v tomto případě hráč postupem mezi kapitolami zpřístupňuje nové čtvrti města, kde se celý příběh hry odehrává.

4.1.2.4. Počítačem generované narativy

Tento typ narativů je charakteristický naprostou absencí primární dějové linky, u kterého dochází k maximalizaci prvku náhody a co největšímu počtu náhodných událostí a interakcí s NPC postavami v daném fikčním světě. Tento fikční svět je pak stejně jako u

sandboxových narativů aktivně ovlivňován činnostmi hráče, který má ale zpravidla k dispozici celý daný fikční svět bez nutnosti jeho části zpřístupňovat skrze příběhovou linii. Typickým zástupcem tohoto druhu her jsou simulátory, které vytvářejí věrné reprezentace určitých reálných prostředí -bavíme se zde tedy například o leteckých simulátorech, závodních simulačních hrách, vojenských simulátorech apod. Tyto hry, zastoupené tituly jako například *Microsoft Flight Simulator*, *Virtual Battlespace* či *Forza Motorsport* vesměs neobsahují žádné neemergentní narativy. Počítačem generované narativy nicméně mohou být schopny vytvářet narativní linky skrze mechanismus emergence, kdy na základě určité kombinace proměnných, kontrolovaných softwarem umělé inteligence, může docházet k náhodným vznikům řetězců událostí, jenž dohromady mohou tvořit narativy. To je příklad hry *The Sims*, ve které hráč ovládá jednu či více virtuálních postav a ovládá jejich virtuální životy, nicméně postavy samotné jsou schopny aktivity i bez zásahů hráče na základě vlastních přání a tužeb. Pokud tedy například virtuální postava pociťuje hlad, po určité době se sama nakrmí. Hráč zde má možnost činnost postav vyvolanou jejich náhodnými tužbami změnit za pomoci svého zásahu, pokud jsou ale postavy ponechány bez dozoru hráče, samostatně ve fikčním světě působí a jejich události mohou nabývat rozměrů emergentního narativu.

4.2.1 Harry Potter a Kámen Mudrců

4.2.1.1 Stručná charakteristika

Koncem roku 2001 byla společností Electronic Arts vydána počítačová hra *Harry Potter a Kámen mudrců* na motivy stejnojmenné knihy od J. K. Rowling. Během následujících několika let pak byla hra vytvořena i ve verzích pro konzole PlayStation 1 a Xbox 360, stejně tak jako pro ostatní herní systémy. Jednotlivé verze se od sebe v závislosti na zařízení liší v hratelnosti, obsahu i věrnosti knize, proto bude v zájmu stručnosti pro analýzu využita původní verze z roku 2001, určená pro operační systém Windows.

Co se žánrového zařazení týče, hru je možné charakterizovat jako akční hru z pohledu třetí osoby, která v sobě obsahuje prvky tzv. plošinových her⁹². Hráč zde ovládá

⁹² Plošinovou hrou rozumíme hru, ve které hráč postupuje herními úrovněmi primárně pomocí překonávání ve vzduchu se vznášejících plošin či jiných překážek. Hráč se pak snaží kromě překonání překážek zabránit pádu své herní postavy, který zpravidla ústí ve ztrátu virtuálního života či okamžitou smrt herní postavy a nutnost úroveň opakovat.

postavu Harryho Pottera, hlavního hrdiny celé ságy, který je kamerou nazírán z pohledu zezadu. Hráč následně s postavou prochází koridorové lineární úrovně, ve kterých využívá akčních předmětů k otevírání cesty vpřed, hledání tajných skrýší či sběr pro úroveň důležitých předmětů. Hra sleduje děj prvního knižního dílu série a příběhové zvraty proto odpovídají literárnímu originálu.

4.2.1.2 Druh narativní struktury hry

Hra *Harry Potter a Kámen mudrců* uvádí hráče do příběhu statickou stříhovou scénou. Ta kopíruje úvod knihy a v několika větách popisuje předání malého Harryho rodině Dursleyů, jeho život u Dursleyů, okamžik, jeho cestu do čarodějné školy v Bradavicích, a nakonec i celý rituál zařazování Moudrým kloboukem. Následně je hráč vnořen přímo do samotné hry. Ta je rozdělena stříhovými scénami na několik kapitol, která je každá zakončená stříhovou scénou, byť se jedná o odlišný druh stříhové scény (viz sekce o mimesis a diegesis). Samotné úrovně pak sledují typický koridorový design, kdy je hráči umožněn pouze postup vpřed bez možnosti volně prozkoumávat herní svět – hra dokonce hráči znemožňuje i návrat úrovní nazpět, kdy se pravidelně za hráčem zavírají dveře či jiné překážky

Jistá možnost volnějšího pohybu je hráči dána při sekvencích přesouvání se mezi jednotlivými úrovněmi, jeho volnost pohybu je ale i zde výrazně omezena. Příkladem může být úvodní scéna hry, kdy má hráč za úkol setkat se s bratry Weasleyovými v jiné části hradu. Hráč se sice na místo skrze hrad přesouvá sám, není ale schopen odchytil se od předem dané trasy a může proto následovat pouze trasu vedoucí k bratrům Weasleyovým – ta je navíc hráči připomínána postavou Rona Weasleyho, který v určitých momentech hráči připomene správnou cestu.

V některých pasážích pak hra k narativnímu posunu využívá naskriptovaných scén, které jsou spuštěny v okamžiku, kdy hráč překročí určitou pomyslnou linii a aktivuje skript dané scény⁹³. Příkladem zde může být dvojice scén konfliktu s Dracem Malfoyem – poprvé se s ním hráč střetává na cestě na pozemky hradu, kdy je po aktivaci skriptu spuštěna ve hře renderovaná scéna, po které následuje krátká herní sekvence souboje s Malfoyem. Podruhé pak hráč Malfoye potkává při návratu z jedné z exteriérových úrovní, kdy opět po překročení

⁹³ Tato místa lze při opakovaném průchodu hrou identifikovat - v některých případech jsou totiž viditelné počítačem ovládané postavy, které jsou statické a ve výchozích pozicích, po překročení linie aktivující skript se ale dají do pohybu a spustí se stříhová scéna

skriptovací linie je spuštěna stříhová scéna sloužící jako úvod k herní úrovni. Obě tyto úrovně jsou následně zakončeny krátkou stříhovou scénou, ve které Malfoy odejde ze scény – dveře, kterými odejde, se v obou případech automaticky zavřou a hráč následně není schopen jimi projít a Malfoye pronásledovat mimo vymezený úsek.

Pokud tedy vezmeme v potaz koridorový design úrovní a narativní strukturu hry, jenž má podobu série stříhových scén posouvajících děj, mezi kterými jsou umístěny samotné herní úrovně, přičemž hráč nemá možnost jakkoliv ovlivnit podobu či spuštění dané stříhové scény, danou hru můžeme prohlásit za příklad predeterminované narativní struktury dle Picucchiho typologie.

4.2.1.3 Mimetické a diegetické vlastnosti hry

4.2.1.3.1 Mimetické prvky

Pokud použijeme k definici mimesis Stasienskův názor, že příkladem mimetické konstrukce v počítačových hrách jsou interaktivní tutoriály⁹⁴, můžeme tyto příklady najít i ve hře *Harry Potter a Kámen mudrců*. Tutoriálem je myšlena sekvence hry, ve které je hráč seznámen s ovládacími prvky hry a způsoby, jak postavu ovládat, překonávat s ní překážky, používat její schopnosti apod. U hry *Harry Potter a Kámen mudrců* je tento způsob tutoriálu zastoupen ve hře opakovaně – poprvé s ním hráč přijde do styku po již zmíněném setkání s bratry Weasleyovými, po kterém následuje herní úroveň, kde hráč získává od Weasleyů verbální instrukce, jak překonávat překážky a používat základní kouzla. Tutoriál je pak plně zasazen do narativního rámce hry, neboť je prezentován jako jakési zasvěcení hráčovy postavy do života v Bradavicích a trénink vlastností, které bude hráčova postava v daném fikčním světě potřebovat.

Pravidelně je pak toto pojetí mimetické konstrukce použito v hodinách výuky jednotlivých kouzelnických zaříkadel. Poté, co hráč splní minihru prezentující samotnou výuku kouzla, je hráč vpuštěn do speciální úrovně, která je navržena jako tréninkový okruh, ve kterém si hráč osvojí způsoby používání daného zaříkadla (tj. je seznámen s podobou akčních předmětů reagujících na dané kouzlo a jejich následnou funkcí). Pokud bychom pak tyto sekvence pochopili jako formu tutoriálu, můžeme je prohlásit za příklad mimetické konstrukce.

⁹⁴ Stasienko 2013, str. 96

4.2.1.3.2 Extradiegetické prvky

V předchozích kapitolách byly jako extradiegetické stanoveny ty narativní prvky, které se nacházejí mimo samotnou hru a dokreslují daný fikční svět. U případu hry *Harry Potter a Kámen mudrců* hovoříme o herní adaptaci knižního narativu, který tedy z principu sleduje stejnou dějovou linku jako originál a teoreticky by proto zde neměla být extradiegetičnost možná (tj. narativní materiál v knize by se shodoval s narativním materiálem ve hře). U dané hry ale v příběhové zápletce došlo k více či méně výrazným změnám, které byly z velké části vynuceny rozdíly mezi oběma médii. Pokud tedy srovnáme segmenty děje, které jsou obsaženy v knize, ale nebyly zahrnuty do hry, můžeme je *de facto* označit za extradiegetické prvky, neboť dodatečně narativ hry rozšiřují. Příkladem může být scéna z knihy, ve které jsou postavy v rámci školního trestu nuceny učinit návštěvu Zapovězeného lesa – v příběhu knihy jde narativně o významný moment, neboť hlavní postava se zde poprvé tváří v tvář setkání s ústřední zápornou postavou celé knižní série, byť tomu je tak jen na krátkou chvíli. Ve hře ale tuto scénu nenalezneme. Jedna z úrovní je totiž zpracována jako plížení se okolo postavy školníka a pokud je hráč odhalen, úroveň končí neúspěchem. Právě chycení školníkem odsoudilo postavy v knize k nutnosti návštěvy Zapovězeného lesa, jelikož ale ve hře se v případě úspěšného splnění úrovně (které podmiňuje další postup hrou a je proto nevyhnutelné) nic takového neděje, k návštěvě Zapomenutého lesa tak nemohlo dojít. Celá zmíněná scéna v knize proto může být chápána jako extradiegetický narativ. Stejně pravidlo pak můžeme aplikovat i na další scény, které plnily narativní roli v knize, ale ve hře nebyly zastoupeny či byly výrazně pozměněny.

