

JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH  
FILOZOFICKÁ FAKULTA  
ÚSTAV BOHEMISTIKY

DISERTAČNÍ PRÁCE

## Literární aspekty videoher

Školitel: prof. PhDr. Petr Bílek, CSc.

Autor: Mgr. Jakub Novák

Studijní obor: Teorie a dějiny novější české literatury

Ročník. 5.

2023

Prohlašuji, že jsem autorem této kvalifikační práce a že jsem ji vypracoval pouze s použitím pramenů, literatury a elektronických zdrojů uvedených v seznamu použitých zdrojů.

V Českých Budějovicích dne

Mgr. Jakub Novák

## **Anotace**

Předkládaná disertační práce se zaměřuje na vztah mezi literaturou, potažmo literární teorií a videohrami a s nimi spjatým teoretickým bádáním. Aby byl tento přístup možný, jsou v práci představeny historické a teoretické souvislosti z obou oborů. První kapitola popisuje možné vztahy mezi literaturou a videohrami na úrovni teoretického bádání a je završena systematickým pojetím videoherního média a s ním spjatého analytického modelu vycházejícího z teoretických poznatků. Druhá kapitola předkládá horizonty historické, tedy způsoby, jakými se literatura a videohry ovlivňovaly na úrovni tvorby jednotlivých děl. V obou kapitolách je postupováno diachronně s důrazem na proměnu přístupů k vybraným mediálním formám.

Poslední část je věnována konkrétním rámcovým analýzám děl různých žánrů se zaměřením na transfer jednotlivých tvůrčích, recepčních, ale i interpretačních procesů mezi literaturou a videohrami.

**Klíčová slova:** videohra, nová média, narativ, elektronická literatura, hypertext, hypertextový román, interaktivní fikce, interaktivita, hráč, čtenář, imaginární svět, struktura, analýza.

## **Abstract**

This doctoral thesis focuses on the relationship between literature, literary theory and video games and related theoretical research. In order to make this approach possible, historical and theoretical context from both fields are presented in the thesis. The first chapter describes the possible relations between literature and video games at the level of theoretical research and concludes with a systematic conception of the video game medium and its associated analytical model based on theoretical insights. The second chapter presents historical horizons, that is, how literature and video games have influenced each other at the level of the creation of individual works. Both chapters proceed diachronically with an emphasis on the changing approaches to the selected media forms.

The last section is devoted to specific framework analyses of works in different genres, focusing on the transfer of particular creative, reception, and interpretive processes between literature and video games.

**Keywords:** video game, new media, narrative, electronic literature, hypertext, hypertext novel, interactive fiction, interactivity, player, reader, imaginary world, structure, analysis.

Předně bych rád poděkoval panu prof. Petru Bílkovi, který téma práce nejen přijal, ale aktivně dopomáhal (poznámkami, komentáři, zprostředkovanými knihami) k finalizaci textu v prezentované podobě. Bez jeho otevřenosti k novému a téměř neznámému tématu by práce nemohla vzniknout. Další velký dík patří Mgr. Tereze Demjaničové, která byla nejen prvním kritickým čtenářem, což byl sám o sobě nelehký úkol, ale především zvládla čtyři roky naslouchat mým nápadům a korigovat můj entuziasmus. Bez jejího impaktu by práce měla zcela nepřijatelný rozsah. Za sdílení zkušeností a neocenitelné praktické rady patří dík doktorovi Martinu Dvořákovi. Mgr. Heleně Dvořákové pak děkuji, že se mnou vydržela u studia, když nás ostatní kolegové opustili.

V neposlední řadě speciální dík patří rodině, a to nejen za podporu ve studiu, ale i za otcovy jízlivé poznámky na účet dlouhých večerů strávených videoher, které se ukázaly produktivnější, než jsem mu ochoten přiznat.

# Obsah

Obsah .....	1
Úvod.....	7
1 Kapitola: Úvod do teorie a pojmosloví .....	10
1.1 Stroj jako nutnost elektronické literatury.....	10
1.2 Elektronická literatura .....	13
1.2.1 Periodizace elektronické literatury.....	17
1.3 Hypertext .....	19
1.4 Síť – Network.....	24
1.5 Ergodická literatura .....	25
1.6 Interaktivita.....	29
1.7 Žánry elektronické literatury .....	33
1.7.1 Pomezí žánr: Gamebook .....	34
1.7.2 Hypertextový román ( <i>hypertext fiction</i> ).....	35
1.7.3 Interaktivní fikce (IF), textová hra, textová adventura.....	37
1.8 Literárně teoretické vymezení a charakterizace aktantů.....	53
1.8.1 Text .....	53
1.8.2 Čtenář/hráč .....	56
1.8.3 Autor .....	64
1.9 Videohry a game studies .....	67
1.9.1 Definice pojmu hra/videohra.....	69
1.9.2 Ludologie a její pojetí her .....	72
1.9.3 Naratologie a její pojetí her.....	80
1.9.4 Ludologicko-narativistická debata.....	82
1.9.5 „Moderní“ směry v game studies.....	85
1.10 Imaginární a herní světy .....	88

1.11	Analytický model.....	91
2	Kapitola: Představení genealogického vývoje .....	98
3	Kapitola: Analýza děl.....	116
3.1	Trilogie <i>Zork</i> jako zástupce <i>Infocomů</i> .....	116
3.2	Druhá generace interaktivních fikcí .....	128
3.2.1	Proměny hráčské postavy.....	128
3.2.2	Proměna prostoru .....	137
3.2.3	Další vývoj.....	140
3.3	Gamebooky série <i>Fighting Fantasy</i> a <i>O Norikovi</i> .....	141
3.3.1	S. Jackson a I. Livingstone: <i>The Warlock of the Firetop Mountain</i> .....	141
3.3.2	Vladimír Chvátil: <i>O Norikovi</i> .....	152
3.4	Hypertextové romány Michaela Joyce .....	161
3.4.1	Michael Joyce – <i>Afternoon: A Story</i> (1987).....	161
3.4.2	Michael Joyce: <i>Twelve Blue</i> .....	169
3.4.3	Další díla elektronické literatury .....	173
3.5	Videohry.....	174
3.5.1	Stoic Studio: <i>Banner Saga</i> .....	176
3.5.2	Failbetter Games: <i>Sunless Skies</i> .....	183
3.5.3	Obsidian Entertainment: <i>Pillars of Eternity</i> & Owlcat Games' <i>Pathfinder</i> ....	189
3.5.4	Campo Santo: <i>Firewatch</i> .....	195
3.5.5	CD Project Red <i>The Witcher</i> .....	206
3.5.6	Obsidian Entertainment <i>Pentiment</i> a Inkle <i>Heaven's Vault</i> .....	215
3.5.7	From Software <i>Dark Souls</i> .....	223
	Závěr .....	231
	Slovníček užitých pojmů.....	234
	Literatura .....	240

Primární literatura .....	240
Sekundární literatura .....	242
Elektronická literatura, videohry a další software.....	251
Primární.....	251
Sekundární.....	254



## Úvod

Vztah literatury a videoher není vztahem, který by byl českou literární teorií vnímán jako vztah zjevný, zároveň vzhledem k historickým okolnostem je málo akademicky reflektovaný. Absence kontinuálního zájmu, jenž by probíhal souběžně s vývojem média jako takového, tak klade mnohé překážky, jejichž překonání je jednou z hlavních výzev, které se můj text pokouší alespoň částečně překlenout.

Cílem práce je vytvořit funkční aparát vhodný k recepci videoher, který se by se zakládal především na literárních poznatcích a vztazích těchto dvou mediálních forem. K tomu, aby bylo možné tento aparát vytvořit, považuji za nutné představit historické horizonty, a to nejen teoretického bádání, ale i ilustrační popis vydávání jednotlivých děl a k němu se vztahující kontexty. V poslední kapitole poté takto vytvořený aparát využiji k analýzám jednotlivých děl z různých vzájemně provázaných žánrů, čímž by měl být mnou zvolený literární pohled na videohry prokázán jako opodstatněný a produktivní, případně by měly vyvstat možné limity tohoto přístupu.

V předkládané práci pracuji s terminologií, která je mnohdy jen vágně definována českou literární teorií či mediálními studii, pokud s terminologií vůbec pracují. Mnohdy tak dochází k přebírání slovníku herní žurnalistiky, jenž silně pramení z anglofonního prostředí a je mnohdy v konkrétních významech vágní. S přihlédnutím k cílům práce jsou v rámci první kapitoly termíny představeny ve funkčních a k tématu se vztahujících obrysech, které si nekladou nárok na vytvoření komplexního a vše pokrývajícího obrazu rozsáhlé diskuze, která se k mnohým z nich váže. První kapitola slouží jako úvod do vývoje vztahů literární a videoherní teorie, a to nejen v horizontech soudobých, ale především diachronních, čímž akcentuji dynamiku zahraniční akademické debaty. Některé z užívaných pojmů jsou součástí popkultury, videoherní žurnalistiky a jiných neliterárních oborů. Samozřejmým zdrojem soudobých teoretických poznatků jsou pak etabloující se obory game studies a obory zabývající se transmediálními vztahy.

Tento oborů prostupující pohled s sebou nese riziko významové plurality, která by mohla být překážkou srozumitelnosti textu. Mnohé z textů, z nichž v první kapitole vycházím, nejsou dostupné v českém překladu, a tudíž předkládané citace jsou přeložené mnou. Snažil jsem se při jejich tvorbě udržet adekvátní užívanou slovní zásobu, která je mnohdy v kolizi s mým textem, nikoli však s uvažováním samotného autora. Označuje-li autor

citovaného textu recipienta interaktivních fikcí za hráče, sám do jím užívané terminologie nezasahuji, navzdory tomu, že já toho samého recipienta označuji ve svém textu za čtenáře. Rozdíl je nutně diskurzivní a reprezentuje odlišnost v přístupu k médiu jako celku především na úrovni finálního sdělení. Tento zásah do citace, ačkoli by se výsledný význam změnil jen nepatrně, mnohdy vůbec, by zkreslil právě přístup citovaného autora k médiu, a je tedy zachován. Zároveň svůj text opatřuji i odkazy k originálnímu znění, aby si čtenář mohl pasáže snadněji dohledat a konfrontovat je s mou překladovou interpretací.

Samotná kapitola je tak úvodem do problematiky vztahů literatury a videoher, která je koncipována tak, aby ilustrovala vývoj myšlení především literárních teoretiků, kteří k videohernímu médiu přistupují právě přes literární bádání, tedy až jako k sekundárnímu objektu zájmu. A z tohoto důvodu v kapitole postupuji od ryze literárních projevů v rámci digitálního prostředí a až poté přecházím ke koncepční definici videoher. Do tohoto segmentu patří vliv stroje na text, představení jeho fungování v novém prostředí a představení pojmu elektronická literatura (podkap. 1.1–1.5), diskutabilní pojem interaktivity (podkap. 1.6), ale třeba i nové literární žánry, které tyto proměny ve svých realizacích využívají (podkap 1.7).

Následuje část věnovaná transformaci základního triadického rozdělení aktantů v procesu četby (Text – Čtenář – Autor), jejich užívání v dané problematice nelze bez detailnějšího komentáře produktivně a funkčně užívat (podkap. 1.8). Další segment se pak soustředí na videoherní terminologii, její definice, ale především diskuze, které mnou akcentovaný literaturocentrický přístup vyvolal u etablojících se videoherních teoretiků (podkap. 1.9). Z těchto diskuzí pak vychází předposlední podkapitola o imaginárních a herních světech (podkap. 1.10), termíny užívané mnohdy zaměnitelně, navzdory tomu, jak rozdílné pojetí v dvou vědních oborech reprezentují.

Podslední podkapitola (1.11) pak představuje mnou zvolený analytický model, který se opírá o poznatky Espena Aarsetha a Pawela Garbarczyka shrnuté do ontologického metamodelu, jenž nabízí dostatečný popis pojmu hra. Zároveň umožňuje reduktivní, ale logické usouvztažnění videoher s literaturou, přičemž takovýto postup vystupuje i v rámci jejich uvažování jako produktivní.

Druhá kapitola je pak historickým, kulturním a diskurzivním exkurzem konstruovaným tak, aby ilustroval možnosti jednotlivých mediálních forem, žánrů, ale i vlivů z nejrůznějších oblastí, které doboví teoretici ve svých obecných popisech opomíjejí, ale v konkrétních analýzách děl vyvstanou jako silně produktivní. Do popředí se tak dostává vliv her na hrdiny, prvních interaktivních fikcích touto hrou inspirovaných na první hypertextové romány apod. Kapitola představuje turbulentní dobu konce 20. a začátku 21. století a mnou rozklíčované, mnohdy komplikované vzájemné vazby a inspirace nejen mezi jednotlivými analyzovanými tituly.

Třetí kapitola je ukázkou konkrétních analýz a interpretací, které mají za úkol poukázat nejen na předpokládaný úzký vztah literárního vyprávění (literatury obecně) s vyprávěním ve videohrách, ale i na nové formáty, které mohou selhat v inkarnaci literární, ale stávají se úspěšné a produktivní v podobě videohry. Analýzy jsou vždy koncipovány tak, aby představily jeden obecnější aspekt v konkrétní realizaci, a tím poukázaly na možnosti média a na to, jakým způsobem může literární věda pomoci k strukturnější a koncepčnější recepci. Kapitola propojuje teoretické poznatky s praxí tak, aby určité problémy diskutované na teoretické úrovni byly konfrontovány s konkrétními realizacemi děl, z čehož lze pak derivovat opodstatněnost debaty samé.

Analýzy samotné jsou pojaty tak, aby představily několik možných recepčních modů a to, jaké postupy tyto mody preferují, jaké aspekty díla akcentují, ale v neposlední řadě také to, jaké významy produkují, jakým způsobem můžou být díla interpretována. Nesnažím se o jeden univerzální přístup, který by bylo možné použít na všechna videoherní díla, ale vždy volím takový recepční mód, který je schopný vyprodukovat zajímavá sdělení.

Videohry pro mě nejsou textem v nejširším možném pojetí, ani jim nechci přisuzovat čistě literární status, či zcela opomíjet jejich zjevný multimediální charakter. Zároveň však není mou intencí k nim přistoupit jako k médiu odstřiženému od transmediálních vlivů. Videohry jsou médiem ovlivněným všemi dosud známými formami umělecké produkce, ať už se jedná o umění obrazové, hudební nebo filmové a produkují svébytné reakce, které mnohdy vedou k aktualizaci inspiračního zdroje. Ve své práci budu sledovat především aspekty literární, jejich projevy, vztahy, a především se pokusím nabídnout možný recepční aparát, který by mohla literární věda game studies poskytnout pro lepší pochopení média a jeho konkrétních realizací.

# 1 Kapitola: Úvod do teorie a pojmosloví

## 1.1 Stroj jako nutnost elektronické literatury

V debatách o elektronické literatuře a nových médiích<sup>1</sup> nutně musí vyvstat na povrch otázka platformy – přítomnosti elektronického přístroje<sup>2</sup> (počítač, tablet, telefon, elektronická čtečka...) v procesu čtení a vztahu mezi tímto zprostředkovávajícím médiem a čtenářem. Pierre Lévy píše: „*Obrazovka je novým čtečem [typereader], místem, kde se nachází zásoba možných informací, která je selektivně realizovatelná, tady a teď, pro konkrétního čtenáře. Každý akt čtení na počítači je svým způsobem publikování, je jedinečnou sestavou [montage]*“<sup>3</sup> (Lévy 1998, s. 54). Participace přístroje na textu může mít zásadní vliv na recepci, realizaci, ale i tvorbu, a nelze tedy tohoto prostředníka opomenout. Marie-Laure Ryan proměnu charakterizuje na příkladu přístupu k textu, kdy se již čtenář netáže „*Co mám s textem udělat?*“, ale „*Co můžu s textem udělat?*“ (Ryan 2015, s. 67). Stroj aktivizuje čtenáře a poskytuje mu text nefixní, fluidní, proměňující se v jednotlivých časově ohraničených a kontextově determinovaných realizacích.

Kniha, klasický nosič literatury, si již od svých počátků nese velkou míru hmotné, hmatatelné artefaktuality – stárne, papír žloutne, může se jednat o dar, cenný majetek (první vydání, podepsané vydání), vůně staré/nové knihy apod. Kniha jako objekt tedy sehrává mimotextuální roli při recepci, navíc má své již tradičně etablované institucionální okolí – nakladatelství, formálně definovanou strukturovanost apod. S tištěnou knihou je spojen i tradiční, očekávaný proces četby. Čtenář předpokládá, že se text v knize otištěný bude číst od počáteční strany lineárně dále. Existujícím výjimkám se v práci věnuji detailněji.

---

<sup>1</sup> Termín nová média užívám s plným vědomím jeho problematičnosti (i modernismus se stal historickým uměleckým směrem, a i tato nová média zestárnou), ale vzhledem k již tak roztržitému a nejasnému terminologickému aparátu v rámci vybraného tématu nechci zavádět nové, jakkoli mnohdy vhodnější termíny – za příklad lze uvést *digitální média*, označení užívané Jakubem Mackem, nebo *počítačová média* užívané v dílech Lva Manoviche. Nad přívlastkem „nová“ však panuje obecnější shoda akademické obce a problematizovat toto téma nepovažuji za nutné a ani to není v intencích této práce.

<sup>2</sup> Zdůrazňuji elektronické přístroje, jelikož existují myšlenky, které mechanizují i tištěnou knihu, a tak i tištěnou literaturu, za účelem zviditelnění spojovací linie mezi literaturou a videohrami, a tedy obhájení literárního přístupu k novému médiu. Takový pohled reprezentuje Souvik Mukherjee v knize *Video Games and Storytelling* (2015).

Elektronická literatura postrádá fyzikální hmotnost, a tedy i určitou míru stability v přímém kontaktu s časem i čtenářem. Hmotným prvkem v komunikaci se stává text, který poskytuje a ve většině případů disponuje i jinými funkcemi než funkcí text zprostředkovávací,<sup>3</sup> přičemž vztah k tomuto prostředníkovi absentuje niternost vztahu, který si může čtenář vybudovat v bezprostředním kontaktu s knihou – počítač je všeobecně více funkčním artefaktem, kniha artefaktem více estetickým.

Digitální platformy svou jak už historickou, tak i aktuální roztříštěností staví autora před nutnost volby konkrétního stroje, na němž bude možné text recipovat,<sup>4</sup> formátu,<sup>5</sup> ale i nosiče, na kterém bude jeho dílo publikováno. Od těchto více či méně komplikovaných voleb je tištěné médium osvobozeno, přičemž právě výběr nosiče a na něm závislého stroje může výrazně determinovat životnost díla samotného (problém v tradiční tištěné literatuře prakticky neexistující). Analogové zařízení typu VHS, disketa, CD-ROM, flash disk či publikování na internetu – jen tento výčet možných nosičů nelze přehrát na jednom stroji, a tedy pro přehrání každého z nich je potřebné jiné zařízení. Tato volba podléhá dobovému kontextu, preferencím (ať už publika, nebo autora), ale i třeba geografii – cenová dostupnost produktů společnosti Apple je ve Spojených státech amerických mnohem vyšší nežli ve státech evropských.<sup>6</sup> Dále různé nosiče poskytují jiné možnosti realizace díla a manipulace s ním. Autor volbou nosiče determinuje dokonce funkčnost díla jako takového. Mnohé interaktivní fikce jsou pro nejaktuálnější verze prohlížečů nedostupné, jelikož společnost Adobe k 31. prosinci roku 2020 ukončila podporu doplňkové aplikace pro internetové prohlížeče *Adobe Flash Player*, s jehož pomocí byla mnohá interaktivní fikce spouštěna.

---

<sup>3</sup> Za přístroje disponující pouze touto funkcí lze považovat snad jen starší verze elektronických čteček, avšak s možností novějších modelů připojit se na internet se funkční potenciál i těchto zařízení rozšiřuje mimo ryze funkční rámec text zprostředkovávajícího přístroje.

<sup>4</sup> Volba publikování čistě pro MacOS či Windows do určité míry determinuje možný rámec recipientů.

<sup>5</sup> .pdf, .epub, .mobi

<sup>6</sup> Ceny v různých zemích lze porovnat na stránkách [themacindex.com](http://themacindex.com), nejsou však zcela vypovídající. Z porovnání cen zjistíme, že iPhone 11 64GB vychází na US\$ 499 v USA, v České republice pak na US\$ 530, rozdíl v částkách se smaže započtením daně k americké ceně. Avšak při porovnání průměrné mzdy, která se v průměru v České republice pohybuje na polovičních hodnotách oproti té ve Spojených státech, cenová dostupnost zařízení se vyjeví výrazně odlišná. Pokud by toto však jako argument o vlivu geografie na nosič neobstálo, je možné přihlídnout k ceně identického produktu například v Peru US\$ 1,132 ([themacindex.com](http://themacindex.com)).

Rozsáhlost problému tohoto konkrétního rozhodnutí lze velice dobře ilustrovat na projektu *Electronic Literature Collection* americko-britské organizace *Electronic Literature Organization*, který má za cíl sběr a posléze sborníkové vydávání (online, ale i v tisku<sup>7</sup>) významných děl elektronické literatury. Součástí online sborníku, vzhledem k vydávání před rokem 2020, jsou i díla závislá na výše zmíněném doplňku, a jsou tedy ve chvíli, kdy vzniká text této disertace, nespustitelná. Například při pokusu o spuštění *Urbanalities* (2005) autorské dvojice Chrise Josepha a Márii Colino (vydáno pod pseudonymy Babel a Escha), se objeví poznámka „*Laboratoř elektronické literatury nemohla v únoru 2021 zachovat toto na Flashi založené dílo. Dodatečně jej plánujeme uchovat v programu Conifer*“<sup>ii</sup> (collection.eliterature.org). Informaci však neuvádí u všech děl takto znefunkčňených, např.: Phillipe Bootz and Marcel Frémot: *The Set of U* (2004). To ilustruje, že rozhodnutí o zrušení podpory doplňku mělo pro archivování elektronické literatury dalekosáhlé dopady, s nimiž se ani organizace zabývající se právě archivní činností nedokázala vyrovnat i několik let poté.

I do díla přímo publikovaného na internetu může zasáhnout nestálost a proměnlivost sítě. Zahraniční síťová díla, jež propojovala svůj imaginární svět<sup>8</sup> a text se stránkami z primárního světa, jsou dnes již nekompletními právě kvůli neustále se proměňujícímu webovému prostředí, v němž mnohé stránky zanikly, a tím je čtenáři zabráněno v přečtení textu v původním znění a v jeho zamýšlené celistvosti. Tuto nestálost softwaru a internetového prostředí ve svých dílech problematizují Susanne Berkenheger: *The Bubble Bath* (2005) či Deena Larsen: *Disappearing Rain* (2000).

---

<sup>7</sup> Na stránkách organizace se uvádí, že první dva díly (2006 a 2011) již byly fyzicky vydány, třetí díl (ELC3 2016) na vydání k datu 7. 6. 2022 stále čeká.

<sup>8</sup> „*Veškeré okolí a místa, která fiktivní postava zažívá (nebo která by mohla zažívat) a která dohromady tvoří ucelený pocit z prostoru, který je ontologicky odlišný od skutečného materiálního a takzvaného ‚reálného‘ světa. Jelikož ‚svět‘ v tomto smyslu odkazuje na zkušenostní oblast, může být imaginární svět stejně velký jako vesmír nebo tak malý jako izolované město, v němž postava žije*“ (Wolf 2012).  
„*All the surroundings and places experienced by a fictional character (or which could be experienced by one) that together constitute a unified sense of place which is ontologically different from the actual, material, and so-called “real” world. As “world” in this sense refers to an experiential realm, an imaginary world could be as large as a universe, or as small as an isolated town in which a character resides*“ (Wolf 2012).

## 1.2 Elektronická literatura

Elektronická literatura<sup>9</sup> je jedním ze stěžejních pojmů předkládané práce a je tedy nutné jej řádně definovat a popsat. Ačkoli se práce explicitně zabývá jen určitými programově interaktivními formami daného média, kterým chybí rozsáhlejší reflexe, ale především realizace v českém kulturním prostředí, je nutné alespoň rámcově představit pole možného. Poskytuji určité teoretické zakotvení a charakterizaci elektronické literatury jako celku a až posléze okruh recipovaných děl zúžím dle určitých kritérií.

V dílech Marie-Laure Ryan *Narativ jako virtuální realita* (2015) a Jannet Murray *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (1997) je definováno sedm atributů, zjevně doložitelných a distinktivních vlastností elektronické literatury.

1. *Mobilita textu*: přítomnost a nutnost obrazovky otevírá možnosti skrze kliknutí získávat nové informace na jednom místě. Knihy novou informací, tedy i mimotextovou, takto snadno neposkytnou – musí se pro ni „fyzicky dojít“ otáčením stránek, případně vyhledáváním v rejstřících apod., a tedy i kdyby v textu informace byla obsažena, musí čtenář minimálně listovat. Navíc tištěná kniha nemůže poskytnout informaci neobsaženou v textu samotném. Jednoduchostí a rychlostí přechodů mezi informacemi zobrazovanými na obrazovce, elektronická média a literatura nabízejí vhodnější prostor pro pouhé zkoumání (tzv. *browsing*), jak pomocí metafory upozorňuje Marie-Laure Ryan: „*Čtení hypertextu se velice často konceptualizuje jako plavba, ale je to proto, že pohyb náleží textu, a proto je čtenář elektronické sítě mnohem více nakloněn jeho prozkoumávání*“ (Ryan 2015, s. 254).
2. *Způsobilost ke kaleidoskopičnosti*: u tohoto popisu je třeba se obrátit k textu Jannet Murray, v němž je termín přiblížen jako schopnost počítače „*vytvářet ze stejných elementů větší množství vzorů*“<sup>iiii</sup> (Murray 1997, s. 282). Tyto vzorce následně tvoří mozaikovitou (síťovou) strukturu. Marie-Laure Ryan dále uvádí úkol spisovatelů elektronických knih: úkolem „*je vytvořit protokol, který zajistí příjemné a smysluplné permutace základního obsahu*“ (Ryan 2015, s. 254).

---

<sup>9</sup> V kontextech mediálních, literárních, estetických studií, games studies a dalších odborných publikací se lze setkat s významově identickými či podobnými termíny: cyberliterature (kyberliteratura), born-digital literatura (Tomáš Franta), net-literature (síťová literatura; George Landow), digitální literatura (Pavla Hartmanová).

Obě autorky se snaží upozornit na nutnou funkčnost struktury, přehlednost, uživatelskou přístupnost, která se mnohdy stává problematickým elementem elektronické literatury, a to především z důvodů těsného propojení s platformou, na níž je dílo publikováno.

Tato těsná vazba vede k rychlému stárnutí jednotlivých publikačních prostor, a tedy mnohdy i k zániku díla samotného. Jako příklad lze uvést dílo Petra Stančíka z roku 1999 *HyperHomer*, publikované na internetu (platforma s dynamickým vývojem, přičemž technologické proměny ve fungování způsobují nefunkčnost děl). Je dnes dohledatelné v archivu samotného autora (Piorecký 2016, s. 81) či v depozitu AV ČR, a to pouze na CD-ROMu. Dílo původně zamýšlené jako živé je zakonzervováno na dnes již téměř nekompatibilním nosiči,<sup>10</sup> odstřiženo od světa – vše z důvodů technologického pokroku posledních dvou dekad. Navíc je dílo odsouzeno k záhubě, pokud nebude neustále pod kontrolou – životnost dat na tomto nosiči se uvádí mezi 3–20 lety v závislosti na výrobním materiálu a způsobu archivace.

Technologická zastaralost je jedna z možností ztráty funkčnosti. Dalším problémem, na který Ryan okrajově upozorňuje, je uživatelské rozhraní a jeho fungování. Dnešní uživatel by bez návodu či předporozumění nebyl schopen spustit nejjednodušší program na starých originálních platformách, jako jsou Atari, MS-DOS, IBM PC DOS a další.<sup>11</sup> Výše zmíněné jsou však překážky na technologické rovině, nikoli na tvůrčí stránce elektronické literatury.

---

<sup>10</sup> Ačkoli technologie (optická mechanika) na přečtení CD-ROMu je stále poměrně běžnou záležitostí u stolních počítačů, v případě notebooků se jedná o překonaný a velice málo používaný prvek. K datu 29. 9. 2021 se při vyhledávání nového notebooku s optickou mechanikou objeví na stánkách největších elektronických prodejců 4 (Alza.cz), 10 (Datart.cz), 7 (Mall.cz) přístrojů. Elektroworld.cz dokonce ani tuto položku nenabízí k filtraci vyhledávání. Je tedy patrné, že uživatelský standard se posunul a optická mechanika není potřebnou součástí pro užívání počítače, přenášení a přehrávání informací. Z toho lze odvodit, že jen velmi malé procento recepce elektronických děl se uskutečňuje za pomoci CD nosičů.

<sup>11</sup> Tento fakt dokládá výstava *RETROGAMING* (uskutečněná v Českých Budějovicích od 3. 9.–28. 11. 2021), nabízející bezprostřední kontakt se starými, výše uvedenými platformami. Každý z vystavených strojů zde byl vybaven jednostránkovým manuálem popisujícím krok po kroku spuštění stroje, dále programu (videohry) a jeho následné ovládání.



Přední informací tohoto bodu je kaleidoskopická schopnost média, tedy schopnost z jednotlivých útržků textu (obrazovek) vystavět konzistentní text, který bude dávat recipientovi smysl. A právě vytváření spojů mezi jednotlivými částmi je mnohdy problematické a klade na autora značné požadavky na konceptuální promyšlenost díla.

Pro ilustraci lze již na tomto místě předestřít konkrétní problém: V případě díla Michaela Joyce *Afternoon: a Story* (1987) jsou odkazy (linky) mezi jednotlivými textovými celky čtenáři neviditelné,<sup>12</sup> a proto je recipient nucen postupovat metodou slepého následování náhodného výběru. Nejedná se o chybu v díle, ale o záměr autora, který však jde zcela proti uživatelské přívětivosti. To je navíc umocněno tím, že autor určité spoje ukrývá pod jednotlivá, nijak nezvýrazněná slova či podmiňuje možnost objevení spoje předchozím čtením, odhalením jiných textových jednotek.

S obdobným problémem se potýkají interaktivní fikce založené na přímém zadávání příkazů. Většina uživatelů však tento problém řeší pomocí příkazu *help*, který vygeneruje seznam relevantní slovní zásoby příkazového jazyka. Problematika je blíže rozebrána v podkapitole 1.7.3 Interaktivní fikce.

3. *Algoritmická a procedurální povaha: „Elektronický text je produktem dvouúrovňového sémiotického systému, v němž samy znaky svítící na obrazovce jsou výstupem počítačového programu. [...] elektronické texty (se) chovají jako filmy skrývající kamery, vytvářející iluzi reality bez technologie, a skrývání počítačového kódu vytváří iluzi textu přímo napsaného na obrazovce“* (Ryan 2015, s. 254–255). Autor elektronického díla již nepíše jen text samotný – oproti spisovatelům klasických tištěných knih, kteří uvažují o struktuře textu, kapitolách apod., navíc musí při psaní myslet na pravidla, kdy, jak a za jakých okolností bude určitý text k dispozici čili zobrazen na obrazovce. „*Procedurální autorství znamená, že píšeme jak pravidla, podle kterých se text objevuje, tak text sám*“<sup>iv</sup> (Murray 1997, s. 152).

---

<sup>12</sup> Při detailnějším prohledání funkcí programu *Storyspace* (Eastgate Systems 1987) lze všechny možné odkazy dohledat a zmapovat.

Již v roce 1998 John Allen Paulos, americký profesor matematiky, upozorňuje na neobvyklou intelektuální, ale i technickou náročnost tvorby elektronických textů a z ní vyplývající nedostatek schopných spisovatelů interaktivních fikcí, což se zásadním způsobem projeví v českém literárním prostoru – elektronická literatura je u nás žánr značně opomenutý akademickou obcí. Ona náročnost spočívá v tom, že do vzniku v programů, jako je *Storyspace* (Eastgate Systems 1987), případně nástupu WEBu 2.0,<sup>13</sup> byl potenciální autor elektronického textu nucen psát nejen text samotný, ale zároveň i kód, díky němuž bude text fungovat. Znalost IT technologií a určitá erudice v oboru programování byly nutnou podmínkou, které vymizela až s nástupem nových zjednodušujících nástrojů a programů, v nichž kód zůstává mnohdy skryt za uživatelsky příjemnějším prostředím, aniž by si toho musel být nutně autor vědom.

4. *Hypermediálnost*: jedná se o schopnost daného média využít všechny dostupné mediální zkušenosti (zkušenosti s filmem, obrazem, hudbou, literaturou atd.) ve svůj prospěch a zintenzivnit účinek – vhodné využití zvuku, obrazu, ale i videa pro dokreslení procesu recepce. Tento výčet, v duchu předkládané práce, je třeba doplnit i o herní a videoherní elementy, jež Marie-Laure Ryan ve své knize opomíná. Všechny tyto elementy spolu mohou vstupovat v rámci elektronické literatury do identických vztahů, v jakých interagují a koexistují na internetu.
5. *Přerušovaná struktura*: jedním z hlavních příslibů elektronické literatury bylo právě narušení linearitu toku textu, nová nelineární zkušenost s textem v procesu četby. Nelineární struktura by dovoľovala vstoupit do souboru textů odkudkoli a kdekoli je opět opustit, čímž by byl čtenář oproštěn od začátku a konce, sám by si vstup a výstup vybral, aniž by tím však významově uzavřel text jako takový. Tištěná kniha se v porovnání s tímto elektronickým systémem zdá být významově mnohem ohraničenější, a tedy i tento význam textu lze v porovnání s elektronickou literaturou lépe kontrolovat a utvářet.

---

<sup>13</sup> Dnes se nejedná pouze o publicistické či marketingové, ale i obecně teoretiky užívané označení nové etapy fungování webové sítě, která zpřístupnila tvorbu i technicky nepřilíš zdatným tvůrcům – webová tvorba již není exkluzivně určená pouze programátorům. Výsledek Karel Piorecký shrnuje slovy: „*Web 2.0 radiálním způsobem zdemokratizoval autorství, což se nemohlo neprojevit na podobách, které nabývala literatura na internetu*“ (Piorecký 2012, s. 840).

George Landow v počátcích svého výzkumu prezentovaných v knize *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology* (1992), ale i prvních realizacích elektronické literatury právě tento aspekt vyzdvihuje jako další předvídaný krok literárního vývoje. Absenci začátku a konce, síťový charakter a další z výše zmíněných aspektů spatřuje jako požadavky na literaturu již v díle Rolanda Barthesa *S/Z* (1975), ale i v teoretickém myšlení Jacquesa Derridy a dalších strukturálních a poststrukturálních teoretiků 20. století.

6. *Animace a dynamické zobrazení*: modernisté objevují vztah inkoustu k papíru a ze slov vytváří obrazy, film obrazy rozpojuje a elektronická média se chopí slova samotného a to rozpojují. Efekty jako blýskání, zvětšování, zmenšování slov, změny barev, účelově a programově rozvíjejí elektroničtí básníci (Jim Rosenberg, Eduardo Kac a další). Interaktivní fikce navíc „svěří“ textu novou funkci, a to funkci explicitně manipulační. Přímým zadáváním textových příkazů, které jsou, při správném zadání, zobrazeny na obrazovce přímo, dále převedeny do kódu, který je přečten programem, se posléze vygeneruje příslušný nově zobrazený text. Takový text může být autorským, ale i náhodně generovaným samotným programem na základě přednastaveného algoritmu.
7. *Využití časovosti*: na přečtení knihy se předpokládá čas neomezený. Knihovny toto schéma narušují výpůjční dobou. Omezení časem však nelze konstitutivně brát jako prvek tištěné literatury. Elektronická literatura s ním však pracovat může a pracuje. Časovost předá i do dalšího média, videoher, kde se stane mnohdy herně důležitým prvkem. V elektronických médiích existují reálné možnosti toho, že recipient nezíská příležitost objevit určitý soubor dat (textů) na základě pozdního příchodu ke vstupnímu místu, nebo se například doslova ocitne ve špatný čas na nesprávném místě.

### 1.2.1 Periodizace elektronické literatury

Uvažuje-li se o periodizaci, ustálila se představa tří produkčně rozdílných období, přičemž nelze určit jasné oddělovací hranice. Chris Funkhouser ve své knize *Prehistoric Digital Poetry* (2007) uvažuje o jakési prehistorické fázi elektronické literatury, a to mezi lety 1959–1995. Toto prehistorické období je završeno lety 1980–1995, v nichž se do centra pozornosti dostává Eastgate Systems a autoři tvořící hypertextové romány v program *Storyspace* (Eastgate Systems 1987).

Další produkční období, od roku 1995 po rok 2015, *teach.eliteratur.org* (stránka sloužící jako pomocník pro výuku elektronické literatury na školách) definuje s přihlédnutím k textu Scotta Rettberga *Electronic Literature* (2017) jako periodu, v níž „*dominují síťová díla zobrazující se na tabletech a počítačových obrazovkách*“<sup>14</sup> (*teach.eliteratur.org*). Sběrem děl autorů *druhé generace* elektronické literatury se zabývá třídílný projekt *Electronic Literature Collection* (2006, 2011, 2016). Ve výčtu žánrů druhé generace lze dohledat elektronickou poezii, webové hypertextové romány, nejrůznější multimediální instalace, ale i interaktivní fikce a videa, virtuální reality, a dokonce i videohry. Druhá generace děl se vyznačuje markantní touhou po novosti, spojenou se složitostí hraničící až s nepřístupností novým čtenářům, neboť to, co je třetí generaci vlastní, tedy určitý vzdělaný uživatel elektronického zařízení,<sup>14</sup> je pro první dvě generace nemyslitelné. Elektronická literatura ve svých počátcích navíc mnohdy neposkytuje návod na užívání. Jeho absence spolu s absencí mnohaletého uživatelského výcviku nejen v recepci (čtenářský aspekt), ale především v samotné manipulaci s programy/díly (uživatelský aspekt) dělá z děl prvních dvou generací pro běžného čtenáře vychovaného na tištěném médiu do určité míry těžko dostupné intelektuální hříčky.

Jako poslední periodu uvádí výše zmíněný web tzv. *třetí generaci* (*teach.eliteratur.org*), v níž je počítačová obrazovka nahrazena obrazovkou mobilních telefonů. Tato generace klade velký důraz na programování (Javascript), programy typu *Inklewriter* (Inkle Studios 2011), editory videí a aplikace typu *Facebook*, *Twitter*, přičemž většina je snadno dostupná, uživatelsky příjemná, a pokud se nejedná o freeware či opensource, cena je v porovnání s předešlými generacemi marginální. Tyto predispozice vedou k exponenciálnímu nárůstu uživatelů a tím pádem i tvůrců a recipientů. Třetí generace se již neprojevuje přemrštěnou snahou o originalitu a náročnost, ale uchyluje se k transformacím.<sup>15</sup> Již nemusí řešit formu, programování, kódy apod., již není nucena

---

<sup>14</sup> Zde je nutné vnímat rozdíl mezi čtenářem a uživatelem, jelikož druhá generace se soustředí právě na uživatelské výzvy, které s sebou nové technologie přinášejí. V tomto kontextu čtenářská zkušenost podléhá erudici uživatelské.

<sup>15</sup> Leonardo Flores ve své přednášce na University of Bergen z roku 2018 označuje tyto alternace jako tzv. *remixing*. Za příklad uvádí remix elektronické přírodní poezie Nicka Montforta *Taroko Gorge* (2009), alternace díla Scotta Rettberga *Tokyo Garage* (2009), který vzal původní kód Nicka Montforta a pouze změnil databázi možných zobrazovaných slov. Jasná absence novosti, zároveň vyjádření na stejném vnitřním, technickém fungování něčeho nového. Pro přiblížení lze užít analogii: Nick Montforta vynalezl svou formu sonetu a naplnil ji vlastními slovy a významy, Scott Rettberg si vypůjčil formu, ale naplnil ji

vše vytvářet od elementárních částic kódu až po výsledné dílo. Má k dispozici zjednodušující nástroje, které se o tuto ryze technickou stránku tvorby postarají.