Pokud pak zmíníme chápání uživatelského rozhraní jako extradiegetického prvku, zkoumaná hra disponuje minimálním rozhraním, které je reprezentováno pouze ukazatelem zdraví a počítadlem sebraných Bertíkových fazolek, toto počítadlo se ale objevuje pouze pokud je nějaká fazolka sebrána a následně opět z obrazovky mizí. Veškeré další akční předměty i symboly jednotlivých zaklínadel zobrazovaných při aktivaci daných akčních předmětů jsou pak zasazeny do fikčního světa.

4.2.1.3.3 Diegetické prvky

Jak již bylo řečeno, zkoumaná hra obsahuje stříhové scény oddělující jednotlivé herní úrovně. Jelikož pak bylo již řečeno, že stříhové scény představují typický příklad diegetické formy herního narativu, můžeme i stříhové scény ve zkoumané hře označit za diegetické. Ve zkoumané hře existuje několik druhů stříhových scén – první typ stříhové

scény je plně statický a v mnohém připomíná textové adventury, byť je doprovázena monologem vypravěče a hudebním podkresem. Druhý typ stříhové scény je již renderován přímo ve hře, struktura pak zůstává stejná jako u předchozího typu – vypravěč popisuje děj, zatímco na dolním okraji obrazovky jsou zobrazeny titulky. V obou typech stříhových scén zůstává hráč pouze pasivním divákem – pokud pak vzpomeneme Majewského a jeho závěr, že v některých momentech získává stříhová scéna dramatický efekt díky tomu, že hráči znemožní jakékoliv ovládání, tento druh stříhové scény je ve hře zastoupen také, a to ve výše zmíněném případě scén, kdy hráče následuje konflikt s Malfoyem.

4.2.1.3.4 Metadiegetické prvky

Pokud metadiegesis na základě výše řečených poznatků chápeme jako případ, kdy ve hře nacházíme určitý narativ zasazený do daného fikčního světa, u zkoumané hry k ničemu takovému nedochází. Pokud ale použijeme Stasienskovo chápání metadiegesis jako „hry ve hře“, již v dané hře můžeme identifikovat obsahy, které tomuto popisu odpovídají. Jedná se zejména o tzv. minihry neboli sekvence, ve kterých hráč provádí herní činnost, jenž je ale narativně ukotvena v příběhu. Příkladem může být již zmíněná výuka kouzel, kde hráč musí kurzorem s dostatečnou přesností obkreslit daný symbol, aby mohl postoupit do další úrovně výuky kouzla, případně zde můžeme zmínit závěrečné úkoly ve sklepení, kdy hráče postupně čekají kouzelnické šachy a hádanka s lektvary. Rovněž zde můžeme jmenovat výuku létání na košťatech – ta při svém první výskytu plní primární narativní funkci, nicméně jejím splněním získává hráč možnost kdykoliv cvičení na koštěti opakovat a snažit se tak vylepšit své skóre. Stejný mechanismus je použit i u famfrpálu (v daném fikčním univerzu jde o kouzelnický sport na létajících košťatech), kdy tři zápasy famfrpálu jsou zpracovány formou nepřekročitelné stříhové scény plnící roli posuvu v narativu vpřed, poté má ale hráč možnost kdykoliv znovu odehrát celý famfrpálový šampionát nezávisle na tom, v jaké fázi narativu se právě nachází.

V návaznosti na Stasienska pak v této hře nacházíme i příklady *puzzles*, neboli specifických miniher, které vyžadují základní logické myšlení a jejich úspěšné vyřešení je odměněno možností dalšího postupu či zpřístupnění jinak nepřístupné lokace.

4.2.1.4 Podoba vypravěče a fokalizace

Ve zkoumané hře je vypravěč přítomen primárně v příběhových stříhových scénách, ve kterých můžeme pozorovat podobu klasického vševědoucího vypravěče, jenž skrze tzv. *voice-over* hráči osvětluje dějový posun do další pomyslné kapitole příběhové části hry.

Mimo stříhové scény ale vševědoucí vypravěč není ve hře realizován. Pokud bychom pak analyzovali způsob užívané fokalizace, dojdeme k závěru, že hra používá externí fokalizaci – hráč svou postavu (tedy postavu Harryho Pottera) vnímá z pohledu třetí osoby, postava samotná se pak v příběhu až na výjimky prakticky neprojevuje a ve všech interakcích s ostatními NPC postavami setrvává pasivní. Například ve scéně během sběru ingrediencí do lektvarů sice můžeme slyšet určitý monolog postavy, tento monolog ale nijak neindikuje, že by postava byla vybavena vlastní osobností a nejednalo se pouze o výše zmiňovanou prázdnou schránku. Zde může být vznesena námitka, že osobnost je postavě vložena extradiegeticky skrze její knižní předlohu, nicméně ve hře samotné se tato osobnost nijak neprojevuje ani na ni hráč nemá možnost jakkoliv působit.

4.2.1.5 Pojetí času v narativu a frekvence

Od prvotní stříhové sekvence až do závěrečné stříhové sekvence zkoumaná hra udržuje lineární tok času událostí, které jsou za sebou chronologicky uspořádány stejně, jako tomu je v knižní předloze. Při aplikaci této hry na Genettovu typologii frekvence pak docházíme k závěru, že hru můžeme nazvat repetitivní, neboli opakované procházení jedné a té samé herní pasáže do té doby, dokud v ní hráč neuspěje. Pokud bychom proto přijali pouze původní Genettovu temporální typologii, hra by žádné anachronie neobsahovala, při zahrnutí Hermanova konceptu polychroničnosti ale docházíme k závěru, že hra tuto podmínku splňuje, neboť doba samotného průchodu hry se liší v závislosti na rychlosti, se kterou hráč řeší hádanky a překážky v každé úrovni, počtu opakování dané úrovně apod.

4.2.2. Harry Potter a Tajemná komnata

4.2.2.1 Stručná charakteristika hry

Zkoumaná hra je herní adaptací stejnojmenného druhého dílu knižní série. Vydána byla v roce 2002 skupinou vývojářských studií sloučených pod značkou Electronic Arts, která hru distribuovala na stejné platformy jako první díl. I zde se od sebe verze na jednotlivé platformy lišily v pojetí hry, některých herních mechanikách a plynutí narativní linky, proto se i zde budeme věnovat primárně verzi pro operační systém Windows. Jak bylo zmíněno, hra je přímým pokračováním předchozího dílu, ze kterého byly přeneseny některá kouzla a herní mechaniky, v mnoha dalších ohledech ale jde o celkově vyspělejší počítačovou hru, jak bude ukázáno níže.

Žánr a základní herní mechaniky zůstávají nezměněné – hráč ovládá postavu Harryho Pottera z pohledu třetí osoby, žánrově pak hra i nadále patří mezi akční dobrodružné hry, kde byly zachovány plošinové prvky.

4.2.2.2 Druh narativní struktury hry

Ačkoliv je zkoumaná hra přímým pokračováním předchozího dílu a přejímá podstatnou část herních mechanik, nalézáme výrazné rozdíly v celkovém pojetí narativní struktury. Zatímco u předchozí hry byla narativní struktura přísně lineární, u druhého dílu je hráči udělena výrazně větší svoboda pohybu po fikčním světě. Dochází zde totiž ke kombinaci lineárního a nelineárního narativního přístupu – pokud hráč hraje jednu z úrovní hry, hra setrvává u koridorového designu úrovně, který nedovoluje hráči jiný postup, než vpřed a uzavírá za ním trasu. Nově ale hra obsahuje prodlevy mezi jednotlivými predeterminovanými úrovněmi, ve kterých může hráč volně procházet po školních pozemcích a objevovat fikční svět pozemků bradavického hradu. Hra tak sleduje princip, kdy je sice postup narativní linkou vpřed podmíněn splněním jedné určité úrovně (např. výuka určitého kouzla či projití určité pasáže), nicméně hráč není nijak tlačěn k tomu tyto narativní mise procházet v úzké návaznosti na sebe. Hráč tak může sám dle vlastní volby zvolit, kdy chce pokročit v narativu hry dále (zpravidla se tak děje vstupem do určité části herního prostoru), a v mezidobí může trávit čas ve hře putováním po fikčním světě, který obsahuje samostatné zájmové body, tajné místnosti a další menší akční oblasti, které nemají souvislost s narativní linkou hry, ale které dokreslují rozmanitost daného fikčního světa. Novinkou jsou také tzv. *Non-Playable Characters* neboli nehratelné, počítačem ovládané postavy, které se ve fikčním světě pohybují a je s nimi možná základní interakce – některé postavy reagují na to, když do nich hráčova postava vrazí, po fikčním světě jsou pak rozmístěny postavy, které hráči umožňují vyměňovat sbírané předměty za sběratelské položky, které pak hráči odemykají nový obsah či vylepšují jeho vlastnosti. Rovněž je přidána možnost opakovaně navštěvovat některé již projité úrovně – to se týká zejména úrovně procvičujících dané zaklínadlo, případně famfrpálu a výuky létání na koštěti.

Pokud bychom proto měli hru zařadit dle Picucchiho typologie, jednoznačně lze prohlásit, že jde o příklad tzv. objevitelského narativu, akcentujícího svobodu pohybu hráče. V případě zkoumané hry ale nejsou všechny části herního světa hráči dostupné ihned a k jejich zpřístupnění je třeba splnit určitou podmínku, např. osvojit si určité zaklínadlo či dosáhnout určité fáze v příběhové linii.

4.2.2.3 Mimetické a diegetické prvky hry

4.2.2.3.1 Mimetické prvky

V případě zkoumané hry se opět setkáváme s využitím mimetických tutoriálů, které jsou svým zpracováním velmi podobné předchozímu dílu. Například prvotní seznámení s ovládáním hry je opět provedeno formou „zkušební“ úrovně, kde má hráč možnost osvojit si základní ovládání hry a některá zaklínadla známá z předchozích dílů, oproti prvnímu dílu jsou ale instrukce hráči předávány samotnou herní postavou ve formě vnitřního monologu. Zachována je i mechanika tutoriálů k užívání jednotlivých kouzel ve formě speciálně navržených úrovní, které jsou na dané kouzlo specializovány. Zde hra nedoznala výraznějších rozdílů oproti předchozímu dílu

4.2.2.3.2 Extradiegetické prvky

U zkoumané hry platí stejná poučka o extradiegetických prvcích narativu jako u předchozího dílu. I zde totiž při porovnání s knižní předlohou nalézáme rozdíly v příběhové linii, kdy jsou některé scény vypuštěny a některé upraveny a pro jejich plné znění je proto třeba nalézt danou scénu v knize. Příkladem může být scéna z knihy, kdy si hlavní postava při famfrpálovém zápase zlomí ruku, ve zkoumané hře je ale tato scéna zcela vypuštěna a zápas je ztvárněn jako probíhající bez problémů⁹⁵. Rovněž jsou z herní verze vynechány některé postavy, které v knižní předloze hrají více či méně významné role, jako například postava Colina Creeveyho, případně hráč ve hře některými lokacemi prochází sám, byť v knize je doprovázen i jinými postavami.

U extradiegetického pojetí rozhraní pak nedoznává zkoumaná hra větších změn – opět je interface hry reprezentován ukazatelem zdraví, případně počítadly předmětů určených ke sbírání, která se aktivují pouze pokud je některý předmět sebrán. Jedinou změnou je zde možnost interface měnit za pomoci svého postupu hrou, kdy sběr bronzových karet umožňuje hráči postupně zvyšovat svou kapacitu zdraví tím, že ukazatel je zduplikován.

4.2.2.3.3. Diegetické prvky

Stejně jako u předchozího dílu, i zde je posun v narativu zajišťován pomocí stříhových scén, které jsou aktivovány splněním určité úrovně či aktivací určitého skriptu. Oproti předchozímu dílu jsou ale všechny stříhové scény včetně úvodní a závěrečné

⁹⁵ Ačkoliv u verzí pro konzole hra obsahovala i danou scénu zlomení ruky hlavní postavy

renderovány v reálném čase přímo v grafickém prostředí hry, zachován je však hlas vypravěče. Nově jsou stříhové scény využívány k představování některých postav (například postavy školníka Filche), v jednom případě pak má hráč poprvé vliv na výsledek stříhové scény. Po splnění určitého počtu příběhových úrovní totiž hra přehraje sekvenci, ve které jsou zveřejněna skóre jednotlivých kolejí školy za aktivity během výuky. Pokud pak hráč nasbíral dostatek bodů pro svou kolej za úspěšné plnění výukových misí, získá přístup do bonusové místnosti a scéna končí odchodem hráčovy postavy do dané místnosti, čímž začíná bonusová herní úroveň. Pokud ale hráč nedokáže shromáždit dostatek bodů, sekvence končí odchodem jiného studenta do dané místnosti a hráč nedostane do bonusové úrovně přístup.

4.2.2.3.4 Metadiegetické prvky

Ve srovnání s prvním dílem zde nedochází k větším odchýlkám od metadiegetických mechanik. S příchodem otevřeného herního světa do hry přibyla řada akčních předmětů, z nichž některé obsahují jednodušší příklady *puzzles*, kdy je třeba např. aktivovat tlačítka ve správném pořadí jako ve scéně během mise, kdy má hráč za úkol proplížit se do zmijozelské koleje a v jednom úseku musí pro umožnění dalšího postupu ve vhodném pořadí aktivovat řadu spínačů, které mu následně cestu uvolní – případně zde můžeme jmenovat některé dílčí *puzzle* v úrovních, např. nutnost vhodně pomocí kouzel seřadit kvádry tak, aby po nich bylo možné vyšplhat na plošinu umožňující v úrovni pokračovat.

Princip minihry při výuce kouzel nedoznal větších alterací, jedinou změnou je zde nutnost tisknutí tlačítek kurzoru místo držení myši. S nárůstem počtů akčních předmětů, kdy často dochází ke kombinaci předmětů reagujících na různá kouzla, pak ale hra přináší minihry, ve kterých je zapotřebí využít více kouzel ve správném pořadí.

Konkrétně u druhého dílu se pak poprvé setkáváme s příkladem metadiegetického narativu, konkrétně se tak děje ve scéně, kdy hráčova postava nalezne Raddleův deník, skrze který je pak hráči retrospektivně vyprávěn příběh odehrávající se v dávné minulosti, jenž ale dodává pozadí narativu samotné hry.

4.2.2.4 Podoba vypravěče a fokalizace

U druhého dílu hry je zachována přítomnost vševědoucího vypravěče ve stříhových scénách, které posouvají děj hry do další části, i zde proto dochází k naplnění narativní funkce vypravěče. Zatímco u předchozího dílu byla hlavní postava ztvárněna skrze externí fokalizaci a nedisponovala prakticky žádnými replikami, v druhém díle se již hlavní postava v určených

stříhových scénách účastní rozhovorů s ostatními postavami – ty jsou sice předskriptované a hráč nemá možnost je jakkoliv ovlivnit, hlavní postava v nich ale již hraje aktivní roli. Dochází tak zde k vyšší míře synchronizace mezi vykreslením postavy v knižní předloze a její herní reprezentací. Stejně tak můžeme jako příklad interní fokalizace chápat i zpracování narativu, kdy postava skrze svůj interní monolog promlouvá k hráči a předává mu instrukce k ovládání hry – zde bychom mohli pozorovat nepřímé naplnění vypravěčské funkce komunikační, kdy postava promlouvá sama k sobě na úrovni narativu, na úrovni samotné hry jsou ale instrukce obsažené v promluvě postavy určeny pro hráče.

4.2.2.5 Pojetí času v narativu a frekvence

Ačkoliv zkoumaná hra hráči umožňuje plnění narativních misí odkládat ve prospěch explorační fikčního světa, samotné narativní mise jsou uspořádány chronologicky a sledují stejnou časovou osu jako v knižní předloze. V případě zmíněné scény s Raddleovým deníkem zavádí hra analepsi, jedná se ale jen o ojedinělý případ a ve zbytku narativní linky již není opakován. I u druhého dílu pak můžeme jeho frekvenci označit jako repetitivní. Zajímavostí z hlediska časové posloupnosti ale je, že na rozdíl od prvního dílu hra umožňuje hráči vnímat čas, který ve hře uběhl. Zmíníme dva „indikátory“, které ve hře jsou. Prvním je již zmíněná bonusová místnost – ta je vyhlášována každý týden, hráč proto může takto podle vyhlášení vítěze vstupu do bonusové místnosti sledovat, kolik týdnů v herním světě uběhnulo. Druhým indikátorem je pak krvavý nápis na stěně v jedné z chodeb – ten na začátku hry zcela chybí, po nález první oběti baziliška se objeví první krvavý nápis a v samém závěru hry, kdy se hráč připravuje na závěrečnou příběhovou úroveň, přibude i druhý krvavý nápis indikující, že konec hry se blíží.

4.2.3 Harry Potter a Vězeň z Azkabanu

4.2.3.1 Stručná charakteristika

Třetí díl herní série vychází ze stejnojmenného dílu knižní série a byla vydána v roce 2004. Většina herních mechanik byla převzata z předchozího dílu, oproti němu ale došlo k dalšímu rozšíření obsahu, a především k přechodu na nový grafický engine⁹⁶, díky kterému došlo ke zvýšení grafické kvality. Jádrem hry a základní *gameplay* (neboli způsob, jakým je

⁹⁶ Grafickým enginem rozumíme grafický software, který řídí vykreslování herního světa. Na jeho úrovni a limitech přímo závisí kvalita grafické stránky hry.

hra hrána) nicméně zůstal víceméně nezměněn, stejně tak byl zachován i žánr hry, tedy akční hra z pohledu třetí osoby, kde byly zachovány plošinové prvky. I zde se budeme v zájmu stručnosti věnovat pouze verzi pro operační systém Windows.

4.2.3.2 Druh narativní struktury hry

Ve zkoumané hře byl nadále rozšířen koncept předchozího dílu, tedy volně přístupný fikční svět, ve kterém se hráč může volně pohybovat a nacházet různé akční předměty, které se netýkají narativní linky hry. I zde tak existuje hlavní narativní linka posouváná vpřed plněním předem daných úkolů, mezi nimi ale hráč může i nadále volně zkoumat herní svět a vyhledávat jiné aktivity. Při analýze zkoumané hry pak nebyly pozorovány větší odchylky od principů předchozí hry a oba díly proto mohou být považovány za téměř shodné co do jádra jejich gameplay charakteristik včetně toho, že ne všechny sekce herního světa jsou přístupné ihned a odemykají se až hráčovým postupem hrou. Vzhledem k tomu pak i třetí díl série můžeme dle Picucciho typologie nazvat objevitelským narativem a při porovnání s následujícími díly jde o nejvyspělejší a nejrozmanitější objevitelský narativ ze všech dílů dané série – je tomu tak díky dalšímu rozšíření o nepovinné vedlejší úkoly a rozvoj imitace živoucího světa zaplněného NPC postavami, které navíc nově mohou hráči vyzpovídat pro informace o poloze tajných částí herního světa či od nich mohou získávat náhodné informace, jež sice nemají hodnotu pro narativ hry, ale které dokreslují komplexnost daného fikčního světa.

4.2.3.3 Mimetické a diegetické prvky

4.2.3.3.1 Mimetické prvky

Pokud pomineme vyspělejší grafickou stránku hry, dovolující kvalitnější grafickou podobu celé hry, i zde byla využita prakticky stejná podoba tutoriálových misí i misí procvičujících jednotlivá kouzla, základní koncept doznal pouze drobná vylepšení. První úroveň hry, odehrávající se ve vlaku, tedy opět slouží hráči k osvojení si základních ovládacích prvků hry, u třetího dílu série pak došlo k ještě plynulejšímu začlenění tutoriálu do samotné hry (respektive hra úspěšně imituje skutečné dění ve hře, skrze které prezentuje informace o ovládnutí hry). Stejným způsobem jsou prezentovány i všechny další instrukce během hry, čímž je udržováno hráčovo vtažení do hry. Kromě zmíněných drobných změn ale analýza neodhalila žádné jiné fundamentální odlišnosti od předchozího dílu série.

4.2.3.3.2 Extradiegetické prvky

Třetí díl herní série je poslední, který se ve své podobě i v narativním obsahu výrazně liší od filmového zpracování, kterému se další díly začaly blížit. I zde proto můžeme knižní předlohu vnímat jako extradiegetický prvek, neboť opět se zde setkáváme s chybějícími scénami či postavami, které ale v dané knize jsou. Konkrétně u této hry je vynechán prakticky celý úvod do příběhu, tj. konflikt s postavou tety Marge, jízda Záchranným autobusem a pobyt v hospodě u Děravého kotle. Hra tak začíná až během cesty trojice hlavních postav vlakem do školy, všechny zmíněné vynechané scény pak tedy nabírají extradiegetický charakter.

Většími změnami neprošel ani interface hry, který se měnil pouze v detailech (podoba ukazatelů zdraví, nová počítačla sbíratelných předmětů apod.), základ zůstává stále stejný. Oproti minulému dílu byla odstraněna možnost interface modifikovat za pomoci svého postupu hrou – ve *Vězni z Azkabanu* již zůstává interface stejný nezávisle na stupni postupu hrou.