Z rozsáhlé škály žánrů je v práci vybráno jen několik málo zástupců, jejichž dominantním rysem je interaktivita – cílené zapojení a zaktivnění čtenáře, který se spolupodílí na vytváření výsledného narativu –, která je v práci považována za další z vyhledávaných aspektů. Toto omezení vylučuje mnoho zajímavých děl elektronické literatury, které pracují na základě jiných principů, jiných mechanik a s jiným apelem – generování textu (*Loveletters* [1952], *ELIZE*, chatboti), básní (Nick Montfort *Taroko Gorge* [2009]), obsahu (twitter bots – *Pentametron*),<sup>16</sup> prezentující zcela nový styl vyprávění, např.: skrze prezentaci vyhledávaných dat na mobilu či užívaných aplikací: Alan Bigelow *How to Rob a Bank* (2016), ale i instalací, videí, elektronických knih vázaných na určitou lokalitu apod. Jedná se tedy o rozsáhlé omezení, čímž nelze práci považovat za mapující celé spektrum elektronické literatury, ale pouze úzké pole možného.

### 1.3 Hypertext

Za základní texty první vývojové etapy bádání o elektronické literatuře a hypertextu ve své práci považují knihy Geroge Landowa *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology* (1992) a Espena J. Aarsetha *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997).<sup>17</sup> Tito dva teoretici jsou stěžejními především proto, že spojují nově vznikající médium s literárním bádáním. Avšak prvním, kdo uvažuje o hypertextualitě jako budoucnosti psaného slova, je Theodor H. Nelson, který hypertext a jeho fungování detailně rozebírá ve svém textu *Computer Lib/Dream Machines* (1974). Tak jako je slovo robot spjato s Karlem Čapkem, první užití slova hypertext je přisuzováno právě Theodoru H. Nelsonovi, a to už v 60. letech 20. století, přičemž tiskem vydává své teoretické uvažování až v 70. letech, navíc vlastním nákladem. Nelze však přehlédnout, že již v těchto letech Nelson uvažuje o možnostech

---

vlastním vyjádřením. Obě zmíněná díla jsou součástí *Electronic Literature Colletion 2016* (dostupné z: [collection.eliterature.org](http://collection.eliterature.org), ke dni 29. 9. 2022 stále funkční).

<sup>16</sup> Interface je klasický uživatelský účet na Twitteru, přičemž program za ním stojící vyhledává na této platformě příspěvky odpovídající slabikovému rozložení pentametru, a poté, co nalezne dva spolu se rýmující, je publikuje na tomto účtu společně pod sebou, čímž vytváří nový obsah.

<sup>17</sup> Obdobně k těmto textům přistupují i Urszula Pawlicka ve své studii *Towards a History of Electronic Literature* (2014), Katherine N. Hayles v knize *Electronic Literature: New Horizons for the Literary* (2007) a další.

vlivu hypertextu na literaturu a jím způsobených potenciálních proměnách: „*Hypertextem*‘ myslím nesequenční psaní. Běžný proces psaní je sekvencním ze dvou důvodů. Prvním je ten, že psaní vychází z mluveného slova, které musí být sekvencní. Druhým důvodem je to, že je pohodlné číst knihy sekvencně.

*Ale struktura myšlení není sekvencní. Myšlenky samotné nejsou sekvencní. Spojí se jakkoliv. A když píšeme, vždy se snažíme spojit myšlenky dohromady nesekvencně*“<sup>vi</sup> (Nelson 1974, s. 44). Text samotný je však převážně charakteru technického, popisující fungování a nově se otevírající možnosti právě v oblasti nových médií, přičemž jejich literární aspekt zde není akcentován.

Na druhé straně George Landow patří mezi autory prvních hypertextových projektů i teoretických knih propojujících pojetí hypertextu z IT oborů s literárními obzory, předpoklady a teoretickým myšlením. Spolu se svými studenty vytvořil několik webových sítí, z nichž lze za příklad uvést dodnes fungující *The Victorian Web* (1988–90), na němž jsou uloženy zdigitalizované texty autorů viktoriánské literatury. Dále jsou zde publikovány texty čistě teoretické, snažící se dokreslit dobový diskurz a jednotlivá díla spolu propojit za pomoci hypertextových odkazů. A právě hypertextovost a hypertextualita se stávají základními pojmy pro teoretické smýšlení George Landowa ve výše uvedené knize i jejích dalších reedicích.

George Landow se snaží upozornit na spojitosti mezi literárními teoretiky, jako jsou Roland Barthes, Michel Foucault či Jaques Derrida, a jejich myšlenkami („ideální text“, „smrt autora“, „decentralizace textu“ apod.) s novými médii, a především s hypertextem. Hned v úvodu knihy *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology* (1992) poukazuje na myšlenku hypertextuality již v díle Rolanda Barthesa S/Z:

*„V tomto ideálním textu se nacházejí četné sítě [networks], jež si mezi sebou hrají, aniž jakákoli z nich může dominovat ostatním; takový text je galaxie signifikantů, nikoli struktura signifikantů; nemá žádný začátek, je reverzibilní; dostáváme se do něj různými vstupy a o žádném z nich nelze s jistotou prohlásit, že je to hlavní vstup [...]; tohoto absolutně plurálního textu se mohou zmocnit systémy vytvářející význam, avšak jejich počet nikdy není uzavřený, neboť jeho mírou je nekonečnost řeči“* (Barthes 2007, s. 13).

Aby možná paralela vystavená Georgem Landowem byla jasnější bez obsírného popisu jednotlivých hypertextových děl, lze pro ilustraci a přiblížení fungování přihlédnout

k u nás všeobecně známé encyklopedické internetové databázi *Wikipedie*,<sup>18</sup> která je ve svém fungování veskrze hypertextová (užívající hypertextové odkazy) a na níž George Landow při svém uvažování odkazuje, a to z toho důvodu, že identickým způsobem funguje i *The Victorian Web* (1988–90). Obě webové stránky se při komparaci popisu, ať už základního vizuálu, nebo jejich fungování, mohou přiblížit požadavkům na *ideální text* vzneseným Rolandem Barthesem v díle, jež se prvního vydání dočkalo roku 1973. Avšak nastíněné analogie jsou při detailnějším rozboru spíše náhodné a důraz na paralely literárního teoretika s elektronickou literaturou je více produktem nadšení z nového média a už méně založený na analytickém zkoumání jednotlivých děl.

Z propojení historického pozadí a současného vnímání pojmu hypertext vznikne kompilát významu termínu, který bude nadále používán. Pro úplnost uvádím i definici z oxfordského slovníku, která reprezentuje běžné, a tedy nutně zjednodušené chápání hypertextu: „*text uložený v počítačovém systému obsahující linky, které dovolují uživateli přecházet z jedné části textu nebo dokumentu do další*“<sup>vii</sup> (oxfordlearnersdictionaries.com).

Hypertext se skládá z textové složky (George Landow inspirovaný Rolandem Barthesem ji označuje jako tzv. *lexii*) a elektronického propojení (linků) mezi nimi. Tyto dvě složky lze rozšířit i o další: vizuální (obrázek, fotografie, mapa, diagram), zvukové nebo jiné formy elektronických dat. Hypertext je médiem přenášejícím informace, a to jak verbální, tak i neverbální.

*Lexii* definuje Roland Barthes v knize *S/Z* (1973) jako:

„*Vůdčí signifikant bude rozsekán na posloupnost krátkých soumezných fragmentů, které zde označíme jako lexie, neboť běží o jednotky četby. Je třeba říci, že toto rozdělení bude nanejvýš arbitrární; nebude implikovat žádnou metodologickou odpovědnost, protože se bude vztahovat na signifikant, zatímco navrhovaná analýza se váže výhradně na signifikát. Lexie bude někdy zahrnovat několik málo slov, někdy zase několik vět, podle toho, co nám bude vyhovovat: postačí, když bude nejlepším možným prostorem, v němž bude možno sledovat významy; její rozsah, určený empiricky, od oka, bude záviset na hustotě konotací, která je v tom kterém momentu textu proměnlivá: jednoduše chceme,*

---

<sup>18</sup> Za příklad jsem si vybral *Wikipedii*, protože je českému čtenáři bližší než zahraniční díla. V tomto případě na webovou stránku odkazují pouze pro ilustraci jejího fungování skrze hypertextové odkazy, nikoli jako na zdroj relevantních informací či jako dílo vytvořené jako umělecké či záměrně reflektující prezentované poznatky.

aby v každé lexii bylo možno vyčíslnit maximálně tři nebo čtyři významy“ (Barthes 2007, s. 26). Původní význam výrazu *lexie* vázající se k Barthesově interpretační metodě, a tedy přímo ke čtenáři, doznal užíváním v teoretických textech o elektronické literatuře změn, a je navíc neustále pozměňován migrací mezi disciplínami, na což ve své práci *Ex-foliations: Reading Machines and the Upgrade Path* (2008) upozorňuje Terry Harpold či Souvik Mukherjee v knize *Video Games and Storytelling* (2015). Významové posuny od základní premisy jsou však již natolik vžité, že se s termínem operuje zcela přirozeně.

V této práci je za lexii považován textový blok zobrazený v rámci díla na jedné obrazovce, ohraničený ať už přímo přepnutím obrazovky, a tedy zobrazením lexie nové, nebo graficky, užitím názvu dané lexie. Jedná se o pojem, jenž je vázán k hypertextovým románům i k interaktivním fikcím, přičemž způsoby, jakými čtenář mezi nimi přepíná, budou jedním z distinktivních prvků jednotlivých žánrů.

Hypertexty, a tedy i dále rozebírané hypertextové romány, k přechodům mezi jednotlivými textovými bloky užívají hypertextové odkazy, tzv. linky. V práci jsou užívány oba tyto termíny, a to ve shodném významu. V dnešním slovníku je termín využíván především v prostředí internetu jako spojení mezi dvěma jednotkami. Linky v tomto prostředí propojují nejen lexie, ale i celé dokumenty, texty, a především webové stránky. Pro účely práce je třeba význam rozšířit vyjmutím z definice právě internetové prostředí, vzhledem k historickému charakteru vybraných textů. Link, či hypertextový odkaz je výhradně užíván ve spojení s elektronickými médii, nikoli s knihami papírovými, ačkoli i ony určitým způsobem s odkazováním pracují (jednou z možných forem jsou poznámky pod čarou – více se formám odkazování v tištěných médiích věnuji v podkapitole 1.7.1 věnující se tištěným interaktivním knihám).



Elektronická literatura umožňuje několik různých forem odkazování,<sup>19</sup> které shrnuje ve svých knihách George Landow (1997, s. 11–17):

- 1) *Z lexie na lexii jednostranně*: jedná se o nejjednodušší formu odkazování, která vyžaduje nejméně plánování ze strany autora. Přímou vazbou mezi první a druhou lexii je jasný vztah mezi nimi, a čtenáři je tedy význam propojení poskytnut okamžitě. Problém je však v tom, že tento model je právě jednostranný. Pokud čtenář zvolí odkaz *jdi vlevo*, ví, proč se dostal tam, kam se dostal, ale předtím, než na odkaz klikne a tento příkaz program vyhodnotí, čtenář neví, co se za ním skrývá. U delších textů takovéto propojení může vést ke zmatení recipienta a jeho dezorientaci v textu.
- 2) *Z lexie na lexii oboustranně*: propojení je identické jako u výše zmíněného, jen je čtenáři umožněna možnost se vrátit. Lexie jsou vzájemně provázané a umožňují neomezený pohyb mezi nimi oběma směry. Čtenář může dohledat svou cestu textem, každý svůj krok, což vede ke snadnější a efektivnější orientaci v textu.
- 3) *Z vlákna (ze slova či fráze) na lexii*: příkladem můžou být definice neznámých pojmů, které se nabídnou po rozkliknutí daného slova/fráze. Pokud link odkazuje na zcela novou obrazovku neznámý pojem vysvětlující, může tento způsob odkazování vést k dezorientaci čtenáře v textu. Například *Wikipedie* tento potenciální problém řeší poskytnutím menšího vyskakovací podokna s několika úvodními řádky z lexie, která se uživateli zobrazí po kliknutí na odkaz. Čtenář má možnost náhledu předtím, než se rozhodne původní lexii opustit.
- 4) *Z vlákna na vlákno*: George Landow toto považuje za nejjasnější způsob odkazování, který však vyžaduje velkou míru plánování, pokud má být úspěšným. V takovémto případě link neodkazuje na celou lexii, ale pouze na její určitou, a především jasně ohraničenou část, která se přesně váže k vybranému prvotnímu vláknu.
- 5) *Zmnožení (One-to-Many)*: forma odkazování, která vytváří rozvětvené sítě vztahů mezi vlákny a lexii, aktivizující čtenáře a umožňující mu možnosti volby. K efektivnímu využití je však třeba nabídnout určité menu variant, z nichž si čtenář může vybrat. „Úplné hypertextuální čtení závisí, jak se domnívám, na zmnožení možností a čtenářských volbách vytvořených nejen na základě více odkazů k jedné

---

<sup>19</sup> V porovnání s Espenem Aarsethem a odkazováním v rámci ergodické literatury je zmnožení možných způsobů odkazování evidentní – Aarseth uvádí 3 (1997, s. 63–64), Landow 7 možných způsobů, přičemž každý z nich však sleduje zcela jiné aspekty – Aarseth se soustředí na stránku recipienta (viditelnost, zřejmost odkazu na dané lexii), Landow popisuje vnitřní fungování.

lexii. Úplný hypertextový systém (nebo dokument) proto využívá důležitou formu odkazování one-to-many, která dovoluje čtenáři získávat různé informace z jedné a té samé stránky<sup>viii</sup> (Landow 1997, s. 13).

- 6) *Zhuštění (Many-to-One)*: v tomto případě existuje jeden cílový odkaz, kam vede několik cest.
- 7) *Komplexní odkazování*: kombinace všech předchozích, spolu s jasným vyznačením, jaký link kam vede (Landow 1997, s. 12–16).

V literatuře lze narazit i na další rozdělení, které zohledňuje i George Landow: *Compute links* proti *Soft linking* (Landow 1997, s. 17–20), přičemž v prvním případě se jedná o linky viditelné (barevně zvýrazněné), či nikoli, ale jsou vždy dostupné po kliknutí. *Soft linking* je náročnější jak na tvorbu, tak na recepci, jelikož lexie se v takovémto případě objeví pouze tehdy, pokud o ni čtenář požádá – zadá textový příkaz pro vyhledání. Za příklad můžou sloužit online slovníky, v nichž pokud neznám hledané slovo, link se nezobrazí, v podstatě pro mě jako uživatele databáze „neexistuje“. Online slovníky jsou svým způsobem sofistikovaným a uzavřeným hypertextovým vesmírem.<sup>20</sup>

#### 1.4 Síť – Network

Network či síť je dalším pojmem, jehož význam je nutné zpřesnit z obecného povědomí o termínu o konkrétní aspekty, a to především vzhledem k dnes pevnému sejetí s internetem a kyberprostorem. Síť je nutné vnímat i jako soubor vztahů mezi minimálně dvěma textovými jednotkami (lexiemi) spolu s cestami, které je vzájemně propojují pomocí odkazů. Tuto variantu sítě lze vytvořit i v tištěných textech pomocí klasických forem odkazování. Za síť lze považovat i jakýkoli shluk vzájemně propojených lexíí, vytvořených i více autory, dále klasický elektronický systém zahrnující propojení několika počítačů (kabelem, či bezdrátově – např. Local Area Networks [LAN]), ale i propojení pomocí webových sítí). Ilustrativní grafické znázornění fungování takové hypertextové sítě, které lze usouvztažnit na síť obecně, nabízí ve své práci již Theodor H. Nelson. Schéma, navzdory uplynulým dekádam, stále jasně demonstruje fungování a vztahy hypertextových sítí, přičemž toto schéma lze označit za plně funkční i dnes – obdélníky značící lexie, šipky cesty mezi nimi, a to včetně směru, kterým je možné textem procházet, a začátek šipky jako odkaz, kterým se daný přechod spustí.

---

<sup>20</sup> Espen Aarseth toto rozlišení popisuje jako otázku dostupnosti ergodického textu (Aarseth 1997, s. 63).

V práci tedy používám slovo síť v širokém slova smyslu, ať už se jedná o síť odkazů v tištěné literatuře, síť vztahů v uzavřených dílech elektronické literatury, nebo největší světovou síť – internet.

### 1.5 Ergodická literatura

Wolfgang Iser tvrdí, že každý text, se kterým čtenář zachází, má možnost vytvářet významy (Iser 1978, s. 12). Elektronická literatura a videohry však před čtenáře staví novou výzvu v podobě interaktivity, která zacházení s textem/videohrou obohatí o proces manipulace s dílem tím, že čtenář musí naplnit tzv. *extranoematickou funkci*<sup>21</sup> (Aarseth 1997, s. 1). Tato funkce se stává jedním z konstitutivních prvků tzv. *ergodické literatury*.<sup>22</sup> Tímto pojmem Espen Aarseth ve své knize *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997) označuje literaturu interaktivní (elektronickou), ale současně i videohry. Extranoematická funkce textu se projevuje čtenářskou/uživatelskou<sup>23</sup> možností ovlivnit proud textu (sémiotickou sekvenci), tedy dílo čtenáři umožňuje podílet se na tom, co bude recipovat.

Ergodická literatura je tedy literaturou, v níž „*musí být ze strany čtenáře vyvinuto netriviální úsilí k dokončení textu*“<sup>ix</sup> (Aarseth 1997, s. 1). Výše zmíněný pohled Wolfganga Isera na text nebyl nahodilým, jelikož, jak sám Espen Aarseth ve své knize upozorňuje, právě ten se stal jedním z argumentů proti nutnosti vymezovat ergodickou literaturu. Aarseth však poznamenává, že tyto argumenty (shrnuté níže) pocházejí z řad publika, které není seznámeno s ergodickými díly. „(1) *Všechna literatura je do jisté míry neurčitá, nelineární a jiná při každém čtení, (2) čtenář musí volit, v jakém pořadí dá význam danému textu, a konečně (3) text nemůže být skutečně nelineárním, protože čtenář může v daný čas číst pouze jednu sekvenci*“<sup>x</sup> (ibid., s. 2). Studium klasické literatury pracuje s velkými metaforami: literární hra, imaginární světy, ztracení se v textu (imerze), hraní si s textem, následování pravidel a další.

---

<sup>21</sup> „*The performance of their reader takes place all in his head, while the user of cybertext also performs in an extranoematic sense*“ (Aarseth 1997, s. 1).

<sup>22</sup> Espen Aarseth užívá jako synonymum i slovo kybertext.

<sup>23</sup> Espen Aarseth ve své knize při popisu dané funkce používá obě označení pro recipienta (*user* i *reader*), a to navzdory tomu, že se k označení recipienta ergodického textu za čtenáře v textu vyjadřuje negativně, ačkoli sám s oběma termíny operuje arbitrárně, bez jasného rozdělení, kterého by se držel. Abych se tomuto problému sám vyhnul a udržel konzistenci vlastního textu, dále odkazuji k těmto dvěma jasně neidentifikovaným entitám v díle Espena Aarsetha pouze jako ke čtenáři.

Tyto metafory se však v rámci ergodické literatury stávají skutečnými, a právě vzniklý rozpor v užívání vedl k uvedeným protiargumentům, které se při kontaktu s konkrétním dílem musí nutně vyvrátit jako pro tento druh literatury nerelevantní, nebo při nejmenším nemetaforické.<sup>24</sup>

Ergodicita je pojmem vycházejícím z Aarsethova odmítání pojmu interaktivita jako pojmu nepřesného pro popis ergodické literatury, nadužívaného, špatně definovaného a „*nekriticky přijatého akademiky*“ (ibid., s. 48). Asi nejilustrativnější příklad averze vůči interaktivitě jako pojmu dokládá pasáž, v níž se Espen Aarseth zaměřuje na ustálení pojmu interaktivní fikce, přičemž k tomuto žánru se vyjadřuje slovy: „*Jakmile se stroj stane interaktivním, potřeba interakce člověka s člověkem, ba dokonce až lidská akce jako taková, je viděna jako snižená, nebo neexistující, jak tomu bývá v interaktivní pedagogice. Prohlásíme-li systém za interaktivní, opatříme jej magickou silou*“<sup>xi</sup> (Aarseth 1997, s. 48). Interaktivitu navíc spatřuje nikoli jako kvalitu či vlastnost média (ať už se jedná o IF, hypertextový román, nebo videohru), ale jako popis vztahu čtenáře a média, tedy něco odehrávající se mimo médium samotné. Pro ilustraci odlišností v přístupu k objektu, v tomto případě označovanému jako ergodická literatura, lze uvést 7 konstitutivních prvků ergodického textu (spolu s podkategoriemi), které se v mnohém propojují s výše představeným popisem fungování literatury elektronické, který nabízejí Marie-Laure Ryan a Janett Murray.

Vzhledem k autorově snaze vytvořit přesný a jasně definovaný pojmový aparát, začíná Espen Aarseth charakteristikou textu obecně, který vnímá jako „*jakýkoli objekt, jehož primární funkcí je zprostředkovávat verbální informace*“<sup>xii</sup> (Aarseth 1997, s. 62), přičemž dále upozorňuje na duální charakter ergodického textu. Text v takovém případě nelze zaměnit s předávanou informací a má tedy právě dvě úrovně: 1) řetězce informací zobrazené čtenáři, ty nazve *skripty*; 2) a řetězce existující v textu, které se nemusí nutně zobrazit čtenáři, a nazve je *textony*. Mechanismus zobrazování skriptů, výběr (myšleno

---

<sup>24</sup> O vznesených protiargumentech netvrdím ani já, ani Espen Aarseth, že jsou nepravdivé, avšak jedná se o argumenty přenesené z jednoho druhu média na jiný, a to bez větší reflexe média druhého. Ve stínu těchto argumentů, velkých literárních metafor, které zněly z řad publika, se pak stává pochopitelnější nechvalně známá protiliterární věta tohoto autora: „*Literární teorie mají mocnou schopnost osvojovat si nové obory a zaplnit teoretická vakua, a v tomto procesu kolonizace, kde ‚panenské území‘ postrádá teoretickou obranu, mohou být důležité perspektivy a poznatky ztraceny nebo přinejmenším přehlédnuty*“ (Aarseth 1997, s. 18–19).

„*Theories of literature have a powerful ability to co-opt new fields and fill theoretical vacuums, and in such a process of colonization, where the ‚virgin territory‘ lacks theretical defense, important perspectives and insights might be los tor at least overlooked*“ (Aarseth 1997, s. 18–19).

generování, ať už naprogramované, či náhodné) z textonů je v knize označen za funkci *procházení* [traversal]. Je však dobré upozornit, že *skripty* nevnímá jako přejmenované *lexie* Rolanda Barthesa, u něhož se jedná o konkrétní textové úryvky či části: „*Namísto toho jsou skripty tím, co ‚ideální čtenář‘ čte, když striktně dodržuje lineární strukturu textového výstupu*“<sup>xiii</sup> (ibid.). S těmito predispozicemi lze popsat to, jak je v koncepci ergodické literatury vnímán text (Aarseth 1997, s. 62–65). Text je:

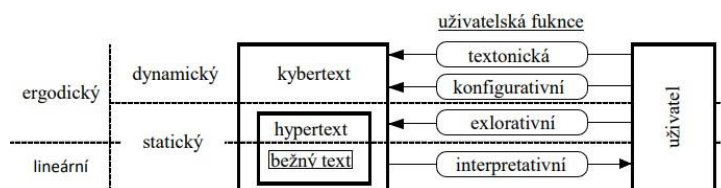
1. *Dynamický*: může mít proměnlivý počet skriptonů, zároveň pevný, či proměnlivý počet textonů. Za příklady uvádí *Afternoon: A Story* (1987), hypertextový román Michaela Joyce, který má fixní počet textonů i skriptonů, proti interaktivním fikcím, v nichž obecně je fixní počet textonů, ale počet skriptonů se mění. Espen Aarseth upozorňuje i na tzv. MUD (Multi User Dungeon), online videohry založené na textu, v nichž každý uživatel má možnost tvořit nové textové jednotky, čímž se stává nestabilním počet obou jednotek – textonů i skriptonů.
2. *Determinovaný*: vlastnost souvisí s principy procházení textem, tedy jakým způsobem jsou jednotlivé skripty propojeny: „*text je determinovaný, pokud jsou sousední skripty daného skriptonu vždy stejné, pokud tomu tak není, text je nedeterminovaný*“<sup>xiv</sup> (Aarseth 1997, s. 63). Pokud je tedy vygenerovaný (ať už po čtenářově kliknutí na hypertextový odkaz, zadání příkazu, či jiným způsobem zadání vstupních dat) text vždy stejný, takový text je považován za determinovaný, v opačném případě nikoli.
3. *Pomíjivý*: je determinován plynutím času a jeho vlivem na zobrazovaný text. Pokud generování textu podléhá plynutí času – s postupem času se objevují nové skripty –, je tento text považován za pomíjivý.
4. *Nahlížen pod určitou perspektivou*: ta může být buď osobní, pokud se čtenář stává postavou imaginárního světa, kterou ovládá a jež mu slouží jako fokalizační subjekt, či neosobní, jestliže tomu tak není.
5. *Rozlišitelný mírou dostupnosti*: všechny skripty mohou být přístupné čtenáři okamžitě (jako tomu bývá u slovníků, kodexů, encyklopedií), nebo jsou generovány pro čtenáře arbitrárně, ale s pevnými odkazy (princip hypertextových románů). Stojí za zmínku poměrně radikální tvrzení Espena Aarsetha předestírající jedno z velkých zklamání, které hypertextové romány přinesly svým recipientům: „*hypertexty bez volného textového vyhledávání jsou více, nikoli*

méně lineárnějšími, nežli kodexy“<sup>xv</sup> (ibid., s. 63). Espen Aarseth upozorňuje na nezanedbatelnou míru linearity, tedy na aspekt literatury tištěné, který měly, alespoň v představách George Landowa a Michaela Joyce, hypertextové romány překonat.

6. Opatřen různými způsoby odkazování: tím upozorňuje na možné uspořádání textu explicitními, podmíněnými nebo skrytými odkazy. Z této kategorie jsou explicitně vyloučeny generátory textů, které s tímto aspektem vůbec nepracují.
7. *Uživatelské funkce*: mimo interpretační, spojenou s každým textem, nabízí Espen Aarseth funkce *explorační* (čtenář je postaven před volbu, jakou cestou chce textem procházet), *konfigurativní* (čtenář má možnost se podílet na výběru skriptonů) a *textonická* (tou text disponuje pouze v případě, pokud nabízí čtenáři možnost přidávat textony).

Z nastíněných možností Espenu Aarsethovi vychází: „576 unikátních mediálních pozic (576 = 3 × 2 × 2 × 2 × 2 × 3 × 4)“ (Aarseth 1997, s. 64), myšleno na konkrétních principech fungujících možných různých inkarnací ergodické literatury.<sup>25</sup> Dílo je tak kombinací vždy právě jedné vlastnosti zvolené u každého ze sedmi uvedených parametrů. Ačkoli slovník Espena Aarsetha neuvádím, na jeho myšlenky prezentované v knize *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997), ale i na jeho pozdější texty, navazuji. Především navazuji na předpoklad, který navíc Espen Aarseth nikterak neobhájí ani nevysvětluje, že elektronickou literaturu a videohry lze recipovat společně – tedy že literatura má k videohrám v určitých aspektech blízko. Představu o tom, že literární teoretický aparát a poznatky mohou být produktivními i při popisu nejen elektronické literatury, ale i videoher, lze ilustrovat například v případě *perspektivy* jako vlastnosti ergodických textů. Tu, ačkoli ji autor konceptu explicitně takto nespojuje, je možné přiblížit pojmu fokalizace, který nenabízí pouze dvě pozice (osobní/neosobní), ale poskytne mnohem detailnější nástroj popisu, jenž navíc může u konkrétních děl posloužit

<sup>25</sup> Grafické znázornění klasifikace na základě vztahů uživatele a textu (Aaseth 1997, s. 64).



k hlubšímu pochopení jejich narativních aspektů. Myšlenkový koncept Espena Aarsetha nelze pominout. Jedná se o zahraničně uznávaný přístup k elektronické literatuře a Espen Aarseth je navíc velkým průkopníkem v oblasti game studies a k jeho textům a v nich představeným myšlenkám přihlížím v analýzách konkrétních děl.

## 1.6 Interaktivita

Ačkoli se může zdát interaktivita jako něco zcela zjevného, jako termín se jedná o označení v definicích poněkud vágní, což dokazuje i snaha Espena Aarsetha pojem nahradit. Základním rysem děl ergodické literatury je to, že *vyžadují netriviální úsilí* (Aarseth 1997, s. 1), a to nejen ze strany čtenáře, ale i díla. Pojem ergodická literatura tedy zastřešuje i díla fungující bez nutnosti zásahu recipienta, díla generující text bez nutnosti se na výsledném textu participovat ze strany čtenáře. Do pole ergodické literatury jsou tak zahrnuty i generátory textů, básní, softwarů, které ono *netriviální úsilí* vynaloží za čtenáře, jenž následně čte text bez možnosti jej ovlivnit. Jinými slovy, tato snaha vedla k rozšíření pole ergodické literatury i tam, kde již není čtenářská aktivita (recipientova participace na tvorbě textu) nutná, umožněná, požadovaná – přímá interakce mezi strojem/dílem a recipientem neexistuje –, recipient nemá v těchto případech vliv na výsledný text. Právě kvůli rozšíření, na něž upozorňuje Marie-Laure Ryan, se pro tuto práci termín ergodická literatura, navzdory podobnostem v popisu a fungování, dostává mimo rámec potřebného, což však argument o nezpochybnitelné míře nedefinovanosti pojmu interaktivita nijak nesnižuje. Termín prošel vývojem, a jelikož s ním v nemalé míře v práci operuji, je na místě představit různé pohledy na charakter interaktivity a na to, co tento pojem vlastně označuje.

Problematiku definování interaktivity ilustruje Brenda Laurel upozorňující na konferenci v New Yorku roku 1988, kterou narušila diskuze o tom, co je ona interaktivita, a snaha o její definování zcela zastínila naplánované panely. Navzdory pokusům několika řečníků představit ucelenou definici, žádná nedoznala všeobecného přijetí (Laurel 2014, s. 28).

Ucelený a negativní pohled na pojem předkládá právě Espen Aarseth, který jej považuje za zkomercializovaný a akademickou obcí nekriticky přijatý skrze určitou formu rebrandingu interaktivních fikcí, dříve známých jednoduše jako „*storygames, computer fictions, compunovels* [...]“ (Aarseth 1997, s. 48). Změnu iniciovala jako první společnost *Adventure International* vydávající na počátku 80. let nové interaktivní fikce

právě pod tímto názvem. V časopise *Byte* o IF píše Bob Liddil, který nový žánr definuje takto: „interaktivní fikce je nejjednodušeji řečeno příběh, který potřebuje vaše reakce, aby dosáhl svého výsledku“ (Liddil 1981, s. 436)<sup>26</sup> –, přičemž v tomto případě je nutné upozornit na to, že se jedná o článek představující nový produkt s recenzními prvky, nikoli o systematickou akademickou snahu pojmout žánr jako takový.

Nepatřičnost přijetí pojmu interaktivita literární obcí popisuje Espen Aarseth: „Slovo interaktivní působí spíše textově než analyticky, vyvolává různé nejasné představy o počítačových obrazovkách, svobodě uživatele a personalizovaných médiích, a přitom nic neoznačuje“<sup>xvi</sup> (Aarseth 1997, s. 48). Toto označení s sebou dle Espena Aarsetha nese mimo marketingových i ideologické indikace, snažící se postavit interakci člověk-počítač na úroveň interakce mezilidské. To vede autora až k apokalyptické vizi: „Prohlásit systém za interaktivní znamená obdařit jej magickou mocí“<sup>xvii</sup> (Aarseth 1997, s. 48). Již ve výše přiblížené knize, publikované v roce 1997, si Espen Aarseth všímá, jak málo autorů se pokouší o definici samotného pojmu interaktivita.

Sám vybírám několik rezonujících (nikoli neproblematických) pokusů o definici, abych demonstroval rozdílnost v přístupech a základní problémy při snahách o uchopení termínu.

Espen Aarseth nabízí definici Petere Bøgha Andersona<sup>27</sup>: „Interaktivní dílo je dílo, kde čtenář může fyzicky měnit diskurz způsobem, který je interpretovatelný a vytváří význam v rámci samotného diskurzu. Interaktivní dílo je dílo, v němž je interakce čtenáře integrovanou součástí znakové produkce díla, v němž je interakce objektem-znakem označujícím stejné téma jako ostatní znaky, nikoli meta-znakem, který označuje znaky diskurzu“ (Aarseth 1997, s. 49).

---

<sup>26</sup> „Defined in its simplest terms, an Interactive Fiction episode is a story that needs your responses to achieve its outcome“ (<https://archive.org/details/byte-magazine-1981-09/page/n437/mode/2up> [cit. 22.9.2022]).

<sup>27</sup> Ačkoli Espen Aarseth odkazuje ke knize *A Theory of Computer Semiotics* Petera Bøgha Andersona z roku 1990, dokonce citaci přímo uvádí na straně 89, nabízená citace ve druhé edici není k dohledání. V identickém znění je citovaná pasáž uvedena i v článku Petere Burche (2011), v němž je však uvedeno, že pochází z knihy *The Computer as Medium* (1993). Mnou disponovaný zdigitalizovaný paperback vydaný v roce 2007 však touto pasáží taktéž nedisponuje – svým vlastním překladem tedy přispívám k ještě většímu zmatení, a proto citovanou pasáž uvádím v originálním znění: „An interactive work is a work where the reader can physically change the discourse in a way that is interpretable and produces meaning within the discourse in a way that is interpretable and produce meaning within the discourse itself. An interactive work is a work where the reader's interaction is an integrated part of the sign production of the work, in which the interaction is an object-sign production of the work, in which the interaction is an object-sign indicating the same theme as the other signs, not a meta-sign that indicates the signs of the discourse“ (Aarseth 1997, s. 49) i (Burch 2011).



I George Landow upozorňuje na nesprávné užívání interaktivity, kterou potkal osud „*slov natolik nadužívaných natolik špatně, že již postrádají exaktní význam*“<sup>xviii</sup> (Landow 2006, s. 41). Pojem samotný však neztrácuje, jde především o ono špatné užívání bez vědomí označovaného. Produktivní užívání termínu (tedy jasně definované) spatřuje v pracích Theodora H. Nelsona: „*slovo interaktivní [...] indikuje pravomoc uživatele počítače zasahovat do probíhajících procesů, na rozdíl od pravomoci jednat způsobem, který pouze vyvolá účinek jako například otočení vypínače pro rozsvícení světla*“<sup>xix</sup> (Landow 2006, s. 42). Do Nelsonova pojetí interaktivity zasahuje velmi málo, pokud vůbec, právě korporátním prostředím zanesená diskuse, přičemž zřetelnosti v užívání dopomáhá technické zaměření samotného autora.

Na opačné straně by bylo poměrně široce pojaté užívání interaktivity v knize Lva Manoviche *The Language of New Media* (2018), který v textu operuje s termínem velice volně: „*Celé tradiční, a tím spíše moderní umění je určitým způsobem interaktivní*“<sup>xx</sup> (Manovich 2018, s. 71). Poukazuje na literární elipsy, místa nedourčenosti, stříhy ve filmu přeskakující určité scény, v nichž si recipient domýšlí / má domýšlet, co se událo. Použití interaktivity ve spojení s počítačovými médii, jak nová média označuje tento autor, považuje za tautologii: *Moderní HCI [human-computer interaction] je ve své definici interaktivní. [...] označit počítačová média za interaktivní tudíž nedává smysl, jednoduše tím konstatujeme základní vlastnost samotného počítače*“<sup>xxi</sup> (Manovich 2018, s. 71). Interaktivita se v tomto pojetí stává inherentní součástí nových médií – přičemž každá implementovaná složka do programu samotného (vložený obrázek, soubor, funkce) interaktivní charakter automaticky přebírá a disponuje jím. Lev Manovich ji však nepovažuje za bezbřehou, ničím ohraničenou. „*Stručně řečeno, jsme interaktivními médii vedeni naprogramovanou cestou, organizovanou reálně existujícími asociacemi*“<sup>xxii</sup> (ibid., s. 74). Omezení na naprogramované je zcela zásadní, jelikož vylučuje paralelu mezi komunikacemi na úrovni člověk–člověk a člověk–počítač – interaktivita je zbavena *magické moci*.

Jako poslední uvádím přístup Noaha Wardrip-Fruina prezentovaný v knize *Expressive Processing* (2004), který se nesnaží o všeobecné definování, ale o detailnější a k tématu se úzce vztahující definici, v níž je interaktivita přímo úměrná změnám, které daná volba spustí: „*Interaktivita je jistě sporný termín, ale pro účely této knihy ji definuji jako změnu stavu díla – s níž dílo samo počítá –, která přichází zvenčí. Interakce se odehrává vně díla*

*a vede ke změně vnitřních dat a/nebo procesů. V mnoha případech je nějaká stopa interakce na povrchu bezprostředně patrná (např. uživatel píše na klávesnici a písmena se objevují tak, jak jsou psána, nebo uživatel pohybuje rukou a současně se pohybuje obraz jeho ruky na videu), ale není to nutné. Interaktivita sice vždy mění stav díla, ale lze k ní přistupovat s primárním cílem komunikace mezi recipienty – jako při komunikaci prostřednictvím sdíleného virtuálního světa, jako je World of Warcraft nebo Second Life. A konečně, vzhledem k definici interaktivity, kterou používám, je také zřejmé, že digitální mediální díla interagují nejen s uživateli – proto je v revidovaném schématu uvedena také možnost interakce s vnějšími procesy a zdroji dat<sup>xxiii</sup> (Wardrip-Fruin 2004, s. 11–12). Z citace je patrné, jak opatrně a kontextově autor s termínem zachází (pro účely této knihy, vzhledem k definici, kterou používám), nesnaží se nabídnout univerzální, vždy platnou definici, ale nabízí pro text platnou a při užití pro výzkum nových médií produktivní definici.*

Je tedy logické, že Brenda Laurel, sledující paralely mezi počítačovým prostředím a divadlem s interaktivitou závislou na nutnosti změn, nebude tak úplně souznít. Autorka ve své knize shrnuje diskuzi o tom, co je/není interaktivita, jako něco, co je velmi závislé na kontextu, a samotné hledání definice považuje za něco, co „*odvádí pozornost od skutečné problematiky*“ (Laurel 2014, s. 30).

Sám se v práci uchýlím k přístupu Noaha Wardrip-Fruina, tedy představit jasně definovaný termín, který však nemá za cíl všeobecnou aplikovatelnost – je patrné, že vytvoření takové definice je zcela nad rámec této práce. Interaktivita v práci nebude vnímána jako inherentní vlastnost díla samotného, ale jako aktivita, kterou dílo od svého recipienta vyžaduje, aby bylo možné jej recipovat. Touto aktivitou může být klikání na odkazy, psaní příkazů, užívání gamepadu, ale i samotný pohyb celého těla, jak tomu bývá v dílech pro virtuální realitu. Bez vynaložení netriviálního úsilí (jak by požadavek díla na recipienta nazval Espen Aarseth) dílo sice existuje, nenaplnuje však celý svůj potenciál. Interaktivní dílo ke své realizaci nutně potřebuje akci recipienta, čímž tedy za interaktivní neoznačuji díla, která nutně k realizaci recipienta nepotřebují – generátory textů apod.

## 1.7 Žánry elektronické literatury

Dnes již lze veškerou nově vznikající literaturu označit za literaturu v podstatě elektronickou. Každá nově vytvořená kniha je dnes v určitém okamžiku své existence knihou elektronickou, a tedy i prvotní formát je elektronický, přičemž tisk je pouze konečným výstupem.<sup>28</sup> Součástí pojmu elektronické literatury je samozřejmě literatura digitalizovaná – tedy literatura původně tištěná, která je převedena v různých formátech do nepůvodního prostředí. Do této skupiny řadím literární díla převedená z tištěné formy do formátů: .pdf, .epub, .mobi a dalších. Digitalizované texty ke své existenci nutně nepotřebují stroj a ani nosič (kniha tištěná/elektronická) zásadněji neovlivní recepci textu. Zachovává se linearita tištěného díla, nabízí se minimální nebo žádné možnosti interaktivity, dokonce je zachován vizuál – zobrazují se stránky, programy na čtení knih simulují, vizualizují otáčení stránek.

Oproti této digitalizované literatuře stojí tzv. *born-digital* literatura – „*termín elektronická literatura budeme chápat jako synonymum pro takové práce, které jsou tzv. born-digital, ‚digitálně zrozené‘, tedy práce, které byly vytvořeny pomocí digitální technologie, jsou určeny ke čtení na (interaktivním) monitoru a zároveň využívají specifické vlastnosti daného digitálního média, pro které byly vytvořeny*“ (Franta 2016, s. 7). Vzhledem k charakteru předkládané práce se však této výpusťce digitalizované literatury z pole literatury elektronické nedopouštím, aby bylo možné prezentovat přerod formátu.

V práci digitalizované formy budou zohledněny především na příkladech gamebooků, na nichž lze vysledovat postupný důraz na *gamifikaci* formátu – zlepšování interface, inventáře, animace souboje a hodů kostkou, ale i změnu způsobů odkazování. Právě změny v těchto jednotlivých aspektech díla jsou prezentací proměny z interaktivní tištěné literatury přes interaktivní digitalizovanou tištěnou literaturu a čistě *digital-born* literaturu až po formáty, které by bylo možné považovat více za videohru než dílo literární. V genezi žánru gamebooků slouží digitalizované formáty jako mezistupeň mezi literaturou tištěnou a formátem, jenž lze považovat za plnohodnotnou videohru.

---

<sup>28</sup> Pro práci je tento fakt málo důležitý, avšak považuji za užitečné jej zmínit za účelem všeobecného pochopení toho, co vše lze považovat za elektronickou literaturu a v jak těsném sepejetí se dnes nachází tištěná knižní produkce s produkcí elektronickou. Tisk dnes již není nezbytnou součástí života díla a lze jej považovat spíše za otázku prestiže, nikoli za nutnost.

### 1.7.1 Pomezí žánr: Gamebook

Ačkoli se nejedná o primárně *digital-born* literaturu a v počátcích, jež budou blíže popsány ve 2. kapitole, šlo o literaturu čistě tištěnou (formát, který si dodnes gamebooky udržují), nelze tento literární a nejpatrnější žánr interaktivní tištěné literatury opomenout. Sám se jím budu v komparaci a analýzách zabývat jako určitým hybridním žánrem literatury, který aktivně zapojuje čtenáře, implementuje různé varianty pravidel a zároveň existuje v několika možných formách – tištěné, digitalizované, gamifikované.<sup>29</sup> Jedná se tedy o žánr, jak už sám anglický název napovídá, pomezí mezi hrou a literaturou *par excellence*. Vladimír Chvátil to, co je gamebook, popisuje slovy: „*Knižka, kterou jsi právě začal číst [O Norikovi], není jen obyčejným příběhem. Je to napůl kniha a napůl hra – pro tento druh příběhu se proto vžil anglický název gamebook*“ (Chvátil 1997, s. 2). Obecně lze gamebooky charakterizovat jako knihy s větvcím se příběhem, jehož vývoj aktivně ovlivňuje čtenář výběrem z přednastavených možností, které odkazují k tzv. bodům,<sup>30</sup> jež je třeba nalistovat. Kniha tedy není určena k čtení od první stránky do poslední, ani k lineárnímu čtení bodů. Základním principem gamebooku je sledovat do jednotlivých bodů rozčleněný děj, který se pouze sledováním správných odkazů stává klasickým lineárním vyprávěním – čímž dílo samotné vytváří do knihy uzavřenou síť vztahů.

Vladimír Chvátil, známý český tvůrce deskových her, princip vysvětluje takto: „*Základním principem gamebooku je, že jeho děj je rozčleněn na kratší číslované úseky [body], které dohromady sestaví příběh. Neskládají se však jeden za druhým, podle svých čísel, ale čtenář sám rozhodne, jakým způsobem budou poskládány, a tedy kudy se bude děj odvíjet. Na konci každého takového krátkého odstavečku proto najdeš odkazy, kudy pokračovat dál. Někdy je tato možnost jen jedna, jindy o pokračování rozhodne náhoda, většinou však volba leží na tobě. Ať již výběr proběhne jakkoliv, nakonec vždy obdržíš číslo úseku, který máš nalistovat a kde máš číst dále*“ (Chvátil 1997, s. 1).

---

<sup>29</sup> Od souborů formátu .pdf opatřených odkazy, které automaticky přesouvají čtenáře na vybraný bod, k nimž však stále čtenář musí disponovat fyzickými předměty typu kostka, tužka, až po plně gamifikované tituly (*Joe Dever's Lone Wolf* (Reply Game Studios 2013)), v nichž text ustupuje do pozadí na úkor hrátelnosti.

<sup>30</sup> Termín nikoli univerzální, ale spíše vžitý v komunitě čtenářů gamebooků – jedná se v principu o lexie.

Tento princip je zcela univerzální při popisu gamebooků, a to ať už se jedná o gamebook tištěný, nebo digitalizovaný, v nichž může dojít k vymazání explicitní číselné provázanosti bodů, vymazání číselných odkazů (bodů), které jsou nahrazeny hypertextovou či jinou elektronickým médiím vlastní formou odkazování.

Jednotícím prvkem je také hráčova postava, skrze kterou čtenář svět vidí. Jedná se především o herní složku. Ta zde slouží jako fokalizátor, zároveň je k ní odkazováno v rámci textu jako k osobě čtenáře, tudíž dochází v rámci textu k částečnému ztotožnění čtenáře s hráčovou postavou za pomoci vyprávění v du-formě – mnohdy je tak vypravěčem odkazováno ke dvěma entitám zcela zaměnitelně. Dalším herním aspektem je pak užívání určitého setu pravidel a statistik (zde se však nejedná o nutnost), které do hry vnáší prvek náhody ve formě hodu kostkou, náhodné generace čísel apod. S tím je spjat i deník postavy – ten může být implementovanou součástí knihy, případně složkou mimoknižní. Kniha tedy k zamýšlené recepci vyžaduje externí předměty (kostka, tužka, papír).

Knižním aspektem gamebooků je pak jejich ukončenost – ne nutně poslední bod knihy je bodem konečným, ačkoli v praxi to tak bývá. Konců však gamebooky nabízí několik, povětšinou několik neúspěšných, typicky končících smrtí postavy, a jedním úspěšným – postava splní předem stanovený cíl.

Základní charakteristiky a obecné specifikace jsou tímto postiženy a měly by být dostatečné pro základní pochopení pojmu. V následujících kapitolách poskytují bližší informace o specifických aspektech jednotlivých gamebooků – 2. kapitola představuje historii a dva hlavní proudy, 3. kapitola analýzu konkrétních děl.

### 1.7.2 Hypertextový román (*hypertext fiction*)

Elektronická literatura je na různost a diverzitu žánrů nesmírně bohatá. Uvažuje-li se však o systematictějších a literárnějších počátcích tvorby, vyvstanou do popředí právě hypertextové romány autorů Michaela Joyce, Stuarta Moulthrop, případně tvorba Shelley Jackson. Dnes jsou tito autoři považováni za průkopníky žánru a zároveň jejich díla za jeho vrchol. Všechny romány těchto spisovatelů pojí jednotné prostředí programu *Storyspace* (Eastgate Systems, 1987). Katherine N. Hayles dokonce upozorňuje na rozšířené pojmenování těchto autorů tak pevně spjatých s programem, které ji vede k tvrzení: „*Program byl natolik důležitý, zvláště v počátcích vývoje oboru, že díla v něm*

vytvořená byla později nazývána jako „Škola Storyspacu“<sup>xxiv</sup> (Hayles 2007, s. 6). A právě program samotný s sebou nesl určité limitace, které žánr hypertextového románu do značné míry ovlivnily. Eastgate Systems vlastníci tento program funguje jako určité nakladatelství, což s sebou přináší nutnost komunikace s firmou při snaze vytvořené dílo ve *Storyspace* (Eastgate System 1987) publikovat, a to i přes to, že *Storyspace* byl a stále je zpoplatněným programem.<sup>31</sup> Eastgate Systems tedy zavádí určitou nakladatelskou instituci, přes kterou je potenciální tvůrce textu nucen publikovat. Hypertextový román v ranných inkarnacích byl právě programem, v němž byl tvořen, značně omezen – absence doprovodných zvuků a animací, omezená barevná paleta apod., což pozdější aktualizované vydání programu změnilo zahrnutím těchto aspektů.

Aby hypertextový román nebyl oddělen od ostatních žánrů arbitrárně, případně pouhým označením samotného autora díla, bude v práci za hypertextový román označováno takové dílo, které:

- 1) je interaktivní: k realizaci četby je nutná aktivní participace čtenáře (musí vynaložit netriviální úsilí);
- 2) využívá k odkazování linky,<sup>32</sup> nikoli příkazový řádek, čtenář tedy není nucen naučit se jazyk díla;
- 3) dílo nepracuje s tzv. postavou hráče, označovanou jako PC (*Player Character*), případně jako avatar. Tedy postavou umístěnou uvnitř imaginárního světa díla, již by čtenář přímo ovládal a manipuloval s ní, a skrze ni zprostředkovaně interagoval s prostorem imaginárního světa. V díle hypertextových románů jsou přítomné postavy, které jsou v identických vztazích vůči čtenáři, jako v klasických tištěných textech, a čtenář jejich činy aktivně neovlivňuje. Explicitní porovnání rozdílného a konstitutivního prvku lze přiblížit porovnáním expozice hypertextového románu Jona Ingolda *Neighbourhood Predators* (2012) s interaktivní fikcí B. J. Besta *And Then You Come to a House Not Unlike the Previous One* (2021).<sup>33</sup> Hypertextový román začíná slovy: „*My cat is sitting by the window of my house, looking for something. You can never quite tell what*“

---

<sup>31</sup> Cena závisí na verzi programu a pohybuje se od US\$ 149 za verzi 3.9.0 až po US\$ 495 za verzi 10-user.

<sup>32</sup> V tomto případě nerozlišuji mezi linkem viditelným (Michael Joyce: *Twelve Blue* [1996]), nebo na první pohled skrytým (Michael Joyce: *Afternoon: A Story* [1987]).

<sup>33</sup> V prezentovaných příkladech neužívám překladu, abych zdůraznil užívání zájmen, které by v českém překladu bylo upozaděno, či pokud bych jej v překladu zachoval, by znělo neobratně.

(Ingold 2016). Je patrné, že se zde prezentuje jasně oddělené vědomí postavy (moje kočka, můj dům) od čtenáře a navíc, pokud je v textu oslovení „You“ (ty), nejedná se o přímé oslovení čtenáře/postavy, ale obecnou deixi. V případě interaktivní fikce je rozdíl patrný okamžitě: „*I can't believe this rain, 'you say, still shaking it from your hair*“ (Best 2021). Ono „I“ (já) v přímé řeči je přisouzeno čtenáři vzápětí užitým „You“ (ty), čímž je okamžitě a explicitně vybudován vztah ztotožnění čtenáře s postavou.

V současnosti je program *Storyspace* (1987), společnosti Eastgate Systems, spíše minoritním programem pro tvorbu elektronické literatury, a to především kvůli vynucenému zasahování ze strany společnosti do vydavatelského procesu. To je něčím, co vývoj elektronické literatury překonal a samotná komunita takovýto zásah považuje za něco nežádoucího. Trh v současnosti nabízí několik programů sloužících k tvorbě hypertextových románů, které jsou zdarma a nepodléhají tomuto typu autoritativního dohledu. Za příklad lze uvést *Twine* (2009) Chrise Klimase nebo *Inklewriter* (2011) od studia *Inkle Studios*.

I poslední jmenovaná společnost promlouvá do publikačního procesu, nikoli však limitováním publikace či zpoplatněním autorského díla (online verze *Inklewriter*<sup>34</sup> je dokonce k vyzkoušení zdarma), ale pouze poskytuje návštěvníkům webových stránek doporučení několika děl vytvořených v jejich programu. V části *The Library* (knihovna) lze dohledat díla Tonyho Hughese *The Other K2* (2013), Alfa Seegerta *Ritual* (2013) či úplně první příběh napsaný v tomto programu *Neighbourhood Predators* (2012) Jona Ingolda.

### 1.7.3 Interaktivní fikce (IF), textová hra, textová adventura

*„Interaktivní dílo je dílo, v němž čtenář může fyzicky měnit diskurz způsobem, který je interpretovatelný a vytváří význam v rámci samotného diskurzu. Interaktivní dílo je dílo, v němž je čtenářova interakce objektem-znakem, který nedělitelně vyjadřuje stejně téma jako jiný znak, nikoli metaznakem, který označuje znaky diskurzu“* (Andersen).<sup>35</sup>

---

<sup>34</sup> Program lze využít mimo tvorby hypertextových románů i jako pomocný nástroj k tvorbě videoherní: „*Inklewriter již byl použit v několika projektech, včetně The Banner Saga od Stoic Studio*“ (inklestudios.com).

<sup>35</sup> K problematice zdroje jsem se vyjádřil výše.

Andrew Plotkin ve své studii o obecné charakterizaci interaktivní fikce hned na úvod píše: „*Mluvíme o interaktivních fiktích, jako bychom věděli, co se tím myslí*“<sup>xxv</sup> (Plotkin 2011, s. 59). Už tato věta ilustruje zahraniční situaci na poli elektronické literatury, a tedy i interaktivních fiktí. Jedná se o vykreslení prostoru, v němž aktivně probíhá odborná diskuze na toto téma natolik živě, že termín je právě diskuzemi samotnými deformovaný, a Andrew Plotkin tak cítí potřebu jej jasně redefinovat.

V českém prostředí, a to především vlivem mimoliterárních oborů (herní průmysl / žurnalistika), se interaktivní fikce ztotožnily s pojmy textová adventura, textová hra či zkráceně textovka. Identický dvojí charakter média, implikovaný českými označeními adventura/hra, je akcentován i v zahraničí, a to, zda je IF v teoretických textech vnímána jako literární text nebo jako videohra, je volbou autora textu a jeho vlastním vnímáním média jako takového. Sám se však k českému označení IF za textové hry / adventury neuchyľuji, jelikož se z názvů vytratila existující spojitost s literaturou a formátu byl přiřknut status hry, čímž byla upozaděna mnou akcentovaná literární složka média. Přestože označení za textovou hru je již explicitním přisouzením statusu hry, přihlédne-li se k českým realizacím, je patrné, že se jedná o IF. Z těchto důvodů v práci pracuji především s u nás významy nezátíženým pojmem interaktivní fikce a pojem textová adventura odděľuji jako určitou formu subžánru – každá textová adventura je v práci považována za IF, ale ne všechny IF jsou textovými adventurami. Jedná se o dichotomii založenou právě užitím slova adventura v názvu, jelikož název odkazuje na etablovaný videoherní žánr, a právě herní prvky jsou oním odlišujícím prvkem.

Tuzemské implikace primárně herního charakteru interaktivních fiktí rozbíjí Andrew Plotkin nejjednodušší předkládanou odpovědí na otázku: Co lze říct o IF? „*Jedná se o text*“<sup>xxvi</sup> (Plotkin 2011, s. 60). Odpověď, kterou autor předkládá jako automatickou a neoddiskutovatelnou. To, že jsou IF především textem, však neznamená, že by neobsahovaly jiné složky (obrazové, zvukové), a proto obecná definice musí být obsáhlejší: „*Interaktivní fikce generují výstupní text [output] zároveň vstupní text přijímají [input],*“ dále pokračuje „*mimo tradici IF, velmi málo her má alespoň nějaké na textu založené ovládní [...] IF modeluje svět (v určité abstrakci) a dovoluje interagovat s tímto modelem. Vstupní text [input] ovlivní herní svět způsobem, který odpovídá významu vloženého textu. Když se pochopí model a jeho pravidla fungování, je možné manipulovat herním světem IF*“<sup>xxvii</sup> (Plotkin 2011, s. 60–61). Je patrné, že



Andrew Plotkin začne pracovat s herními mechanikami implementovanými do IF až později, ale i přesto explicitně ve své studii popírá, že by IF byla „*hrou vyprávějí příběh*“<sup>xxviii</sup> (ibid.).

Z těchto převážně pozitivních informací lze vyvodit charakterizaci IF<sup>36</sup> jako elektronického média<sup>37</sup> generujícího text (tzv. output) jako reakci na recipientem vložený vstupní text (input). Celá interakce mezi médiem a čtenářem tedy probíhá v kruhu od prvního outputu (lexie), přes input (za ten lze považovat i pouhé zmáčknutí mezerníku), po jehož zadání se vygeneruje další output (lexie). Interaktivní fikce jsou médiem generujícím určitý model světa, podléhající určitým pravidlům, jež se musí recipient naučit, aby mu bylo umožněno se v imaginárním světě díla pohybovat, a jejichž pomocí je posléze schopen modelem světa manipulovat skrze hráčskou postavu a textové příkazy. Tato pravidla vyžadují velkou míru imerze ze strany recipienta, přičemž právě její ztráta vede k neúspěšné realizaci díla samotného. Ve chvíli, kdy se čtenář ocitne v situaci, v níž je nucen nahodile psát jemu známé příkazy (tento proces lze připodobnit tzv. *pixel-huntingu* – identický problém vedoucí k neúspěchu u grafických adventur), znamená to, že pravidla světa přestala být jasná a stala se překážkou interakce s textem.

Z předestřené definice vyplývají i další znaky IF: nemožnost mechanického nezapojeného čtení – čtenář musí chápat svět a pravidla, aby mohl textem projít –, rozdíl od gamebooků a jejich elektronických inkarnací, v nichž si může čtenář mechanicky vybírat a ztrácí se určitá míra objevování mechanik fungování světa.

Zmiňují-li pravidla, odkazují k pravidlům příkazového jazyka, tedy k relevantním textovým příkazům, na něž je dílo schopné vygenerovat relevantní, k imaginárnímu světu díla se vztahující výstupní text. Právě vztah k výstupnímu textu je podstatným. Vzhledem k tomu, že IF text přijímají, lze do příkazového řádku napsat cokoli, ale pouze ty příkazy, které jsou relevantní, lze označit jako slovní zásobu díla. Slovní zásoba může být omezena naprogramováním, ale i imaginárním světem, který si svou slovní zásobu vynucuje. Při srovnání dvou hypotetických imaginárních světů dvou IF, přičemž jedna by pracovala se středověkým zasazením a druhá s futuristickým sci-fi, by se základní slovní zásoba shodovala v příkazech směrových jako *go left* nebo příkazech interakčních *speak*

---

<sup>36</sup> Definice vychází z textů Andrewa Plotkina s přihlédnutím k definicím Nicka Montforta v textech *Toward a Theory of Interactive Fiction* (2011) a *Twisty Little Passages* (2003a).

<sup>37</sup> Záměrně se v definici vyhýbám slovu text či hra, jelikož médiu lze připsat vlastnosti obojího, ale žádné z nich odepřít.

*to somebody, take something*, ale rozcházela by se v příkazech s imaginárním světem pevně spjatých – *blast something, teleport to*. Tyto příkazy by byly mimo slovní zásobu prvního díla, v druhém by se pravděpodobně jednalo o její inherentní součást.

K těmto pravidlům se vážou i pravidla zadávání příkazového jazyka – již první interaktivní fikce nabízí svým čtenářům pomocnou ruku explicitním vyjádřením toho, jak příkazy zpracovává: „*Budu tvýma očima a rukama. Řid' mě příkazy o 1 nebo 2 slovech. Měl bych tě upozornit, že se dívám pouze na prvních pět písmen každého slova, takže budeš muset zadat ‚Northeast‘ jako ‚ne‘, abych jej odlišil od ‚North.‘ (pokud se zasekneš, zadej ‚help‘ nebo ‚info‘ pro zobrazení obecné nápovědy)*“<sup>xxix</sup> (Crowther 1976). Z uvedené citace lze vysledovat další aspekt příkazového jazyka, a to dichotomie charakteru příkazů. Jako první je příkaz *northeast* (v celém znění reprezentuje příkaz: *go northeast*). Tento příkaz je určen hráčově postavě, která jej má vykonat (tedy někam jít) a tím ovlivnit imaginární svět. A protože jsou určeny právě hráčově postavě, je tento typ příkazů nazýván: rozkazy [commands] (Plotkin 2011, s. 34). Odkazem na strukturální naratologii lze rozkaz popsat jako příkaz diegetický (Genette 1980, s. 227–229), tedy příběh, případně diskurz díla ovlivňující. Mezi rozkazy se například řadí:

- a. Směrové: *go left, go north, go up...*
- b. Určené k interakci se světem/předměty: *take something, put something, look at / for something, throw, inventory...*
- c. Určené k interakci s postavami imaginárního světa: *talk to, speak to, attack, kill, think...*

Jako druhé lze odlišit příkazy určené programu. Tyto příkazy směřují mimo imaginární svět i hráčovu postavu, přičemž ani jedno neovlivňují. Tyto příkazy se označují za tzv. direktivy [directives] (Plotkin 2011, s. 34) – z definice direktivů vyplývá, že se jedná o příkaz *extradiegetický* (Genette 1980, s. 227–229). Mezi direktivy se tedy řadí příkazy typu: *save, quit, restart*, které mnohdy nevygenerují novou lexii, ale jejich úkolem je dát příkaz programu, aby vykonal daný direktiv, či příkazy *help, info*, které vygenerují lexii nevztahující se k imaginárnímu světu či hráčově postavě (tu ani neovlivňují), ale jsou určeny samotnému čtenáři.

Problém na úrovni příkazového jazyka může vyvstat především u českých interaktivních fikcí. Čeština jako flektivní jazyk nabízí několik variant tvarů sloves, které jsou relevantně myslitelné jako příkaz. Tedy z anglického *go left* se rázem nabízí možnosti: *jdi/jdu/jít doleva*, které, pokud není v díle implementovaný návod, mohou nového a s diskurzem českých interaktivních fikcí neseznámeného čtenáře zmást a dílo mu znepřístupnit.

Jednou z možností, jak ztrátě imerze na základě příkazového jazyka předejít, je implementace jasných přednastavených možností – seznam možností, zvýraznění slov, s nimiž má smysl interagovat apod. I v takovém případě se stále bude jednat o text generující text na základě textových voleb recipienta, navzdory tomu, že volby jsou již předdefinované a recipient pouze vybírá z předpřipravených možností. Volba s sebou však přináší zmenšení nutné imerze, ztrátu nutnosti znát příkazový jazyk daného díla a jeho slovní zásobu.

IF pracují s pro strukturální naratologii novou entitou označovanou jako *Player Character* (PC – hráčova postava<sup>38</sup>), v oblasti game studies se také označuje jako avatar. Pojem se dnes užívá převážně ve videoherním průmyslu a odvětvích s ním spjatých, přičemž se však jedná o identický koncept postavy ovládané hráčem, který se realizuje i v interaktivních fikcích. PC je postavou nacházející se uvnitř imaginárního světa díla, s vlastním příběhovým pozadím, většinou se jedná o postavu s vlastní minulostí a znalostí imaginárního světa a jeho vnitřního fungování. „*Být součástí simulace, na rozdíl od bytí součástí vygenerovaného příběhu, je esenciální pro jakoukoli postavu interaktivních fikcí*“<sup>xxx</sup> (Montfort 2011, s. 41). Čtenář se ujímá této postavy, ovládá ji skrze tzv. rozkazy [commands], jejichž znění se posléze PC pokusí, dovoluje-li akci program a imaginární svět, naplnit. Postava dále v díle funguje jako fokální subjekt, jímž je svět čtenáři zprostředkováván. A právě různost nabízeného pohledu bude jednou z analyzovaných oblastí v rámci 3. kapitoly, věnující se konkrétním interaktivním fikcím.

---

<sup>38</sup> Každá další postava v IF, videohrách a hrách všeobecně, která není přímo podřízena hráči, se nazývá *NPC (Non-Player Character)*. Pro NPC v interaktivních fikcích obecně platí, že s nimi musí být možné v rámci díla interagovat, tedy to, že pokud je na postavu pouze odkazováno – součást historie PC, vyprávění –, nelze tuto postavu označit za NPC.

### 1.7.3.1 Textová adventura

Adventura je pojmem užívaným především ve videoherním prostředí, který je ve svých definicích stejně vágním jako pojmy předchozí. Jelikož se jedná o jeden z aktuálně velmi populárních žánrů,<sup>39</sup> lze pod ním dohledat nejrůznější realizace od 2D artových plošinovek, *point and click* detektivních příběhů až po AAA<sup>40</sup> akční tituly velkých videoherních studií, čímž se možnost jasné definice poněkud vytrácí. Za hlavní jednotlicí prvek lze označit důraz na příběh.

V práci budu označovat pojmem textová adventura specifický subžánr interaktivních fikcí. Za základní distinktivní rys považuji implementaci herních mechanik, statistik, a především s těmito prvky spojené náhody ve formě hodu kostkou, mincí nebo jiným náhodným výběrem čísel ovlivňujícími čtenářův průchod textem. Tyto elementy by byly pro čtenáře IF nemyslitelné, jak upozorňuje Roger S. G. Sorolla: „*Není náhodou, že průměrní fanoušci IF jsou otráveni, je-li vygenerování následného textu IF ovlivněno faktorem náhody*“<sup>xxx1</sup> (Sorolla 2011, s. 2). V předloženém pojetí termínu textové adventury je však náhoda a s ní spjaté herní mechaniky a různé statistiky nutným prvkem pro to, aby dílo bylo označeno právě jako textová adventura. Popsat různost mechanik, s nimiž textové adventury pracují, není cílem této práce, a proto budou popsány pouze u jednotlivých recipovaných děl, k přiblížení jejich fungování – v textu nezachycuji všechny možné/myslitelné herní mechaniky do textových adventur implementované/implementovatelné. Z uvedeného popisu vyplývá, že do kategorie textových adventur zapadnou téměř všechny elektronizované gamebooky, které právě s elementy náhody a herními mechanikami, jak už sám název napovídá, aktivně pracují.

### 1.7.3.2 Je přítomen příběh/narativ v IF?

Interaktivní fikce není, právě vinou interaktivity, narativním dílem v klasickém pojetí, na druhou stranu jí však příběh nelze zcela odepřít. V kapitole věnující se konkrétním dílům bude na určité události, tedy děj vyprávěný v IF, odkazováno. Je tak zcela v souladu s intencemi a tezemi práce interaktivním fikcím děj přisoudit, a abych se vyhnul kolizím s klasickým pojetím pojmu narace, přisoudím IF tzv. narativní potenciál,

---

<sup>39</sup> Na rozdíl od real-time strategy (RTS), žánru, který se největší fanouškovské přízni těšil na přelomu milénia, kdy vycházely ikonické série žánru jako *Warcraft III* (2002), *Starcraft* (1998), *Age of Empires* (1997) a další.

<sup>40</sup> Klasifikační označení videoherních titulů, které jsou publikovány většími společnostmi, s vyšším produkčním nákladem.

což je: „*systém, který produkuje narativ v průběhu interakce*“<sup>xxxii</sup> (Montfort 2011, s. 26). Právě Nick Montfort ve své studii celou situaci popisuje slovy: „*Ve smyslu, v jakém badatelé o příběhu a narativu (tj. naratologové) uvažují, nejsou díla IF narativem. Dílo IF je interaktivní počítačový program, ale ne přímo vyprávění, zobrazení skutečných nebo fiktivních událostí a situací v časové posloupnosti*“ (Prince 1980, s. 180). *Stejně tak interaktivní fikce není příběhem ve smyslu věcí, které se dějí v narativu, přesněji řečeno, obsahovou rovinou narativu v protikladu k jeho expresi či diskurzu; ,co‘ z narativu v protikladu k ,jakým způsobem‘“ (Price 1987, s. 91).*<sup>41</sup> *V běžné řeči se samozřejmě ,příběh‘ vztahuje také k určitému žánru, k lidským předpokladům, co vlastně uslyší, když v rozhovoru řeknou ,tak povídej‘. Neodpovídá ani předpokladům dítěte, které chce, aby mu byl přečten příběh. [...] Dílo IF je vždy spojeno s příběhem a vyprávěním v narativním smyslu, i když konkrétní dílo nemá ,příběh‘ v tomto běžném smyslu*“<sup>xxxiii</sup> (Montfort 2011, s. 33). Interaktivní fikce označují spolu s dalšími autory (Harry Mathews, Alastair Brotchie, Warren F. Motte Jr., Nick Montfort) za určitý potenciální narativ, který se naplní až konkrétní interakcí s dílem samotným.

Interaktivní narace má specifické struktury, jejichž popisem se více než studie literární zabývají game studies. Už samotný fakt, že mnoho z literárních poznatků na poli interaktivního vyprávění je zařazeno, samozřejmě v neakademické a pro hru funkční podobě, do pravidel her na hrdiny, která mají pomoci začínajícím vypravěčům při konstrukci interaktivního příběhu, nastínit možnosti a připravit na možné scénáře, ilustruje nezanedbatelnou míru propojenosti literárních poznatků s herním/interaktivním narativem. Ucelený, rozsáhlý a akademický pohled na možné struktury interaktivních narativů nabízí Marie-Laure Ryan v knize *Narativ jako virtuální realita* (Ryan 2015, s. 292–304), přičemž při popisu vycházím z této knihy a zároveň přihlížím k návodům uvedeným právě v příručkách her na hrdiny (*Dungeons & Dragons 5e* [2014–], *Dračí doupě 1.6* [2001] či *Střepy snů* [2009] a další), aby bylo možné popsané struktury volně aplikovat jak na interaktivní texty, tak na hry na hrdiny, gamebooky i videohry.

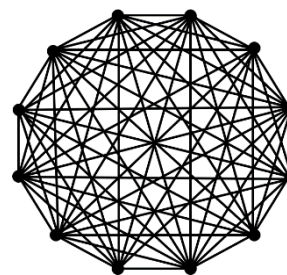
---

<sup>41</sup> V dohledané literatuře a v sekci literatura uvedeně v publikaci je Nickem Montfortem citovaná pasáž na straně 93.

## 1. Úplný graf

„V úplném grafu má každý uzel spojení s každým uzlem a čtenář má naprostou svobodu pohybu“ (Ryan 2015, s. 292).

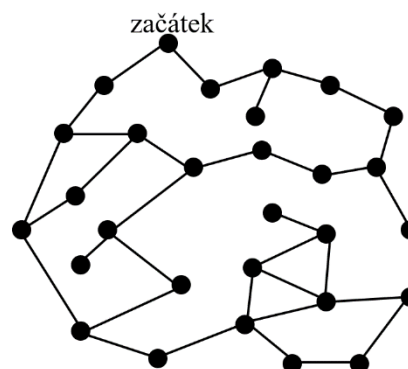
Tato představa je spíš smyšleným konceptem absolutní čtenářské svobody v textu. Při takto volném spojení lexií, mezi nimiž lze zcela volně přecházet, text nemůže



poskytnout koherentní, strukturovaný příběh. Konceptu úplného grafu se přibližují open-world videohry, které nemají hlavní narativní linku, jež by volnost pohybu v prostoru omezovala. Jediným omezením se pak stávají pravidla hry – hráč musí přistoupit na limitace velikosti světa, pozici hráčovy postavy v imaginárním světě díla, který má svou hierarchii a vlastní způsoby fungování světa (např. nový hráč nemůže okamžitě zaujmout pozici vládce světa apod.).

## 2. Síť

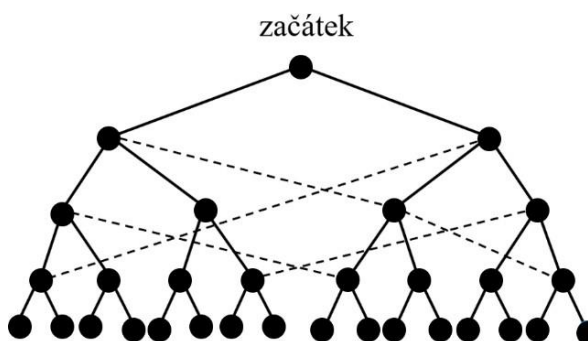
Síťovou strukturu reprezentují hypertextové romány. Čtenářská svoboda je omezena autorem tak, aby do popředí vystoupil narativ, zároveň je však součástí strategie výstavby příběhu možnost vrácení se k lexiím různými cestami a zacyklení, na které upozorňuje u svého prvního hypertextového románu *Afternoon A Story* (1987)



i Michael Joyce. V tomto konceptu je narušená časová i prostorová koherence vyprávění, čímž se čtenář dostává do pozice (re)konstruktéra samotného příběhu. Síť má jasný vstup (začátek), ale konec, zcela v souladu se slovy Michaela Joyce, je tam, kde se čtenář rozhodne přestat číst a je přesvědčen, že příběh je kompletní. Tento přístup je pro videohry a hry obecně nepřilíš produktivní pro určitou zmatenost v linearitě a komplikovanost výstavby, ale i recepce možného příběhu.

### 3. Strom

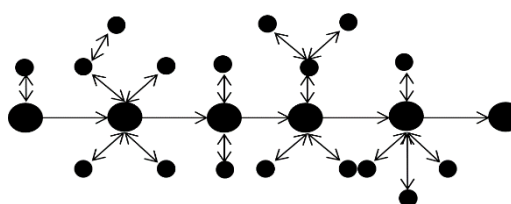
Stromová struktura je univerzální strukturou, která je, alespoň v nejjednodušších formách, snadno realizovatelná, a to od tištěné literatury přes hry na hrdiny až po videohry. Tato struktura je vždy jednosměrná



– cesta z lexie k lexii je jednosměrná a při konstrukci textu jako takového je myšlená jako nevratná. O tomto modelu psaní uvažuje již Jorge Luis Borges v povídce *Zahrada, v které se cestičky rozvětvují* (1989), ve které postihnul i komplexnost a složitost takovéto tvorby. Komplikovanější struktura vede k rozvětvení podléhajícímu pravidlům kombinatoriky: „*Například k vyplnění čtyř bodů rozhodnutí je zapotřebí šestnáct různých zápletek a třicet jedna různých fragmentů*“ (Ryan 2015, s. 294). Možným řešením tohoto problému je tzv. iluze volby – před hráčskou postavu (ale třeba i před čtenáře) jsou postaveny dvoje dveře (volby), přičemž obé vedou do stejné místnosti (ke stejnému výsledku). Tato strategie má své úskalí, bude-li chtít čtenář/hráč prozkoumávat imaginární svět a do místnosti pouze nahlédne a posléze zkusí druhé dveře, iluze se rozpadne a tím i opodstatnění samotné volby. Vzhledem k vysoké míře kontroly nad příběhem a jeho koherencí, která se ve stromové struktuře snoubí s množstvím voleb, je tato struktura hojně užívaná i ve videoherním průmyslu. Jako příklad lze uvést *Detroit: Become Human* (Quantic Dream 2018), videohru, jež na konci každé z odehraných kapitol nabídne vizualizaci provedených rozhodnutí spolu s nerealizovanými a skrytými větvemi možného vývoje, aby byla v hráčích probuzena touha se k dílu vrátit a tyto linie odhalit.

### 4. Vektor s bočními větvemi

Jak název sám naznačuje, v takovéto struktuře je vystavěna hlavní dějová linka, onen vektor, která má začátek a konec, přičemž odbočky poskytují další,

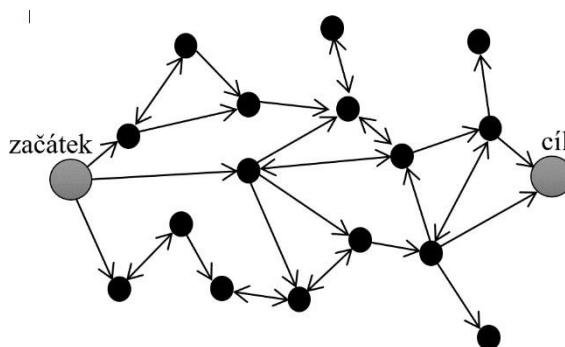


doplňující informace, které nemají na příběh samotný vliv, ale mohou mít dopad

na jeho recepci. Ve videohrách roli bočních větví zastávají psané texty, které vývojáři využívají k dokreslení imaginárního světa, představení historického, politického pozadí země, postav, poskytnutí zákulisních informací o postavách apod. Na vektoru s bočními větvemi je vystavena videohra *Firewatch* (Campo Santo 2016), jejíž rozporuplné reflexe a názory na hlavní příběhové postavy a události se liší právě na základě odhalení a přečtení nejrůznějších dokumentů – vedlejších větví. Základní příběh nelze změnit, jeho vyznění se však může diametrálně odlišovat v závislosti na hráčské pozornosti.

### 5. Bludiště

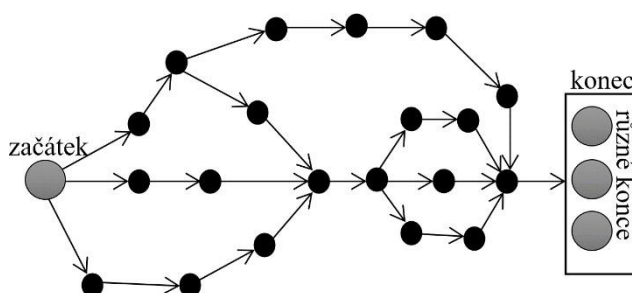
Struktura Infocomů, do textu existuje jediný vstup a text se stane kompletním poté, co čtenář dokáže splnit předem stanovený cíl (zachránit princeznu, najít poklad, získat plány, utéct z vězení apod.).



Z popisu je patrné, že struktura bludiště bude vlastní většině videoherních adventur. Tak jako v reálném bludišti lze mezi body procházet oboustranně, vracet se k jednotlivým bodům s informacemi získanými v průběhu recepce, indiciemi, předměty, aby se otevřely cesty nové. Mohou zde existovat slepé uličky, jež mohou být jednosměrné a tím pádem fatální.

### 6. Směrová síť

„Tento model představuje nejlepší způsob, jak smířit obstojně dramatický narativ a dostatečnou míru interaktivity“ (Ryan 2015, s. 297). Směrová



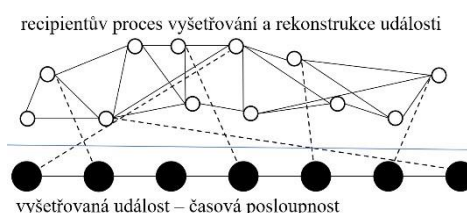
síť je z nabízených struktur nejjasnějším reprezentantem iluze volby. Příběh se může rozvětvit, ale vždy je stažen zpět k centrální dějové linii. Největší rozhodnutí přichází až ke konci příběhu. Poté, co jej čtenář/hráč učiní, se z něj stává pouhý svědek výsledku onoho velkého závěrečného rozhodnutí, interakce mezi dílem a recipientem se vytratí. Rozhodnutí může být ovlivněno předchozí zvolenou cestou a na ní získanými informacemi, které však neovlivní vývoj hlavní dějové linky do okamžiku



velkého závěrečného rozhodnutí. Tato struktura je snadno odhalitelná při opakovaném čtení/hraní, čímž se ztratí značná míra imerze a síla recipientových rozhodnutí je umenšena. Jednoznačným zastupitelem je zde herní série studia Telltale Games, které adaptovalo knižní i komiksové tituly jako *The Walking Dead* (Telltale Games 2011), či *Game of Thrones* (Telltale Games 2014)<sup>42</sup> – obě tato díla byla silně ovlivněna seriálovými adaptacemi originálů.