4.2.2.3.3. Diegetické prvky

Zkoumaná hra zachovává stejné mechaniky postupu narativní linkou, tedy opět zde vidíme kombinaci dvou druhů střihových scén – statických, ve hře renderovaných scén, ve kterých je dění vyprávěno externím vypravěčem, a pak herní střihové scény, kde je veškerá narace prováděna herními postavami. Převzat byl i princip dynamických konců střihových scén, které reagují na výsledky hráčových aktivit – pokud například při průchodu cvičnými úrovněmi jednotlivých kouzel hráč nenasbírá plný počet bodů, hlas příslušného učitele jej na tento fakt upozorní. V opačném případě pak učitel postavě pográtuluje a pozve ji do bonusové místnosti.

4.2.2.3.4 Metadiegetické prvky

Opakovaně bylo naznačeno, že třetí díl herní série je ve své podstatě pouze vylepšeným druhým dílem, proto ani v případě metadiegesis nenacházíme výraznějších změn oproti předchozímu dílu, i zde se proto setkáme s velkým počtem miniher a *puzzlů*, rozesetých po herních úrovních i celém herním světě. Typickým příkladem takové minihry může být souboj s magickou živoucí knihou, kdy souboj trvá pět kol a v každém kole hráč může získat jednu kouzelnickou kartu.

Jednou z mála snadno odpozorovatelných pak je zejména absence miniher při výuce nových kouzel. Ve třetím díle herní série nejsou kouzla tímto způsobem učena vůbec, hráč místo toho rovnou vstupuje do cvičné úrovně.

4.2.4.4. Podoba vypravěče a fokalizace

I u třetího dílu pozorujeme vševědoucího vypravěče (neboli nulově fokalizovaného vypravěče), který hráče provádí posuny v narativní lince hry, i zde pak vypravěč plní pouze roli narativní bez přesahu do jiných funkcí.

Ve třetím díle herní série je nicméně výrazně rozvinuta fokalizace, která výrazněji přechází do interní polohy. Hlavní postava je ve srovnání s předchozím dílem ještě více začleněna do dění v herním prostředí, účastní se rozhovorů s ostatními postavami a vykazuje výraznější náznaky osobnosti a snahy vykreslit část charakteru hlavního hrdiny v knižní předloze. Novinkou oproti předchozímu dílu je ale možnost ovládat více než jednu příběhovou postavu. V předem určených lokacích totiž hráč dostává kontrolu postupně nad všemi třemi hlavními postavami. Tato mechanika plní narativní roli ve smyslu zapojení postav Rona a Hermiony do dění ve fikčním světě – zatímco u předchozího dílu hráč procházel herním světem sám, ve *Vězni z Azkabanu* je hráčova postava automaticky následována zbylými dvěma postavami, čímž převádí do hry narativní motiv nerozlučné trojice přátel, který nebyl v předchozích hrách používán. Každá hratelná postava si ponechává svou osobnost, kromě toho se ale liší schopnostmi – každý z trojice totiž ovládá jinou sadu kouzel a postavy se proto při postupu úrovněmi navzájem doplňují. U této hry proto vidíme zajímavý jev vícenásobné interní fokalizace, kdy je pozornost hráče přepínána mezi trojicí interně fokalizovaných postav, byť hráč nad tímto přepínáním nemá jakoukoliv kontrolu.

4.2.4.5 Pojetí času v narativu a frekvence

Jak již bylo zmíněno, hra stejně jako předchozí díl využívá objevitelské podoby narativu, byť samotné příběhové mise jsou uspořádány chronologicky. Ve hře není čas nijak indikován, ani není nijak naznačeno, jaký je časový posun v případě stříhových scén, nicméně v souladu s předlohou hra zavádí v závěrečném dějství analepsi, kdy se hráčovy postavy vrací zpět v čase, přičemž se nepřímě setkávají samy se sebou. Zde je možné namítnout, že fakt, že jedna z postav vlastní magické zařízení ovládající čas, by mohl být argumentem pro zařazení třetího dílu do kategorie iterací, nicméně jediný okamžik, kdy daná postava tuto schopnost manipulace s časem používá, je během stříhové scény – tudíž ve

chvíli, kdy nad schopností hráč nemá kontrolu, a tudíž nemůže jít o iteraci jako takovou. Kromě této zmíněné scény pak hra setrvává v poloze repetice.

4.2.4 Harry Potter a Ohnivý pohár

4.2.4.1. Stručná charakteristika

Čtvrtý díl herní série, mající předlohu ve stejnojmenné knize, byl vydán v roce 2005 na celkem sedm herních platform – zde se opět v zájmu stručnosti zaměříme na verzi pro operační systémy Windows. *Harry Potter a Ohnivý pohár* již na první pohled představuje výrazný posun v celkové podobě hry i základních herních mechanikách, kdy grafická stránka hry (kromě přechodu na zcela jiný grafický engine než předchozí hry fungující na různých verzích enginu *Unreal Engine*) opouští kreativní svobodu předchozích tří dílů a místo toho se snaží o věrné ztvárnění postav i prostředí tak, jak byly tyto vyobrazeny ve filmové adaptaci čtvrtého dílu série. Pokud jsme pak třetí díl označili jako vrchol objevitelského narativu v sérii *Harry Potter*, čtvrtý díl bychom mohli stručně charakterizovat jako návrat k mechanikám dílu prvního.

4.2.4.2. Druh narativní struktury hry

Zatímco u předchozích dílů série jsme pozorovali nahrazení přísně lineárního narativního módu módem objevitelským s vysokou mírou svobody hráčovy volby v otázce (ne)sledování narativní linie, u čtvrtého dílu je použit zcela nový narativní mód. Narativ již není posouván vpřed odehráváním příběhových misí v předem daném pořadí, místo toho má hra podobu souboru jednotlivých misí, které hráč může plnit v libovolném pořadí. Postup v narativu je možný jen odemknutím příslušné mise, k jejímuž zpřístupnění musí hráč v ostatních misích nasbírat dostatečný počet symbolů erbu. Při porovnání s Picuccihio typologií herních narativů proto docházíme k závěru, že čtvrtý díl herní série se dá pohodlně charakterizovat jako tzv. sandboxový narativ. Ve srovnání s ostatními hrami sandboxového charakteru je zde ale prakticky nulová svoboda pohybu hráče po herním prostředí, kdy hráč není schopen opustit dané úrovně a volně prozkoumávat fikční svět, jako tomu bylo u druhého a třetího dílu. Tato vlastnost je charakteristická pro predeterminované narativy, vzhledem k uspořádání úrovní a jejich vzájemné chronologické neprovázanosti pak ale jde zároveň i o sandboxovou hru. Dochází tak zde k prolínání dvou různých druhů narativních módů.

4.2.4.3 Mimetické a diegetické prvky

4.2.4.3.1 Mimetické prvky

Tutoriálové sekvence využívající mimetických prvků jsou ve čtvrtém díle zachovány. I zde tak jsou hráči na určitých místech hry prezentováni možné kombinace kouzel či podoba akčních předmětů vhodných pro užití toho kterého kouzla, kdy daná ukázka je začleněna do narativu hry – příkladem může být úvodní scéna, kdy je jednou z NPC postav názorně předveden způsob, jak nadzvihnout překážku a odsunout ji stranou, podle čehož si hráč osvojí podobu a způsob, jak podobné překážky odstraňovat ve zbytku hry. Do určité míry byly zachovány i výukové tutoriálové mise, ty už ale nejsou zaměřeny na konkrétní kouzla jako spíše na jejich využívání. Analýza těchto tutoriálových výukových misí vede k domněnce, že množství času věnované ukázkám využívání kouzel a jejich kombinací bylo zvýšeno záměrně za účelem navyknutí hráčů na nové herní mechaniky, které spíše než na sesílání specifických kouzel na předem určené akční předměty fungují na základě vzájemné spolupráce herních postav.

Oproti předchozím dílům pak narativní mód zkoumané hry posiluje své zařazení coby Stasienkův mimetický mód druhého řádu, neboť je zde skrze vzhled postav, vzhled interiérů a podobu střihových scén posilována vazba na filmovou sérii – v tom se liší od předchozích dílů, které čerpají inspiraci pro svůj fikční svět primárně z knih s výskytem okrajové inspirace filmovou sérií.

4.2.4.3.2 Extradiegetické prvky

U čtvrtého dílu je výrazněji akcentována extradiegetičnost v návaznosti na předlohu – narativní střihové scény totiž nabízejí jen velmi zkratkovité posuny v ději, proto roste extradiegetický význam předlohy. Střihové scény zde totiž pouze zmiňují klíčové repliky postav týkající se zápletky a celkově tak misím dodávají jen velmi povšechný narativní základ. Na rozdíl od předchozích dílů, které čerpaly extradiegetičnost primárně z knih, ale u zkoumané hry vidíme extradiegetickou povahu filmové předlohy, která hraje stejnou roli jako knižní předlohy u předchozích dílů, tedy nabízí doplnění narativních mezer vzniklých zkratkovitostí střihových scén.

Samotný interface byl kompletně přepracován – nově jsou viditelné ukazatele zdraví všech tří hlavních postav společně s počtem barevných fazolek coby sbíratelných předmětů. Hra nově navíc indikuje hráči akční klávesy, které má stisknout pro zpřístupnění speciálních schopností postav či provedení speciálního kouzla na k tomu vhodném místě. Vůbec poprvé

jsou pak hráči zobrazováni titulky přímo ve hře během jejího chodu. U předchozích dílů totiž byly titulky viditelné pouze při přerušení hry, kdy se spustila stříhová scéna a hráč ztratil kontrolu nad postavou. Nově jsou promluvy postav v interface zobrazovány v reálném čase v duchu celkové větší dynamičnosti dané hry.

4.2.4.3.3 Diegetické prvky

Jak již bylo řečeno, u zkoumané hry byly minimalizovány narativní stříhové scény, které posouvají děj vpřed. Zachovány byly úvodní a závěrečné stříhové scény u každé úrovně, rovněž také byly ze starších dílů přenesena krátká přerušení hry, kdy dojde k naskriptované události, po které hra navrátí ovládání postavy zpět hráči. Ve srovnání s předchozími díly vynikne velká zkratkovitost celé hry, kdy narativní stříhové scény, vyprávěné tradičním vševědoucím vypravěčem, se o událostech zmiňují jen v několika větách. Stříhové scény jsou obvykle velmi krátké a ve hře jich existují celkem dva druhy – první druh je renderování přímo v herním enginu, druhý druh je pak velmi podobný úvodní narativní stříhové scéně v prvním díle série, rozdílem je ale fakt, že pozadí stylizované jako papírová ilustrace je částečně pohyblivé a je doprovázeno zvukovou kulisou.

Čtvrtý díl herní série pak opustil omezený vliv hráče na podobu některých stříhových scén a ty jsou tak plně mimo kontrolu hráče.