### 7. Skrytý příběh

V tomto schématu vodorovná prázdná linie odděluje dvě roviny příběhu. Spodní je linie minulosti, lineární nezměnitelná, např. vražda. Horní polovina grafu reprezentuje

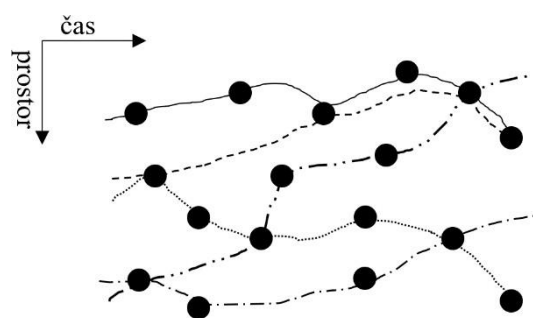


proces rekonstrukce událostí, tedy vyšetřování. Skrytý příběh je strukturou známou z klasických detektivek a implementace interaktivních prvků ji příliš nemění. Právě detektivky jsou pro zinteraktivnění ideálním žánrem, který má, stejně jako v literatuře tištěné, i v interaktivních dílech hojně zastoupení. Jako jednu z nejlepších adaptací žánru noirových detektivek (literárních, filmových) lze uvést videohru *L.A. Noire* (Rockstar Games 2011), v níž se počet prvků a komplikovanost horní poloviny grafu s každým vyšetřeným případem stupňuje a rekonstrukce linie zločinu je stále komplikovanější. Výsledný narativ je v této struktuře závislý na pohybech hráče po díle a následné interpretaci. Avšak i v tomto konceptu je nutné implementovat několik změn při tvorbě interaktivního příběhu na základě této struktury. Vypravěč v detektivkách odhaluje indicie v podstatě nahodile, dle svého (autorova) uvážení – je však důležitou otázkou tvůrce interaktivního díla, jak tento důležitý aspekt detektivního žánru zpracuje (dá k dispozici všechny indicie najednou a tím dílo vystaví riziku okamžitého vyřešení, bude se muset na daná místa recipient vracet po zjištění nových informací apod.).

<sup>42</sup> Značné množství titulů studia bylo v době psaní článku nedostupných na videoherních obchodních platformách Steam, GOG apod., vzhledem k jeho většinovému uzavření v roce 2018 se výše zmíněné tituly dnes nenachází ani mezi uvedenými na oficiálních stránkách herního studia.

## 8. Rozvětvená zápletk

Hlavní interaktivní složkou se v rozvětvené zápletce stává volba hráčské postavy. Jak již bylo zmíněno, hráčská postava v interaktivních dílech je jedním z hlavních fokalizačních činitelů majících vliv na prezentaci příběhu. Jádrem této struktury spočívá

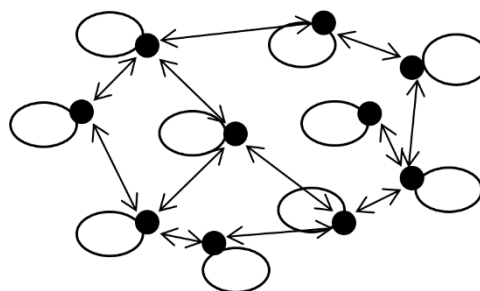


V grafu tečky znázorňují události a jednotlivé spojovací čáry osudy jednotlivých postav

v subjektivitě vyprávění, různých pohledech jednotlivých hráčských postav a výsledné mozaiky, která se před čtenářem vyjeví. Volba postavy může být poskytnuta pouze na začátku, bez možnosti změny v průběhu recepce, přičemž pouze opakování četby/hraní odhalí zbylé větve. Další možností realizace, která by omezovala mozaiku a zvýšila závažnost volby hráčské postavy, je omezení časoprostorové, tedy nabídka, že v jeden daný čas může recipient vnímat jen jeden pohled. S každým dalším časovým úsekem je recipient postaven před volbu znovu atd. Nejkomplexnější variantou by pak bylo dílo, které dovoluje recipientovi cestovat, pohybovat se časem i prostorem díla zcela volně, a tedy nahlížet na události skrze všechny nabízené pohledy zcela bez omezení. Tato volnost v přepínání hráčských postav s vysokým impaktem na popisované, a tedy i viděné, je nabídnuta například v interaktivní fikci Seana Barretta *Heroes* (2001), v níž má čtenář k dispozici 5 hratelných postav (které si lze i částečně upravit volbou pohlaví), každá s vlastní motivací a náhledem na prezentované události. Ve videoherním světě se jedná o strategii sporadicky užívanou, určitou alternaci struktury lze vysledovat v sérii *The Banner Saga* (Stoic Studio 2014, 2016, 2018), v níž se fokalizátor neustále mění, ovlivněn rozhodnutími, místy dokonce není jasné, skrze koho je svět hráči prezentován.

## 9. Prostor jednání, epické toulání a svět příběhu

Schéma této struktury by bylo možné znázornit i jako seznam jednotlivých kapitol, ze kterých má recipient volnou možnost výběru. Tímto způsobem lze přistoupit i ke klasickému tištěnému dílu, a to i navzdory tomu, že s tím autor ani dílo nepočítá. Recipient si vybírá z kapitol, ale zbytek kapitoly/epizody je již systémem zcela kontrolovaný, neinteraktivní, lineární. Kapitoly mohou být determinovány hráčskými postavami, lokacemi, časovými úseky apod.



kruhy reprezentují jednotlivé epizody

Ačkoli jsou u jednotlivých struktur uváděny ilustrativní příklady konkrétních děl, v realizacích dochází ke kombinaci jednotlivých modelů, jelikož každý z nich nabízí jiné možnosti interaktivity a potenciálních interaktivních narativů, realizaci adaptací žánrů, vykreslení postav, zintenzivnění imerze a zdůraznění váhy recipientových rozhodnutí.

Se všemi výše uvedenými a představenými strukturami lze spojit pojem narativní paměť. Tedy strukturu, kterou Marie-Laure Ryan popisuje jako systém, v němž „*minulá rozhodnutí uživatele ovlivňují jeho volby v budoucnosti a narativní kauzalita se rozšíří na epizody, které s hlavním příběhem nesousedí*“ (Ryan 2015, s. 298). Samotná autorka o narativní paměti mluví pouze u struktury směrová síť, avšak při detailním průzkumu jednotlivých děl je patrné, že interaktivní díla si do určité míry vynucují vnitřní implementaci tohoto systému. Jedna z prvních komerčně úspěšných IF *Zork I* (Infocom 1980) s tímto systémem pracuje, a to navzdory tomu, že se strukturou jedná v zásadě o bludiště. Narativní paměť je v tomto díle explicitně reprezentována inventářem, který si recipient může kdykoli zobrazit, tedy položkou mapující předchozí rozhodnutí (konkrétně to, kdy byl zadán příkaz *pick something*). Zcela konkrétně, narazí-li čtenář na lexii „*There is troll in front of you*“, bez příslušného předmětu nelze tuto lexii překonat – nepamatuje-li si dílo, že byl sebrán požadovaný předmět, nemohu postupovat touto větví/cestou. Limitovat narativní paměť na jednu strukturu by znamenalo omezení potenciálu struktur ostatních, ale především nepřesný popis situace, při komparaci s konkrétními realizacemi interaktivních děl, ať už se jedná o tištěná díla (gamebooky), interaktivní fikce, či počítačové hry.

IF lze označit za potenciální literaturu, což s sebou nese určité implikace. IF není narativem ve smyslu, jak jej naratologie vnímá. Jedná se spíše o určitý rámeček příběhu se silným narativním potenciálem, který se může (nemusí) realizovat skrze úspěšnou participaci recipienta.

### 1.7.3.3 Vývoj IF

Jak již bylo výše naznačeno vývoj IF je spjat s vývojem videoherním a mnohé IF jsou dnes všeobecně považovány více za videohry než za literaturu. O něčem takovém lze uvažovat především v rané tvorbě interaktivních fikcí, tzv. Infocomů. Název je odvozen od společnosti Infocom, založené v roce 1979, jejíž rozsáhlá tvorba IF se inspirovala průkopnickým dílem Willa Crowthera *Colossal Cave Adventure* (Crowther 1979) a jejím prvním produktem je právě *Zork I* (Infocom 1980), čímž představila interaktivní fikce masovému trhu. Zároveň se Infocom stal určitou zárukou kvality na tomto trhu, který si do značné míry vytvořila samotná společnost.<sup>43</sup> Komerční tvorba interaktivních fikcí zažívá největší rozkvět v 80. letech, přičemž je přímo spjata s vývojem nových, menších a levnějších počítačů. Postupem času se přidávají prvky grafické, které nakonec převáží a dají vzniknout videohernímu žánru grafických adventur.

Komerční IF jsou specifické svou rozsáhlostí a soustředěním se na tzv. puzzlesolving. Jak lze dokázat hned na prvním Infocomu *Zork I* (1980), estetika díla podléhá funkčnosti a text je tomuto účelu zcela podřízen. Postavy v těchto raných titulech postrádají hlubší charakteristiku, motivaci, čtenáři však nepředkládá zbytečné informace (zmíní-li se skála, není to z důvodu estetického, ale kvůli tomu, aby bylo čtenáři oznámeno, že je zdolatelná – tedy čtenáři se sděluje informace, že tudy vede cesta dál), a zároveň s ním v nejvyšší možné míře kooperuje, nestaví před něj překážky, nezatajuje informace apod. K úspěšnému vyřešení textu a všech v něm obsažených puzzlů je téměř nutností vytváření mapy imaginárního světa díla (sítě vztahů mezi jednotlivými lexemi). Samotný prostor se stává hádankou, kterou, vzhledem k rozsáhlosti a komplexnosti (záměrně vytvořených bludišť), snad ani nelze bez vytvoření vizualizace prostoru a vztahů mezi jednotlivými lexemi s prostorem spjatými uchopit.

---

<sup>43</sup> Infocom navzdory tomu, že se jedná o nejznámější společnost spjatou s dobovou tvorbou, není jedinou společností, která se soustředila na tvorbu komerčních IF: v USA stojí za zmínku *Adventure International* (17 IF mezi lety 1979–1985); v Austrálii *Melbourne House* (uvádí se 17 titulů, záleží na zdrojích); ve Velké Británii *Level 9* (20 titulů mezi lety 1981–1991) a další (Inform-fiction.org).

Již v těchto komerčních IF se však začaly projevovat literární vlivy, a to především v tématech a žánrech jednotlivých titulů. Po prostém prozkoumání jeskyně v *Colossal Cave Adventure* (Crowther 1975) a fantasy světa *Zorka* se objeví i tituly hororové, např.: od Johna Lairda *Haunt* (1979)<sup>44</sup> či tvorbou H. P. Lovecrafta inspirovaný *The Lurking Horror* (1987), postupem času se jeskyně proměňují v jiné prostory, např.: ponorka v díle Chrise Graye *Mansion* (1980), do děl se dostávají i sci-fi příběhy z budoucnosti, dojde i k adaptaci *Stopařova průvodce po galaxii* (1980), a s tím i stále více se prosazující humor a komické prvky.

V roce 1995 projdou IF určitou renesancí. Navzdory menší obeznámenosti s programovacím jazykem a menším zkušenostem s tvorbou rozsáhlých IF typu Infocom na straně nových potenciálních autorů, přetrvávající touha po interaktivních textech dá vzniknout novému trendu. Jeho původ lze dohledat ve skupinové konverzaci iniciované Paulem Bowlerem a jeho prvním dotazem publikovaným 3. 5. 1995 9:00:00:

*„Zatímco jsem se zotavoval z celodenního psaní dalšího kódu pro svůj článek, mé dílo v Inform I-F, shledal jsem, jaká by to byla zábava (užívám termín volně) rychle napsat malou Inform [formátové označení IF, pozn. J. N.] a zároveň se z toho úplně nezbláznit. Netřeba říkat, že to nevyšlo a jsem zaneprázdněn psáním dvou skriptů!! Nicméně, druhý kus měl pouze pět místností a funguje jako celek mnohem lépe než kus první, na němž již pracuji mnoho měsíců.*

*Po tomto prozření jsem si pomyslel, jak skvělé (opět užívám volně) by bylo uspořádat nějakou soutěž a pro ni napsat krátký Inform, řekněme ne více než 5 místností.*

*Jsem si jistý, že mnoho mistrovských děl by se dalo nabouchat přes víkend a jen pomyslet na ohlas veřejnosti!*

*Nejsem si ale jistý, jaká by mohla být cena!!*

*Má někdo zájem? Napište sem, ať si pospíšíme!*

*-- Paul<sup>44xxxiv</sup>*

([https://groups.google.com/g/rec.arts.int-fiction/c/aJ\\_TxUANMhw/m/sH9FkrHL7-UJ](https://groups.google.com/g/rec.arts.int-fiction/c/aJ_TxUANMhw/m/sH9FkrHL7-UJ)<sup>45</sup>)

---

<sup>44</sup> Mezi komunitou recipientů interaktivních fikcí se jedná o jedno z hledaných děl – ať už jde o emulaci, či originál. K existenci originální kopie se údajně vyjádřil i sám autor: „*John sám nedisponuje žádnou kopií a říká, že jediná, o které ví, je pohřbena hluboko v archivu kazet na CMU, a nemá chuť ji hledat, pokud to není naléhavé, nebo tak něco*“. *Kdysi měl John v plánu přepsat ji do OPS5 nebo případně do SOAR, ale zabředl do ‚skutečné práce‘. Přepis se dostal jen do poloviny, ale zdrojový kód (v OPS5) byl nalezen*“ (adventure.if-legends.org).

<sup>45</sup> Na uvedeném odkazu lze dohledat i celou následující konverzaci.

Z tohoto původního návrhu, myšlenky, vznikla soutěž *The Interactive Fiction Competition* fungující od téhož roku (1995) až dodnes. Navrhovaná „malost“ interaktivních fikcí byla nakonec formulována do dvouhodinového pravidla, tedy do pravidla, že každá z IF, kterou chce autor do soutěže přihlásit, nesmí čtenáři zabrat více než dvě hodiny času na dokončení jednoho čtení. Limitován není svět, ale nabízená zkušenost s ním.

Imaginární svět IF se tak zmenšil, ale o to víc se s obsahovou a literární složkou média začalo experimentovat. Již nebylo nutné se starat o to, aby se svět nerozpadl pod vlastní tíhou, pod tíhou rozsáhlého prostoru, jenž je třeba důkladně propojit a zmapovat. Díky soutěžím vznikl větší tlak nikoli na složitější puzzlesolving, který se upozadil, ale na kreativní složku. Autoři experimentují s hráčskými postavami, zmnožují jejich počet, dávají jim charakter, propracovanou minulost, ale i vlastní motivace, které mohou být v rozporu se čtenářem, čímž vytvářejí nový druh napětí mezi literární postavou a recipientem. Prostor již není jen bludištěm, které má být ryze funkčním, ale začíná hrát vlastní roli, ztratí se neutrální vykreslení, popis prostoru, v němž se PC pohybuje a jakým způsobem na něj nahlíží, se stane nepřímou charakteristikou postavy samotné. S tím souvisí i odbourání jazykové strohosti, přidání obrazných a metaforických vyjádření. Autoři také začínají jiným způsobem pracovat s časem, implementují různé interakce s ostatními postavami atd. V médiu interaktivních fikcí se začíná prosazovat literárnost a experimentálnost nad klasickými herními prvky minulé éry.

Je nutno podotknout, že české prostředí na první etapu Infocomů bylo schopné reagovat, za zmínku stojí počín Františka Fuky a jeho adaptace filmů George Lucase *Indiana Jones a chrám zkázy* (další díly jsou nazvány pouze *Indiana Jones II* a *III*), případně IF *Belegost* (autorského tria František Fuka, Miroslav Fídl, Tomáš Rylek), která svou inspiraci nachází v imaginárním světě J. R. R. Tolkiena. Etapa druhá, nekomerční, experimentální, je však v českém prostředí, v případě, že existuje, jen těžko dohledatelná, jelikož zde žádná z obdobných soutěží typu *Interactive Fiction Competition* nevznikla. Určitý život českých IF lze stále dohledat na serveru textovky.cz, kde však nedochází k aktualizacím kompatibility s novými operačními systémy a mnohé z děl jsou tedy na aktuálních verzích Windows dostupné pouze za pomoci nejrůznějších emulátorů starších strojů. Absence strukturované soutěže navíc prostor neomezuje, a díla tak nepodléhají kritickému ohlasu, a tím pádem nedosahují kvalit a inovací zahraniční produkce.

## 1.8 Literárně teoretické vymezení a charakterizace aktantů

Interaktivní charakter v práci zkoumaných mediálních forem otvírá otázku po účastnících recepcí. Tyto formáty problematizují vnímání pozice autora, jehož úlohou je poskytnout co možná největší volnost recipientům na úkor svého upozadění, roztržité a v neposlední řadě určité kolektivizace této úlohy, kdysi jasně vymezené a singulární. S tímto se pevně pojí i znejasnění pojmu recipienta záměrně stavěného do role nutně se participující na tvorbě určité realizace díla.

### 1.8.1 Text

Elektronické texty mají nutně duální charakter, jelikož jsou vždy psané pro dvě entity. Tato dualita byla nejpatrnější v počátcích samotného média, kdy autoři byli nuceni psát složité kódy, ovládat programovací jazyky (které ne vždy byly uživatelsky příjemné) a autor tedy musel myslet nejen na to, co napíše, ale jak to napíše.

Mnohost textu však nekončí na úrovni text pro stroj – text pro čtenáře. Marie-Laure Ryan popisuje situaci hypertextů v komparaci s tradičními texty takto:

*„V tradičním textu jsou roviny dvě:*

- 1. Text jako soubor znaků napsaný autorem*
- 2. Text, jak ho (v myslí) konstruuje čtenář*

*Jeden objekt na rovině 1 obsahuje potenciálně mnoho objektů roviny 2. Ve virtualizovaném textu jsou roviny tři:*

- 1. Text, jak ho napsal nebo ‚naprojektoval‘ autor [zde si lze představit rozsáhlou síť vztahů mezi jednotlivými lexemi, pozn. J. N.],*
- 2. Text znázorněný na obrazovce, prezentovaný čtenáři [této rovině předchází aktivizace čtenáře, který musí zvolit další vývoj textu, pozn. J. N.],*
- 3. Text, jak ho (v myslí) konstruuje čtenář“ (Ryan 2015, s. 66).*

Takto znestabilněný text, silně spjatý se čtenářem a jeho volbami, je rozlišen od textu klasického, lineárního, jak uvádí Helena Bendová v knize *Umění počítačových her* (2016), právě postupným zjevováním se. *„Zatímco klasický text se nám prezentuje postupně celý, tak jak jej čteme, kybertext nepoznáme většinou v jeho kompletnosti – neprojdeme jej celý, ale jen určitou část“ (Bendová 2016, s. 92).*<sup>46</sup>

---

<sup>46</sup> Myšlenka vystavěná na tezi Espena Aarsetha publikovaných v tetu *Cybertext: perspectives on Ergodic Literature* (1997), o čemž svědčí u užívání slova kybertext.

A právě tento nestabilní charakter vede k problematickým tvrzením o textech samotných, jejich recepci a popisu. Přístupy k nim se různí a daly vzniknout několika užívaným metaforám, přičemž každá z nich změní koncept chápání toho, jak je text vnímán a na co je kladen důraz. Za genealogicky první metaforu lze po považovat snahu Brendy Laurel, která v knize *Computers as Theatre* (1997) pracuje s několika připodobněními a hledá paralely mezi počítačem a jím nabízenou interaktivitou a divadlem.

Produktivnější metaforou se však stala metafora prostorová. Text se stává územním ohraničením, odkazy symbolizují cesty k lexii, které jsou cílem těchto cest. Objevitelem je v takovém případě čtenář stávající se cestovatelem po mapě (kterou si mnohdy sám kreslí) a putování je hnacím motorem dobrodružství. Toto pojetí souzní se čtenářskými zkušenostmi a celkovým pojetím Infocomů, v nichž právě prostor a pohyb po něm je vedle puzzlesolvingu hlavním funkčním prvkem díla.

Christopher Keep ve své studii „The Disturbing Liveliness of Machines: Rethinking the Body in Hypertext Theory and Fiction“ (1999) nabízí metaforu interaktivního textu jako supermarketu a čtenáře jako nákupčího. V regálech jsou uloženy nejrůznější lexie jako možné zboží, přičemž co si čtenář nakoupí, je zcela na něm, a tak jako reálný nakupující necítí nutnost vykoupit celý obchod, ani metaforický zákazník necítí potřebu skoupit, myšleno přečíst, celý text. Toto připodobnění nejlépe funguje a vystihuje fungování databází *The Victorian Web* (1988–90), případně encyklopedické webové stránky typu *Wikipedie*, ale selže u narativních děl inherentně pracujících s narativní pamětí, předpokládajících určitou znalost předchozích lexii, na nichž dále staví, což pojetí Christophera Keepa nepovažuje za nutné. George Landow navíc čtenářův výběr nepovažuje toliko za náhodný, ale právě narativem podmíněný „*Vzhledem k tomu, že čtenáři si vždy, ale zejména v tomto prostředí, vytvářejí vlastní struktury, posloupnosti a významy, mají překvapivě malé potíže se čtením příběhu nebo čtením pro příběh*“<sup>xxxv</sup> (Landow 1997, s. 117). S přihlédnutím k tomuto pojetí se narativ stává omezením nahodilostí a metaforu Christophera Keepera nepovažuji za tematicky produktivní.

Další možnou metaforou při popisu interaktivních textů je metafora kaleidoskopu. V takovémto případě spoje nejsou prostorové, ale asociativní. Čtenář čeká na výsledný obraz, který nelze složit z jedné lexie, přičemž je zcela irelevantní, zda se jedná o lexii první či desátou. Lexie bez kauzálních časových a prostorových vztahů se objevují a teprve při dostatečném množství odhalených dílků – lexii, lze vytvořit mozaiku. Lexie



jsou dílky stavebnice, kterou si čtenář sám musí pomocí asociací poskládat. Výsledný objekt je pak závislý na ochotě (re)konstruovat a množství lexií, s nimiž čtenář při tomto procesu operuje, se může diametrálně odlišovat. *Afternoon: A story* (Joyce 1987) s tímto konceptem pracuje natolik, že na určitém počtu odhalených lexií závisí odhalení zcela zásadní lexie, která má sílu změnit celou do té doby vytvářenou mozaiku. Metafora kaleidoskopu právě absencí kauzálnosti a důrazem na asociace funguje nejlépe při popisech lyrických děl a poezie.

Recepčně nejnáročnější by byl přístup k elektronickým textům na základě možných světů – Marie-Laure Ryan tento přístup označuje jako přístup *kosmická loď* (Ryan 2015, s. 263). V tomto pojetí každá lexie produkuje nový fikční svět, který začne existovat samostatně. Pokud tedy čtenář v díle *The Impossible Bottle* (Åkesson 2020) začne manipulovat s hračkami v domečku pro panenky, čímž mění fikční svět díla, a to nejen na rovině „v domečku pro panenky je/není panenka reprezentující matku“, ale zároveň imaginárního světa díla, každá tato změna vygeneruje jeden možný svět, tedy svět, v němž je Emma v závislosti na objektech v domečku a mimo něj bez jednoho z rodičů, sirotkem, jedináčkem apod. „*Pokud čtenář zaujme tento postoj, nebude se snažit obnovit obraz úplného světa, ale vysvětlí si koreferenčnost lexií – totiž to, že jsou o stejných individuích – pomocí sémantického modelu, podle něhož individua mohou mít protějšky v jiných možných světech. Je to způsob jak racionalizovat text, který vykazuje vysokou míru vnitřní rozpornosti, protože díky tomu už nemáme žádný logický problém s tím, že p nastává v jednom světě a non-p ve druhém, jenže považujeme-li každou lexii za popis soběstačné monády, nebude narativní vývoj moci zahrnovat více lexií a bude možné vyprávět jen příběh, který je obsažen uvnitř jednoho uzlu*“ (Ryan 2015, s. 264).

Tato metafora by pak celé v konturách výše popsané dílo Linuse Åkessona *The Impossible Bottle* (2020) rozporcovala na jednotlivé možné světy bez vazeb na sebe a tím by upřela smysl ústřednímu objektu díla – domečku pro panenky a jeho moci nad fikčním světem Emmy.

Je tedy patrné, že vypořádání se s pojetím elektronického interaktivního textu staví mnoho otázek, že a rozrůzněnost realizací jednoduchému definování a pojetí nepomáhá. Za text tedy v práci považuji tu část díla, která je určena čtenáři (soubor lexií včetně spojnic mezi nimi), tedy síť určenou právě jemu, s níž může interagovat a na jejímž základě vytváří významy. Bude-li možné při konkrétní analýze a recepci díla pracovat s celým souborem všech lexií, bude celý text zprostředkován, tento přístup však nelze aplikovat na všechna díla, a tudíž při analýze nebude tato komplexita vždy dodržena ani vyžadována.<sup>47</sup>

### 1.8.2 Čtenář/hráč

Až překvapivě se o recipientech IF v teoretických textech příliš neuvažuje jako o čtenářích, ale mnohem častěji jsou označováni za hráče. Pokud se odkazuje na uživatele těchto textů, v zahraniční literatuře se ustanovilo užívání dvou termínů. Za první možné označení recipientů lze považovat *interactor*, termín použitý v projektu *Oz Project* (2002, dále jen *Oz*), jenž Montfort popisuje jako „první větší snahu o akademické definování interaktivních fikcí“<sup>xxxvi</sup> (Montfort 2011, s. 29), přičemž termín následně k popisu recipientů IF užívají i další autoři. Pro tuto práci však označení *interactor* nese nežádoucí konotace.

Autoři projektu *Oz* se při užití termínu odkazují na knihu Brendy Laurel *Computers as Theatre* (1997). Tato kniha se, ostatně jako samotný projekt, soustředí především na divadelní a dramatickou tvorbu, a tímto prizmatem i na vztah mezi počítačem a člověkem nahlízejí: „Interakce člověk-počítač se podobá dramatu v tom smyslu, že hlavní designér (dramatik), není jediným lidským zdrojem uměleckého zážitku. V divadle se na ztvárnění představení podílejí režiséři, herci, designéři a technici. V interakci člověk-počítač mohou být legie programátorů, kteří program navrhli a vytvořili [...]. Základním, ale někdy přehlíženým zdrojem lidského umění jsou právě lidé, kteří se do navržené interakce skutečně zapojují; z toho vyplývají interactori“<sup>xxxvii</sup> (Laurel 2014, s. 110). Celý projekt *Oz*, stejně jako kniha Brendy Laurel, jsou zaměřeny

---

<sup>47</sup> Toto pojetí se může lišit při citování jednotlivých autorů. Například zcela jiné pojetí textu ve své knize prezentuje Espen Aarseth, který za text považuje „jakýkoli objekt, jehož primární funkcí je zprostředkovat verbální informace“ (Aarseth 1997, s. 62). Jedná se o natolik zásadní pojetí textu pro Aarsethův koncept, že měnit jeho vnímání textu ve vlastních překladech by znamenalo zasáhnout právě do jeho konceptu. Espen Aarseth, na rozdíl ode mě, je díky této definici textu schopen za text označit i videohry a propojuje tak různá média.

na divadelní teorii a vazby, metafory, ale i teorii čerpají právě z tohoto odvětví. Ono propojení s divadlem, jakkoli je pravdivé, a užití anglického slova pro herce (*actor*) však označení *interactor* vzdaluje předkládanému tématu a vazbám k literatuře. Z tohoto důvodu toto označení pro recipienta v práci neužívám.

Druhým možným a hojně užívaným označením recipienta interaktivních fikcí je hráč. V novějších pracích se pojmenování uchytilo (užívá jej i Montfort), může však vést ke kolizím při konkrétních popisech, kdy hráč čte text. Toto pojmenování určitým způsobem dokazuje propojenost textů a hráčství. Výše nastíněný vývoj média tento pohled na recipienta v základě podporuje, jelikož studia vyvíjející Infocomy k nim skutečně přistupovala jako ke hráčům. Obdobně na médium nahlížel i William Crowther, v jehož intencích při vývoji *Colossal Cave Adventure* (Crowther 1975) bylo, aby program „*byl hrou pro mé děti*“<sup>48</sup> (inform-fiction.org). Existuje však několik logických argumentů proti tomuto označení.

V práci se sám uchyluji k označení recipienta interaktivních fikcí za čtenáře a hráčem recipienta začínám nazývat až při analýze videoher, tedy určitým dělicím prvkem, kdy se stává ze čtenáře hráč, je animace díla samotného. Vložením animací do díla vstupuje nový vizuální prvek, který se do recepce promítá. Bezprostřední interakce s imaginárním světem, ale i dílem již není prostřednictvím pouze písma, ale i dalších vizuálních prostředků, v nichž je psané slovo doprovodným prvkem.

IF jsou literárním žánrem elektronické literatury a jejich literární charakter lze podpořit porovnáním s definicemi her a jejich fungováním. Na rozdíly mezi hrou a textem upozorňuje Marie-Laura Ryan ve své knize *Narativ jako virtuální realita* (2015), v níž představí tři základní distinkce mezi pravidly her a literatury, přičemž právě třetí rozdíl je pro tvrzení, že recipientem IF je čtenář, nikoli hráč, nejdůležitější: „3. Pokud si každý text vytváří svá vlastní pravidla, pak se čtenář tento kód učí během procesu hraní. Oproti tomu ve standardní herní situaci se hráč musí naučit pravidla před tím, než vstoupí na hrací pole“ (Ryan 2015, s. 217).<sup>49</sup> Stejně tak jako gramotnost a znalost daného jazyka

---

<sup>48</sup> [inform-fiction.org/manual/html/s46.html](http://inform-fiction.org/manual/html/s46.html)

<sup>49</sup> Pro úplnost doplňuji i zbylé dva body, které Ryan ve své publikaci uvádí:

„1. Pravidla hry jsou podle Johna Searla konstitutivní principy [...], vytvářejí hru tím, že ji definují, ale v literárních kódech jsou mnohem důležitější deskriptivní konvence („regulativní pravidla“ podle Searla). Konvence vzniká, když se velké množství autorů ztotožní s určitým typem chování, ale není závazná a popisuje nezávisle existující formu diskurzu.

je neodmyslitelnou součástí literární recepce, tak i znalost příkazového jazyka IF, tedy možných příkazů a rozkazů, je nutností k jejich recepci. Musí tedy platit základní premisa: ovládám-li příkazový jazyk IF, mohu dílo recipovat. Tyto příkazy nelze považovat za pravidla hry, jelikož světy IF tato pravidla odhalují teprve v přímé realizaci. Například propojenost domečku pro panenky a domu Emminých rodičů v díle Linuse Åkessona *The Impossible Bottle* (2020) je hlavním pravidlem (mechanikou) daného díla, s nímž se čtenář obeznamuje v procesu čtení, a bylo by proti koncepci díla s ní čtenáře obeznámit předem. Mnohé interaktivní fikce druhé generace právě s tímto obeznamováním v procesu čtení pracují jako se základním prvkem díla, např. *Spider and Web* (Plotkin 1998).

O označení recipienta za hráče by bylo možné uvažovat v případě textových adventur, stejně jako gamebooků. Ti musí být předem obeznámeni s herními mechanikami, jejichž neznalost nemusí nutně bránit v recepci díla, ale takovýto přístup k textu není zamýšlený a předpokládáný. Ignorováním pravidel se vytratí zamýšlená imerze, a tedy i jeden ze základních prvků žánru, ať už se jedná o formát elektronický, či tištěný. K zachování přehlednosti se však k tomuto kroku, a to i navzdory předloženému argumentu, v práci neuchyluji, a tedy čtenářem je označen každý recipient díla, jehož základním prvkem je písmo a psané slovo, bez ohledu na to, zda se je zachyceno na papíře či obrazovce elektrického zařízení.

Zmatení v tom, jak recipienta elektronické literatury nazvat, částečně pramení i z velké změny role a čtenářských možností. Espen Aarseth<sup>50</sup> představuje 4 funkce pojící se ke čtenáři elektronické literatury: „1) *interpretační (tato funkce je vlastní i čtenářům klasických textů)*, 2) *explorativní (uživatel rozhoduje, jakou cestou se vydá, prozkoumává dané interaktivní dílo)*, 3) *konfigurativní (tato funkce poukazuje na to, že uživatel alespoň částečně vybírá prvky díla, spolurozhoduje o tom, která jeho část se bude aktualizovat, prezentovat, a která ne)*, 4) *textonická (pokud smí uživatel prvky textu, tzv. textony, nebo způsob jejich procházení sám přidávat, jedná se textonickou funkcí, kdy se z uživatele stává skutečný spoluautor)*“ (Bendová 2016, s. 92–93).<sup>51</sup>

---

2. *Pravidla hry je třeba důsledně dodržovat, zatímco v moderní literatuře se podporuje kreativita a překračování jejich vlastních pravidel. Od ruského formalismu zdědili literární vědci zvyk pohlížet na každou odchylku od normy jako na známku literárního jazyka*“ (Ryan 2015, s. 216–217).

<sup>50</sup> Který vnímá čtenáře jako uživatele textu.

<sup>51</sup> Ke zprostředkované citaci Esepna Aarsetha se v tomto případě uchyluji z důvodů jednotnosti v překladech jednotlivých funkcí a snažím se tím zabránit rozštěpenosti terminologie.

Espen Aarseth a později i jeho následovníci (Jesper Juul, Markku Eskelinen) upozorňují na to, že kromě funkce interpretační nejsou zbylé tři součásti recepce klasické tištěné literatury. Konfigurativní funkce textu (později i videoher), jako nutná součást interaktivních děl, je pak vnímána jako překážka narace. Na základě myšlení uvedených autorů v zahraničí vzniká nová vědecká disciplína zvaná ludologie, jejímž prvotním cílem bylo být vědou čistě videoherní, a je jí v práci věnována samostatná podkapitola 1.9.2.

Interaktivní texty musí probudit zájem či motivaci k tomu, aby se čtenář zaktivizoval. Čtenář musí poskytnout textu příkaz (lexii), která text posune dál. Je tedy na místě ptát se po čtenářských motivacích. Marie-Laure Ryan (2015, s. 250–251) nabízí jako možné motivace:

- 1) Omezení zápletky – základní princip gamebooků, v nichž čtenář rozhoduje o osudu hráčské postavy, kam se vydá a co zažije. Aby tuto motivaci text nabídl, musí být silně narativní: uvažování o tom, zda přidám do misky s müsli jahody nebo borůvky, nebude čtenáře motivovat k rozhodování, v porovnání s tím, zda se přidám na stranu pána zla či jej sprovedím ze světa. Velkou roli zde hraje imerze čtenáře, který musí být otevřen myšlence, že jeho rozhodnutí mají dopad na svět, zároveň je zde určitý předpoklad, že text bude jedním čtenářem přečten pouze jednou: „*Kdyby spisovatelé vážně hodlali napodobit rozvětvené ústí všech možností, udělali by následující: dozadu do knihy by vložili několik zalepených obálek v různých barvách, z nichž jedna by nesla zřetelný nápis Tradiční šťastné zakončení a druhá Tradiční nešťastné zakončení, třetí pak třeba Tradiční zakončení půl na půl. Dále by tam byly obálky nazvané Deus ex machina, Modernisticky libovolné zakončení, Zakončení koncem světa, Zakončení s pokračováním příště, Vágní zakončení, Nejasné zakončení, Surrealistické zakončení atd. Směli byste si vybrat pouze jedno a zbylé obálky byste museli zničit. Tomu já říkám dát čtenáři na vybranou, i když teď možná má dojem, že věci beru příliš doslovně*“ (Barnes 2016, s. 107). Navzdory tomu, že elektronické texty představu o jedné a definitivní možnosti, o níž Julian Barnes uvažuje, využívat mohou – po výběru ostatní dějové linie vymazat zbylé – jedná se pouze o hranou definitivnost, na níž musí čtenář dobrovolně přistoupit a nesnažit se dopátrat jiných konců (restartováním nastavení apod.).

- 2) Posunutí perspektivy světa textu. Nejreprezentativnějším příkladem této motivace a práce s ní je IF *Heroes* (2001) Seana Barretta, v níž právě díky změně perspektivy (dílo jich nabízí 5) a tím i změně PC dosáhne čtenář nového pohledu na imaginární svět, události v díle prezentované, ale i jiné možnosti interakce se světem.
- 3) Prozkoumání pole možného. Opakované čtení (znovuhratelnost v případě videoher) díky charakteru díla samotného narušuje fenomenologický kruh, jelikož předporozumění získané prvním čtením může být zcela zbytečné v případě, že hned na začátku recepce zvolím jiný výchozí bod, čímž se změní i celé vyznění díla. Čtenář tak činí v touze poznat dílo ve své komplexnosti, najít limity, možné cesty apod.
- 4) Aby stroj běžel dál. V tomto případě by se jednalo o samoúčelné vybírání cest, bez jiné motivace, než je pouhé objevování dalšího textu. Čtenář se neptá ani se nerozmýšlí nad tím, proč vybrat lexii 1 nebo lexii 2, vybírá jednu za účelem odhalení dalšího textu. Příkladem mohou být *Love Letters* (1952) Christophera Strachey, *Speeches* (1993) Marka Pampucha, v nichž příkaz generuje nový, na předchozí lexii nezávislý text.
- 5) Zisk dokumentů. Běžné chování uživatele internetu, který vybírá hypertextové odkazy za účelem zisku informace.
- 6) Hraní her a řešení problémů. Základní stavební kámen Infocomů, všech IF a videoher (her všeobecně) postavených na základě puzzlesolvingu.
- 7) Hodnocení textu. Bez interakce s textem tuto motivaci nelze naplnit.

Tyto motivace, které Marie-Laure Ryan nazývá selektivními, se soustředí spíše na text, a proto k nim autorka přidává ještě dvě další, obě produktivní (spoluautorské). V takovém případě čtenář nabízí příkazy: (1) „*Aby se účastnil psaní textu tím, že do databáze nebo kolektivního literárního projektu přidává permanentní dokumenty*“ (Ryan 2015, s. 252). Příkladem lze uvést Geogem Landowem vedený projekt *The Victorian Web* (1988–90), českou verzi *Wikipedie* či snahu Petra Stančíka *Hyperhomer* (1999), který byl založen právě na této motivaci, přispívat ke kolektivnímu dílu. Této motivace komerčně využil i Michal Viewegh, když v roce 2009 nabídl čtenářům možnost rozvíjet jím napsanou první kapitolu *Blogového románu* (2009).

(2) „Aby se zapojil do dialogu a hrál role. V tomto případě uživatel reaguje na systém nebo na jiné uživatele systému pomocí psané konverzace. Tento modus najdeme v MOO, chatovacích místnostech, emailech a v interakcích s ‚chatterboty‘ s umělou inteligencí (konverzačními roboty), jako je Julia a Elize“ (Ryan 2015, s. 252).

Proměna čtenáře klasické literatury na čtenáře elektronické interaktivní literatury je proměnou na úrovni aktivity. Čtenář tištěné literatury má možnost formovat význam textu, stejně jako divák sportovního utkání má možnost spekulovat nad zápasem. Oba jsou však postaveni do role diváka, nikoli účastníka. Čtenář klasické tištěné literatury je v bezpečí, jeho rozhodnutí (číst lineárně, začít odzadu, ale i třeba jít si v průběhu čtení uvařit kávu) nemají vliv na výsledný text. Takový čtenář je ve vztahu k narativu bezmocný.