4.2.4.3.4. Metadiegetické prvky

Společně s návratem k lineárnímu designu úrovně došlo k výrazné redukci množství metadiegetických prvků. Přítomny jsou stále jednoduchá *puzzles*, nicméně hádanky a logické řešení překážek je upozaděno snahou o dynamický gameplay, kdy hráče nezpomalují logické hádanky a on se může soustředit na rychlé průchody úrovněmi a sběrem zájmových předmětů. Pokud pak nepočítáme některé kombinace kouzel, která lze užít jen na předem dané akční předměty, hra nově neobsahuje žádné minihry s výjimkou letu na koštěti během scény úniku před drakem – tato minihra ale tvoří hlavní náplň celé úrovně (nikoliv jen její část a metodu postupu do další sekce úrovně jako tomu bylo u předchozích dílů) a proto ji nemůžeme nazvat metadiegetickým prvkem.

4.2.4.4 Podoba vypravěče a fokalizace

Tradičně byla zachována role vševědoucího vypravěče, a to v narativních stříhových scénách. Kromě nich je ale veškerá další narace ve stříhových scénách (a nově i mimo ně) prováděna samotnými postavami. U těch dochází k prohloubení jejich interní

fokalizace, kdy postavy nejenom spontánně během hry promlouvají v reakci na dění ve fikčním světě, ale zároveň se také svým zpracováním a osobností liší svému filmovému vzoru. Z třetího dílu byla převzata mechanika vícenásobné interní fokalizace, kdy je i zde možné přepínat mezi třemi postavami – oproti předchozímu dílu ale tak hráč činí na základě vlastní vůle (tedy změna není automatická jako u třetího dílu) na začátku každé úrovně. Idea odlišných schopností každé z postav třetího dílu byla rovněž převzata a vylepšena, kdy díky sběru speciálních kouzelnických karet je možné každé postavě přidělit několik exkluzivních schopností. Hráč tak má poprvé za celou sérii aktivně upravovat schopnosti svých postav a měnit jejich vlastnosti, byť na narativ jako takový nemají tyto změny vliv a slouží spíše pro větší rozmanitost gameplaye.

4.2.4.5 Pojetí času v narativu a frekvence

Předchozí díly disponovaly chronologicky uspořádaným narativem, který u druhého a třetího dílu zahrnoval i anachronii, nicméně kromě toho byly mise uspořádány podél dané časové osy dané knižní předlohou. U čtvrtého dílu herní série ale již tuto lineárnost nepozorujeme, neboť vzhledem k rozdělení hry do navzájem nenavazujících úrovní přechází časové pojetí narativu v *Ohnivém poháru* na úroveň jednoduché formy polychronie. Hráč totiž může jednotlivé úrovně procházet v libovolném pořadí a po splnění určitého počtu z nich se mu odemykají další úrovně, jejichž splnění je podmiňující pro další úrovně. Tato logika je pak sledována až do odemčení poslední a závěrečné mise, jenž slouží zároveň jako konec příběhové linie. Jedinými pevnými body na časové ose jsou zde proto začátek a konec příběhu, všechny události mezi těmito dvěma body mohou být libovolně řazeny a nelze proto určit jedno definitivní pořadí. Oproti sandboxovým narativům typu *Grand Theft Auto* či *Red Dead Redemption* je ale hráč silně omezován absencí možnosti objevovat herní svět vzhledem k nemožnosti zvolení jiného postupu než vybrání si jedné řady misí, podle které se hráč pokusí hru dohrát.

4.2.5. Harry Potter a Fénixův řád + Harry Potter a Princ dvojí krve

4.2.5.1 Stručná charakteristika

Pátý a šestý díl herní série byly analyzovány jako jedna hra. Důvodem k tomuto kroku bylo, že obě hry jsou co do herních mechanik, podoby narativu, fokalizace a dalších zkoumaných prvků téměř shodné a bylo by proto kontraproduktivní analyzovat oba zmíněné

díly odděleně. O společných prvních mezi těmito díly svědčí i fakt, že obě hry pocházejí od stejného vývojářského studia EA Bright Light a obě fungují na základě stejného grafického enginu *Bright Light Halogen*.

Pátý a šestý díl herní série by bylo možné charakterizovat jako návrat k mechanikám druhého a třetího dílu, kdy se vývojáři po více akčně orientovaném čtvrtém díle, vyznačujícím se minimálními možnostmi objevování okolního světa a interakce s okolím, vrátili k hráčsky úspěšnějšímu důrazu na volnost pohybu po fikčním světě a širokou škálu interakcí s okolním světem. Společně s tím pak došlo k dalšímu přechodu na modernější grafický engine, který v kombinaci s převzetím vizuálu filmové předlohy vytváří virtuální adaptace pátého a šestého dílu filmové série a ještě více se tak odklání od originality prvních třech dílů. Pátý díl hry byl vydán v roce 2007 na devět herních platform, šestý díl byl vydán na stejný počet platform o dva roky později a obsahoval drobná vylepšení. Jako u zbytku dílů se pak i zde zaměříme na verzi hry pro operační systém Windows

4.2.5.2. Druh narativní struktury hry

Zatímco čtvrtý díl bychom mohli nazvat neúplným sandboxovým narativem (tedy hráč sice má možnost libovolného výběru úrovní, nicméně nemá možnost plnit vedlejší úkoly či zkoumat fikční svět), pátý a šestý díl se navrací k velké míře volnosti pohybu postavy po fikčním světě a nadále sandboxové prvky rozvíjí. Narativní struktura je nově ještě více rozvolněna a akcentuje volnost pohybu a nutnost prozkoumávání celého fikčního světa. Dobře je toto ilustrováno na prvních několika misích obou her – prvních několik úrovní je uspořádáno lineárně a chronologicky při zachování volby hráče, kdy se mají tyto úrovně spustit (tj. jako tomu bylo v případě druhého dílu), poté ale následují volnější úkoly zahrnující pohyb po fikčním světě – jako příklad lze zmínit první volnou misi v pátém díle, kdy má hráč za úkol putovat po fikčním světě a rekrutovat členy do tzv. Brumbálové armády. Tito členové jsou náhodně rozestři po celém herním prostoru a hráč obdrží instrukce o jejich lokaci. Každý z těchto členů pak své členství podmiňuje splněním určitého menšího úkolu, po jehož splnění je nový člen označen jako splněný. Poté, co pak hráč dokáže najít všechny žádané NPC postavy a splnit jejich úkoly, se odehraje stříhová scéna, která hráče posune do další kapitoly příběhu, která obsahuje další sérii úkolů.

V obou dílech pak může hráč mezi plněním těchto příběhových úkolů vyhledávat vedlejší úkoly nesouvisející s příběhem. Principiálně tedy jde o ukázkový příklad

sandboxové narativní struktury, která je velmi podobná například systému tzv. *loyalty missions* ve hře *Mass Effect 2*, kde má hráč za úkol rovněž shánět členy svého týmu a později získávat jejich loajalitu skrze plnění úkolů souvisejících s danými postavami.

4.2.5.3 Mimetické a diegetické prvky

4.2.5.3.1 Mimetické prvky

S návratem sandboxové struktury hry bylo do obou her implementováno i několik mimetických mechanik, které v jiných hrách tohoto druhu jsou rezervovány pro extradiegetickou rovinu. Předně jde o nový systém navigace, kdy hráč v samostatném menu označí svůj cíl na mapce Bradavic a následně se před postavou na podlaze zjevují černé stopy, které hráče vedou k cíli po vzoru pomyslných ukazatelů. Jelikož jsou ale stopy vykreslovány přímo do herní textury a nikoliv coby součást interface, jde o ukázkový příklad mimetického prvku. Ten byl u šestého dílu mírně pozměněn a místo černých stop má nyní hráč možnost kdykoliv přivolat postavu ducha, jenž jej následně navádí do hráčem zvolené cílové lokace.

Další mimetickou praktikou společnou oběma dílům je nový způsob sesílání kouzel, kdy hráč musí kromě stisknutí příslušného tlačítka provést i příslušný pohyb myši; případně NPC postavy jsou při blízkém průchodu hráčovy postavy vyznačeny jakousi světlou „aurou“, která hráči dává mimeticky najevo, že s danou NPC postavou je možná interakce. Tento způsob mimetického zpracování prvků, které u jiných her obvykle bývají částečně či úplně extradiegetické, přispívá k ponoření hráče do děje hry a prohlubuje celkový herní zážitek.

Co se stupně mimesis týče, oba díly využívají výrazné mimetické prvky druhého stupně díky faktu, že pro modely postav i veškeré interiéry a exteriéry byly použity modely skutečných herců a kulís z filmové adaptace *Fénixova řádu* a *Prince dvojí krve*. Hry tak na první pohled působí jako virtuální zpracování filmové verze a většina střihových scén pak přímo kopíruje průběh daných scén ve filmu.

4.2.5.3.2. Extradiegetické prvky

Stejně jako u ostatních dílů série, i zde nacházíme extradiegetický vztah knižní předlohy a herní adaptace. Zde je ovšem třeba zahrnout i extradiegetičnost předlohy vůči filmovému zpracování, neboť pokud bychom srovnali knižní a filmové zpracování pátého a šestého dílu série, zjistili bychom, že knihy poskytuje detailnější informace o fikčním světě a nabízí doplnění scén, které jsou z filmů vynechány. U počítačové hry, která adaptuje

filmovou verzi, pak dochází k dalšímu vypuštění některých příběhových scén a ve výsledku proto disponují hry narativními střihovými scénami, které prezentují části zápletky filmů a knih skrze krátké úryvky děje či novinové útržky popisující události týkající se narativní linie hry. Aby proto hráč dosáhl výše zmiňovaného pocitu *narrative disclosure*, je pro něj nezbytné nejen přečíst původní knihy *Fénixův řád* a *Princ dvojí krve*, ale také především shlédnout stejnojmenné film, ze kterých hry přímo čerpají. Vzniká tak jakási dvojvrstvá extradiegesis, kdy je jako extradiegetické užito dílo, jenž samo má extradiegetickou předlohu v podobě jiného díla.

4.5.2.3.3 Diegetické prvky

Stejně jako u předchozích her, i pátý díl a šestý díl využívají k posunu narativu střihových scén, které opět existují ve dvou podobách – první jsou příběhové střihové scény, jenž nabývají podobu vypravěčského narativu, případně novinového článku z fiktivních listů kouzelnického světa, druhým typem pak jsou střihové scény renderovány přímo v herním enginu. Tyto scény velice věrně kopírují scény z filmové předlohy a v kombinaci s faktem, že postavám byly propůjčeny obličeje i kostýmy skutečných herců hrajících ve filmové předloze, vytváří velmi zdařilou interaktivní imitaci filmové předlohy včetně dialogů.

U šestého dílu je pak poprvé v celé herní sérii zaveden diegetický interface, neboli takové uživatelské rozhraní, jež je zasazen do zorného pole hlavní postavy. Příkladem může být scéna z hodiny lektvarů, kdy se hra přepíná do pohledu první osoby (tedy očima hlavní postavy) a přímo do herního světa je renderování návod na přípravu dotyčného lektvaru. Jelikož pak tento interface simuluje prvky, jenž by hrdina byl hypoteticky schopen vnímat (tj. nejde o prvky interface oddělené od fikčního světa, nýbrž prvky existující přímo ve fikčním světě).

4.2.5.3.4 Metadiegetické prvky

Vzhledem k otevřenosti herního světa a jeho zaplněnosti NPC postavami hry disponují širokou škálou metadiegetického obsahu. Všechny NPC postavy jsou schopny automaticky mezi sebou vést rozhovory, které se hráči zobrazí na obrazovce v podobě titulků. Tyto NPC postavy se mohou náhodně bavit o učitelích, o posledních událostech, o vlastních záležitostech atp. Tento druh NPC postav nadále prohlubuje fikční univerzum, neboť hráč má možnost z těchto hovorů získat detaily narativů odehrávajících se na pozadí hlavní příběhové linie, případně může odposlechnout rozhovory NPC postav komentujících

následky hráčových akcí ve hře. S postupem příběhu se pak mění i obsah těchto hovorů – např. u pátého dílu, kdy se v jedné fázi dějové linie z hráče stane cíl posměšků a urážek ostatních NPC postav, se často hráč ve hře setká s verbálními posměšky a ústrky.

Kromě NPC postav pak lze dodatečné informace o herním světě sbírat i samostatně. V pátém díle lze za každou prozkoumanou lokaci získat tzv. objevitelské body (*discovery points*); při nasbírání dostatečně velkého počtu pak může hráč odemknout informace ze zákulisí tvorby hry i filmu, případně odemyká různé trofeje a pamětní plakety slavných kouzelníků. Ve hře pak můžeme nalézt i několik příkladů hry ve hře – hráč má možnost na školních pozemcích s ostatními studenty hrát kouzelnické hry, kde hráč může skrze vítězení získávat další vzácný obsah, cvičit kouzelnické duely, hrát kouzelnický sport famfrpál a další aktivity.

4.2.5.4. Podoba vypravěče a fokalizace

Opět se zde setkáváme s vševědoucím vypravěčem užívajícím narativní funkci při osvětlování příběhového pozadí, který i zde je realizován pouze v daných stříhových scénách. Co se fokalizace týče, hra využívá interní fokalizaci, kdy opět hráč vidí svou postavu z pohledu třetí osoby. Postava Harryho Pottera, ztvárněná podle reálné podoby herce Daniela Radcliffa, dokáže automaticky reagovat na hovory okolních postav (např. často reaguje na posměšky ostatních NPC postav) a celková osobnost a „živost“ postavy odpovídá filmovému zpracování pátého dílu. Ve *Fénixově řádu* pak existuje i možnost, jak svou postavu nadále vylepšovat. Za sběr speciálních předmětů a sbírání objevných bodů může hráč posilovat svá kouzla a zvyšovat rychlost jejich sesílání. Na třech místech ve hře pak hráč získá možnost ovládat jiné postavy, se kterými následně danou úroveň prochází. Stejná možnost je využita i u šestého dílu, kdy hráč sbírá po fikčním světě ukryté malé erby – při nasbírání dostatečného počtu erbů pak může hráč posilovat svá kouzla, zrychlit svou postavu, odemknout další lokace v herním světě aj.

Kromě postavy Harryho se pak v obou hrách hráč v daných momentech ujímá i kontroly nad jinými postavami, byť na volbu postav nemá žádný vliv. V pátém díle hráč během závěrečné příběhové úrovně nejprve ovládá postavu Siriuse Blacka a poté i Albuse Brumbála, v šestém díle následně hráč získá kontrolu nad postavou Ginny Weasleyové a jejího bratra Rona. U obou dílů je ale kontrola nad jinou postavou hráči udělena pouze na dobu jedné úrovně a drtivou většinu herního času proto stráví ovládáním postavy Harryho.

4.2.5.5 Pojetí času v narativu a frekvence

Coby čistě sandboxový narativ obě hry využívají plně sandboxovou strukturu příběhových kapitol, jenž se sestávají z několika misí, po jejichž dokončení je přehrána stříhová scéna a narativní linka je posunuta do další fáze. Dostáváme se tak k dalšímu případu polychronie – opět totiž můžeme pozorovat, že zatímco nadřazené příběhové kapitoly jsou řazeny chronologicky, dílčí úkoly může hráč plnit v jakémkoliv pořadí si přeje, což zabraňuje pokusům o vytvoření jakékoliv stabilní časové osy.

4.2.6. Harry Potter a Relikvie Smrti

4.2.6.1 Stručná charakteristika

Sedmý a závěrečný díl herní série je založen na stejnojmenném filmu a stejně jako filmová adaptace, i hra je rozdělena na dva díly – pro účely této práce pak budou tyto díly považovány za jeden, neboť stejně jako u pátého a šestého dílu, i zde pozorujeme shodu v základních herních mechanikách, vývojářském studiu, grafickém enginu a dalších aspektech hry. Oproti předchozí dvojici dílů ale opět dochází k základním změnám v herních mechanikách, kdy se hra odklání od sandboxové podoby narativu ve prospěch akční a dynamické lineární gameplay, kde je místo na exploraci a volnost pohybu hráče kladen důraz na intenzivní akci a bojový systém.

4.2.6.2. Druh narativní struktury hry

Po pátém a šestém díle, které rozvíjely sandboxovou narativní strukturu, přichází sedmý díl s přísně lineární narativní strukturou, kdy hráči není poskytnuta žádná možnost vymanit se z předem daného pořadí příběhových misí. Hra se tak nejvíce podobá prvnímu dílu celé série, kdy po každé misi následuje krátká narativní stříhová scéna, jenž hráče uvádí do další mise. Oproti prvnímu dílu pak zde nepozorujeme ani omezenou volnost pohybu mezi jednotlivými úrovněmi – v sedmém díle každá úroveň plynule navazuje na předchozí úroveň. Jedná se tak o dobrý příklad predeterminovaného narativu, který je zasazen do koridorových úrovní bez možnosti fikční svět prozkoumávat.

4.2.6.3. Mimetické a diegetické prvky

4.2.6.3.1 Mimetické prvky

Obecně řečeno je hra *Relikvie smrti* zřejmě nejvýraznější mimesis druhého stupně z celé herní série, neboť díky užití nového herního enginu a technologie snímání mimiky a gestiky skutečných herců dochází k velice věrné nápodobě filmové předlohy co do podoby postav a exteriérů vyskytujících se i ve filmech. Co se ovšem jednotlivých mimetických prvků týče, hra obsahuje naprosté minimum mimetických či diegetických vlastností. V případě mimetických prvků jsou výjimkou dva prvky rozhraní, které jsou zasazeny přímo do renderu fikčního světa. Prvním prvkem je zaměřovač pro kouzla, který hráč vyvolává prostřednictvím k tomu určené akční klávesy a který je kromě doby aktivace neviditelný. Druhou mechanikou je pak navigační kouzlo, které je velmi podobné černým stopám a postavě ducha v pátém a šestém díle – po seslání se před hráčovou postavou objeví paprsek světla, který letí směrem průchodu úrovní.

4.2.6.3.2 Extradiegetické prvky

Narativní linka hry je jen velmi volně inspirována událostmi ve filmech a v knize, ve výsledku jsou proto sledovány pouze základní dějové momenty důležité pro zápletku a všechny události mezi těmito body jsou ve hře vyplněny hranými úrovněmi, které tvoří vlastní originální verzi průběhu děje. Z tohoto důvodu je zde výrazná extradiegetická povaha filmové i knižní předlohy, které jsou vzhledem k nízké narativní hodnotě hry nezbytné pro plné pochopení příběhu a dodání veškerého příběhového pozadí dění na obrazovce.

V rovině interface pak hra kromě dvou prvků zmíněných v předchozí podkapitole spoléhá primárně na extradiegetické prvky, jenž se zobrazují dle potřeby – jde například o ovládací instrukce zobrazované během sekvencí, kdy se hráč setkává s novým ovládacím prvkem, případně u tzv. stealth misi⁹⁷ je zobrazen indikátor ukrytí se, který hráči ukazuje, zda mu nehrozí odhalení. Všechny instrukce předávané hrou během úrovní jsou rovněž řešeny extradiegeticky – v tomto hra odpovídá obvyklým standardům akčních her podobného stylu.

⁹⁷ Stealth misemi rozumíme takové mise, pro jejichž zdárné dokončení je nutné, aby hráčova postava zůstala v utajení a nebyla prozrazena. V případě sedmého dílu série jde o mise, kdy je hlavní postava skryta pod neviditelným pláštěm.

4.2.6.3.3 Diegetické prvky

Narativní posun je u dané hry zajištěn pomocí střihových scén renderovaných přímo do herního enginu, zde hra sleduje standard stanovený ostatními díly série. Menší střihové scény jsou pak spouštěny během samotných úrovní; ve všech případech jde o předem naskriptované události, jež obvykle uvádějí další vlnu nepřátel, případně souboj s některým z tzv. *bossů* neboli výrazně silnějších nepřátelských postav. Kromě střihových scén ale nebyly ve hře pozorovány mechaniky, jež by bylo možné nazvat diegetickými.

4.2.6.3.4. Metadiegetické prvky

Vzhledem k lineárnosti a akční orientaci hry a absenci možnosti blíže zkoumat daný fikční svět nebyly pozorovány ve zkoumané hře žádné metadiegetické prvky.

4.2.6.4. Podoba vypravěče a fokalizace

Veškerá narace ve zkoumané hře je prováděna skrze střihové scény – v nich je ale veškerá narace prováděna skrze dialogy postav bez zásahu vypravěče jako takového. Mohli bychom tak prohlásit, že střihové scény u zkoumané hry jsou prováděny skrze externí fokalizaci v původním Genettově pojetí, tj. coby “bezmocný” vypravěč, který může pouze zvnějšku sledovat postavy a nemá přístup k jejich myšlenkám a pocitům.

V samotné hře je pak využívána interní fokalizace – je zachována osobnost hlavní postavy, která se aktivně účastní rozhovorů během střihových scén a promlouvá i během samotné hry. Hráč pak má možnost aktivně ovlivňovat vlastnosti hlavní postavy, kdy se postupem času postava automaticky učí novým kouzlům a vylepšuje kouzla stávající. Vzhledem k pojetí hry jsou ale tyto možnosti jen velmi omezené. Nicméně u zkoumané hry se jako jediné z celé série vyskytl případ externí fokalizace, která byla ztvárněna jako fokalizace interní – konkrétně pak ve střihové scéně zničení medailonu, kdy hra přechází do pohledu očima hlavní postavy, ale hráč nemá možnost její chování jakkoliv ovlivnit.