Luxus tohoto bezpečí však čtenář interaktivní elektronické literatury nemá. Právě on je přímým účastníkem onoho zápasu – on má moc zápas rozhodnout. Otázka „Co by se stalo kdyby?“ najednou získává na důležitosti, přestává být spekulativní. Čtenář je vystaven riziku selhání, odmítnutí textem na základě špatných rozhodnutí, nedostatku interpretačních schopností, nepozornosti. Do popředí se dostává čtenářské já, které chce „odvyprávět vlastní příběh; příběh, který by se beze mě neuskutečnil“<sup>xxxviii</sup> (Aarseth 1997, s. 4).<sup>52</sup> A čím větší moc má, tím důležitější pozici čtenář získává – stává se hráčem.

#### 1.8.2.1 Hráč

Nečtená kniha existuje v neměnné podobě, nehraná hra neexistuje v jedné ze svých primárních úrovní existence – kód je stále přítomný a strojem recipovatelný, pravidla hry lze objektivně popsat, ale bez hráče je toto vše nerealizované ve svém plném potenciálu. Hráč se tak ocitá v mnohem důležitější pozici, stává nejen recipientem a interpretem daného díla, ale v mnohem větší míře, než jaké dosáhla elektronická literatura (ať už se jedná o výše popisované hypertextové romány, či interaktivní fikce), se stává i spoluautorem díla.<sup>53</sup> Ve své práci se stavím proti radikálnímu rozdělení hráče a čtenáře,

---

<sup>52</sup> Samozřejmě ve většině děl (nikoli však ve všech) se jedná o vytvořenou iluzi – iluzi voleb, iluzi jedinečnosti příběhu – která se opětovným čtením/hraním může zcela rozbořit.

<sup>53</sup> V tomto případě odkazují ke klasickému užívání média, nikoli k jeho tzv. *modování*, tedy vytváření zcela nového, nepůvodního obsahu ze zdrojového kódu originální hry. Tento trend je specifickým pouze pro počítačové hry (žádné další platformy s tímto procesem neoperují), přičemž mnohé s ním dnes již počítají a herní vývojáři ke hrám vydávají herní editory, aby tvorbu různých modifikací usnadnili. Tento

kteře prezentuje Marrku Eskelinen. Již označení recipienta interaktivních fikcí za čtenáře, a ne hráče je svým způsobem mou volbou, nikoli jasným rozdělením, které by navíc v konfrontaci s názory výše uvedeného autora pravděpodobně neobstálo. Ten čtenáři odepírá roli spolutvůrce [*co-creator*], roli vyhrazenou pouze hráčům, což, jak jsem výše popsal, nepovažuji v mém pohledu na interaktivní literatury za pravdivé.

Hráč (recipient videoher) se stává, možná až překvapivě, málo problematickou a akcentovanou kategorií v ludologicko-naratologické debatě. Jeho funkce je interpretační a případně až narativ konstruuující (z toho pramení argument, že narativ není inherentní součástí videoher): „*Proces interpretace nutně vede k existenci událostí-znaků, které jsou následně realizovány narativními znaky. Celý tento proces probíhá na úrovni, kterou nelze lokalizovat v rámci hry, ale existuje pouze jako projekce hráčské mysli. V tomto modelu je vyprávění něčím, co se odvíjí díky hráčovým pokusům dát hře smysl*“<sup>xxxix</sup> (Kücklich 2003).

Tak jako například Umberto Eco v knize *The Role of the Reader* (1979) vytváří představu o tom, že každý text má svého modelového/ideálního čtenáře, tedy recipienta dostatečně erudovaného, s určitým kulturním pozadím, jemuž je autorův text primárně určen, existují i představy o tzv. modelovém/ideálním hráči. V uvedených aspektech (erudice a kulturní pozadí) se představy o modelovém čtenáři i hráči protínají. Modelový hráč však „*není hráč, který je schopen zvládnout hru na první pokus, ale hráč, jehož schopnosti se v průběhu hraní rozšiřují. Toto postupné rozšiřování hráčových schopností je obvykle odměněno objevením nové úrovně nebo nového území k prozkoumání. Je to tedy touhou hráče se stát modelovým hráčem hry, která mu umožňuje ztotožnit se s avatarem, a tak interagovat s herním světem a dělat ve hře pokroky, což je zase vnímáno jako narativní vývoj. Vyprávění a interakci je pak třeba vnímat jako vzájemně závislé, nikoli jako pojmy, které nelze sladit*“<sup>xl</sup> (Kücklich 2003). Nejmarkantnějším rozdílem je onen předpoklad „neúspěchu“ při recepci díla – něco, co literatura u čtenářů nepředpokládá, natož aby vyžadovala určitý proces progresu v oblasti recepce díla a manipulace s ním. Čtenář si může text znovu přečíst, například když zestárne, a toto čtení bude zcela určitě jiné,

---

proces bych nazval sekundární světutvorbou. Blízkou literární paralelu lze najít v oblasti literárních fanfikcí, které vznikají na podobném principu. Zásadní rozdíl však je v tom, že každý recipient díla literárního, je schopný fanfikci vytvořit bez ohledu na její kvalitu. Technické propozice pro tvorbu modifikací jsou však povětšinou vzdálené běžnému hráči – ať už z důvodů časové, kreativní, či počítačové náročnosti tohoto procesu.



a to už jen z podstaty druhého čtení. Ale první čtení se tím nepřesouvá do pozice neúspěchu. Kniha byla v obou případech úspěšně přečtena. Na druhou stranu alespoň dílejší neúspěch je něco, co by videohra svému recipientovi měla poskytnout – neúspěch se stává nedílnou součástí hraní a představy o hráči.

Z tohoto pramení další specifičnost situace, v níž se hráč při recepci nachází, a to fakt, že *„hráči nikdy nehrají sami, dokonce video hry [electronic games] jsou hrány proti počítačem generovanému antagonistovi nebo, v případě her bez explicitního oponenta, proti nějakému systému, prostředí či souboru pravidel, které udržují určitou úroveň soutěže“*<sup>xli</sup> (Ferri 2007, s. 466). Ačkoli s touto dichotomií v základě souhlasím, nabízí poměrně logický, ale nikoli univerzální vývod (další z ludologických argumentů), a to ten, že hráč hraje za účelem vyhrát. Hraje-li proti někomu/něčemu, je zde implikovaný předpoklad, že tuto druhou stranu chce porazit. Argument naprosto zřetelně funguje u nenarativních her, jako je fotbal nebo karetní hry, dobře funguje i u narativních videoher s jasným cílem – Mario zachraňuje princeznu, Link zahraňuje Zeldu, mariňák ve hře *Doom* (id Software 1993) zachraňuje svět atd. *„Tvrdit, že hra spočívá pouze v interakci [hráč a interaktivní matice, pozn. J. N.], by znamenalo pominout základní smysl ludické činnosti: až na některé velmi specifické případy, hráči hrají videohry proto, aby vyhráli“*<sup>xlii</sup> (ibid., s. 469).

A právě tyto velmi specifické případy se stávají stále méně „specifickými“. Předestřený mechanismus „hraní proti“ vždy narušovaly a stále narušují vyprávěcí stolní RPG (hry na hrdiny), jejich model, v nichž je vývoj postavy a její příběh důležitější než vyhrávání. To zůstává nedílnou součástí hratelnosti – hráč stále musí něco překonávat, porážet nepřátele, ale jeho hlavní motivace není porazit toho nebo onoho (což by jeho herní aktivitu limitovalo na pouhé přežití hráčské postavy/avataara), ale mnohem větší důraz se klade na příběh, ať už světa, nebo avataara a jejich vývoj.

Druhou kategorií, v níž lze polemizovat nad vítězstvím jako hlavní intencí hraní, jsou simulátory. Ty ze své podstaty nelze vyhrát, alespoň ne způsobem, kdy by se zobrazila obrazovka *„YOU WIN“*, tedy jasné deklarativní prohlášení hráče za vítěze. V simulátorech si může hráč sám stanovit svůj cíl, kvůli němuž hru spouští – čeho chce dosáhnout (doletět letadlem z Londýna do Prahy, přežít v apokalyptickém světě alespoň 100 herních dní, vybudovat říši o velikosti Římského impéria atd.), zároveň však cílem může být pouhý průzkum, zkoušení nových věcí apod.

Výhra jako hlavní motivace ke spuštění hry, jak navrhuje Gabriele Ferri, není tedy zcela bezproblémovým tvrzením, a ačkoli se jedná o jeden z podstatných prvků hratelnosti, ovlivňující herní zážitek (výsledek sportovního zápasu se bezpochyby podepíše na zkušenosti jednotlivých zúčastněných), není natolik dominantní a autoritativní, jak z textu Gabriela Ferriho může vyplývat. Ačkoli sám kladu důraz na narativní aspekty, jsem si vědom, že narativ je jednou z deseti motivací (Yee 2007, s. 5), stejně jako složka kompetitivní.

Hráčem tedy označuji recipienta videoher, a to na základě toho, že videohry svého recipienta učí novým věcem v průběhu hraní, počítají s neúspěchem, a tedy proces recepce hráče daného média je v základě odlišný od procesu recepce čtenáře literárního díla.

### 1.8.3 Autor

Na autora elektronické literatury lze pohlížet zcela identicky jako na autora literatury tištěné, ale jen do chvíle, než se samotné programování a struktura stane příliš náročným procesem pro jednoho tvůrce, tak jako se tomu děje u videoher, ale i interaktivních fikcí první generace (Infocomů), na nichž se podílí kolektiv autorů. V ten okamžik se situace proměňuje a přirovnání k divadelnímu představení v textu Brandy Laurel (1997) je zcela přesným popisem tvůrčího (výrobního) procesu.

Již samotná interaktivita, jak bylo výše zmíněno, vztah autora k textu, dříve jasně ohraničenému, a v textu nabízenému ději komplikuje. Představa, že člověk, který přečetl Tolkienova *Hobita*, nebude znát epizodu se zlobry, jej usvědčí z nepozorného čtení, z nepřečtení textu, případně z toho, že text četl dávno a již si jej nepamatuje. Interaktivní charakter adaptace téhož textu od Veroniky Megler a Philipa Mitchella *The Hobbit* (1982) však toto neobeznámení s epizodou nevyklučuje a čtenář se díky svým rozhodnutím do situace, v níž jsou hlavní postavy zajaty, dostat nemusí. Autorská dvojice mohla napsat příběhovou linii, která se dané události zcela vyhýbá. Konkrétní příběh interaktivních fikcí je realizován až v přímé interakci, na níž se podílí spolu s tvůrcem/tvůrci díla i velkou měrou recipient vybírající z přednastavených možností. Autor sám netvoří ucelený příběh ale program, který nabízí určitý narativní rámec, buduje síť vztahů, které vytváří větvící se příběhové linky. Recipient, ať už se jedná o čtenáře, nebo hráče, se takto stává spoluautorem konkrétní realizace příběhu.

Situace je nepochybně komplikovanější u videoher. Ty lze chápat jako expanze myšlenky Rolanda Barthesa o nutnosti smrti autora. Interaktivita, rozvětvenost, komplikovanost a rozsáhlost příběhů prezentovaných ve videohrách je mnohonásobně vyšší než i u těch nejsložitějších Infocomů. Pro hráče je ve většině případů autor, jako samostatná entita, skryt za značkou videoherního studia,<sup>54</sup> pod jejímž jménem pracují desítky, někdy až stovky spoluautorů. Z autora se stává entita, pokud ne bezejmenná, tak mnohojmenná, která je navíc neustále ovlivňována externími vlivy (pracovní kolektiv, aktuální možnosti platform, tlak ze strany investorů a další).<sup>55</sup> Autor tedy není mrtev, jen se ve videoherním průmyslu roztránil do nespočtu jednotlivců pracujících na malém procentu celku.

Obdobně jako čtenář, tak i autor (autorský kolektiv) má své strategie, důvody, proč interaktivitu umožňuje, co vše chce dovolit a co jejím umožněním sleduje, co chce čtenáři poskytnout. Marie-Laure Ryan (2015, s. 251–252) nabízí několik možných odpovědí na otázku účelnosti interaktivity textů, tedy na to, jakým způsobem:

- 1) ovládají čtenářův postup a jeho postupné odhalování faktů. Základní tvůrčí princip *Spider and Web* (Plotkin 1998), který je celý vystavěn na tom, že čtenáři postupně odkrývá fakta, postup v lineární literatuře zcela běžný se tedy běžně aplikuje i v literatuře nelineární interaktivní, a to za stejným účelem – neodhalit čtenáři vše najednou;
- 2) předkládají čtenáři alternativní verze pevného jádra faktů a umožnění mu je prozkoumat. „*Tento přístup interpretuje pojem možného světa epistemicky: protože každá cesta poskytuje čtenáři jedinečný úhel pohledu na společný aktuální svět, reprezentuje ‚svět přesvědčení‘ odlišeného individua*“ (Ryan 2015, s. 252);

---

<sup>54</sup> Samozřejmě nic neplatí stoprocentně a například jen v českém videoherním průmyslu jméno Daniela Vávry jako scénáristy a vývojáře počítačových her, jako jsou *Mafia: The City of Lost Heaven* (2K Czech 2002) a *Kingdom Come Deliverance* (Warhorse Studios 2018), silně rezonuje. Obdobně jména pevně spjatá se zahraničními tituly: David Cage *Detroit: Become Human* (Quantic Dream 2020) či Hidetaka Mijazaki se sérií *Dark Souls* (From Software 2011-2017), případně projekty jednotlivců: Eric Barone *Stardew Valley* (ConcernedApe 2016) či jen několik osob čítajících tým. Například za videohrou *Shovel Knight* (Yacht Club Games 2014) stojí pouhá čtveřice autorů: Nick Wozniak (umělecký výtvarník), Ian Flood (programátor), Erin Pellon (konceptní výtvarník), David D'Angelo (programátor).

<sup>55</sup> Herní vývoj, problémy s ním spjaté, ale i osudy herních titulů a autorů samotných zpracovává ve své reportážní knize *Krev, pot a pixely* (2019) Jason Schreier, v níž lze všechny možné překážky tvorby dohledat.

- 3) poskytují čtenáři několik různých budoucností imaginárního světa textu a umožnit jejich průzkum, které se mohou týkat nejen alternativní dějové linky, ale i alternativního vývoje celého vystavěného světa;
- 4) nabízejí možnosti zvětšení obrazové složky, skutečné přiblížení (zvětšení) textu;
- 5) přerušují proud vyprávění. Autor tak může činit za jakýmkoli účelem, ať už se jedná o zmatení čtenáře, zpomalení jeho postupu textem, nabídnutí nové perspektivy, změnu vztahu mezi čtenářem a PC atd.;
- 6) poskytují zákulisní informace.

Struktura textu je přímo závislá na těchto volbách, chce-li autor čtenáře zmást, odkazy skryje, a naopak, má-li být text silně narativní a lineární, musí autor zamezit možnosti okamžitého vrácení se na předchozí lexii, aby byla iluze definitivnosti daného rozhodnutí fatálnější, chce-li autor čtenáři zatajit informaci, jíž by neměl zjistit hned na začátku četby, musí získání informace podmínit okolnostmi, za nichž se odhalí atd.

Mluvit o autorovi videoher je poněkud obtížnější, jelikož zde, až na pár výjimek, např. Eric Baron je exkluzivním a jediným autorem videohry *Stardew Valley* (ConcernedApe 2016), není entita autora jednou snadno identifikovatelnou osobou, jako tomu bylo tradičně v jiných mediálních formách od dob romantismu, jako je literatura, obrazové umění, ale třeba i film, na němž pracuje množství lidí, ale osoba režiséra je stále autorsky dominantní (auteurská teorie), ale i tato pozice se ve videohrách zmnoží.

Na hrách se dnes podílí mnoho subjektů – od designérů, scénáristů, režisérů, kreativních ředitelů, ale i právních osob, jako jsou herní a vydavatelská studia a další, přičemž valná většina z nich zůstává v praxi bezejmenných, a to i navzdory tomu, že celý tým je uveden v závěrečných titulkách (případně snadno dohledatelný v rámci možnosti hlavního menu pod volbou *credits*). Nemohu doložit, kolik hráčů skutečně vnímá/nepřeskakuje tento segment videoher, ale jeden argument doložitelný je, a to skrze systém trofejí (*achievementů*) na herním portálu Steam a to, že hry dohrává jen málo procent hráčů (obecně se pohybují okolo 1/3 hráčů, kteří si kdy hru pořídili a zapnuli) a tudíž závěrečné titulky, v nichž by se s celým autorským týmem setkali se jim nezobrazí automaticky.<sup>56</sup>

---

<sup>56</sup> Jen několik čísel u vybraných titulů (uváděná procenta jsou platná k datu 26. 8. 2022): *Days Gone* (SIE Bend Studio 2019) trofej *Hotovo* (za dokončení příběhu) získalo 32,7 % hráčů, *Assassins Creed Origins* (Ubisoft 2017) trofej *Konec* získalo 31,9 %, *Cyberpunk 2077* (CD Project Red 2020) trofej *Svět* získalo 34 %, *The Witcher 3* (CD Project Red 2015) trofej *Složil jsem Zkoušku* 24 %.

Tento autorský tým ačkoli je zodpovědný za celé dílo, v případě narativu vytváří pouze, stejně jako u interaktivních fikcí, pouhé narativní rámce – vytvoří příběhové expoé, kterým zarámuje celé své dílo (uvedení hráčské postavy do světa, představení hlavní zápletky atd.). Až hráč tyto narativní rámce realizuje a pouze hráč může příběh uzavřít. A právě ukončení je plně v rukách hráče – ať už hru dohraje a svými volbami naplní jeden z napsaných konců, ale třeba i tím, že přestane hrát, protože splnil svůj individuálně daný cíl, nebo jej hra prostě přestala bavit atd. V simulačních hrách dokonce autorský tým příběh implementovat vůbec nemusí a hráč si jej tvoří sám, např. individuální vývoj historie v historických videohrách: série *Crusader Kings* nebo *Total War* (Electronic Arts a Activision a Sega, 2000–).

### 1.9 Videohry a game studies<sup>57</sup>

Videoherní průmysl zažívá dynamický růst, který vedl k tomu, že dnes už mnozí z lidí, ne-li každý, ve svém okolí má někoho, kdo videohry hraje, nehraje-li je on sám – v tomto konceptu hráčství odkazují k rekreačnímu hraní her na mobilních telefonech, webových prohlížečích, ale třeba i k hráčům jedné z neúspěšnějších videoher v historii *Microsoft Solitaire* (Wes Cherry 1990), dále jen *Solitaire*, spojenou s operačními systémy Windows. Svůj podíl na vzrůstající oblibě her a rozrůstající se hráčské základně bezesporu mají klesající ceny herních konzolí nabízejících možnosti hraní nejnovějších titulů v adekvátní obrazové kvalitě. Stárnutí samotného média, jeho dostupnost, všudypřítomnost a mnohé další aspekty stojí za pomalu stárnoucí komunitou – průměrný věk hráče se pohybuje okolo 35 let.<sup>58</sup> Ta již před deseti lety, navzdory určitým všeobecným představám o ní, byla téměř z poloviny tvořena ženami: „*hráčskou populaci [tvoří] 44 % žen a 56 % mužů*“ (Bendová 2020, s. 10).

Nové médium s sebou přináší určitou úroveň strachu a nedůvěry veřejnosti, ostatně tak jako každá nová a rozšiřující se mediální forma: myšlenka škodlivosti přílišného čtení knih je dnes spíše úsměvná, televize se dostala v podstatě do každé domácnosti a strach

---

Všechny tyto hry patří mezi hry s otevřeným světem s AAA produkcí, a tedy s vysokými produkčními hodnotami a velkými týmy. Dále všechny uvedené trofeje jsou udělovány pouze za dokončení hlavní příběhové linie, nikoli za splnění všeho, co hra nabízí (tuto trofej v *Days Gone* [SIE Bend Studio 2019] získalo pouze 1,1 % hráčů) a tedy uvádí procento hráčů, kterým se závěrečné titulky na obrazovkách vůbec zobrazily.

<sup>57</sup> Při názvu vědní disciplíny neuvádím českého překladu, aby byl jasně identifikovatelný rozdíl mezi herními (vývojářskými) studii a výše uvedenou disciplínou.

<sup>58</sup> Helena Bendová toto číslo uvádí s odkazem na propagační leták Entertainment Software Association. *Essential Fact About the Computer and Video Game Industry* (theesa.com)

lidí utíkajících z prvních promítání pohyblivých obrázků je nahrazen snahou obraz ještě více divákovi přiblížit pomocí nových technologií – 3D filmy nebo VR technologie. Pomyšlení na negativní vliv daného média samozřejmě vedlo k zvýšenému zájmu ze strany psychologie a sociologie. Helena Bendová ve své knize *Co je nového v počítačových hrách* (2019) tyto minulé, ale i současné snahy shrnuje slovy: „Výzkumy negativních účinků počítačových her se dělají dodnes, nicméně výsledky, jak ukazují různé metastudie, jsou prozatím do značné míry protikladné a neprůkazné, s výjimkou studií potvrzujících, že malá část hráčů je vystavena riziku závislosti na hraní“ (Bendová 2019, s. 11).<sup>59</sup>

Jako svébytné médium se videohry začínají vnímat a akademicky reflektovat až v 90. letech, v nichž dorůstá první generace vědců, jež byla s počítači a videohrami v bezpředsudečném kontaktu – Brenda Laurel, Janet Murray, Espen Aarseth, Jesper Juul, Marie-Laure Ryan – a která stojí na počátku snah o systematictější vědecké uchopení média jako takového. Tito první badatelé se soustředili především na intermediální vztahy, jakým způsobem se videohry přibližují jinému médiu, hledání podobností – Brenda Laurel: *Computer as Theatre* (1997), jakým způsobem jsou ovlivněny médii již etablovanými – Espen Aarseth: *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997). Intertextuální bádání je již dnes vnímáno jako „tradiční proud“ (Bendová 2019, s. 21) přístupu k materii videoher, ať už se jedná o propojení s literaturou, hudbou, obrazem, či filmem, přičemž všechna tato umění mají svůj vlivný podíl na aktuální odborné recepci nového média.

Dalším produktivním směrem bádání je herní historie, která navzdory tomu, že se historie média počítá pouze v řádech desetiletí, v sobě obsahuje poměrně bohatý historický příběh spjatý s ekonomickými, technologickými, ale i společenskými aspekty, z nichž každý má svůj vlastní impakt na médium, jeho možnosti, ale i určité společenské postavení. Helena Bendová za jednu z prvních obecně shrnujících publikací o videoherní historii označuje knihu *The Video Game Explosion* (2007) Marka J. P. Wolfa, případně *Replay: The History of Videogames* (2010) Tristana Donovana. V současnosti médium

---

<sup>59</sup> V této knize v kapitole „Psychologie hráče“ (Bendová 2019, 68-84) na několika příkladech poukazuje na problematické postižení příčiny a následku či poněkud neobjektivní vyhodnocování dat. Kapitulu však nelze vnímat jako vyčerpávající popis situace. Uvádím ji spíše jako upozornění na určité problémy spjaté s výzkumy dané problematiky, které se dostává ve veřejném prostoru značné pozornosti v komparaci s jinými přístupy k médiu.

nabízí takové penzum děl, že lze tvořit i dějiny konkrétního žánru, jak například činí Matt Barton v knize *Dungeons and Desktops: The History of Computer Role-Playing Games* (2008), v níž se zabývá pouze žánrem RPG (*Role Playing Games*) videoher.

Produktivní se jeví i sociologicky zaměřené analýzy – samotná vývojářská studia mají zájem o výzkumy chování hráčů za účelem dodání co nejlépe přijatého produktu, samozřejmostí je videoherní vývoj a programování, bez něhož by se médium neobešlo, ale existují i filozofické směry bádání zaměřující se na morální aspekty videoher, lze dohledat i gender a queer studies apod.

### 1.9.1 Definice pojmu hra/videohra

V předkládaném textu byl pojem videohra používán do této chvíle zcela automaticky, bez nutnosti jej blíže definovat – videohra je svým způsobem samovysvětlujícím se pojmem, který v běžné řeči funguje zcela automaticky, bez nutnosti bližšího průzkumu pole myšleného. Při bližším průzkumu pojmu se však nejedená o zcela bezproblémový a významově nezátížený pojem. Ten za sebou má značnou teoretickou debatu, která na objekt zájmu pohlíží různými způsoby. Problém definice her všeobecně se objeví už u Ludwiga Wittgensteina, ve spisku *Filozofická zkoumání* (1931), který pracoval s mnohem menší herní množinou. Již právě Ludwig Wittgenstein předstihuje základní problém analytické nedefinovatelnosti her slovy, obtížné hledání formální definice: „*Je to, jako by někdo prohlásil: ‚Hraní spočívá v tom, že se předměty posouvají podle určitých pravidel po nějaké ploše...‘ – a my mu odpovíme: Zdá se, že máš na mysli deskové hry; to ale nejsou všechny hry. Můžeš svoje tvrzení učinit správným, jestliže je výslovně omezíš na tyto hry*“ (Wittgenstein 1993, s. 14). Navzdory tomu, že Wittgensteinovi tato nedefinovatelnost hry slouží jako argument o jazyce a významu, pro obor dnes známý jako game studies však upozorňuje na důležitý problém: „*Pokud nejsme schopni formálně definovat objekt zájmu, vystavujeme se riziku ‚pouhého verbálního nesouhlasu‘<sup>60</sup> [...] když budeme pronášet jakákoli tvrzení o tom, co hry jsou a jak fungují*“<sup>xliii</sup> (Aarseth a Calleja 2015).

---

<sup>60</sup> Ten nastává v okamžiku, kdy rozpor mezi dvěma diskutujícími stranami pramení z terminologického nesouhlasu, tedy v okamžiku, kdy každá strana užívá jinou definici termínu.

V běžné řeči hry označují ohromnou škálu aktivit, objektů, které spolu mohou mít jen málo společného a mnohdy prohlášení „toto hrou je/není“ závisí na subjektivním pohledu vnímatele. Je tedy patrné, že označení hra bude výborně fungovat v konkrétnosti – pro označení jednotlivosti, ale nikoli na úrovni teoretického uchopení. O definování her a videoher se pokoušelo mnoho autorů, z nichž každý ve svých definicích upřednostňoval jiný aspekt komplexního média v závislosti na tom, co při svém přístupu k němu chtěl sledovat.

Andrew Rollings a Dave Morris ve své knize *Game Architecture and Design* (2003) nabízí několik pohledů na médium, které se soustředí především na interaktivitu, hráčské zapojení do realizace s akcentem na příběh interakcí vytvářený: „*hra je nástroj umožňující hráčům vytvářet příběhy*“<sup>xliv</sup> (Rollings a Morris 2003, s. 13), případně pak odkaz autorů na prohlášení kanadského herního programátora a designéra Sida Meiera,<sup>61</sup> který o hrách řekl: „*Hra je série zajímavých rozhodnutí*“<sup>xlv</sup> (Rollings a Morris 2003, s. 61). Rozsáhlejší odpověď lze dohledat ve 2. kapitole, v níž Andrew Rollings a Dave Morris videohry vymezují mimo jiné i negativně:

„*Předně pojdme uvažovat o tom, co hra není:*

- *Kopa parádních funkcí* [cool features]
- *Spousta honosné grafiky*
- *Série náročných hádanek*
- *Zajímavé prostředí a příběh*“<sup>xlvi</sup> (Rollings a Morris 2003, s. 35).

I z tohoto negativního vymezení je patrné, že definice toho, co hrou je či není, je silně podřízena celkové funkci teoretického textu, autorskému přístupu k médiu – ve výše uvedeném případě se akcentuje pohled herního designéra.

Jiný přístup k definování videoher nabízí Jesper Juul ve své knize *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* (2005). Pohled to je systémovější, kladoucí důraz především na pravidla, výsledný produkt, hráče, přičemž do horizontu zájmu zařazuje i vztahování se her k reálnému světu: „*Klasický herní model se skládá ze šesti funkcí* [features], *kteřé fungují na třech různých úrovních: úroveň hry samé jako set pravidel; úroveň hráčova vztahování se ke hře; a úroveň vztahů mezi aktivním hraním*

---

<sup>61</sup> Pravděpodobně nejznámější titul s jménem spojovaný je herní série *Civilization*, která jeho jméno dodnes prezentuje i v celém jménu her, tedy *Sid Meier's Civilization*.



*hry a zbytkem světa*“<sup>xlvii</sup> (Juul 2005, s. 6–7), přičemž své chápání hry v závěru shrnuje: „*Hra je na pravidlech založený systém s proměnlivým a kvantifikovatelným výsledkem, v němž jsou různým výsledkům připsány různé hodnoty a v němž hráč vyvíjí úsilí, aby výsledek ovlivnil. Hráč je emocionálně zainteresován ve výsledku a důsledky jeho aktivit jsou vyjednatelné*“<sup>xlviii</sup> (Juul 2005, s. 51). Pravidla se dostávají do centra zájmu jako pojící prvek mezi digitálními a nedigitálními hrami. Jesper Juul při definování videoher zcela opomíjí fyzické aspekty videoher, jako je zdrojový kód, v potaz nebere ani složky vizuální (grafika), rozhraní apod. V jeho pojetí se do popředí dostávají právě pravidla společně s recipientem.

Zcela odlišný pohled na to, co je hra, nabízí přístup Sebastiana Deterdinga: „*Hra je sociomateriálně zarámovaná [...] jako autotelický požitek z hraní, vyznačující se euforickou lehkostí, spontánním zaujetím a prokazováním dovedností při snaze o zproblematizované dosažení výsledku s malými následky – jedním slovem umožňuje dobrovolné bezpečné akce*“<sup>xlix</sup> (Deterding 2013, s. 224). Definice opět klade důraz do oblasti vztahů hry, herních akcí a hráče, do oblasti převážně recepčních prožitků. Hráč si může v simulovaném a bezpečném prostředí (jemu samotnému bezprostřední nebezpečí nehrozí) vyzkoušet různá rozhodnutí, která by v reálném světě neučinil nebo za ně nesl tíhu důsledků.

Detailnější rozbor problematiky definování her pokrývající různé pohledy na různé videoherní aspekty přinášejí například publikace Karie Salen a Erica Zimmermana *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (c2004) či Thomase M. Malady *Beyond Play: A New Approach to Games* (2007). Avšak na teoretickém poli bádání o videohrách a hrách obecně se projevíly a zásadním způsobem ovlivnily celou debatu o tématu dva přístupy: ludologie a naratologie. Tyto dva směry bádání jsou natolik vlivné, že jim věnují samostatné podkapitoly, a to už jen proto, abych na nich vykreslil několik možných problémů a v oboru rezonujících témat, a to navzdory tomu, že jsem přesvědčen o tom, že celý rozpor a s ním spjatá diskuze pramenily a stále pramení z pouhého verbálního nesouhlasu.

### 1.9.2 Ludologie a její pojetí her

Velký historický protiargument k mému přístupu k videohram nabízí ve svých prvopočátcích ludologie (z latinského *ludus* – hra)<sup>62</sup>, věda, jejímž cílem bylo zkoumat videohry jako svébytné médium, a to bez nutnosti uchýlit se při bádání k transmedialitě. Ačkoli byl již pod tlakem samotného média původní radikální odpor ludologů k trasmedialitě vyvrácen. Ostatně i Espen Aarseth se řadí k původním ludologům – přičemž jeho text *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997) lze považovat za ludologii a jejími myšlenkami silně ovlivněn, a výše představený meta-ontologický model je již zcela proti původním myšlenkovým koncepcím nejtvrďší ludologie. Původní vědní disciplínu však nelze v práci přehlédnout a považuji za adekvátní ji alespoň rámcově představit, ať už se jedná o její původce, základní teze, či historickou proměnu.

S pojmem samotným přichází Gonzalo Frasca a představuje jej v roce 1999, a to právě jako vědu, která bude hry *analyzovat jako hry* (Frasca 1999). Frasca brojí proti naratologickému přístupu ke hrám, přičemž se kloní k názoru Espena Aarsetha: „*Tvrdit, že mezi hrami a vyprávěním není žádný rozdíl, znamená ignorovat základní vlastnosti obou kategorií. A přesto, jak se snaží ukázat tato studie, rozdíl není jednoznačný a obě kategorie se významně překrývají*“<sup>61</sup> (Aarseth 1997, s. 5). V čem tedy spatřuje Gonzalo Frasca nejmarkantnější rozdíly a chyby v přístupu k videohram? Stanovené vědecké cíle a motivace za nově vznikajícím vědním oborem shrnuje ve svém článku „Simulation versus Narrative“ (2003) slovy: „*V roce 1999 jsem upozornil na nedostatek ucelené, formální disciplíny, která by se zabývala videohrami, jako na jeden z důvodů, proč výzkumníci hledali teoretické nástroje v literární a filmové teorii a naratologii. Od té doby se mezi herní akademickou obcí rozšířil termín ‚ludolog‘, který označuje někoho, kdo se staví proti běžnému předpokladu, že videohry by měly být vnímány jako vyprávění. Osobně tento popis považuji za zjednodušující. [...] Ludologie tímto rozměrem videoher nepohrdá, ale tvrdí, že je nadržá pohromadě právě příběh*“<sup>62</sup> (Frasca 2003, s. 222).

Základním předpokladem je představený termín *ludus* (převzatý z latiny), jenž je definován jako „*činnost organizovaná podle systému pravidel, která definují vítězství nebo porážku, zisk nebo ztrátu*“<sup>63</sup> (Frasca 1999). Dichotomie mezi vítězstvím a prohrou je konstitutivním prvkem *ludus* (hry), který má jasně definovaná pravidla, která lze předávat mezi hráči. Koncept výhry a prohry dále rozšiřuje na videoherní adventury, které

---

<sup>62</sup> Z latinského *ludus* – hra.

pracují se „správným“ [correct] průchodem hrou vedoucím k vítězství a „nesprávným“ [incorrect] průchodem vedoucím k prohře hráče.

Další argument proti naraci ve hrách je aktivita hráče. Pozorovateli se může zdát určitý herní úsek jako *skupina narativních sekvencí*: „*Ve skutečnosti je možné natočit videoherní adventuru a předvést ji veřejnosti jako vypravěčské dílo (výsledek pravděpodobně nezíská žádného Oscara, ale stále to bude vypravěčské dílo)*“<sup>liii</sup> (Frasca 1999). Hráč však není pozorovatelem, oním možným divákem. Pokud se jím stane, nedojde k realizaci hry – není, co natáčet. Gonzalo Frasca tak rozlišuje mezi tzv. *session* (oním nahraným a narativním) a *ludus* (hrou, na níž se podílí hráč), přičemž *ludus* je obecnější a *session* sekundárním produktem *ludu*. To, že *ludus* produkuje narativ, ještě neznamená, že se narativem stává. Autorovým záměrem „*není nahradit naratologický přístup, ale doplnit jej*“ (ibid.) právě tímto rozlišením.

Určitá neukotvenost samotného média, ale i možných přístupů k němu, vyústila v nejednoznačnost vymezení videoher a mnohdy až vzájemně se vylučujícím definicím. Gonzalo Franca tuto situaci vnímal jako chybu vědní disciplíny a právě dobová (a dodnes přetrvávající) neschopnost jednoznačné definice je dalším argumentem pro odpor k transmediálnímu přístupu.

Příklon ludologie k určitému odporu vůči naratologii a naratologickému přístupu k videohrám lze dohledat i v tvorbě Espena Aarsetha nebo Jespera Juula. Helena Bendová (2016, s. 98) ve své knize prezentuje základní body ludologie proti naraci ve videohrách: Ve hrách není narace, protože:

1. *Chybí vypravěč, vyprávění v minulém čase*: absence vypravěče, na niž upozorňuje Jesper Juul v knize *A Clash between Game and Narrative* (2001), znemožňuje komplikovanější „románovější“ strukturu vyprávění a užití vypravěčských strategií. Napětí mezi vypravěčem a vyprávěným v literatuře zjevné zde absentuje, a právě tato absence vede i k smíšení temporalit vyprávěného s vyprávěným – jinými slovy, na hry nelze uplatnit etablované literární termíny fabule a syžet.
2. *Interaktivita se vylučuje s narací*: bod definovaný na stejném principu absence dvou časů, jelikož interaktivita musí nutně probíhat v přítomném čase – pokud tedy interaguje hráč s dílem, musí tato interakce probíhat v čase přítomném –, přičemž však konstitutivní prvek vyprávění je čas minulý: „*Když je něco*

*interaktivní – tak jako hra – tak se ona interaktivita musí odehrávat v přítomnosti, tehdy, když se hráč rozhoduje. Základním rysem narativu je ale to, že je o něčem minulém*<sup>64iv</sup> (Juul 2001, s. 3).

3. *Cut-scény přerušují hru*: v tomto bodě je patrná návaznost ludologických argumentů na argumenty Gonzala Frasca a jeho rozlišení mezi *ludus* a *session*, přičemž cut-scény jsou úseky díla, do nichž hráč nemůže zasahovat a odehrávají se bez možnosti do těchto narativních sekvencí zasáhnout – hráče v tuto chvíli dílo nepotřebuje a videohru lze v daný okamžik vnímat jako film, video. Tedy interaktivita díla je v těchto momentech nulová, je součástí právě definované podmnožiny ludu označeného jako *session*, v níž se z hráče stává divák a z hry onen „natočený úsek videohry, který by nevyhrál Oscara“ (Frasca 1999).
4. *Chybí dramatické řízení událostí, chybí závěr*: Espen Aarseth ve svém eseji „Genre Trouble“ (Aarseth 2004), zcela zjevně z období nejpevnějšího přesvědčení o problematičnosti přítomnosti narace ve videohrách, která je v přímém rozporu s požadavky na hratelnost,<sup>63</sup> tvrdí: „*Hratelnost je nerealisticky omezena příběhem (když se v Deus Ex pokusíte zabít sekretářku, prostě to nejde, protože to nezapadá do děje). [...] Herní svět je sám sobě odměnou a konec, pokud vůbec přijde, nenabízí dramatické uspokojení, ale pocit limbu (opuštěnosti). Není cesty zpět, ani cesty vpřed. Hra vás už nezaměstnává. Je čas koupit novou*“<sup>64v</sup> (Aarseth 2014).

---

<sup>63</sup> Vzhledem k tomu, že k označení hratelnosti lze v angličtině užít dvě slova, *playability* a *gameplay*, považuji za vhodné upřesnit svůj překlad a kontext. Slovo *gameplay* je již v běžné slovní zásobě hráčské komunity, a to včetně herních žurnalistů. Je však slovem s dvojitým významem. *Gameplay* označuje nahrávky jednotlivých průchodů hrou veřejně publikované či jejich online streamování. Vznikají tak *gameplay* videa, v nichž se k dané *session* mohou vyjádřit jak samotní hráči, ať už komentují své činy v herním světě či cokoli jiného, tak sekundární pozorovatelé reagující na promítaný obraz, jehož součástí bývají i záběry hráčů.

*Gameplay* však lze vnímat i jako „*způsob, jakým se hra skutečně hraje, když se hráč snaží překonat její výzvy, je její gameplay. Gameplay je interakce mezi pravidly a snahou hráče hrát hru co nejlépe*“ (Juul 2005, s. 75).

Hratelnost ve smyslu *playability* se pak v definicích blíží druhému pojetí představenému prostřednictvím textu Jespera Juula. Hratelnost je pak „*fundamentálním konceptem, bez něhož nelze pochopit sémiotický proces, do něhož jsou hráč a hráči zapojeni*“ (Kücklich 2002, s. 102), Kücklich dále upozorňuje na to, že hratelnost samotná není nutně závislá na vyprávění a obejde se bez něj (ibid., s. 105).

Vzhledem k tomu, že pro práci je hratelnost v druhém pojetí zásadnějším termínem, nepřistupuji k pojetí hratelnosti v druhém uvedeném smyslu slova *gameplay*, ale v plném smyslu slova *playability*.