4.2.6.5. Pojetí času v narativu a frekvence

Vzhledem k uspořádání úrovní a celkovému pojetí narativu neodhalila analýza hry žádné příklady anachronie ani jiných odchylek od lineárního toku času v samotném gameplayi hry. Příběhové mise jsou pevně uspořádány tak, aby sledovaly časovou osu filmové předlohy a neexistuje možnost, jak toto pořadí misí pozměnit. Jedná se

tedy o typickou repetici. Jediný příklad anachronie nacházíme v retrospektivní stříhové scéně, ta se ale děje bez účasti hráče a hráč ji nemůže jakkoliv ovlivnit.

4.3 Shrnutí analýzy her

Na předchozích řádcích bylo analyzováno celkem osm her herní série *Harry Potter*, u kterých byla pozornost věnována jejich narativním charakteristikám a způsobu, kterým je v dané hře realizován narativ, práce s časem, fokalizace a další oblasti vymezené pomocí Barryho analytických otázek. Cílem zde bylo názorně prokázat flexibilitu herních narativů, kdy je počítačová hra schopna zachovat základní narativní linku předlohy i přes měnící se herní mechaniky, grafické zpracování a další aspekty ludologické roviny. Pokud bychom pak měli provést komparaci nálezů, zjistili bychom, že celou sérii osmi her (přičemž pátý a šestý a sedmý a osmý díl byly kvůli výrazné shodě považovány za dvě hry) lze rozdělit do několika kategorií. Nyní následuje shrnutí poznatků dle jednotlivých analytických okruhů, jak byly užity pro zkoumání daných her

Narativní struktura doznala během vývoje herní série značných změn, zajímavostí zde ovšem je, že narativní struktury se vždy opakovaly, neboť hry výrazně čerpaly z předchozích dílů, byť tomu tak nebylo vždy v souladu s chronologickým pořadím dílů. První díl, *Kámen mudrců*, je tak klasickým predeterminovaným lineárním narativem s minimální volností pohybu mimo příběhové mise; tento koncept využily i obě části sedmého dílu série, *Relikvie smrti*, které eliminovaly omezenou volnost pohybu a nahradily ji přísně lineární strukturou sledující události filmové předlohy. Oproti tomu druhý a třetí díl, tedy *Tajemná Komnata* a *Vězeň z Azkabanu* byly navrženy jako objevitelské narativy, kdy má hráč možnost mezi příběhovými misemi volně prozkoumávat fikční svět a interagovat s akčními předměty ve hře. Tato volnost pohybu byla nadále rozvinuta u pátého a šestého dílu, *Fénixův řád* a *Princ dvojí krve*, kdy objevitelské narativy byly přetransformovány v plně sandboxovou narativní strukturu akcentující hráčovu svobodu pohybu po fikčním světě a epizodní dělení celé narativní linky do kapitol, které se sestávaly z dílčích úkolů plněných v libovolném pořadí. Čtvrtý díl, *Ohnivý pohár*, pak lze umístit na pomezí mezi predeterminovanou a sandboxovou narativní strukturou – hráč má možnost volně si vybírat pořadí plněných misí, nicméně nemá možnost jakéhokoliv objevování fikčního světa a pohybuje se pouze v prostoru daném herními úrovněmi.

V návaznosti na narativní strukturu pak bylo ovlivňováno zastoupení mimetických a dietetických prvků. Mimetickými prvky disponovaly především zástupci objevitelských a sandboxových narativů, kde byla mimesis nejčastěji zastoupena v podobě tutoriálových misí zpracovaných jako součást samotného narativu hry (byť zde existuje výjimka v podobě prvního dílu, který mimetický tutoriál užíval rovněž i přes svou lineárnost). U extradiegetických prvků jsme zjistili, že jelikož všechny díly vynechávají větší či menší části předlohy (ať už filmové či literární), můžeme dané předlohy považovat za extradiegetický materiál, kdy největší míry extradiegetičnosti je dosaženo u *Relikvií smrti* díky jejich jen velmi volné návaznosti na události filmu a ještě volnější vztah s událostmi v knize. Diegetické prvky jsou zastoupeny ve všech dílech v podobě stříhových scén – u *Relikvií smrti* pak absentuje vypravěč a veškerá narace ve stříhových scénách probíhá pouze skrze promluvy postav. Šestý díl pak jako jediný disponuje diegetickým rozhraním, které nebylo v žádném dalším díle využito. Metadiegetičnost pak byla nejvíce zastoupena u sandboxových narativů, kde byly metadiegetické prvky reprezentovány širokou škálou činností a her ve fikčním světě, které neplnily narativní roli, ale které dokreslovaly rozmanitost fikčního světa a podtrhovaly sandboxovou povahu celého díla.

U problematiky fokalizace a podoby vypravěče jsme se pak u všech dílů kromě *Relikvií smrti* setkávali se stříhovými scénami, ve kterých byl příběh vypravován nulově fokalizovaným (neboli vševědoucím) vypravěčem, aby ve zbytku stříhových scén naraci prováděly interně fokalizované vlastní postavy (zde používáme Genettovo původní chápání těchto pojmů). U *Relikvií smrti* se pak setkáváme s jediným případem externí fokalizace ztvárněné skrze fokalizaci interní, a to pro dramatické účely, kdy je hráči nabídnut pohled očima hlavního hrdiny, není ale možné scénu ovládat.

U pojetí času a frekvence jsme se pak setkali s poznatkem, že u všech her kromě čtvrtého dílu nedochází k odchýlkám v chronologickém pořadí událostí dějové linky, a to i u sandboxových narativů – hráč tedy sice může mít možnost volně se pohybovat po herním světě a dílčí úkoly plnit dle své volby, vždy tak ale činí v rámci chronologicky seřazených dějových kapitol, na jejichž pořadí hráč nemá sebemenší vliv. U čtvrtého dílu nicméně sledujeme výskyt polychronie, kdy hráč může příběhové mise plnit v libovolném pořadí, neboť celý narativ hry je rozdělen do více na sebe navzájem nenavazujících úrovní.

5. Závěr

Jak bylo předesláno již v úvodu, tato práce by měla být chápána především jako “vstupní bod” do problematiky game studies, kdy byly na jednom z mnoha možných výzkumných okruhů demonstrovány specifické vlastnosti počítačových her, zejména pak na příkladu herních adaptací knižní série *Harry Potter*. Zde bylo cílem nejen pokusit se aplikovat narativní metody na prostředí počítačových her a tím v duchu sjednocovacích tendency mezi naratologií a ludologií dokázat, že počítačové hry i přes svou specifickou podstatu softwarových artefaktů disponují zkoumatelnými narativními vlastnostmi, ale rovněž i ukázat výraznou narativní dynamičnost počítačových her. Na rozdíl od literárních či filmových narativů totiž u počítačových her pozorujeme jakousi „modularitu“ konstrukce narativů, kdy jeden a ten samý narativ, prezentovaný v knižních a filmových dílech série *Harry Potter*, dokázal být napříč herní sérií realizován skrze několik výrazně se lišících způsobů – od přísně lineárního prvního a posledního dílu až po otevřené sandboxové konstrukce pátého a šestého dílu. Měli jsme také možnost sledovat, jak různé díly pracovaly s fokalizací, realizovaly různé formy diegetických a mimetických prvků a využívaly odlišné narativní konstrukce, to vše v rámci jednoho zdrojového narativu. Žádný knižní ani filmový narativ není této široké flexibility schopen bez toho, aby byla výrazně narušena narativní linka daného díla. Veškerá výjimečnost počítačových her je pak úzce svázána s interaktivitou, kdy hráč není pouze pasivním čtenářem či divákem, ale je aktivním činitelem v daném herním světě, kdy v závislosti na druhu hry může pouze procházet predeterminovaný řetězec úrovní, či v případě moderních *open-world* her mít zásadní vliv na běh celého fikčního světa.

Právě narativita byla centrem pozornosti teoretické části. Konflikt naratologie a ludologie formoval výraznou část herního diskursu po dlouhá desetiletí a až v poslední době začíná docházet k postupnému hledání styčných ploch obou názorových proudů. Tato práce by tak měla posloužit i jako ukázka možnosti aplikace narativních výzkumných metod na počítačové hry, respektive možností jejich přizpůsobení prostředí počítačových her, které vyniká nad ostatními mediálními obsahy právě specifickou vlastností interaktivity.

Právě interaktivita byla cílem pozornosti v teoretické části práce, kde proběhl pokus o její definici. Tato část práce poukázala na problémy, které obor *game studies* coby mladý a stále se hledající obor má a které souvisejí s absencí sjednoceného pojmosloví a

metodologie – zde si pak tato práce činila ambice na tyto problémy a nedostatky poukázat a přitáhnout k oboru *game studies* pozornost jak akademiků, tak i studentů, kteří by tomuto mladému a perspektivnímu oboru věnovali zvýšený zájem, jenž si dozajista zaslouží.

Seznam užité literatury a zdrojů

- 2015 Sales, Demographic and Usage Data: Essential Facts About the Computer and Videogame Industry [online], 18 s. [cit. 2016-04-19]. Dostupné z: <http://www.theesa.com/wpcontent/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf>
- AARSETH, Espen a Gordon CALLEJA. The Word Game: The ontology of an indefiable object[online]. [cit. 2016-04-19]. Dostupné z: https://www.academia.edu/15504517/The_Word_Game_The_Ontology_of_an_Indefinable_Object
- ARJORANTA, Jonne. Game Definitions: A Wittgensteinian Approach. Game Studies: The international journal of computer game research [online]. 2014, 2014(14) [cit. 2016-04-19]. ISSN 1604-7982. Dostupné z: <http://gamestudies.org/1401/articles/arjoranta>
- ARSENAULT, Dominic. *Narration in the Video Game*. Montreal, 2007. Diplomová práce. University of Montreal. Vedoucí práce https://www.academia.edu/224771/Narration_in_the_Video_Game._An_Apologia_of_Interactive_Storytelling_and_an_Apology_to_Cut-Scene_Lovers.
- BARRY, Peter. *Beginning theory: an introduction to literary and cultural theory*. 2nd ed. New York: Distributed exclusively in the U.S.A. by Palgrave, 2002. Beginnings (Manchester, England). ISBN 07-190-6268-3.
- BÍNA, D.: *Narativ a fikční světy v nových médiích: od literatury k počítačovým hrám*. In: Bočák, M., Rusnák, J. (eds.): *Médiá a text 3. Mediálny text: variácie mediálneho diskurzu – popkultúra*. Prešov: Filozofická fakulta Prešovskej univerzity v Prešove, 2010, s. 15-25. ISBN 978-80-555-0309-7 RIV/60076658:12410/10:43882652
- BIZZOCCHI, Jim. Games and Narrative: An Analytic Framework. Loading: The Journal of the Canadian Game Studies Association [online]. Authors & Canadian Games Study Association CGSA, 2007,1(1), 1-10 [cit. 2016-04-19]. Dostupné z: <http://www.sfu.ca/~bizzocch/documents/Loading-citation.pdf>
- CALLOIS, Roger. The Definition of Play: The Classification of Games. In: *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology* [online]. London: The MIT Press, 2006, s. 122-154 [cit.2016-04-19]. ISBN 0-262-19536-4. Dostupné z: http://nideffer.net/classes/27008/week_01_intro/Caillois.pdf
- CARLQUIST, Jonas. Playing the Story: Computer Games as a Narrative Genre. Human IT [online]. 2002, 6(3), 7-53 [cit. 2016-04-19]. Dostupné z: <http://etjanst.hb.se/bhs/ith/302/jc.pdf>