5. *Chybí uvěřitelné postavy*: Argument pramenící z dobových možností videoher, v nichž nelze upřít převahu neplastických a neuvěřitelných postav (charakterizovat postavu Maria lze snad jen jako italského instalatéra zachraňujícího princeznu, ale větší hloubku v postavě hledat nemá smysl). Lze jej vyvrátit pouze za pomoci několika titulů, nikoli celkovou soudobou videoherní produkcí.
6. *Simulace se vylučuje s narací*: „*Narativ je o tom, co se stalo, zatímco simulace je o tom, co by se mohlo stát. [...] Na rozdíl od narativu je simulace kaleidoskopickou formou prezentace, která nám přináší mnohačetná a alternativní hlediska*“ (Frasca 2004, s. 86 a 93).<sup>64</sup>

Argumenty nelze přejít bez podrobnějšího komentáře, a to právě pro jejich kontradikčnost s mým přístupem k videohrám, ale i třeba interaktivním fikcím jako pomezímu žánru. Můj přístup k videohrám jako k narativním rámcům sleduje jiné cíle než ludologický přístup k videohrám jako simulacím, který se snaží o charakterizování her jako celku a může tedy vznášet zcela jiné příklady, které s mým modelem výzkumu nemají nic společného. Markku Eskelinen uvádí: „*mimo akademické teorie lidé zcela běžně a velice dobře dokážou spatřovat rozdíl mezi narativem, dramatem a hrou. Pokud na tebe hodím míč, nečekám od tebe, že jej upustíš a budeš čekat, dokud nezačnu vyprávět příběh*“<sup>6vi</sup> (Eskelinen 2001). Příklad, který do mého modelu nezapadá, se stává pro ludologii, vědu o hrách (a především videohrách), relevantní. V mém modelu však tato činnost spadá do fyzické roviny díla, a tedy pokud je hra sama o sobě založená pouze na této rovině, je vskutku zcela irelevantní čekat na to, že lze v díle odhalit, natož pak detailně se věnovat rovině sémantické.

Simulaci, dříve spojovanou s komplexními počítačnými systémy, Gonzalo Frasco oprošťuje o počítačnou složku – jelikož „*simulace může existovat v ne-elektronických zařízeních, jako jsou hračky*“<sup>6vii</sup> (Frasco 2003, s. 223) – simulaci definuje: „*simulovat znamená modelovat (zdrojový) systém prostřednictvím jiného systému, který pro někoho zachovává něco z chování výchozího systému.*‘ Klíčovým pojmem je zde ‚chování‘. *Simulace jednoduše nezachovává – zpravidla audiovizuální charakteristiky objektu, ale zahrnuje také model jeho chování. Tento Model reaguje na určité podněty (vstupní [input] data, stisknutí tlačítek, pohyby joysticku) podle množiny podmínek*“<sup>6viii</sup> (ibid., s. 223).

---

<sup>64</sup> Příklad převzat z knihy *Umění počítačových her* (Bendová 2016, s. 97).

Nepohlížet na hry jako na narativ, považuje Gonzalo Frasca za „*ohromnou paradigmatickou proměnu naší kultury*“<sup>lix</sup> (ibid., s. 224) skrze první masově produkováné médium, za jehož základ považuje právě simulaci.

Pokud se na hry pohlíží jako na simulaci, otevírá se cesta k opakovanému hraní, k němuž videohry v mnoha případech vybízejí – v kontrapozici k jednomu fixnímu konci, jenž mají k dispozici autoři románů, filmů, tedy narací: „*Narativní autoři [...] mají pouze jeden náboj ve své zbrani*“<sup>lx</sup> (Frasca 2003, s. 227) – poznat, pochopit, správně interpretovat simulaci vyžaduje opakování.

Navzdory tomu, že vybraná díla jsou analyzovaná především po stránce narativní, jedná se stále o hry, před jejichž příběhovým pozadím musí stále stát funkční hratelnost, které se zde nevěnuje dostatečná pozornost. Cílem práce není definovat videohry jako na naraci stojící formát, ale spíše prozkoumat ony narativní aspekty, jejichž přítomnost nepopřeli ludologové ani v nejradikálnějším období.

V práci usiluji o smířlivější cestu kompromisu, přemostěním ludologie a naratologie, kterou nacházím i v raných myšlenkách Espena Aarsetha: „*Tvrdit, že neexistuje rozdíl mezi hrou a narativy, znamená ignorovat esenciální kvality obou kategorií. A přesto, se tato studie snaží poukázat na to, že rozdíly nejsou jasné [clear-cut] a že mezi nimi existuje významný překryv*“<sup>lxi</sup> (Aarseth 1997, s. 5). A právě překryvy jsou pojítkem, jakousi vazbou mezi videohrami, interaktivními fikcemi a literaturou. Zvolit slovník (ať už ludologie, či samotného Espena Aarsetha *cybetexts*) s sebou nese tíhu diskuze, která v současnosti u nás není v obecném povědomí, a stala by se tak zatěžujícím prvkem mé argumentace.

Ludologie nabízí zcela seriózní vědecký přístup k novému médiu videoher. Poukázala na charakteristické a zcela nové prvky, které jsou signifikantní pro videohry, zároveň se však na přelomu tisíciletí zradikalizovala ve svém boji proti narativitě natolik, že autoři od upírání narace videohrám byli nuceni upustit, a to jak pod tíhou detailnějšího průzkumu jimi vznesených argumentů, které v komparaci s díly neobstály, ale i pod tíhou jiných vědných přístupů k videohrám – Nick Yee v roce 2007 vydává analytickou studii herních motivací, v níž vychází právě příběhová složka videoher jako jedna z deseti motivačních složek hraní (Yee 2007, s. 5),<sup>65</sup> a tedy jako složka vyhledávaná hráči

---

<sup>65</sup> <https://quanticfoundry.com/2016/01/05/personality-correlates/> [cit. 30.5.2022]

samotnými. Sám se neuchyluji k rozsáhlé argumentaci proti závěrům ludologie, jelikož samotná analýza poskytnutá ve třetí kapitole slouží jako prezentace dobových i teoretických omezení, které vyvstávají na povrch s proměnou média a aktuální tvorby. Nakonec i Gonzalo Frasca ve výše citované studii stav ludologie popisuje slovy: „*Osobně vidím tento strukturální přístup jako první, nezbytný krok v game studies, který bude zcela určitě překonán, jakmile nám pomůže lépe pochopit základní charakteristiky videoher*“<sup>66</sup> (Frasca 2003, s. 222).

### 1.9.2.1 Pravidla

Je patrné, že ludologický pohled na médium akcentuje oblast pravidel. Jak lze však pravidla a jejich roli vnímat? Stejně jako pojmy hra a literatura i pravidla obklopí značná míra nejednoznačnosti při analytičtější pohledu. Nejsou homogenním konceptem – najít spojitost mezi rugby, šachy, videohrou *DOOM* a hrou na schovávanou bude přinejmenším obtížné. Definice musí postihnout, jak se ve hrách měří úspěch a neúspěch, jak souhrnně popsat pravidla prostorová, materiální či časová.<sup>66</sup> Dnešní videohry už nabízejí několik vrstev her ve hrách (tzv. minihry), v nichž se pravidla herního světa zcela změní a jsou nahrazena jinými. Jedná se pak stále o jednu hru, nebo o dvě, tři, šest různých her.

Rozšířme pole o hry pro více hráčů. Každá online střílečka – *Call of Duty* (Activision 2003–), *Fortnite* (Epic Games 2017), *Heroes & Generals* (Reto-Moto 2016) – má několik různých herních módů, z nichž každý má jiná pravidla. Každý hráč navíc může mít svůj vlastní cíl – získání tzv. *achievementu*, který může být zcela v kontradikci s úkolem ostatních hráčů. Příklad: je-li podmínkou vítězství daného týmu zabít více protihráčů, je individuální *achievement* typu „zabij hráče sebevražednou explozí“ minimálně neproduktivní, ne-li až anarchistický, pokud se za „zabitého hráče“ počítá i spoluhráč.

Téma lze ještě více zproblematizovat, jak se to má s hrami typu puzzle – za *ludickou* formu je lze zcela určitě označit, ale jakým pak podléhají pravidlům? Nebo ještě lépe hádanky, u nichž přemýšlení mimo rámec konvencí a pravidel je žádaným postupem, ba až jediným možným způsobem dosažení cíle. Tyto ludické formy, ať už jsou jakkoli

---

<sup>66</sup> Espen Aarseth a Gordon Calleja dokonce otázky po pravidlech rozšíří o vztah pravidel k přírodním zákonům. Táže-li se: zda je možné uspořádat světový šampionát ve fotbalu na Měsíci, má tento vztah zásadní roli. „*Z důvodů gravitace nikoli*“ (Aarseth a Calleja 2015).

hraniční, obsahují jasný cíl (sestavit obrázek z krabice, přijít na správnou odpověď), ale jejich pravidla jsou přinejmenším neexplicitní.

Jak tedy formálně definovat pravidla? Katie Salen a Eric Zimmerman (2004) nabízí možnou, v příkladech poněkud přehnanou definici: „*Pravidla omezují činnost hráčů. Hlavní způsob, jakým pravidla fungují, je omezování činnosti hráčů. Pokud hrajete hru Yatzee, vzpomeňte si, co všechno byste mohli dělat s kostkami v této hře: mohli byste je zapálit, sníst, žonglovat s nimi nebo z nich vyrobit šperky. Ale nic z toho neuděláte [...]* Pravidla jsou ‚soubory instrukcí‘ a jejich dodržování znamená dělat to, co pravidla vyžadují, a nedělat místo toho něco jiného“<sup>67</sup> (Salen a Zimmerman 2004). Mezi další aspekty, kromě těchto patrně restriktivních, řadí jejich explicitnost, zafixovanost<sup>67</sup> a jednoznačnost, pravidla jsou sdílená mezi všemi hráči, zavazující a opakující se (při každém hraní jsou stejná).

O definici pravidel se pokusil i Jesper Juul a doplňuje i pohled výše uvedených autorů. V základě považuje pravidla za něco paradoxního: „*Pravidla a požitky z hraní mohou znít jako zcela odlišné věci, ale pravidla jsou nejstálejším zdrojem požitku hráčů z hraní*“<sup>68</sup> (Juul 2005, s. 55), přičemž musí být snadno naučitelná, tak aby byl hráč ochoten se jim dobrovolně podřídit, protože právě pravidla hry určují potenciální akce, tedy co hráč může a nemůže udělat – co vygeneruje adekvátní odpověď programu (obdobně jako u interaktivních fikcí, u nichž tento aspekt označuji za příkazový jazyk díla), akce mající význam uvnitř hry a pravděpodobně zcela bezvýznamné mimo hru.<sup>68</sup> Pravidla spíše než formálně popisuje Jesper Juul na základě funkcí a především s důrazem, vzhledem k objektu zájmu – videohry, na jejich algoritmickou povahu a na ní založené vlastnosti/funkce: „*Definitivnost odpovídá popisu pravidel jako něčeho jednoznačného; konečnost a efektivita znamenají, že pravidla hry musí být prakticky použitelná; vstupní [input] a výstupní [output] údaje se vztahují ke vstupu a výstupu dříve*

---

<sup>67</sup> „*Pravidla hry jsou fixní a nemění se v průběhu hraní*“ (Salen a Zimmerman 2004) – vzhledem k tomu, že videohry dnes podléhají aktualizacím (*updates*), považuji za vhodné zafixování pravidel okomentovat. Aktualizace do pravidel zasahovat mohou – změna mapy, změna schopností avatara, ale třeba i jejich modifikace, jsou zásahy do pravidel. Avšak v rámci jedné *session* se nestane, že by se hra aktualizovala (proběhl by update) na pozadí hraní samovolně. Proběhnout může (a není-li výslovně aktualizace zakázána, i proběhne) v mezičase mezi dvěma *sessions*. Tedy ono v průběhu hraní se stává zásadním slovním spojením při popisu aspektu samotného.

<sup>68</sup> Nelze mluvit o jistotě, jelikož, jak už videoherní akce, tak herní akce obecně, mohou mít svůj dopad na mimoherní svět – výhra v turnaji na základě akcí uvnitř hry bude mít svůj významný dopad na hráčův mimoherní svět, a to bez ohledu na to, zda se jedná o šachy, fotbal či videohru.



*popsaného stroje*<sup>69</sup> (Juul 2005, s. 62).<sup>69</sup> Vztah hráče a pravidel videohry dobře shrnuje Julian Kücklich: „*Hráč nemusí nutně získat přístup k implicitním pravidlům hry hraním, ale tím, že najde způsob, jak s hrou smysluplně interagovat, bez ohledu na to, jaká jsou skutečná pravidla zakódovaná jejími tvůrci*“<sup>69</sup> (Kücklich 2003). Kücklich tak rozděluje dvě roviny pravidel – první lze popsat jako pro tvorbu smyslu podstatná, druhá rovina nikoli nepodstatná, ale spíše neodhalená v rámci jedné *session*. Jedná se o základní prvek recepce videoher a mnohdy i původce diametrální rozdílnosti v ní, prvek, který recepci dělá do značné míry problematizuje – i v herní žurnalistice autoři recenzí her stojí před otázkou, kdy jsem poznal dílo natolik dobře, abych jej mohl zhodnotit?

Výzvu pro literární přístup ke hrám Jesper Juul spatřuje právě v definitivnosti algoritmu, jehož chápání, je-li vnímán algoritmus jako text, je poměrně problematické, jelikož „*je dobře známo, že jakýkoli text nebo informaci lze potenciálně chápat libovolným počtem způsobů, ale ve skutečnosti mohou být algoritmy definitivní díky způsobu, jakým jsou konstruovány*“<sup>69</sup> (Juul 2005, s. 62). Já však k pravidlům při interpretaci videoher přistupuji jako k možnému zdroji narativu. Pravidla, ať už se definují jakkoli, vnímám jako něco, co má svůj vliv na potenciál možného ve světě hry, a právě tento aspekt je pro můj přístup k médiu podstatný.

Ačkoli jsem si plně vědom roviny pravidel komputačních, algoritmických, na něž se právě ludologie soustředí, obracím pozornost především k pravidlům hry (tedy toho, co je možné v herním světě činit) a pravidlům herního světa (morální, právní), a to především pokud mají zásadní vliv na hratelnost. Přičemž pravidla hry předurčují hráčské, respektive recepční očekávání obecně od hry samotné: zajímat se o to, proč ve hře soustředící se na simulaci středověku nelze střílet z laserových pistolí, není relevantním tázáním se, jelikož se tato představa neseťká s očekáváním, ale třeba konverzační možnosti v dialozích, jejich relevance vzhledem k hernímu světu a jakým způsobem ovlivňují děj/herní svět, se jeví jako otázka produktivní v případě, že videohra

---

<sup>69</sup> Juul při tomto popisu užívá slovníku Donalda Knuta:

„1. *Konečnost*. Algoritmus musí vždy skončit po konečném počtu kroků...

2. *Definitivnost*. Každý krok algoritmu musí být přesně definován; činnosti, které se mají provést, musí být pro každý případ přísně a jednoznačně specifikovány...

3. *Vstupní údaje*. Algoritmus má nula nebo více vstupů...

4. *Výstupní údaje*. Algoritmus má jeden nebo více výstupů...

5. *Efektivita*. Od algoritmu se také obecně očekává, že bude efektivní. To znamená, že všechny operace, které mají být v algoritmu provedeny, musí být natolik základní, aby je bylo možné v principu provést přesně a v konečném čase“ (Knuth 1968, s. 4–6).

těmito dialogickými možnostmi disponuje. Pravidla herního světa se pak reflektují jako reakce herního prostředí na akce – jak je pohlíženo herním světem na programem umožněnou akci: například ve videohře *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games 2018) program nabízí množství akcí, které jsou hodnoceny jako „zlé“, tedy jednání porušující pravidla herního světa (jedná se převážně o kriminální činy, ale do této oblasti zapadá třeba i pouhá nevraživá poznámka), a jako „dobré“, ty lze označit za jednání pravidla dodržující, ba dokonce pravidly světa vymáhané (od odevzdání peněz do společného rozpočtu, přes dopadení zločince, až po vypuštění chycené ryby zpět do přírody). Každá z těchto akcí nejenže ovlivňuje bezprostřední odezvu ostatních přítomných postav (NPC), ale zároveň ovlivňuje to, jak na hráčovu postavu bude okolí reagovat a mnohdy i jak se bude příběh v jednotlivých epizodách vyvíjet. Vliv pravidel herního světa si tedy vyžaduje pozornost při analýze narativních aspektů videoher.

### 1.9.3 Naratologie a její pojetí her

Dlouho dobu stál naratologický přístup ke hrám v opozici k ludologii a konflikt vznikající mezi dvěma na první pohled protikladnými přístupy zastínil výzkum samotného objektu zájmu – tedy videoher. Debatu rámcově pokrývám v následující podkapitole, kde bych chtěl představit základní teze naratologického bádání.

V zahraniční literatuře se vžil pojem narativisté<sup>70</sup> [*narativists*], aby došlo k jasnému rozlišení mezi klasickými strukturalistickými literárními naratology (Gerard Genette, Tzvetan Todorov, Seymour Chatman),<sup>71</sup> zabývajících se naratologií před vzestupem videoher, a novým proudem výzkumu narativu v nových médiích (především ve videohrách). První analýzu narativu poskytla ve své disertační práci Mary Ann Buckles, v níž interaktivní fikci *Adventure* označila za „*Storygame*“ a to již v názvu své práce: *Interactive fiction: The Computer Storygame „Adventure“* (1985). Později vychází další publikace vnímající videohry jako narativní (narativem disponující) médium, a to kniha Brendy Laurel *Computer as Theatre* (původní text publikován v roce 1986), přičemž, jak již bylo výše popsáno, se jedná o transmediální studii vztahů dvou médií. I samotný George Landow se snaží své poznatky o hypertextu provázat s videohrami

---

<sup>70</sup> Michalis Kokonis *Intermediality between Games and Fiction* (2014), Oliver Laas *Narratives in Digital Games* (2014), Hartmut Koenitz *Narrative in Video Games* (2018) a další. Samotný termín navrhuje Michael Mateas ve své disertační práci *Interactive Drama, Art, and Artificial Intelligence* (2002, s. 32).

<sup>71</sup> Příklady převzaty z knihy *Slovník novější literární teorie* (Müller-Šidák 2012).

a tím propojit nové médium s literárním poststrukturalistickým vnímáním narativu. Avšak za nejvlivnější a nejinovativnější pohled v této rané fázi výzkumu je považována kniha Janet Murray *Hamlet on the Holodeck* (1997), která svou publikací „*upozornila širší publikum na narativní potenciál digitálního média*“<sup>lxviii</sup> (Koenitz 2018, s. 2).

Videohry jsou vnímány jako médium s inherentně duálním charakterem. Jsou tvořeny zdrojovým kódem (kódem, jádrem<sup>72</sup>) a zobrazovaným (schránkou), přičemž narativisté svou pozornost obracejí především k zobrazovanému či schránce, kterou lze definovat jako: „*reprezentační znakový systém, který jádru [zdrojovému kódu] propůjčuje další vrstvy sémiotického významu*“<sup>lxix</sup> (Laas 2014, s. 31–32), přičemž své odvrácení od zdrojového kódu opírají především o to, že jádro zůstává recipientům skryté.

Narativistický pohled na médium, jak už ono přejmenování napovídá, s sebou nesl několik problematických aspektů a otázek. Vystačí si tento přístup, s již etablovaným pojetím narativu? Je narativ součástí samotného média, či nikoli? A kde vzniká? Jsou všechny v literatuře produktivní termíny jako například fabule a syžet aplikovatelné na nové médium? S přihlédnutím k textu Olivera Laase (2014) lze možné odpovědi na tyto otázky alespoň přiblížit, jelikož vyčerpávající popis narativistických přístupů k médiu není intencí předkládané práce.

Narativ je vnímán ze 3 obecnějších pozic jako:

„(1) *Narativ jako konkrétní typ textu či diskurzu; (2) narativ jako druh řečového aktu nebo forma komunikace, jako A říká B o nějaké události; (3) narativ jako kognitivní schéma nebo scénář aplikovaný na texty a jiné druhy materiálů. Tudíž ‚narativ‘ může odkazovat k určitému druhu textu, způsobu komunikace nebo k recepci textu*“<sup>lxx</sup> (Laas 2014, s. 31). Oliver Laas tyto 3 přístupy k narativu nevybírám náhodně, jelikož každý z těchto 3 přístupů je narativisty užíván a zároveň jsou tyto přístupy k narativu i protiargumenty, které užívají ludologové v debatě s nimi. Jaký přístup k narativu si daný vědec zvolí, mnohdy závisí na jeho definici pojmu videohra. Všechny tyto přístupy jsou však více či méně problematické, pokud se aplikují na videohry.

Nový pohled na narativ ve videohrách přináší David Herman ve své knize *Story Logic* (2002): „*narativ, ve zkratce, poskytuje shovívavý flexibilní kognitivní rámec pro vytváření, komunikaci a rekonstrukci mentálně projektovaných světů*“<sup>lxxi</sup>

---

<sup>72</sup> Oliver Laas při popisu užívá slov *core a shell* (Laas 2014, s. 2), obecně však nepanuje shoda na těchto termínech, přičemž pojmenování je většinou determinováno zaměřením daného textu.

(Herman 2002, s. 49), dále pak uvádí, že chápe „*narativ jako [...] rámec, v němž je bez ohledu na žánr široká škála reprezentačních technik přinejmenším povolena, ne-li preferovaná*“<sup>1xxii</sup> (Herman 2002, s. 60). Tato změna se projeví i v oblasti narativistického bádání o videohrách a je Hartmutem Koenitzem označena za tzv. *kognitivní obrat* (Koenitz 2018, s. 4) a dále Hermanovu definici označí za dostatečně flexibilní, aby ji bylo možné aplikovat právě na narativní aspekty projevující se ve videohrách. David Herman tuto *flexibilní definici* narativu využívá i v knize *Narrative Theory and Cognitive Science* (2003), v níž připisuje narativní roli i prostoru a pohybu v něm – jedna z hlavních složek gameplaye a především jeden z protiargumentů ludologie.

Již změna toho, jakým způsobem je narativ vnímán, předestírá další rys recepce narativu ve videohrách, který není považován za „*inherentní součást hry, ale pouze jako něco implementovaného ve hře virtuálně, tj. jako možnost*“<sup>1xxiii</sup> (Kücklich 2003). Hru lze, obdobně jako interaktivní fikce, považovat za narativní rámec, k jehož naplnění dochází skrze hráče a jeho interakci s dílem: „*Vlastní konstrukci příběhu provádí vždy hráč tím, že přebírá znaky na interface a dále je interpretuje*“<sup>1xxiv</sup> (ibid.). Narativ je v tomto pojetí snahou čtenáře dát médiu (videohře) smysl.

#### 1.9.4 Ludologicko-narativistická debata

Základní rozpor mezi těmito dvěma přístupy lze shrnout slovy: „*Naratologové (narativisté) nacházejí podobnosti mezi počítačovými hrami a tradičním vypravěčským uměním a přistupují ke hrám pro jejich narativní rozměr; na druhé straně ludologové zaměřují pozornost na mechaniku fungování počítačových her a odmítají analýzu počítačových her jako vyprávění*“<sup>1xxv</sup> (Kokonis 2014, s. 173). Základní premisou celé debaty se tedy stává dichotomie představ o neměnném příběhu (narativu) známém z literatury, filmu (neinteraktivních uměleckých žánrů) a dynamičnosti pravidel jednotlivých her. Debatu odstartoval Gonzalo Frasca zavedením pojmu ludologie pro vědu zkoumající videohry jako svébytné médium spolu s Jesperem Juulem, který již v roce 1999 napsal: „*Počítačové hry jednoduše nejsou narativním médiem*“ (Juul 2001). Tuto myšlenku autor dále rozvíjí o dva roky později v prvním čísle online publikovaného časopisu *Game Studies*, v němž se k němu připojují i Espen Aarseth a Markku Eskelinen.<sup>73</sup> Navzdory tomu, že v prvním čísle je ludologický pohled

<sup>73</sup> Zde odkazují ke článkům z prvního čísla časopisu: Jesper Juul „Games Telling Stories?“ (2001), Markku Eskelinen „The Gaming Situation“ (2001) a Espen Aarseth „Computer Game Studies, Year One“ (2001).

na videohry pohledem většinovým, objeví se zde i studie Marie-Laury Ryan „Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media“ (2001), již lze zařadit, vzhledem k obsahu a prezentovanému pohledu na médium, k pohledu narativistickému. Jeden z raných pohledů na vývoj debaty nabízí její analytická studie, jejíž výsledky přednesl Gonzalo Frasca na konferenci v roce 2003, *Ludologists Love Stories, Too. Notes From a Debate that Never Took Place*. Nejproduktivnější období této diskuze však nastalo o rok později – v roce 2004 probíhalo mnoho dialogů, konferencí a publikovaly se reakční články. Za vyvrcholení této diskuze lze považovat sborník editovaný Noahem Wardrip-Fruinem a Patem Harriganem *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (2006), jimž se podařilo „shromáždit pozoruhodně diversifikovanou skupinu teoretiků i praktiků nových médií, aby se zamysleli nad vztahem mezi ‚příběhem‘ a ‚hrou‘, jakož i nad novými druhy umělecké tvorby (literární, performativní, hravé), které se staly možnými v digitálním prostředí“<sup>dxvii</sup> (mitpress.mit.edu). Ve sborníku tak reagují Markku Eskelinen a Jon McKenzie na text Henryho Jenkinse či Eric Zimmerman a Mizuko Ito na text Gonzala Frasca a další.<sup>74</sup> Samotný sborník se nese v duchu dialogu, a tudíž na sebe texty vybraných autorů reagují v bezprostředním kontaktu. Na malém prostoru několika stran se tak editorům podařilo alespoň zčásti zachytit podobu dobové debaty na jednotlivá témata.

Tato až radikálně polarizující debata přerostla teoretické pole a během let se k ní začali vyjadřovat i herní designéři a vývojáři jako například Ernest Adams, který ji shrnul slovy: „Chybí společný slovník; chybí společný přístup. A proto dochází k těmto teritoriálním válkám [turf wars]. Literární teoretici vyprávění – ‚naratologové‘ se domnívají, že vyprávění je právem jejich teritorium, takže je na nich, aby se s ním vypořádali, je na nich, aby rozhodli, co bude interaktivní vyprávění. Teoretici hraní – ‚ludologové‘ věří, že interaktivní zábava je jejich teritorium, takže jen oni mohou správně rozhodnout, co bude interaktivní vyprávění“<sup>dxviii</sup> (Adams 2005).

---

<sup>74</sup> Zde odkazují ke studiím: Henry Jenkins *Game Design as Narrative Architecture* (2004) a k němu se vztahující texty: Jon McKenzie *Response by Jon McKenzie* (2004) a Markku Eskelinen *From Markku Eskelinen's Online Response* (2004); a text Gonzala Frasca *Videogames of The Oppressed: Critical Thinking, Education, Tolerance, and Other Trivial Issues*, k němuž se váží reakce: Mizuko Ito *Response by Mizuko Ito* (2004) a Eric Zimmerman *Eric Zimmerman's Online Response* (2004).

Navzdory snaze Janet Murray, která na konferenci pořádané asociací DiGRA<sup>75</sup> v roce 2005 v Kanadském Vancouveru přednesla svůj příspěvek s názvem *The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies*, nelze ani tehdy považovat debatu za uzavřenou. Hartmut Koenitz upozorňuje na sborník esejí z roku 2015 *The Play Versus Story Divide in Game Studies*, který „opakuje *Frascati* argument, že debata se skutečně nikdy neuskutečnila a že otázky, které debata klade, stále nejsou vyřešeny“<sup>1xxviii</sup> (Koenitz 2018, s. 3).

Tvrzení bych upravil: debata stále probíhá, a to v různých odvětvích: Georges Lucas či Steven Spielberg pronesli několik komentářů vztahujících se k potenciálu videoher jako narativnímu médiu, přičemž oba se shodují na tom, že z videoherního průmyslu nevzejde nový Shakespeare, tedy spíše potenciálu malém.<sup>76</sup> Na druhé straně pak stojí samotní hráči: „*Hry přináší na stůl něco nového. Jako první masově rozšířená forma interaktivního média videohry slouží jako zkušební prostor pro testování interaktivních vyprávěcích technik*“<sup>1xxix</sup> (Holmes 2012, s. 2). Na jedinečnost možností média na poli vyprávění upozorňuje i herní vývojář Hidio Kojima: „*Hry jsou schopné dosáhnout něčeho, čeho film ani román dosáhnout nemůže. Jsou jedinečnou formou vyprávění*“ (metalgearinformer.com).<sup>77</sup> I světoví spisovatelé se k tématu vyjadřují. Salman Rushdie pro *Big Think* poskytnul rozhovor, který je doprovázen popisem: „*Rushdie je fascinován videohrami, jako je ‚Red Dead Redemption‘, které hráčům umožňují mnohem větší volnost při výběru cesty, kterou se v příběhu vydají*“ (bigthink.com).<sup>78</sup>

Ačkoli tato diskuze zcela jistě není ani zdaleka u konce, dala vzniknout novým přístupům, které se snaží debatou zbudovanou mezeru mezi přístupy k médiu přemostit a spojit v jeden celek, a to tím, že k médiu přistupují jako k celku, snaží se klasifikovat hru obecněji, aby bylo možné pokrýt široké spektrum možného.

---

<sup>75</sup> Digital Games Research Association

<sup>76</sup> Názory lze dohledat na: <https://www.theverge.com/2013/6/13/4427444/lucas-spielberg-storytelling-in-games-its-not-going-to-be-shakespeare-usc> [poslední přístup: 16-08-2022].

<sup>77</sup> Dostupné na: <https://www.metalgearinformer.com/?p=2775>. [poslední přístup: 16-08-2022]

<sup>78</sup> Rozhovor je dostupný na: <https://bigthink.com/videos/video-games-and-the-future-of-storytelling/> [poslední přístup: 16-08-2022]. Na rozhovor dokonce upozorňuje Jesper Juul na svém blogu: *Salman Rushdie on Video Games & Storytelling* (2011).

### 1.9.5 „Moderní“<sup>79</sup> směry v game studies

Dva představené směry (ludologie a naratologie) v oblasti game studies byly po dlouhou dobu dominantními, avšak teoretické bádání se na pozadí debaty začalo ubírat novými cestami: Souvik Mukherjee ve své knize *Video Game and Storytelling* (2015) upozorňuje na narativní důležitost prostoru ve videohrách, Gabriele Ferri pracuje se sémiotikou, objeví se i čistě mediální pohled na hry jako text (Mia Consalvo, Nathan Dutton) a další. Tyto nové přístupy spatřují problém ve vnímání videoher jako média striktně duálního, přičemž právě tento charakter a důraz na jednu či druhou složku byl největší třecí plochou výše popsané diskuze. Někteří dokonce nabourávají samotnou představu o dualitě jako o něčem, co je pro popis média dostatečné.<sup>80</sup> V těchto nových přístupech teoreticky začnou odkazovat k poststrukturalismu (Mukherjee svou pozici opírá o Derridovy texty), sémiotice (Kücklich se obrací k triadickému modelu Charlese S. Peirce) či pojmání kultury jako textu (Mia Consalvo a její vnímání videoher jako textu v nejširším možném, v mediálních studiích aplikovaném pojetí). A právě proměna přístupu a vnímání toho, co vlastně hra (videohra) je, změnila i způsob tázání se: Jakou úlohu má hráč – vzniká koncept ideálního hráče (odvozený od představy ideálního čtenáře) –, jakou roli hraje prostor a jakou objekty v něm umístěné? Vědci se začnou zajímat i o oblast tzv. interface a kolik informací o hře, světě hry z něj lze vyčíst. Pozornosti se dostane i neherním aspektům a jejich roli otázkami jako: Je umožněno hráčům ukládat svůj postup? Jakým způsobem a proč?

Co konkrétně tyto „moderní“ směry, přistoupím-li na slovník Olivera Laase, nabízejí? Sám Laas představuje perspektivu sémiotickou, v níž jsou *herní komponenty* vnímány jako *znaky* (Laas 2014, s. 49). Vychází přitom z triadického rozdělení *znaku* Charlesem S. Peircem na *ikon, index, symbol*. „*Herní komponenty, jako postavy nebo prostředí, jsou pak komplexními znaky složenými z ostatních druhů znaků*“<sup>1xxx</sup> (ibid.). Tímto sémiotickým pohledem se tak otevře zcela nové vnímání hry, v němž hraje, stejně jako u Peirce, roli *interpretant*: „*Interpretant nebo význam herního prvku jakožto komplexního*

---

<sup>79</sup> Oliver Laas tak souhrnně nazývá všechny směry, které „[...] dávají přednost holističtějším popisům vztahů mezi hrami a vyprávěním“ (Laas 2014, s. 29).

<sup>80</sup> Souvik Mukherjee se k situaci vyjadřuje slovy: „*Přirozeným závěrem by pak bylo, že narativní prvek působí jako doplněk herně orientovaného pohledu na videohry a platí i opak, že tradiční pojetí čtení a prožívání příběhů je neustále ohrožováno inherentní ludičností vyprávění, na což neustále poukazují fenomény jako videohry. V obou případech by bylo upřednostňování jednoho prvku před druhým nepochopením*“ (Mukherjee 2015, s. 15).

znaku je tvořen všemi pravidly pro jeho použití, tedy souhrnem tahů, které s ním lze v dané hře provést. Pokud se pravidla, kterými se řídí tahy komponenty, změní, změní se i jejich význam<sup>4xxxix</sup> (ibid.). Je patrné, že Laas neopomíjí argumenty ludologie a snaží se ve svém vnímání postihnout právě pravidla, ale jelikož je jeho přístup k videohram „moderní“, musí vzít v potaz i argumenty narativistů, a tudíž se obrací k modelovému hráči<sup>81</sup> a imaginárním světům, které videohry vytvářejí. Přičemž narativ nepovažuje za inherentní součást hry, ale „jeho skutečnou konstrukci vždy provádí hráč interpretací herních konfigurací složitých symbolů“<sup>4xxxix</sup> (Laas 2014, s. 50–51). Narativ v tomto pojetí slouží jako jakýsi filtr, jehož prostřednictvím hráč dává smysl dané hře, jejímu imaginárnímu světu a zároveň i pravidlům, dle kterých se jak hra, tak imaginární svět řídí. Sám Laas dokonce navrhuje, plně v souladu s nabízeným modelem, koncepční změnu tázaní se po roli narativu. Otázkou již není, jaký je ve hře přítomen narativ, ale jakým způsobem má modelový hráč s hrou zacházet, aby dospěl k adekvátním přesvědčením o hře samotné a jejím imaginárním světě (Laas 2014).

Oliver Laas není jediným, kdo do game studies vnáší teoretické koncepty Charlese S. Peirce. Julian Kücklich nabízí sémiotický triadický model, přičemž navazuje na pojetí sémiózy,<sup>82</sup> v níž tři Peircem definované subjekty identifikuje v rámci videoher jako hru, hráče a svět tvořený jejich vzájemnou interakcí. „V tomto modelu je hra předmětem, který lze zakoušet skrze znaky, k nimž odkazuje, hráč representaminem [znakem], a svět hry je interpretantem“, přičemž tato struktura se musí rozšířit. Toto rozvržení přímo upozorňuje na rozdílnost recepční pozice hráče a vnějšího pozorovatele. Hráč se tak dostává do samostatné pozice, v níž vnímá celý proces herního zážitku zcela odlišně než pozorovatel (ať už se jedná o teoretika, či někoho, kdo kouká hráči přes rameno). Tato dichotomie v základu odkazuje na rozdělení Gonzala Frasca na *ludus* a *session*. Vnějšímu pozorovateli bude vždy přístupná pouze *session*, čímž se mění i jeho reflexe hry, a to z důvodů proměny rolí v triadickém modelu: „Jelikož znak vždy znamená něco pro někoho, pozorovatel dává hře smysl tím, že na interpretantovi založí druhou sémiotickou triádu, čímž z něj učiní předmět tohoto druhého sémiotického kroku“<sup>4xxxix</sup> (Kücklich 2002, s. 109). Tímto sekundárním sémiotickým krokem se promění i charakter pozorovatelem vnímaného, které se stává autopoetickým procesem.

---

<sup>81</sup> Pojem sám se sebou nese určitá specifika, jimž se věnuji v příslušné podkapitole 1.8.2.

<sup>82</sup> „Součinnost representamina, interpretantu a předmětu“ (Müller-Šidák 2012, s. 460).



Sémiotický proces je tak základem komunikace člověk-počítač, proces interakce mezi nimi (tedy hráčem a počítačovou hrou) je konstruktivní a jeho výsledkem jsou všeobecně přístupné imaginární světy. Ty podléhají narativní abdukcí<sup>83</sup> ze strany recipienta (v tomto případě hráče), který k nim přistupuje na základě svých přání a představ<sup>84</sup> o tom, jak by imaginární svět měl vypadat, jak jej svou interakcí bude transformovat a za jakým cílem, přičemž tyto představy jsou následně omezeny právě pravidly, jimž se musí recipient přizpůsobovat.

Celý výše popsaný proces je silně kreativní, dynamický a plný *dramatických proměn* (Kücklich 2002, s. 110), zároveň však není přístupný komukoli. Hektické střelečky typu *DOOM* (id Software 1993), *Fortnite* (Epic Games 2017) či Oliverem Kücklichem uváděný starší titul *Quake* (id Software 1996) vnějšímu pozorovateli nepřipadají nijak zajímavé, či jak situaci popisuje autor, „*není v nich mnoho k vidění*“ (ibid.),<sup>85</sup> staví se tedy k těmto hrám vlažně, oproti hráči, který zážitek vnímá silně subjektivně právě pro participaci na hře.

Další na sémiotice založený, holistický pohled na videohry nabízí Gabriele Ferri, který videohry definuje jako „*interaktivní matice, systém možností, který vytváří jeden herní text pokaždé, když s ním hráč interaguje. Různé prvky matice mohou být aktualizovány, vloženy do herního textu v závislosti na hráčových akcích. Každý prvek matice [...] má obsah, sémantickou hodnotu, směr, který lze rozdělit na několik směrů, z nichž některé definují obrazné vlastnosti [...] a jiné procedurální vlastnosti založené na pravidlech [...]*“<sup>86</sup> (Ferri 2007, s. 471). Tato definice, jak sám její autor v textu přiznává, je dobře aplikovatelná na nenarativní hry typu *Pac Man*, *Pinball* a další, nedostatečnou se stává v případě her silně narativních, jelikož v definici není zohledněn proces interpretační a významotvorný.

---

<sup>83</sup> Abdukcce je opakem dedukce, kdy pozorovatel vytváří set pravidel dle pozorování. Tuto konstrukci by měla doprovázet následná verifikace.

<sup>84</sup> Tuto představu Julian Kücklich označuje jako tzv. *wish-world* (Kücklich 2002, s. 110).

<sup>85</sup> Typická pozice rodičů pozorujících hrající dítě a z ní pramenící nedůvěra a až možná nevráživost vůči médiu jako takovému.

Jak je patrné, pozornost se začíná věnovat nejen recipientům a jejich roli při recepci videoher, ale i například imaginárním světům, které hry vytváří. Tento obrat v zaměření se z temporálních sekvenčních událostí, k orientaci na prostor, jeho fungování a roli ve hrách indikuje již Marie-Laure Ryan v knize *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory* (1991), přičemž vytvořený imaginární svět a jeho objevování se může, snad ještě více než v jiných médiích stát největším motivačním prvkem k recepci média a interakci s ním.<sup>86</sup>

### 1.10 Imaginární a herní světy

Obdobně jako u předchozích témat a pojmů, ani na poli sekundárních světů<sup>87</sup> videoher nepanuje terminologická shoda. Akcent na rozlišení mezi reálným/aktuálním světem a světem videoherním (sekundárním) je u mnou recipovaných autorů různý, ale v podstatě k tomuto rozlišení dochází u všech. Problém představuje definice právě sekundárního světa videoher a jeho vztahů k různým, již existujícím představám o světech z jiných mediálních forem, jako jsou literatura, film atd. Autoři volí několik označení, ať už je označují za světy fikční (Janett Murray, Jesper Juul), virtuální světy (Janett Murray, Scott Rettberg, Richard A. Bartle, Brenda Laurel, Matt Barton), simulované světy (Nick Montfort, Espen Aarseth), herní svět (Souvik Mukherjee, Matt Barton, Mark J. P. Wolf), světy příběhů [storyworlds] (Marie-Laure Ryan), ale třeba i imaginární světy (Mark J. P. Wolf, Marie-Laure Ryan). Užití určitého označení sekundárního světa se navíc může vyjevit jako nejednotné v jednom textu,<sup>88</sup> ale třeba i v průběhu času.

---

<sup>86</sup> Příklad: *No Man's Sky* (Hello Games 2016), v níž právě objevování náhodně generovaných světů (myšleno planet) a jejich fungování je stěžejním herním prvkem.

<sup>87</sup> Pojem převzatý z eseje „On Fairy Stories“ J. R. R. Tolkiena, který jej užil k rozlišení světů imaginárních od světa primárního, ontologického, fyzického. Užívám pouze jako obecnější označení pro uvedení do problematiky.

<sup>88</sup> Jannet Murray v textu *Hamlet on the Holodeck* (2016) užívá hned několik označení sekundárních světů, z nichž jen první dva uvedené explicitně vysvětluje: mikrosvěty (s. 15), virtuální svět (s. 32–38), ale v textu se vyskytují i označení nevysvětlená jako iluzorní, narativní, fikční a imaginární světy. Matt Barton v publikaci zabývající se historií RPG videoher *Dungeons and Desktops* (2008) užívá označení fikční světy pro světy literární (s. 18), virtuální světy pro videohry obecně jako koncept (25) a herní světy při popisu konkrétních děl a aspektů – jako je mapa herního světa, akce v herním světě (95), přičemž takto činí bez vysvětlení.

Marie-Laure Ryan například opouští koncept možných světů (1991), ve sborníku *Storyworlds across Media* (Ryan 2014) se zabývá právě světy příběhů, až se nakonec přesouvá ke světům imaginárním, například v textu *Ontological Rules* (Ryan 2017). Posledním problematickým aspektem označení sekundárních světů je fakt, že mnozí z výše uvedených autorů s pojmy pracují arbitrárně a zcela bez vysvětlení, co vybraným termínem vlastně označují.

Sám se ve svém textu uchyluji k označení imaginární světy, které opírám o pojetí Marka J. P. Wolfa. Imaginární světy vnímám jako: „*veškeré okolí a místa, která fiktivní postava zažívá (nebo která by mohla zažívat) a která dohromady tvoří ucelený pocit z prostoru, který je ontologicky odlišný od skutečného, materiálního a takzvaného ‚reálného‘ světa. Jelikož ‚svět‘ v tomto smyslu odkazuje na zkušenostní oblast, může být imaginární svět stejně velký jako vesmír nebo tak malý jako izolované město, v němž postava žije*“<sup>dxxxv</sup> (Wolf 2012), a to z důvodu jasného vymezení, které počítá s několika možnými realizacemi (tedy potencialitou některých událostí, které by mohla zažívat postava v tomto imaginárním světě) a různými velikostmi, které může imaginární svět reprezentovat. Zároveň je však dobré si uvědomit několik specifik, které nabízejí herní a virtuální světy.

Richard A. Bartle v knize *Designing Virtual Worlds* (2003) upozorňuje na důležitý aspekt virtuálních světů vyvstávající při srovnání: „*Reálné: to, co je. Imaginární: to, co není. Virtuální: to, co není, ale má podobu nebo účinek toho, co je. Virtuální světy jsou místem, kde se imaginární setkává s reálným*“<sup>dxxxvi</sup> (Bartle 2003, s. 1). Virtuální svět je v tomto pojetí *simulací prostředí* (ibid., s. 2), v němž některé, nikoli však všechny entity mohou podléhat akcím hráče, ale jinak je na hráči/uživateli nezávislý. Jeho existence je „*algoritmicky rekonstruována a kontrolována počítačovým programem*“ (Wolf 2012). Ačkoli se Bartle ve svém pojetí virtuálních světů neomezuje pouze na videohry, stále jsou vnímány jako hlavní reprezentativní vzorek. Nejobecnějšími distinktivními prvky vůči sekundárním a fikčním světům jsou ty, že světy virtuální disponují: pravidly, které hráč nezmění, hráčskou postavou, kterou hráč ovládá (tu je třeba vnímat v co možná nejširším smyslu – od všemohoucí entity ovládající armády, civilizace až po jednoho avatara), interakcí v reálném čase a faktem, že svět virtuální je možné do určité míry sdílet (Bartle 2003, s. 4–5).

Virtuální světy jsou tak v knize Richarda A. Bartla rozlišeny od imaginárních světů knih, filmů, televizních seriálů, ale především, jak sám autor upozorňuje (ibid., s. 83), od imaginárních světů her na hrdiny [role-playing games], přičemž právě poslední zmíněné disponují všemi aspekty světů virtuálních. Hlavními rozdíly jsou právě virtuální prostředí a to, že virtuální světy pravidla vynucují zcela dogmativně (stejně jako svět reálný dogmativně vynucuje gravitační zákon), míra individuálního přístupu k hráči je v nich mnohem menší a interakce hráče s virtuálním světem je umenšena právě limitovaným obsahem daného díla (ibid., s. 101–102).

Virtuální světy jsou tedy pro mě takto jasně vymezenou podmnožinou imaginárních světů, které nestavím do pozice nutně opoziční. Lze z nich dále vydělit podmnožinu herních světů (v rámci videoherní komunity se taktéž odkazuje k této podmnožině jako k *lore*<sup>89</sup> herního světa). Herní světy jsou objektivně zažívaným prostředím, v němž se fikční (hráčská) postava pohybuje a lze k ní zcela jasně odkázat (typickým projevem vizuálního znázornění herního světa se tak stává mapa).<sup>90</sup> Herní světy podléhají tzv. *world buildingu*<sup>91</sup> (Wolf 2012) a právě informace o světě (*lore*) a jeho výstavbě jsou v mnohých hrách prezentovány písemnostmi – ať už se jedná o encyklopedické záznamy zabudované přímo do videohry, ale třeba i knihy nalezitelné v průběhu hraní uvnitř herního světa nabízející informace mnohdy pro příběh nikoli nezbytné, ale jen svět a jeho výstavbu dokreslující. Zůstanu-li u příkladu mapy, herní svět tak mohou rozšířit informace o lokalitách mimo ni. Výstavba světa nemusí být nutně pouze autorským polem

---

<sup>89</sup> *Lore* herního světa: Tím jsou myšleny všechny informace o herním světě, které lze získat – ať už se jedná o politické či kulturní uspořádání, historii světa, ale i jednotlivých lokacích a osobách. Může sem spadat i pouhé vizuální zpracování míst a osob, ale i vlastnosti předmětů a osob atd. *Lore* nemusí být vždy explicitně zmíněn, vyobrazen, ale je možné jej v rámci herního světa verifikovat.

<sup>90</sup> Tvrzení je možné zproblematizovat dvěma způsoby: 1) grafickým nastavením, přičemž jednotlivé detaily (hustota zeleně, stínování, detaily terénu) se mohou v různých nastaveních lišit. Příklad: hráči hrájícímu na maximální grafické nastavení se na obrazovce vygeneruje značně odlišná přírodní scenérie nežli hráči hrájícímu na absolutní možné grafické minimum. Otázka by mohla zproblematizovat míru „objektivitu“ vnímaného světa, ale já jsem toho názoru, že se jedná o problém ryze technický, který může ovlivnit konkrétní recepci, nikoli herní svět jako takový. Daná přírodní scenérie je dohledatelná na identickém místě na mapě a oba hráči ji mohou vidět (jen v jiném rozlišení). 2) *Lore* herního světa: První díl videoherní série *Gothic* (Piranha Bytes 2001) se celý odehrává v trestanecké kolonii. Ta však není celým herním světem, jelikož trestanecká kolonie se nachází na ostrově Khorinis a ten je součástí království Myrtana. Součástí herního světa se tak stávají i informace o tomto ostrově a království společně s jejich politickým uspořádáním a historickým vývojem. Herní svět druhého dílu *Gothic II* (Piranha Bytes 2002) pak obsahuje jak trestaneckou kolonii, tak celý ostrov, ale stále nezobrazuje celé království, jež se objeví až v díle třetím (Piranha Bytes 2006). Ačkoli ne vše v dílech zmíněné je součástí zobrazovaného, stále lze tyto aspekty objektivně popsat jako součást herního světa (fikční postava krále Rhobara se objevuje až ve třetím díle, ale králem herního světa je ve všech dílech).

<sup>91</sup> Pro teoretickou neukotvenost a neobratnost českého překladu se ve svém textu budu držet originálního znění.

působnosti, ale určitou míru moci nad ní je možné předat i recipientům – jedná se o základní prvek hrátelnosti budovatelských strategií, ale například třeba i populární videohry *The Sims* (Electronic Arts 2000–), v níž je svět pouhým potenciálním prostorem, jenž je dán hráči spolu s nástroji k jeho zaplnění. Herní svět je tak nutnou složkou každé narativní videohry.<sup>92</sup>

V takovémto pojetí je z herního světa vydělen příběh, který je ovšem jeho součástí. Dochází však nutně k distinkci herního světa a příběhu. Herní svět nabízí několik možných příběhů, inherentně je v sobě obsahuje, ale jeden zážitek příběhu je v realizaci individuální a nutně lineární. Herní svět tak lze označit za „*system více lineárních cest*“<sup>dxxxvii</sup> (Grodal 2003, s. 147).

Do tohoto okamžiku jsem zcela záměrně užíval obecnější označování narace, které v sobě zahrnuje jak co se vypráví, akt vyprávění, tak i způsoby vyprávění. To mi umožnilo přejímat pojem narativních rámců u interaktivních fikcí, mluvit o nelineárních narativních strukturách atd. Příběh však vnímám jako „*sekvenci událostí soustředících se na jednu či více živoucích entit; události jsou založeny na simulaci*“<sup>93</sup> *zážitků, v nichž dochází k neustálé interakci vjemů, emocí, poznání a jednání*“<sup>dxxxviii</sup> (Grodal 2003, s. 130). Tato sekvence událostí omezuje vnímatelný prostor – příběh je lineární, a tedy narativní potenciál herního světa (jeho multi-lineárnost) zužuje do jedné realizace ovlivněné hráčovou volbou. Jednu možnou realizaci herního světa by bylo možné označit jako *storyworld* (Ryan 2014, s. 31–43).

### 1.11 Analytický model

Jak jsem již výše zmínil všechny definice v oblasti game studies jsou podřízeny právě autorově oblasti zájmu a navzdory tomu, že se od sebe mohou značně lišit, nelze ani jednu považovat za chybnou. Transmediální charakter videoher, který v sobě snoubí mnoho fenoménů – literárních, filmových, sociologických – umožňuje, ba dokonce vyžaduje i různé přístupy k různým složkám. Snaha postihnout všechny tyto různorodé aspekty videoherního charakteru se stává lichou – například sociologické zkoumání zdrojového

---

<sup>92</sup> Nedovolím si toto tvrzení zobecnit na všechny videohry. Již jen příklad videoherního zpracování hry *Solitaire* (Wes Cherry 1990) by toto tvrzení při nejmenším zproblematizoval, jelikož popis jejího herního světa by byl více než obtížným, ale především jsem přesvědčen o tom, že zcela zbytečným pro recepci díla samotného.

<sup>93</sup> Autor zde odkazuje k mentální simulaci, nikoli simulaci založenou na enginech videoher (ludologické pojetí simulace).

kódu nedává smysl, ale pro herního designéra se může stát zajímavou materií pro výzkum. Obdobně při zkoumání příběhu se aspekty ekonomické stanou nezajímavými a málo produktivními.

Na roztříštěnou terminologii, ale i pohledy ve svém příspěvku na mezinárodní konferenci DIGRA v italském Turíně v roce 2018 reagovali Espen Aarseth a Pawel Garbarczyk. Jimi navržený *ontologický meta-model* (Aarseth a Grabarczyk 2018) dokáže pojmut všechny tyto přístupy a zastřešit je pod jeden koncept. Sami svůj model popisují slovy: „[...] *náš model je specificky navržený tak, aby fungoval jako ontologický deštník schopný pokrýt různé existující perspektivy v game studies*“<sup>lxxxix</sup> (ibid.). Kvůli tomuto designu jako *ontologickému deštníku* je již ze své podstaty model pro předkládanou práci přesycený významy, na což upozorňují i samotní jeho tvůrci při jeho prezentaci.<sup>94</sup> Zároveň však návrh poskytuje dostatečnou volnost přístupu k médiu, kterou se vyznačuje celý obor game studies, a určité vysvětlení a opodstatnění reduktivního a výběrového přístupu, jenž si vyžaduje pohled soustředící se na literární aspekty videoher.

Autoři hrám<sup>95</sup> přisuzují 4 roviny, z nichž každou dále rozdělují na 3 sub-roviny:

1. *Fyzická rovina*: „*obsahují fyzické objekty, které jsou hrány fyzickými entitami*“<sup>xc</sup> (Aarseth a Grabarczyk 2018, s. 6) přičemž co je tím myšleno, přiblíží právě subkategorie:
  - a. *Platforma* (konzole, osobní počítač, hrací plocha, a to ať se jedná o deskovou hru, či o fotbalové hřiště);
  - b. *Fyzické rozhraní* [interface] (myš s klávesnicí, gamepad, kostky či karty, míč atd.);
  - c. *Behaviorální rovina* (do ní se řadí veškeré fyzické aktivity, které je nutné vykonat pro to, aby se hra realizovala – klikání na tlačítka, hody kostkou, vykládání karet, běhání po hřišti a kopání do míče) (ibid.).

Fyzická rovina nabízí možnost sledovat, jakým způsobem se proměnil přístup k textu – hypertextové čtení se dnes významnou měrou podílí na celkovém čase stráveném četbou, a to ať už se jedná o četbu zájmovou (zprávy, statusy), či o četbu studijní. Zároveň však tato proměna nastala už u elektronické literatury,

---

<sup>94</sup> „Je důležité znovu zdůraznit, že by neměla být považována za definici hry, ale spíše za ontologický popis domény, jejíž jsou hry součástí – je tedy záměrně nadproduktivní“ (Aarseth a Grabarczyk 2018, s. 6).

<sup>95</sup> Model má být univerzální, proto na tomto místě označuji objekt zájmu obecným označením hry, nikoli videohry.

kteřá pracuje se všemi aspekty fyzické roviny a je tedy blíže popsána v příslušných kapitolách práce, v nichž je na tyto proměny kladen akcent. Z těchto důvodů se fyzická rovina v analýzách videoherních děl dostává do podružné roviny zájmu.

2. *Strukturní rovina*: zahrnuje abstraktnější aspekty her, fungující na pozadí.
  - a. *Komputační rovina* (do této subkategorie spadá zdrojový kód, a tedy i jakékoli bádání o něm);
  - b. *Mechanická rovina* (zde se autoři modelu snaží ujednotit poněkud vágní slovník herních vývojářů a herních novinářů, kteří by tuto subkategorii označili za herní mechaniky);
  - c. *Ekonomická rovina* (ačkoli se tato rovina může zdát jako zanedbatelná, silně se projevuje na výsledném díle – free-to-play tituly poskytují zcela odlišný herní zážitek na úrovni recepce, zároveň se podřizují jinému obchodnímu modelu, který je třeba do hry implementovat; dalším příkladem zásahu ekonomické subkategorie do zážitku a charakteru díla byla implementace loot boxů,<sup>96</sup> mechanik, na něž je dnes nahlíženo jako na hazardní prvek ve videohrách).

Strukturální rovina je zcela jistě hodna zájmu, především herních vývojářů a designérů (tvůrců), jelikož se podílí na výsledku díla, jednotlivé roviny však jen velice okrajově zasahují do narativních a literárních aspektů videoher – samozřejmě lze argumentovat, že v příběhu *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment 2004–) nelze pokračovat bez neustále obnovovaného předplatného, avšak na tom, jaký příběh se recipientovi prezentuje, nemá ekonomická rovina, kam by obnovování předplatného zapadalo, markantní vliv. Z této roviny tak v analýze kladu důraz na mechanickou rovinu, jež mnohdy přímo ovlivňuje narativní vývoj díla, ale i schopnosti hráče jej řádně recipovat (například při recepci série *Dark Souls* [From Software 2011–2017] nelze mechanickou rovinu opominout).

---

<sup>96</sup> Jedná se o prvek herních truhel/krabic, které lze koupit za neherní/reálnou měnu. Po jejich zakoupení a otevření je hráči náhodně vygenerovaná odměna – nový kostým pro postavu, zbraň, ale i třeba účes.

3. *Komunikační rovina:*

- a. *Prezentační rovina* (do té se řadí estetické aspekty her);
- b. *Sémantická rovina* („*té by mělo být rozuměno v co možná nejširším pojetí odkazujícím k jakékoli komunikované sémantické informaci, od prostého příkazu [command] až po celý narativ*“<sup>xci</sup> [Aarseth a Grabarczyk 2018]);
- c. *Rovina rozhraní* [interface] (ta odkazuje k *non-diegetickým informacím* [ibid.], které jsou komunikovány směrem k recipientovi, např.: úvodní menu).

Na komunikační rovinu bude v analýzách kladen největší důraz, právě kvůli zahrnutí sémantických informací, estetiky a komunikace, s důrazem na jejich proměny proti jiným na textech založeným médiím, komparaci fungování textu v celku díla, ale i třeba proměny a fungování různých naratologických kategorií, jako je vypravěč, fokalizátor a další.

4. *Mentální rovina:* mohla by být označena za rovinu recepční, jelikož zde je bráno v potaz to, jak „*je hra hrána agentem*“<sup>xcii</sup> (ibid.).

- a. *Fenomenální rovina* (do ní se řadí hráčské prožitky, zkušenosti z hraní hry a jakým způsobem je hra zakoušena);
- b. *Konceptuální rovina* (odkazuje k chápání, rozumění [konceptualizacím] hře v mysli hráče);
- c. *Sociální rovina* (v sobě obsahuje interakce mezi hráči – chatování/volání přímo při hrách, kooperativní/kompetitivní chování apod.).

Navzdory tomu, že v případě literatury by byla mentální/recepční rovina jen s velkými obtížemi doložitelná, videohry disponují několika recepčními formáty, které analýzy a sledování všech těchto rovin zjednodušují. Fenomenální a konceptuální rovinu lze v přímém přenosu sledovat u tzv. *let's play videí* (promítány na platformě *Twitch*, *Youtube* atd.), v nichž je promítán konkrétní průchod hrou s přímým komentářem hráče – snad nejbližší formát, jímž by mohla disponovat literatura, by bylo jakési veřejné komentované neautorské čtení knihy. Obliba těchto videí dala vzniknout vlastnímu tvůrčímu přístupu k tvorbě videí a lze díky nim a přiloženým diskuzím (probíhajícím taktéž v reálném čase, ale i zpětně) mapovat recepci děl. Další ze zdrojů informací jsou uživatelské recenze, sloužící jako



doplňující informace k prodeji – poskytuje například *Steam* či *GoG*, recenze videoherních novinářů a další.

Představený ontologický model mi poskytuje dostatečný prostor pro můj, zcela zjevně omezený pohled na určité aspekty herního média, a to nikoli jako něco nedostatečného, ale jako něco, co médium samotné vyžaduje. V práci je tedy na videohry pohlíženo jako na médium v nejširším intermediálním pojetí. Bylo by možné je nazývat i textem, „[...] *produkty různých umění nadále (se) používalo obecné označení text v jeho širším sémiotickém smyslu, tj. ve smyslu uspořádaného celku vytvořeného na základě určitého kódu (resp. Vícerých kódů) s konkrétním komunikačním záměrem – text jako superznak*“ (Fedrov a Jedličková 2020, s. 520), zároveň však vzhledem k nastavené literaturocentrické orientaci práce, ať už se jedná o výběr terminologie, či metodiky výzkumu, nejsou při analýzách děl zohledněny všechny „kódy“ jimiž je dílo tvořeno, a to z důvodu bezúčelnosti k danému tématu či omezením daným zvolenou metodou rozboru a zaměřením. K dílům přistupuji s plným vědomím neúplnosti analýzy média jako celku s cílem vysledovat především literární projevy v jeho různých inkarnacích. Od samotného označení videohry jako textu však upouštím pro přehlednost při odkazování či porovnávání, abych zabránil zmatení, a držím se pojmu videohra.

Ten samotný s sebou nese určité informace o přístupu k výběru děl. Pojem videohra zahrnuje mnohost platform s díly spjatými. Navzdory tomu jsou v práci akcentovány především hry počítačové, k nimž jsem měl po celý život nejsnazší a nejucelenější přístup. Pojem používám pro zastřešení co možná největšího pole děl, zároveň tento termín nejlépe a nejpatrněji poukazuje na inherentní a neoddělitelný vztah, v závislosti na pojetí ludického systému a programu – hry a stroje. Tím nezáměrně upozaduji ostatní platformy, avšak titulům není možné upřít multiplatformní charakter, který může mít výpovědní hodnotu o díle – například v oblasti ekonomické.

V práci dochází k výběru děl, který v sobě nese nezpochybnitelnou míru arbitrárnosti. Samotná selekce je však podřízena několika stanoveným kritériím plně v souladu s cíli práce. Videohry se díky své nesporné popularitě v posledních letech dostávají do popředí a zájem o ně se projevuje i v akademickém bádání. To se v současnosti soustředí okolo několika základních přístupů k výzkumu videoher a fenoménů s nimi spjatých.

Každé z analyzovaných děl, jakkoli nahodile vybraných, zastává reprezentativní vzorek, na němž jsou demonstrovány literaturě blízké techniky, přístupy podílející se významnou částí na výsledné recepci díla – ať už se jedná o vypravěčskou strategii, postupy známé z různých žánrů, ale i důležitost psaných textů, písma či mechanik zacházení s textem známých a etablovaných se v elektronické literatuře, případně důležitosti knihy a akcent na ni ve videohrách.

S videoherním průmyslem obeznámený čtenář si však nutně musí všimnout několika aspektů pramenících především z osoby autora tohoto textu. Výběr je silně orientovaný na západní videoherní produkci, a to zcela ze subjektivních důvodů – východní videoherní průmysl (myšleno japonský, čínský, korejský a další) s sebou nese specifika žánrů manga, anime, specifickou a nezaměnitelnou estetiku, ale i smýšlení o příběhu a hře jako takové. Východní videoherní produkce je natolik odlišná, že nejsem schopen poskytnout komplexní analýzu založenou na kulturně-historickém povědomí a adekvátních znalostech východní mediální produkce. Vyloučením z prezentovaného výběru není však zamýšleno upření podobných či identických paralel v rámci fungování narace a dalších sledovaných parametrů. Tyto videohry lze jen stěží bez znalosti výše zmíněných atributů adekvátně recipovat, navíc se k překážkám přidává i jazyková bariéra (angličtina není jazykem originálu), a tak by poskytnutý popis byl zcela neadekvátní a analýza neprůkazná.

Z výběru jsou dále vyjmuty hry primárně nenarativní – ať už se jedná o *Pac-Mana* (Namco 1980), *Solitaire* (Wes Cherry 1990), či karetní hry typu *Hearthstone* (Blizzard Entertainment 2014). V tomto případě absence narativu zvolené paralely a metody automaticky staví do nepoužitelné oblasti. K tomuto typu videoher je vhodný jiný přístup analyzující zcela jiné principy a aspekty, na nichž díla fungují. Marie-Laure Ryan nabízí „neformální“ charakterizaci toho, co je narativ, přičemž tato její definice poslouží v práci jako určitý distinktivní prvek mezi narativní a nenarativní videohrou:

*„1. Narativní text musí vytvořit svět a obydlit jej postavami a objekty. Logicky tato podmínka znamená, že narativní text je založen na předpokladu existence jednotlivců a propozicích přisuzujících těmto existencím vlastnosti.*

*2. Svět, o kterém text hovoří, musí procházet změnami, které jsou způsobeny neobvyklými fyzickými událostmi: buď náhodami (,happenings‘), nebo úmyslnými lidskými činy. Tyto změny vytvářejí časový rozměr a zasazují vyprávěný svět do toku dějin.*

3. *Text musí umožnit rekonstruovat interpretační síť cílů, plánů, kauzálních skutečností a psychologických motivací kolem vyprávěných událostí. Tato implicitní síť dodává fyzickým událostem koherenci, srozumitelnost a mění je v děj*<sup>“xciii</sup> (Ryan 2004, s. 8–9).

Dále je třeba upozornit na přístup k těmto mediálním formám. Práce nemá za úkol zpětně vysledovat fungování jednotlivých programů a procesů, které stojí za výsledným dílem. Samotný kód je zcela mimo zájem práce, která pracuje s předpokladem, že elektronická média a díla lze zcela plnohodnotně recipovat, interpretovat a pracovat s nimi i bez znalosti zdrojových kódů a jejich fungování. Zdrojový kód je v práci vnímán jako jazyk určený primárně pro stroj, jenž jej má být schopen zpracovat, přičemž člověku má být v rámci autorsky zamýšlené<sup>97</sup> recepce díla neviditelným. Díla jsou stále vnímána jako programy, jedná se o základní distinktivní rys oddělující je od tištěné literatury, zároveň jsou díla vnímána jako prostor pro potenciální narativy, vyprávění, postavy, světy, s nimiž je umožněno recipientovi přímo zacházet a interagovat.

---

<sup>97</sup> Zdrojový kód je pro běžného uživatele skutečně neviditelným, neznamená to však, že jej nelze vysledovat a recipovat z pozice vnímatele estetického objektu.

## 2 Kapitola: Představení genealogického vývoje

Elektronická literatura představená v první kapitole má své místo v genealogickém vývoji románové tvorby a stává se logickým vyústěním dobového myšlení a technologických inovací. Při uvažování nad elektronickou literaturou a myšlenkovou linií, již v práci předkládám, se musí uvažovat i nad literaturou predelektronickou.

Vrcholu koherentní románové tvorby ve smyslu románů jako obrazu světa bylo dosaženo autory, jako jsou Charles Dickens, Honoré de Balzac, Marcel Proust, Émile Zola či Lev Nikolajevič Tolstoj, kteří ve svých dílech dosáhli maximální možné komplexnosti románových imaginárních světů a detailnosti jejich výstavby. Pod tíhou této struktury se vnímání románu začalo měnit, štěpit, rozkládat. Tímto rozložením literárního prostoru se naskytla příležitost pro aplikaci metafory románů (případně i literatury) jako hry: „*Tak se stalo, že byla metafora textu jako světa nahrazena metaforou textu jako hry [...]*“ (Ryan, 2015, s. 211). Tato stěžejní metafora 20. století se stane hybnou silou při uvažování o literatuře<sup>98</sup> a zrodí se z ní několik literárních experimentů, které na teoretické téma reagují s omezeními, jež s sebou nese klasický gutenberkovský formát. Mezi autory reagujícími svými díly na tuto změnu lze zařadit: Vladimira Vladimiroviče Nabokova a jeho *Pale Fire* (1962), Itala Calvina – *Hrad zkřížených osudů* (1969) či Milorada Paviće s dílem *Chazarský slovník* (1984).

Román Vladimira Vladimiroviče Nabokova *Pale Fire* (v českém překladu vydaný pod názvem *Bledý oheň*) z roku 1962 lze považovat za dobovou realizaci románu hypertextového a zároveň je dílo metaforou textu jako hry silně ovlivněno. Nejedná se o první takto pojatý literární pokus: Jorge Luis Borges s námětem rozvětvlujícím se dějovou linkou pracuje v povídce *Zahrada, v které se cestičky rozvětvlují* (1941), obdobné uvažování nad textem lze vysledovat i v publikacích Enriqua Jardiel Poncele *La Tournée de Dios* (1932).<sup>99</sup> Struktura Nabokovova textu na myšlenky v uvedených dílech navazuje a fakticky je zpracovává, což se okamžitě projeví při otevření knihy, která je netypická již formálním zpracováním. Román se skládá z 999 řádků básní rozdělených do 4 sekcí, přičemž literární hra se rozehrává už v předmluvě a nepřestává ani v poznámkách a doslovu. Všechny tyto domnělé paratexty jsou prezentovány fikčním editorem

---

<sup>98</sup> Na teoretickém poli metaforu hry v novém pojetí představují Johan Huizinga a jeho taxonomie her; Ludwig Wittgenstein s pojmem řečové hry; Jacques Derrida a jeho nauka o hře znaků; či připodobnění světa ke hram, které představuje Eugen Fink.

<sup>99</sup> Kniha E. J. Poncele absentuje překlad, a to nejen český, ale i anglický.

(Charles Kinbote), o jehož duševním zdraví se v mnoha recepcích díla pochybuje. Samotné tělo textu, tedy oněch 999 veršů, je přisouzeno smyšlenému autorovi Johnu Shadovi. Postmoderní literární hra se tedy se čtenářem hraje na úrovni obsahu, ale i formy. Rozvržení a očíslování veršů, známé již z *Bible*, Nabokov neužil svévolně, ale pracuje v textu s odkazovací mechanikou obdobně jako náboženský text. Odkazování je využíváno k určování vztahů mezi jednotlivými částmi, ty jsou mnohdy i explicitně vyslovené („*see also note to line 894*“), zároveň však lze v knize spatřovat jedno z největších předjímání postmoderního hypertextového psaní. Na rozdíl od výše zmíněných biblických textů, v nichž je nastíněné rozvržení plně podřízeno funkci, zužování a vysvětlování významů, v Nabokovově románu se nejedná o formu primárně podřízenou funkci, formálnímu členění a jednoduchému odkazování, ale o literární hru, která má za úkol produkovat více významů a vztahů mezi jednotlivými částmi textu, nikoli tyto významy zužovat.

V prostoru románu se čtenář může svévolně pohybovat – jedná se o text, který Marie-Laure Ryan pojmenovává jako *ergodický neelektronický interaktivní text* (Ryan 2015, s. 246), přičemž rozsáhlé sousloví je nutné nahlížet podle jednotlivých přiřazených kategorií. Neelektronický je samovysvětlujícím označením, avšak v tomto případě je pro práci mnohem produktivnější označení předelektronický – v době psaní a vydání tohoto textu uvažovat o elektronické podobě není možné, nebo spíše se jedná o myšlenku ze sci-fi literatury, přihlédně-li se k dobové situaci na poli IT technologií, což lze jasně doložit na ilustrativním příkladu možností dobových elektronických zařízení. Za jeden z prvních počítačů je uváděn ENIAC, který pracoval od roku 1947 do roku 1955 a jednalo se o sálový počítač. ENIAC, jak je patrné (sálový počítač), nebyl komerčním produktem, navíc byl schopen jen několika základních matematických operací (násobení, dělení...). Své uplatnění našel pouze v rámci armádní sféry. Pro ilustraci rychlosti situace na poli komerčního technologického vývoje lze zmínit systém Betamax z roku 1975. Ani ten však nebyl vhodný pro tvorbu interaktivních větvících se textů, vzhledem k tomu, že se jednalo o analogový formát videozáznamu, tedy formát umožňující pouze lineární recepci. Z toho tedy vyplývá, že není možné uvažovat o románu *Pale Fire* jako o neelektronické literatuře, jelikož tento pojem ve spojitosti s dobovými možnostmi nedává smysl a nebyl tedy volbou, ale jedinou autorovou možností.

Výše uvedený Betamax, jakkoli technologicky revoluční, přinesl omezení, která uvězní i o třicet let mladší teoretické myšlení o elektronické literatuře francouzského filozofa Jeana Baudrillarda. Na zjevně smíšené analogického a digitálního v jeho díle upozorňuje George P. Landow (1997, s. 21–23). Ačkoli Jean Baudrillard sám ve svém uvažování zcela správně předvídá důležitost role digitalizace médií v postmoderním světě, sám není schopen plně předjímat budoucí vývoj a své uvažování oprostí od linearitu, se kterou je analogický systém Betamax silně spjat. Všeříkajícím příkladem, jenž může přiblížit právě tato omezení v uvažování, nabízí Landow: „*Pokud se pokusíme najít konkrétní pasáž Bachovy sonáty, která je nahraná na kazetě, musíme projít [přetáčet] naskrz celý formát, jednou danou rychlostí přetáčení, přičemž je nám zabráněno přeskakovat jednotlivé sekce. V protikladu, pokud si přejeme danou pasáž najít v digitálně nahrané hudbě, můžeme okamžitě (libovolně) přeskakovat mezi pasážemi [...] a manipulovat s ní tak, jak analogové nahrávky nedovolují [...]*“<sup>xciv</sup> (Landow, 1992, s. 21).

*Pale Fire* je tedy nutně predelektronickým textem, což jej však nelimituje v rámci interaktivity a ergodicity. Nabokovova hra s textem připomíná, přinejmenším při snaze o grafické znázornění, ale i při pohledu na fungování samotného románu, hypertextovost. Tu mu ve své práci jako student na univerzitě ve Winchesteru přisoudil Simon Rowberry, který tak znovuobjevil Nabokovův text a poukázal na nové konotace. Rowberryho obhajobu přínosnosti vnímání knihy *Pale Fire* jako hypertextu lze ilustrovat úryvkem:

„*Myslím si, že důležitost knihy Pale Fire jako hypertextu není pouze v tom, že Nabokov vytvořil román, který obsahuje linky [odkazování], ale i v tom, že do románu zahrnul aspekty kreativního hledání v textu, které současní spisovatelé digitálních fikcí [románů] začali teprve nedávno znovuobjevovat*“<sup>xcv</sup> (Landow 1992, s. 21).<sup>100</sup>

Obdobně obsáhlé úvahy lze dohledat i nad ostatními texty autorů (Italo Calvino, Jorge Luis Borges a další), avšak žádný z dohledaných a v práci nabízených nepředslal fungování hypertextu, a to včetně všech jeho limitací, omezení a problémů jako právě text Nabokovův.

---

<sup>100</sup> <http://nabokovsecrethistory.com/news/pale-fire-as-hypertext-nabokov-rowberry/#.YN7TCugzZPY>

Dalším stěžejním historickým bodem pro předkládaný výzkum je tvorba Johna Ronalda Reuela Tolkiena, která ve svém důsledku způsobila náhlý růst zájmu o fantasy a sci-fi literaturu, žánry pevně spjaté s pozdější elektronickou tvorbou (videohry, interaktivní fikce). Fantasy a sci-fi literatura má svou reprezentaci na knižním trhu i před vydáním knihy *The Hobbit* (1937) a Tolkienových následných titulů, ale žádný z dobových fikčních světů není natolik komplexní, propracovaný, kompaktní a živý jako právě svět *Ardy*, jejíž součástí je i Středozemě. Ačkoli se představy o velkých všeobjímajících realistických románových ságách po snahách autorů 19. století rozpadly, v žánru fantasy a sci-fi literatury se začne objevovat nová, obdobná tendence tzv. *world buildingu*.

Sám Tolkien při úvahách nad pohádkami, ale i nad (svou) literární tvorbou zájem přesouvá k vytváření světů, což spojuje s křesťanskou představou Boha jako stvořitele světa a člověka. Tudíž člověk stvořený k obrazu božímu tuto touhu po tvorbě na základě křesťanské metafory nutně musí sdílet. Vymezuje nový druh autora, tzv. „nižšího tvůrce“ (subcreator). Nižší tvůrce „je specifickým druhem autora, jenž zcela záměrně staví imaginární/fikční světy a dělá to z důvodů, jež přesahují koncept světa, který má sloužit pouze jako pozadí pro příběh“<sup>xcvi</sup> (Wolf 2012).

Takovýto pohled na literární tvorbu samozřejmě není prvním. Obdobný přístup k literární tvorbě lze v náznacích vysledovat již v dílech Thomase Moorea a jeho *Utopia* (1516), Daniela Defoea v knize *Robinson Crusoe* (1719); případně v dílech jejichž stěžejním tématem je setkání se s radikálně novým a jiným světem. Právě zde se setkání s novostí stát důležitějším motivem než příběh samotný – *Flatland* (1884) Edwina Abbotta a samozřejmě mnoho knih z žánru sci-fi a fantasy, které (alespoň v počátcích) představovaly novou zkušenost střetu s jinakostí.

Užitým termínem *world building* se detailně zabývá Mark J. P. Wolf ve své knize *Building Imaginary Worlds*, v níž sám vyzdvihuje význam transmediality pro tyto „světů-tvůrce“ (význam Wolfova pojetí se překrývá s významem Tolkienova pojetí „nižších tvůrců“): „Není náhodou, že zvýšená popularita sekundárních světů koreluje se vzestupem medializace primárního světa; přičemž se vzájemně ovlivňují a reprezentace primárního světa se určitým způsobem stává měřítkem reprezentace sekundárních světů. Ale především masová média byla novým prostorem, v němž imaginární světy mohly růst, ba dokonce vznikat“<sup>xcvii</sup> (Wolf 2012).

Tolkienův náhled na výstavbu literárních a později tedy i transmediálních sekundárních fikčních světů v sobě nese určitou historickou tendenci, která je skrze Tolkienovo dílo a uvažování nad ním<sup>101</sup> poskytnuta nově se prosazujícím literárním žánrům, ale i později nově vznikajícímu mediálnímu prostoru a v něm se vyskytujícími mediálními formám.

Nejen Tolkienovy knihy, ale i další v kultuře a popkultuře cirkulující díla sci-fi a fantasy literatury probudily zájem o sekundární světy a ve společnosti začala vznikat touha po individuálnější, větší a volnější interakci se světy známými z knih i filmů. Tuto touhu naplní dnes nejznámější a nejhranější set pravidel her na hrdiny *Dungeons & Dragons* (1974–). Pravidla i světy Davea Arnesona a Garyho Gygaxe se neustále vyvíjejí – v roce 2022 bylo společnosti *Wizzard of the Coast*, současným majitelem práv, oznámena nová edice tzv. *D&D One*. Transmediální charakter světa/světů vzešlých z pravidel lze doložit tím, že v rámci nich bylo vydáno několik knižních sérií,<sup>102</sup> inspirovaly mnoho videoherních titulů,<sup>103</sup> z nichž některé jsou přímo zasazeny do představených imaginárních světů, jež byly vytvořeny jako tzv. *campaign settings* pro deskoherní formát *D&D*. Nejreflektovanější ze světů jsou *Forgotten Realms* (Ed Greenwood), dále *Dragonlance* (Laura a Tracy Hickman), *Exandria* (Matthew Mercer) a další.

Historie her na hrdiny, a tedy i *Dungeons & Drangons* (dále jen *D&D*), je silně spjata se dvěma v zámoří existujícími žánry deskových her: fantasy sporty a válečné hry. Fantasy sporty (fantasy fotbal, baseball apod.) v kultuře již v dobách vzniku této RPG hry měly svou silnou fanouškovskou základnu a byly veřejností, na rozdíl od komunity hráčů *D&D*, akceptovány.<sup>104</sup> Navíc, vzhledem ke snaze o co možná nejvěrnější simulaci a absenci pomocných výpočetních softwarů se jednalo o koníček matematicky velice náročný, vyžadující vedle znalostí pravidel, hráčů a aktuální situace ve vybraném sportu i pokročilejší znalost statistiky, pravděpodobnosti a dalších matematických operací.

---

<sup>101</sup> Celá úvaha o tvorbě je prezentována v esejí „On Fairy Stories“ (1947), který je na českém knižním trhu součástí pohádkového sborníku *Pohádky* (1992). TOLKIEN, J. R. R. *Pohádky*. Praha: Winston Smith, 1992. ISBN 80-856-4305-7.

<sup>102</sup> R. A. Salvatore: *Legenda o Drizztovi*; Erin M. Evans: *Brimstone Angels*; Ed Greenwood a další.