- Colossal Cave Adventure. AMC [online]. [cit. 2016-04-20]. Dostupné z: <http://www.amc.com/shows/halt-and-catch-fire/exclusives/colossal-cave-adventure>
- CONSALVO, Mia a Nathan Dutton. Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. *Game Studies: The international journal of computer game research* [online]. 2006, 2006
- CRAWFORD, Chris. The art of computer game design: [reflections of a master game designer]. Berkeley: Osborne McGraw-Hill, c1984. ISBN 08-813-4117-7.
- DOVEY, Jon a Helen W KENNEDY. Game cultures: computer games as new media. New York, N. Y.: Open University Press, 2006. Issues in cultural and media studies. ISBN 9780335213588.
- FERRI, Gabriele. Interpretive Cooperation and Procedurality: A Dialogue between Semiotics and Procedural Criticism. *EIC Serie Speciale* [online]. Palermo: Associazione Italiana di Studi Semiotici, 2009, 3(5), 15-20 [cit. 2016-04-19]. ISSN 1970-7452. Dostupné z: http://www.ecaiss.it/monografici/5_computer_games/1_ferri.pdf
- FERRI, Gabriele. Narrating machines and interactive matrices: A semiotic common ground for game studies. In: *Situated Play: Proceedings of DiGRA 2007 Conference* [online]. Authors & Digital Games Research Association (DiGRA), 2007, s. 466 [cit. 2016-04-19]. Dostupné z: <http://homes.lmc.gatech.edu/~cpearce3/DiGRA07/Proceedings/061.pdf>
- FRASCA, Gonzalo. Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative. *Parnasso* [online]. Helsinki, 1999, (3) [cit. 2016-04-19]. Dostupné z: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>
- FRASCA, Gonzalo. Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. *Video/Game/Theory* [online]. Routledge, 2003 [cit. 2016-04-19]. Dostupné z: http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf
- GARITE, Matt. The Ideology of Interactivity: (or, Video Games and the Taylorization of Leisure) [online]. Syracuse: Syracuse University, 14 s. [cit. 2016-04-19]. DOI: 10.1.1.190.1805. Dostupné z: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.190.1805&rep=rep1&type=pdf>
- GÉRARD, Genette. *Narrative Discourse: An Essay in Method*. 1. New York: Cornell University, 1980, 285 s. ISBN 0-8014-1099-1. Dostupné také z: https://archive.org/stream/NarrativeDiscourseAnEssayInMethod/NarrativeDiscourse-AnEssayInMethod_djvu.txt

- GITEMAN, Lisa. *Always already new: media, history and the data of culture*. Cambridge, Mass.: MIT Press, c2006. ISBN 978-0-262-07271-7.
- GUILLEMETTE, Lucie a Cynthia LÉVESQUE. *Narratology*. *Signo* [online]. Université du Québec à Trois-Rivières [cit. 2017-04-19]. Dostupné z: <http://www.signosemio.com/genette/narratology.asp>
- HERMAN, David. *Story Logic: Problems and Possibilities of Narrative*. University of Nebraska: University of Nebraska Press, 2004, 477 s. ISBN 9780803273429.
- JUUL, Jesper. *A casual revolution: reinventing video games and their players*. London: MIT Press, c2010. ISBN 978-0-262-51739-3
- JUUL, Jesper. *A casual revolution: reinventing video games and their players*. London: MIT Press, c2010. ISBN 978-0-262-51739-3.
- JUUL, Jesper. *A Clash Between a Game and a Narrative*. Institute of Nordic Language and Literature, 1999. Dostupné také z: <https://www.jesperjuul.net/thesis/AClashBetweenGameAndNarrative.pdf>. University of Copenhagen.
- KLEVJER, Rune. *In Defense of Cutscenes*. Computer Games and Digital Cultures Conference [online]. Tampere: Department of, 2002 [cit. 2016-04-19]. Dostupné z: <http://folk.uib.no/smkrk/docs/klevjerpaper.htm>
- KLEVJER, Rune. *What is the Avatar?*. Bergen, 2006. Dostupné také z: http://folk.uib.no/smkrk/docs/RuneKlevjer_What%20is%20the%20Avatar_finalprint.pdf. Dizertační práce. University of Bergen. Leonardo. ISBN 02-621-3374-1.
- LINDLEY, Craig A. *Story and Narrative Structures in Computer Games* [online]. Gotland: Gotland University, 2005. 27 [cit. 2016-04-19]. Dostupné z: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.119.797&rep=rep1&type=pdf>
- MAJEWSKI, Jakub. *Theorising video game narrative*. 2003. Diplomová práce. Bond University. Vedoucí práce Http://www.majewscy.net/jakub/downloads/mthesis_jakub_doublespaced.pdf.
- MANOVICH, Lev. *The language of new media*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2000.
- MURRAY, Janet Horowitz. *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1998. ISBN 0262631873.

- NEITZEL, Britta. Narrativity of Computer Games. In: The Living Handbook of Narratology [online]. Hamburk: Universität Hamburg, 2014, s. 1-16 [cit. 2016-04-19]. Dostupné z: <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narrativity-computer-games>
- NEWMAN, James. The Myth of the Ergodic Videogame: Some thoughts on player-character relationships in videogames. *Game Studies: The International journal of computer game research*. 2002, 1(2).
- NEWMAN, James. *Videogames*. 1. Londýn: Routledge, 2004, 193 s. ISBN 0-203-64290-2. Dostupné také z: <http://blog.ocad.ca/wordpress/vism2b15-su2012-01/files/2012/05/Videogames-textbook.pdf>
- PEARCE, Celia. Towards a Game Theory of Game. First Person: New Media as Story, Performance, and Game [online]. The MIT Press, 2002, 1-13 [cit. 2016-04-19]. Dostupné z: <http://fc.hum.au.dk/~draks@hum.au.dk/FOV1-00021C1B/pearce%20-%20towards%20af%20game%20th.pdf>
- PICUCCI, Marcello Arnaldo. When Videogames Tell Stories: A Model of Video Game Narrative Architectures. *Caracteres: Estudios culturales y criticos de la esfera digital*. 2014, 3(2), 99 - 116. ISSN 2254-4496
- ROKEBY, David. Transforming Mirrors: Subjectivity and Control in Interactive Media. In: David Rokeby [online]. 1996 [cit. 2016-04-19]. Dostupné z: <http://www.davidrokeby.com/mirrors.html>
- RYAN, Marie-Laurie. Cyberspace, Cybertexts, Cybermaps. *Dichtung Digital* [online]. Brown University, 2004, 1 [cit. 2016-04-19]. Dostupné z: <http://www.dichtungdigital.org/2004/1/Ryan/index.htm#2>
- SALEN, Katie a Eric ZIMMERMAN. Rules of play: game design fundamentals. London: MIT, c2004. ISBN 02-622-4045-9.
- SHRUM, L. J. a Yuping LIU. What is Interactivity and Is It Always Such a Good Thing?: Implications of Definition, Person and Situation for the Influence of Interactivity on Advertising Effectiveness. *Journal of Advertising* [online]. 2002, 31(4), 53-64 [cit. 2016-04-19]. Dostupné z: http://www.yupingliu.com/files/papers/liu_shrum_interactivity.pdf
- STALABRASS, Julian. Just Gaming: Allegory and Economy in Computer Games [online], 83-106 [cit. 2016-04-19]. Dostupné z: <http://pdf.thepdfportal.net/?id=320915>
- STASIENKO, Jan. Between particularity and the construction of the world.: Mimesis in video games – levels, types, and contexts. In: *Intersemiose: Revista Digital*. 4. 2013, s. 84-101. ISSN

- 2316-316X. Dostupné také z: <http://www.neliufpe.com.br/wp-content/uploads/2013/12/05-Jan-Stasienko.pdf>
- State of Online Gaming Report [online]. Hilversum: Spil Games, 2013, 17 s. [cit. 2016-04-19]. Dostupné z: http://auth-83051f68-ec6c-44e0-afe5-bd8902acff57.cdn.spilcloud.com/v1/archives/1384952861.25_State_of_Gaming_2013_US_FINAL.pdf
 - ŠVELCH, Jaroslav. Co nám říká hra: Teoretické a metodologické přístupy k počítačové hře jako expresivnímu médiu. Iluminace [online]. Praha: Národní filmový archiv, 2014, 24(2 (86), 33-48 [cit. 2016-04-19]. Dostupné z: https://www.academia.edu/14504634/Co_n%C3%A1m_%C5%99%C3%ADk%C3%A1_hra_Teoretick%C3%A9_a_metodologick%C3%A9_p%C5%99%C3%ADstupy_k_po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A9_h%C5%99e_jako_expresivn%C3%ADmu_m%C3%A9diu
 - TAVINOR, Grant. Definition of Videogames. Contemporary Aesthetics [online]. Castine, 2008, 2008(6) [cit. 2016-04-19]. Dostupné z: <http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=492>
 - TODOROV, Tzvetan. *The poetics of prose*. Ithaca, N.Y.: Cornell University Press, 1977. ISBN 08-014-0857-1.
 - TOSCA, Susana. The Quest Problem in Computer Games. Technology for Interactive Digital Storytelling [online]. Darmstadt: Fraunhofer IRB Verlag, 2003 [cit. 2016-04-19]. Dostupné z: <http://www.it-c.dk/people/tosca/quest.htm>
 - VEUGEN, Connie. Computer Games as a Narrative Medium [online]. Amsterdam, 2011 [cit. 2016-04-19]. Dostupné z: <http://www.veugen.net/dd/index.html>. Dizertační práce. Vrije Universiteit Amsterdam.
 - WEI, Huaxin, Jim BIZZOCCHI a Tom CALVERT. Time and Space in Digital Game Storytelling. *International Journal of Computer Games Technology*. 2010, **2010**, 1-23. DOI: 10.1155/2010/897217. ISSN 1687-7047. Dostupné také z: <http://www.hindawi.com/journals/ijcgt/2010/897217/>