<sup>103</sup> Mezi lety 1988, kdy vyšla první videohra ze světa *D&D* (*Pool of Radiance*), až 2021 bylo publikováno přes 70 videoherních titulů (<https://dnd.wizards.com/products/catalog/digital-games>), přičemž do tohoto součtu jsou počítány videohry publikované pod značkou, nikoli videohry inspirované světem a pravidly.

<sup>104</sup> Je a bylo přece jen společensky přijatelnější se bavit o sportovcích a jménech, jež je možné slyšet v televizi, rádiu, o nichž se lze dočíst v novinách, nežli o kouzelnících a goblínech s mnohdy až absurdně složitými jmény. Společnost tedy svým způsobem vytlačila komunity *D&D* na okraj (Barton, 2008, s. 13-15).



Největší popularitě mezi dospívajícími se tento typ her těšil především v 60. a 70. letech 20. století. K velkému zpřístupnění širšímu publiku pak došlo s přesunem her do online prostředí, kde jsou mnohé problematické výpočetní operace vyřešeny bez participace lidských aktantů.

Jako další na počátku her na hrdiny stojí válečné hry (*Wargaming*), jejichž původ sahá mnohem hlouběji do historie než výše popsané fantasy sporty. „První taková hra pravděpodobně vznikla mezi pruskými důstojníky na počátku 19. století, kde byla užívána jako tréninkové cvičení. Hra, pojmenovaná *Kriegspiel* („válečná hra“), zahrnovala dvě kostky a zkušeného důstojníka, který na základě vlastních bojových zkušeností sehrál roli rozhodčího (obdobně jako *Dungeon Master* dohlíží na hru *D&D*)“ (Barton, 2008, s. 15–16). Další dohledatelná autonomní pravidla pro válečné hry vymysleli Herbert George Wells, Fletcher Pratt, Charles Swann Roberts a Avalon Hill. Zvýšenou poptávku po tomto typu her lze opět vysledovat v 70. letech 20. století.<sup>105</sup>

Z *wargamingu* částečně vychází i pravidla *D&D*, jejich historie je pevně spjata s původně čistě válečnou hrou *Chainmail* (1971–1985). Gary Gygax a Jeff Perren vytvořili vlastní deskovou hru jako simulaci středověkého boje. Na konci pravidel „byl 14stránkový dodatek popisující aplikovatelnost pravidel do fantasy. Dodatek poskytoval pravidla pro magické meče, monstra, a kouzla...“ (geekandsundry.com).<sup>106</sup> Dave Arneson po seznámení se s dodatkem vytvořil vlastní adaptaci dedikovanou fantasy světu s názvem *Blackmoor* – svět, jehož „zasazení [bylo] inspirované fikčním světem *Pána prstenů*...“ (ibid.). Dave Arneson představil vytvořená pravidla Gygaxovi na podzim roku 1972, který z původních osmnácti ručně psaných stránek udělal padesát stran pravidel. Ty následně začal testovat na svých dětech – první dobrodružství neslo název *Castle Greyhawk* (ibid.).

Roku 1974 tedy do dobového deskoherního prostoru vstoupila s novým konceptem tvůrčí dvojice Dave Arneson a Gary Gygax, kteří poprvé vydají (navzdory tomu, že nemohou sehnat vydavatele) svůj vlastní set pravidel oproštěný od snahy o realističnost, jíž měly výše zmíněná pravidla za úkol co nejvěrněji simulovat, a přesouvají celý herní zážitek

---

<sup>105</sup>Fletcher Pratt: *Naval War Game* (1940); Charles Swann Roberts: *Tactics* (1954); Avalon Hill: *Midway* (1964), *Blitzkrieg* (1965), *Panzerblitz* (1970).

<sup>106</sup> <https://geekandsundry.com/the-story-of-dd-part-one-the-birth-death-and-resurrection-of-dungeons-dragons/>

do fantasy světů. V následujících deseti letech vznikla společnost TSR (Tactical Studies Rules), jež se během let přesunula od jídelního stolu v autorově domě do korporátních prostor firmy ohodnocené na miliony dolarů s pobočkami v Los Angeles a Velké Británii. V současnosti se hra *D&D* dostala na svůj vrchol popularity, s mnohamilionovými prodeji produkuje mnoho podcastů, online vysílání her, které jsou sledovány statisíci diváků, a dalšího doprovodného prodejního materiálu. Je tedy na místě nazvat hry na hrdiny za velký kulturní fenomén s impaktem na herní, videoherní, knižní, vědecký,<sup>107</sup> ale i filmový průmysl.<sup>108</sup>

*D&D* je veskrze společenská hra, k jejíž úspěšné realizaci je třeba minimálně dvou aktantů (hráčů s asymetricky rozdělenými úlohami), z nichž je jeden vždy v pozici vypravěče tzv. *Dungeon Mastera* a jeden (a všichni další) v roli vytvořených postav. A právě tato nutnost participace dvou a více lidí vedla k mnoha různým knižním či videoherním inkarnacím deskoherní verze hry, které se různými způsoby snaží nahradit vypravěče a tím pádem nabízet možnost odehrát určité dobrodružství samostatně. Zároveň případnou knihu nikoli jen pasivně číst jako román, ale aktivně se na ději participovat a ovlivňovat text. Tyto tendence vyústily v několik možností, jak uspokojit vytvořenou poptávku.

Za první možnost realizace sólového dobrodružství lze považovat videohry. Přímý vztah k pravidlům a herním systémům *D&D* deklaruje videohra vyvíjená mezi lety 1974–75 *The Dungeon*, avšak informace o této hře jsou kusé a nelze je dostatečně verifikovat.<sup>109</sup> Dle dohledaných obrázků by se však mělo jednat o videohru – disponuje dobou předstíhající grafikou, implementací náhody, statistik a určitých pravidel. Matt Barton ve své knize *Dungeons and Desktops: The History of Computer Role-Playing Game* nabízí jako první videohru *ADVENTURE* (Crowther 1975), o níž mluví jako o „první

---

<sup>107</sup> „Například roku 2017 dali dva biologové novému druhu měkkýše jméno *Gastrocopta sharae* podle fiktivní bohyně Shar ze hry *Dungeons and Dragons*“ (<https://ct24.ceskatelevize.cz/veda/2720579-pred-45-vznikly-hry-na-hrdiny-svetu-daly-draci-doupe-kingdom-come-i-hru-o-truny>).

<sup>108</sup> Již v roce 1982 se hra objeví ve filmu *E. T. – mimozemšťan* Stevena Spielberga.

<sup>109</sup> Youtubový kanál *Ultimate History of Video Games* ukazuje několik málo záběrů přímo ze hry, kterou nazývá *Dungeons & Dragons*. Vizuální zpracování hry však nabízí určité pochybnosti o prezentovaném datu vydání: 1975. Postava není reprezentována pouze symbolem (jako tomu je v případě o pět let mladší a jasně doložené videohry *Rogue*), ale celou ikonou s jasným tvarem (rozeznatelný je i meč a štít). Při porovnání právě s *Rogue*, je tato čistota tvarů a celkového grafického zpracování poněkud pochybná. [https://www.youtube.com/watch?v=ZTH\\_IOI1T-M&ab\\_channel=UltimateHistoryVideoGames](https://www.youtube.com/watch?v=ZTH_IOI1T-M&ab_channel=UltimateHistoryVideoGames). Navíc název *The Dungeon* v jedné fázi vývoje nesl titul *Zork* vydaný až ke konci 80. let 20. století.

*opravdové herní adventuře*<sup>“xcviii</sup> (Barton 2008, s. 13). Toto tvrzení však nelze stoprocentně doložit vzhledem k dobové situaci, ale i vzhledem k teoretickému vymezení. Například Neil Yorke-Smith (2011, s. 113–144) na tuto hru nahlíží, a v práci je náhled na toto konkrétní dílo sdílen, jako na první IF. Již výše zmíněné zkazky o možné existenci hry *The Dungeon* ilustrují neprůhlednost dobového videoherního vývoje a na Bartonovo tvrzení vrhají stín pochybností. Je třeba poukázat i na to, že všem (finančně i technologicky) dostupné počítače se dostávají na americký trh až v roce 1982. V 70. letech se většina počítačů, jež byly alespoň částečně k volnému použití, nacházela na akademické půdě. Zde si studenti za zády univerzitních autorit vytvářeli vlastní elektronicky zpracovaná vyprávění ve formách interaktivních fikcí a videoher, aby uspokojili touhy po sólovém dobrodružství. Univerzitní pracovníci bez předchozí zkušenosti si s tímto neznámým a novým obsahem nevěděli rady, považovali studentské výtvořky za parazitující a nechtěný software, který byl při nalezení bez milosti smazán. V kombinaci s nemožností jakéhokoli zálohování jsou tak počátky videoherního průmyslu plné dohadů a neverifikovatelných vzpomínek pamětníků (oněch dobových studentů).

Tak jako jakékoli prohlášení prvenství té či oné videohry je problematické, včetně uvedeného tvrzení Bartona o *ADVENTURE* (Crowther 1975), i jeho pojmenování *adventura* je mimo nabízené definice a je třeba jej upravit. Svými mechanikami a čistě textovým charakterem lze *ADVENTURE* (Crowther 1975) považovat spíše za interaktivní fikci (IF) nežli za videohru. *ADVENTURE* je tedy první dochovanou IF (textovou hrou). V následujících letech byla dokonce později oficiálně vydána na platformu DEC PDP-10.

Pouze o rok později (1976) vydává Edward Packard (1931–) své první gamebooky. Knižní série byla nazvána *Choose Your Own Adventure* a stala se po dlouhou dobu nejznámější značkou, pod níž byly gamebooky ve Spojených státech amerických vydávány. Nápad Edwarda Packarda se však poněkud vymyká z nabízené řady, jelikož on sám na koncept multilineárního příběhu s několika konci přišel při vyprávění pohádek svým dětem, jak popisuje v jednom z rozhovorů z roku 1981, a nelze jej tedy přesně ukotvit v jakékoli literární i mimoliterární tradici: „*Měl jsem vymyšlenou postavu Peteho a toho jsem nechával čelit různým dobrodružstvím na opuštěném ostrově [...] Ale jedné noci mi došly nápady na to, co by mohl Pete dělat, tak jsem se zeptal [Packardových dětí], co by udělali ony. Když jeho dcera přišla s několika různými dějovými linkami, Packard*

*jednoduše vymyslel různé konce pro každou z nich. „Co mě však zasáhlo, bylo jejich přirozené nadšení pro tento nápad. A já si pomyslel. Měl bych to sepsat?“<sup>110</sup> (gamesvsplay.com).<sup>110</sup> Výsledkem spontánního nápadu se stal první gamebook série: *Sugarcane Island* (1976).<sup>111</sup> V zámoří vydávání původní série probíhalo v letech 1979–1998 a dnes obsahuje přes 180 titulů, na jejichž tvorbě se spolupodílel Raymond Almiran Montgomery Jr. (1936–2014).*

Prezentované gamebooky nepřekvapivě žily a vznikaly nejvíce ve Spojených státech amerických (především ve výše zmíněných knižních sériích *Choose Your Own Adventure*), dále pak ve Velké Británii (knižní série *Fighting Fantasy* a *Lone Wolf*), z čehož vyplývají dvě gamebookové tradice: americká a britská, přičemž britská tradice je o 6 let mladší a začíná s vydáním prvního gamebooku ze série *Fighting Fantasy Warlock from the Firetop Mountain* (1982).

Americká tradice se při komparaci s tradicí britskou jeví jako o poznání méně braková záležitost. Hlavní postava (*You*) disponuje rozsáhlejším příběhovým pozadím a celkový textový rozsah jednotlivých bodů je o poznání větší. Zámořskou tradici lze specifikovat jako literaturu „*psanou pro dětské a adolescentní čtenáře, téměř výhradně publikovanou v sériích pokrývající celé spektrum populárních žánrů od westernu přes sci-fi až po romanci. V počátcích gamebookového boomeru byly psány pro mužské i ženské publikum a absentovaly náhodné herní mechaniky*“<sup>c</sup> (gamesvsplay.com). Poslední citovaná věta se stane hlavním distinktivním rysem mezi tradicemi.

Britská tradice gamebooků se plně chopila roleplayingu a přenesla jej do formátu sólových knižních dobrodružství. Tomu odpovídá i představení formátu objevující se na zadní straně obálky první vydané knihy: „*Dvě kostky a tužka – to jsou jediné věci, které budete na své cestě potřebovat. Vy sám budete rozhodovat, kterou cestou se dáte, která nebezpečí podstoupíte a s kterými netvory se střetnete*“ (Jackson a Livingstone 1994). Nahodilost daná kostkami (v sérii *Lone Wolf* je možné kostku nahradit číselnou tabulkou, na které čísla vybírá čtenář poslepu), implementace soubojového systému vyžadující přítomnost číselných hodnot jako jsou životy/síla/energie a progres týkající se postavy, a

---

<sup>110</sup> <http://gamesvsplay.com/a-brief-history-of-gamebooks/>

<sup>111</sup> Knihy Edwarda Packharda v českém gamebookovém prostředí příliš nerezonuje, ačkoli české překlady byly vydány ve „zlatých“ letech gamebooku v Česku. Z celé herní série bylo do češtiny přeloženo méně než 10 titulů.

nejen příběhu. Tím se přibližují gamebooky britské tradice k roleplayovým hrám typu *D&D*, stejně jako videohrám. Série *Fighting Fantasy* má své limity literární (krátké textové body, jednoduchost a plochost příběhu – přiznaný, a to i paratextově, brak), formátové (série stabilně udržuje 400 bodů), přičemž nalezení odkazu na bod 400 vždy znamená úspěch a konec knihy. Denver na druhou stranu není tolik limitovaný a jeho snaha o vytvoření komplexnějšího a vyvíjejícího se imaginárního světa jeho ságu od produkce tvůrčí dvojice Ian Livingstone a Steve Jackson odlišuje.

Samotnou myšlenku formátu, který později naplní gamebooky, lze dohledat již v díle Jorge Luise Borgese, který roku 1941 publikoval svou novelu *Rozbor díla Herberta Quaina*. Jeho nelineární styl vyprávění, které dále rozvinul v díle *Zahrada, v které se cestičky rozvětvují*, je považován za předchůdce nejen hypertextových románů, ale i gamebooků ([outspaced.fightingfantasy.net](http://outspaced.fightingfantasy.net)).<sup>112</sup> Avšak, stejně jako pozdější hypertextové romány, jsou i tato Borgesova díla spíše intelektuální hříčkou, která nutí čtenáře k větší míře uvažování nad textem a k interpretační dedukci nad tím, jak text číst.

Ačkoli gamebooky byly spíše záležitostí mimo kontinentální Evropu, kořeny lze dohledat právě v ní, jak ve své studii uvádí Anders Österberg: „*Dalšími příklady interaktivního průkopnictví byla francouzská literární skupina ‚The Oulipo‘, jež byla aktivní v 60. letech (20. století), která pojmenovala interaktivní formát jako ‚stromovou literaturu‘ [tree literature]. V Německu Die Abenteuer des Katers Lucky Les in fünf Geschichten (Lucky Les)<sup>113</sup> byla publikována v roce 1967, čímž se stala prvním příkladem interaktivní knihy mimo literární experiment“ (Anders, 2008, s. 7). I ve Švédsku vyšla jedna kniha založená na identickém způsobu fungování: *Den mystiska påsen* (1970).<sup>114</sup> Ačkoli se tedy lze bavit o vzniku gamebooků před vydáním sérií *Choose Your Own Adventure*, *Fighting Fantasy* a *Lone Wolf*, je třeba přihlídnout i ke známosti výše zmíněných sérií/knih, případné neexistenci českých překladů a celkovému malému povědomí o těchto titulech.*

---

<sup>112</sup>[http://www.outspaced.fightingfantasy.net/Hosted/Anders\\_-\\_The\\_Rise\\_and\\_Fall\\_of\\_the\\_Gamebook.pdf](http://www.outspaced.fightingfantasy.net/Hosted/Anders_-_The_Rise_and_Fall_of_the_Gamebook.pdf)

<sup>113</sup> Anders Österberg odkazuje na knihu Edmunda Wallace Hildicka: *Lucky Les: The Adventures of a Cat of Five Tales* (1925).

<sup>114</sup> V překladu: *Tajemná torna*. Z knihy se později vytvoří celá série, která se však v České republice dočká nulové recepce (<https://gamebooks.org/Series/640/Show>).

Propojenost gamebooků s videohrami, jejich paralelní vznikání a ovlivňování dokazuje i vztah autorů samotných k novému médiu. Záhy po vydání a nesporném úspěchu série *Fighting Fantasy* Ian Livingstone vyvíjí a roku 1984 i představuje publiku svou první počítačovou hru – textovou adventuru *Eureka*. Tato IF se však zdaleka nesečkala s takovým úspěchem jako spuštění franšizy, na jejímž vzniku se právě Ian Livingstone podílel a jež má dnes již globální a silně jedno médium přesahující charakteru a tím je *Lara Croft: Tomb Raider*. Titul prvně vydaný roku 1996 představil publiku jednu z prvních videoherních a dnes již ikonických hrdinek – britskou archeoložku Laru Croft. Franšíza je videoherně lukrativní dodnes: poslední díl ze série byl vydán v roce 2018. Dále jsou se značkou spjata 3 filmová zpracování a několik knih a komiksů.

V šestiletém období (1977–83) se silně promění pole tvorby interaktivních fikcí i videoherní produkce. V roce 1977 vychází videohra *Oubliette* (copyright uznán až v roce 1978), která představuje nový koncept počítačového hraní, a tím je multiplayer. Návrat ke kolektivnímu hraní, zároveň však udržující absenci *Dungeon Mastera*, kterou i nadále supluje software, indikuje vzrůstající hráčskou komunitu i zájem, a to navzdory finanční náročnosti (cena přenosu dat je z dnešního pohledu astronomická), technické nedokonalosti (vytáček internet) a stále přetrvávající akademické nevoli. Dalším titulem minulého století ilustrujícím propojenost *D&D* pravidel a komunity s videoherním vývojem je tzv. *dungeon crawler – Akalabeth: World of Doom*<sup>115</sup> (1979; limitovaná edice vydána 1980). Nejenže hra Richarda Garriota (1961–) byla vyvíjena pod pracovním názvem *D&D*, ale jako herní testery Garriot využíval herní skupinu, s níž zároveň hrál právě tuto deskovou hru.

Rok 1980 vyprodukuje dnes asi nejznámější IF a hned dvě ikonické videohry, z nichž jedna je všeobecně známá a druhá, ačkoli zapomenuta, stále přežívající ve videoherní produkci hojným užíváním termínu. První je nezapomenutelná a ikonická videohra *Pac Man* (1980). Ta se dočkala několika interpretací, které v čistě herní aktivitě (hra neposkytuje o mnoho více než onen herní zážitek vyplývající z mechanik a pravidel hry) hledají metaforické významy prezentovaných aktivit. Pro práci však nelze z žádného stanoveného hlediska videohru uchopit právě pro uvedenou absenci příběhu a vyprávění. Hra je na tomto místě zmíněna spíše pro ilustraci dobového kontextu a pro svou pozici a

---

<sup>115</sup> Název *Akalabeth* je odvozen od názvu čtvrté části Tolkienova *Silmarilionu* (1977): *Akallabêth*.

ikoničnost ve videoherní historii nežli pro důležitost vztahu k tématu. Druhým nastíněným a herně vlivným titulem je *Rogue: Exploring the Dungeons of Doom* (též znám pouze jako *Rogue*). Dobově inovativní a originální hra je dnes, až na pár výjimek, v hráčské komunitě zapomenutým titulem. Odkaz a inovativnost přetrvává v hojně užívaném označení pro herní tituly *roguelike*, tedy v překladu „jako *Rogue*“, což je odkaz právě na videohru z roku 1980 od vývojářského dua Michael Toy, Glenn Wichman, k němuž se později připojil Ken Arnold a Jon Lane. Hlavní změnou oproti všem předchozím videohrám byla dosud nevídaná obtížnost spojená s permanentní smrtí (po úmrtí postavy musí hráč začít od začátku). A právě těmito herními aspekty je definován termín *roguelike*.

V zapomnění turbulentního technologického vývoje nezůstala pro někoho videoherní trilogie (já ji však vnímám jako trilogie reprezentující žánr interaktivních fikcí) jejíž první díl *Zork: The Great Underground Empire* vychází taktéž v roce 1980, přičemž zbylé dva díly vyjdou ve dvou následujících letech. Jedná se o interaktivní fikci – textovou adventuru –, jejíž nezapomenutelnost lze doložit na zmínkách v popkultuře ve známých seriálech z 21. století (*The Big Bang Theory*, *Chuck*), ale i na online emulacích, které zpřístupňují hru i dnešním hráčům, a to bez nutnosti mnohdy složité instalace nejrůznějších emulátorů starších herních zařízení.

*Zork II: The Wizard of Frobozz* (1981) je vydán ve stejném roce jako první díl první trilogie z videoherní série *The Age of Darkness: Ultima I–III*. První titul nese název *Ultima I: The First Age of Darkness*, jímž Richard Garriot vytváří nový fikční svět, který bude živý, komplexní, rozsáhlý a oblíbený dodnes. Pozdější díly série stále mají svou aktivní hráčskou základnu, jíž hra skýtá možnosti objevovat nové možnosti doposud recipientům ukryté. Rok 1982, v němž mimo jiné vychází poslední díl trilogie *Zork III: The Dungeon Master*, druhý díl *Ultima II: The Revenge of the Enchantress*, je zajímavým počinem vývojářského dua Philipa Mitchell a Veroniky Megler, které se rozhodlo pro gamifikaci čtyř zásadních románových děl Johna Ronalda Reuela Tolkiena, přičemž jako první gamifikují knihu *The Hobbit* (1937). Interakce s IF do této doby fungovala na základě jednoduchých příkazů (*go left; open box*). Autorské duo se však do své IF pokusilo převést Tolkienovu bohatou angličtinu, která by v bezprostředním kontaktu s doposud užívanými jednoduchými a strohými příkazy působila nepatřičně. Zároveň ponechali hráči možnost u těchto zjednodušených forem zadávání příkazů zůstat.

Pro zvýšení imerze však do své hry dokázali naprogramovat jazyk zvaný *Parser*, který hráčům/čtenářům umožňoval se zvolenému jazykovému stylu alespoň do jisté míry přiblížit a přizpůsobit. Výše uvedené jednoduché příkazy tento nový jazyk dovoloval rozšiřovat, větvit a zároveň i obohatit o přídavná jména („ask Gandalf about the curious map then take sword and kill troll with it“).<sup>116</sup> Jazyk, jímž byly charakterizovány dobové IF jak bylo výše předestřeno, pozměnil charakter i posléze vydaných gamifikovaných příběhů *Společenstva prstenu*, a tedy IF podle tří románů, ve kterých skupina hrdinů vystupuje (první IF inspirovaná knižní trilogií byla vydána roku 1985).<sup>117</sup>

Dalším pro práci důležitým okamžikem tohoto produktivního roku bylo první vydání gamebooku britské tradice z budoucí série *Fighting Fantasy* Stevea Jacksona a Iana Livingstona: *The Warlock of Firetop Mountain* (1982). Gamebooková série společně s o dva roky mladším titulem *Lone Wolf* zasáhla české publikum mnohem výrazněji nežli americké tituly a obě se dočkaly překladů všech svých dílů.

V neposlední řadě se rok 1982 stává, alespoň jak Barton ve své knize tvrdí, rokem, ve kterém se osobní počítače (*personal computer* – PC) stávají nejen cenově dostupnější technologií, ale i díky snížení prostorové náročnosti se počítač dostává do domovů lidí, stává se skutečně osobním. Zvyšuje se potenciální videoherní recepční, ale i vývojářská základna a videohry se začínají prosazovat jako něco, o co by mohl mít zájem i průmysl. Stojí za připomenutí, že v této době na trhu již varianta osobního počítače existovala ve formě *Apple II*, a to již od roku 1977, ale tento stroj svou cenou přesahoval finanční možnosti americké střední třídy, a navíc nedisponoval nikterak závratnými hardwarovými možnostmi. Z těchto důvodů se v práci přikláním k názoru, že teprve *IBM Personal Computer* je popisovaným technologickým milníkem (představen byl již roku 1981, avšak masově se začal vyrábět až o rok později). V porovnání s *Apple II* byl „*IBM*

---

<sup>116</sup> Pro ilustraci: pokud by tento příkaz měl být vykonán v rámci jazyka, který byl užít v IF *Zork*, příkaz by pravděpodobně zněl takto:

čtenář: ask Gandalf → dílo: About what? → čtenář: (curious) map → dílo: odpověď → čtenář: kill the troll → dílo: with what? čtenář: sword

Z jednoho možného příkazu se by pak tedy stal rozsáhlý komplex jednoduchých příkazů, které by svým způsobem narušoval plynulost a epičnost děje i herního/čtenářského zážitku.

<sup>117</sup> Tato hra je dohledatelná pod různými názvy: *Lord of the Ring: Game One*, v Severní Americe byl vydána pod názvem *The Fellowship of the Ring: A Software Adventure*.



výrazněji rychlejší než stroje konkurenční značky, měl asi desetkrát větší paměť a byl podpořen masivní prodejní organizací ze strany (společnosti) IBM<sup>118</sup> (britannica.com).

Roku 1984 se na britské literárně-herní scéně zjevuje nově pojatý pohled na gamebooky, který přinesl Joe Dever (1956–2016). Další britský spisovatel fascinovaný světem *D&D* a jeho velký fanoušek, což dokazuje i jeho účast a úspěch v americké soutěži. Dever se stal prvním britským vítězem zámořské soutěže *The Advanced Dungeons and Dragons Championship of America* v roce 1982.<sup>119</sup> Autor svůj fikční svět *Magnamund*, v němž se všechny knihy série odehrávají, původně vytvořil jako prostředí pro kampaň (*campaign settings*) právě pro *D&D*. Ona inovativnost v přístupu ke tvorbě gamebooků je právě v celistvosti, provázanosti vyprávění mezi jednotlivými díly a budování imaginárního světa, ale i v možnosti čtenáře a hráče si personifikovat hlavní postavu a její schopnosti. Joe Dever vytvořil konzistentní svět, v němž se odehrává saga jednoho muže, jímž se stává čtenář, a společně s vývojem hráčovy postavy se i tento svět v průběhu jednotlivých knih/dílů vyvíjí a proměňuje. Snahu o vytvoření rozsáhlé gamebookové kroniky, souborného konzistentního díla a v něm prezentovaného živého imaginárního světa, kroniky, která umožňuje svým čtenářům se světem interagovat, je v popisovaném literárním žánru ojedinělá. Steve Jackson a Ian Livingstone, stejně jako jejich američtí protějšci Edward Packard a Raymond Almiran Montgomery, vytvářejí jednotlivé díly konzistentní více či méně v herních mechanikách (pravidlech) a fungování textu, nikoli však ve výstavbě imaginárních světů. Jednotlivé díly tak mezi sebou interagují na minimální úrovni, přičemž nemusejí sdílet imaginární svět ani literární žánr (série *FF* zpracovává nejrůznější fantasy světy a prostředí, tak i světy sci-fi; *CHYOA* má své minisérie, ale jako celek je tematicky rozkročená širě: western, sci-fi, romance). *FF* v českém podání svou tvůrčí strategii k výstavbě světa pozmění, ale první výtisk pod hlavičkou *Negart Group* vychází až v roce 2000.

---

<sup>118</sup> <https://www.britannica.com/technology/personal-computer>

<sup>119</sup> Výrok potvrzuje autor sám v rozhovoru pro *Lone Wolf Club Newsletters Newsletter – 1993 New Year's Special* ([http://www.projectaon.org/en/pdf/lwcn/Newsletter\\_NY93.pdf](http://www.projectaon.org/en/pdf/lwcn/Newsletter_NY93.pdf)), přičemž vítězství, jak sám tvrdí, nevnímal jako prvotní podnět k vytvoření série *Lone Wolf*, avšak pomohlo mu při hledání nakladatelství.

Zatímco se vše zmíněné odehrává spíše na okraji literárního zájmu, čtenářskou komunitou zarezonuje román srbského spisovatele Milorada Paviće (1929–2009) *Chazarský slovník* (1984), který předvede čtenářskou volnost a možnost ovládnout proces čtení dle vlastní vůle jako něco experimentálního. Je otázkou, nakolik se v této době a v nastíněném kontextu může ještě jednat o experiment. Kniha je ryze postmoderním románem sestaveným jako fiktivní slovník o 100 000 slovech (jež lze vnímat jako odkazy). Rozdělen je do 3 částí podle toho, z jakých náboženských mýtů autor čerpal informace o tajemstvími opředeném národě Chazarů. Zároveň autor sám rozehrál další hru založenou na genderu. Vydáním dvou variant jedné knihy (jednu pro muže a jednu pro ženy) a za výchozího předpokladu, že každé z těchto dvou pohlaví čte jinak, otevřel otázku a polemiku o předpokladu genderem determinovaného čtení. Pro literaturu experiment, pro kontext práce však v rámci mechanik a fungování textu nikterak překvapivý počín.

O rok později Richard Garriot otevírá novou kapitolu své videoherní série *Ultima*, jejíž první část uzavřel o dva roky dříve třetím dílem *Ultima III: Exodus* (1982), a mohl tedy přijít s novou volně navazující trilogií *The Age of Enlightenment: Ultima IV–VI Quest of the Avatar* (1985), *Warriors of Destiny* (1988), *The False Prophet* (1990).

Hypertextový román se zjevuje až v roce 1987 a začíná se vylučovat od IF na několika rovinách (viz kap. 1). Vzhledem k tomu, že za tvorbou stojí více spisovatelé nežli programátoři, bylo nutné vytvořit jednoduchý a srozumitelný nástroj pro tvorbu hypertextů, potažmo hypertextových románů, nástroj, který by zpřístupnil, a především po technické stránce velmi komplikovanou tvorbu zjednodušil. Novým tvůrčím prostorem se tak stal program *Storyspace*. Software je dnes považován za první nástroj určený pro tvorbu, editaci, ale zároveň i četbu hypertextových románů. Původně byl vydán pouze pro operační systém MacOS, až posléze byla dodána možnost si pořídit program i pro Windows, ačkoli na oficiálních stránkách vydavatele Eastgate Systems tato verze není k sehnání.<sup>120</sup> Na vývoji se podíleli profesor univerzity v Severní Karolíně John B. Smith spolu se spisovatelem a profesorem angličtiny Michaelem Joycem, který téhož roku publikoval svůj první hypertextový román vytvořený za pomoci právě *Storyspace: Afternoon: Story* (1987).

---

<sup>120</sup> <http://www.eastgate.com/storyspace/>

Ačkoli v prostoru amerických univerzit existovalo množství projektů: George P. Landow na Brownově univerzitě spolu se svými studenty vytvořil *Victorian Web* (1987), projekt posléze byl taktéž dovytvářen za pomoci výše zmíněné softwaru; dlouho pokračující, několikrát znovu navštěvovaný a znovu vydávaný projekt *CD Word: The Interactive Bible Library*, jenž zprostředkovává *Bibli* v širším kontextu tak, že příslušné biblické odkazy jsou opatřeny hypertextovými odkazy (pro přiblížení, lze uvést český projekt *Bible21* fungující na obdobném systému odkazování mezi jednotlivými částmi), až *Storyspace* nabídne možnost vytvořit nové literární dílo využívající potenciál technologie, ale i dobového postmoderního nelineárního smýšlení o literatuře.

Rok 1989 byl v České republice přelomovým v ledacím a přelomovým se stal mimo jiné i pro vydávání gamebooků a okamžité pochopení snadnosti gamifikace těchto textů. Ljuba Štíplová v tomto roce vydává první český gamebook nazvaný *Na rozkaz krále* (1989), na jehož základě ještě téhož roku manželé Pokorní (Jiřina a Zdeněk) vyvíjí a vydávají stejnojmennou textovou adventuru. Jednalo se o první pokus uvést na český trh nový druh literatury. Ljuba Štíplová (více známá jako spoluautorka komiksové série *Čtyřlístek*) navíc vytvořila jedinečný, téměř výhradě obrazový gamebook. Obdobný formát se znovu objeví až o několik let později. Princip fungování zůstává v základě identický, avšak namísto popisu míst, monster a situací slouží ilustrace, jejichž integrovanou součástí byly vepsané číselné body, odkazy indikující čtenáři další možné cesty vývoje příběhu.

Poslední dekáda dvacátého století, která na svém začátku v zámoří přináší šest dílů *Ultimy*, v České republice nabízí první ryze český herní systém hry na hrdiny explicitně inspirovaný americkými pravidly *D&D* nazvaný *Dračí doupě* (inspirace patrná již v názvu). Roku 1990 vychází verze 1.0, a protože celkový svazek pravidel obsahuje 7 knih vycházejících a vytvářených postupně, byl kolektiv autorů nucen zpětně revidovat a sjednocovat pravidla hry. Vznikala tak různá vydání, která se zastavila až na verzi 1.6 (2001). Verze 1.6 stále v komunitě hráčů rezonuje, a to navzdory nově vydaným a nakladatelstvím Altar podporovaným pravidlům z roku 2017: *Dračí doupě II*. Autorem originálních českých pravidel byla skupina studentů, která nedostala práva na český překlad amerických pravidel a rozhodla se vytvořit pravidla vlastní. Tým se skládal z: Martina Klímy (dnes vývojář počítačových her, např.: *Kingdom Come: Deliverance* [Warhorse Studios 2018]), Vladimíra Chvátila (dnes známý především jako autor

deskových her: *Proroctví* [2002], *Krycí jména* [2015]), Vilmy Kadlečkové, Martina Bendy, Karla Papíka a exkluzivním vydavatelem bylo právě nakladatelství Altar. Inspirace americkými pravidly je patrná nejen z názvu, ale i po formální stránce – 2 knihy, jedna pro hráče, druhá pro Pána jeskyně (český překlad slovního spojení *Dungeon Master*) – ale i na hráčům prezentovaných rasách, povoláních a jednotlivých statistikách ovlivňujících hru, fungování světa a možnosti interakce s ním. *Dračí doupe* poskytuje pravidla pro hry na hrdiny, zároveň se jedná o pravidla, jejichž produkce a lokalizace je určena čistě pro Českou republiku bez většího přesahu do dalších médií.

Za největší mediální přesah lze považovat tvorbu prezentovanou v časopise *Dech draka*, který vycházel v letech 1994–2013<sup>121</sup> a poskytoval komunitě předplatitelů možnosti předpřipravených dobrodružství (*campaign settings*). Do časopisu přispíval i Vladimír Chvátil teoretickými články o deskových hrách, zároveň zde byl poskytnut prostor i pro drobná literární díla (povídky), překlady fantasy a sci-fi povídek,<sup>122</sup> recenze knih a filmů. Velkým tématem hned několika ročníků byl i Tolkienův fikční svět Ardy,<sup>123</sup> dále lze dohledat pozvánky na nejrůznější akce apod. *Dech draka* navíc vytvořil komunitu a nabídl tak prostor, v němž byl vytvořen a mohl rezonovat fanouškovský imaginární svět *Asterion*.<sup>124</sup> Jednalo se o ucelený fantasy svět s vlastní rozsáhlou historií a mnoha moduly, jež hráči mohou využít pro svá vlastní dobrodružství.

*Dech draka* se stane po několik let platformou pro kolektivní realizaci *World Buildingu Asterionu*, tak jak jej ve své knize představuje Mark J. P. Wolf, zároveň se stává fanouškovskou platformou produkující diskuze na téma známých děl, jejichž slepá místa se čtenáři snaží doplnit vlastními literárními konstrukcemi. Snahy se časem logicky přesunou na internetová fóra a blogy mající v západní společnosti<sup>125</sup> silné kořeny a jsou stále živými tématy, a to nejen ve fandomovském prostředí, ale i na úrovni akademické. Jako příklad takovýchto akademických úvah ohledně fungování imaginárních světů je možné uvést snahu teoretického astrofyzika z Velké Británie Curtise Saxona. Ten se

---

<sup>121</sup> Nejstarší dohledaný ročník je z roku 1994. „V letech 2007–2013 vycházel *Dech draka* jako součást časopisu *Pevnost*“ (<https://altar.cz/dech/index.html>), není tedy dohledatelný samostatně.

<sup>122</sup> První číslo z roku 1994 nabízí překlad z prózy polského spisovatele Tomasze Kolodziejczaka *Lebky předků*.

<sup>123</sup> Časopis nabízel články jako: „Jak upéct lembas“ (1./1994, s. 22), či „Pravděpodobné typy výzbroje v období Války o Prsten“ (1./1994, s. 24–40).

<sup>124</sup> <https://asterionrpg.cz/index.php/o-co-jde.html>

<sup>125</sup> Nemám dostatek materiálů, abych mohl mluvit o společnosti východní, ačkoli nepochybuji, že i zde je tento fenomén běžnou popkulturní součástí.

zamýšlí nad problémem přenosu zvuku při vesmírných soubojích ve světě *Star Wars* (theforce.net), přičemž k tématu přistupuje s akademickou vážností. Aplikuje znalosti z primárního světa na svět imaginární tak, aby dokázal jasně objasnit, jak je možné, že divák uzavřený v kokpitu společně s pilotem vesmírného plavidla slyší zvuk nepřenositelný ve vesmírném vakuu. Touha po objasnění prázdného místa vede tak daleko, že celý článek je opatřen i formálními prvky užívanými v odborných textech, jako jsou citace a použitá literatura, aby prezentované závěry získaly na kredibilitě. Zárodky zahraničních tendencí a postupů jsou patrné (na amatérské úrovni) i v časopisu *Dech draka*, v němž lze dohledat obdobné snahy o profesionalitu.

Avšak kvůli – ve světovém měřítku marginální – lokalizaci, jako je Česká republika, se jakákoli další produkce ze světa *Dračího doupěte* drží na dedikovaných českých internetových fórech, na kterých se udržuje i hraní online (zde se vytvořil vlastní herní subžánr, v němž skupiny hrají pouze skrze písemnou komunikaci), prezentují se amatérské literární práce, vytvořené imaginární světy, dobrodružství apod. V roce 2010 byl po dvaceti letech vývoj a podpora pravidel v 1.6 zastaven a vydavatelský zájem byl přesunut na vývoj pravidel nových – *Dračí doupě II*.

Poslední dekáda 20. století je velice produktivní a bohatá na žánr hry na hrdiny, vychází právě *Dračí doupě*, a v logické návaznosti na toto vydání se na českém trhu začnou hojně objevovat i gamebooky. A to jak překlady, série *Lone Wolf* u nás byla prvně vydána v roce 1992 a série *Fighting Fantasy* v překladu vychází 1994, tak i původní české jako *Ve jménu krále Reginalda* od Michaela Bronce z roku 1993, a přetrvávající zájem potvrzuje svým pojetím žánru Vladimír Chvátil vydáním knihy *O Norikovi* v roce 1997, ale i česká tvůrčí skupina *Negart Group*, která navazuje na britské *Fighting Fantasy*.

Tento literárně technologicky historický vývoj druhé poloviny 20. století položil základy pro následující videoherní vývoj, který v novém tisíciletí nabral na rychlosti – jak po stránce technické, vizuální, ale i produkční –, takže jej není možné v rámci této práce celkově postihnout, což navíc ani není jejím cílem. Rozpracovávat téma by bylo pouze zatěžující, jelikož budou vybírány videoherní tituly natolik různorodé v herních mechanikách, žánrech, vizuálu, že datum vydání nebude hrát při analýze nijak stěžejní roli.

## 3 Kapitola: Analýza děl

### 3.1 Trilogie *Zork* jako zástupce *Infocomů*

Jak jsem výše zmínil, interaktivních fikcí, jež označuji za tzv. *Infocomy*, vyšla celá řada, a to především v 80.–90. letech 20. století, v nichž se nově objevený žánr projevil jako ekonomicky lukrativní a těšil se značnému recepčnímu zájmu. Navzdory tomu vybírám pouze trilogii *Zork* (dále jen *Zork*), a to z několika důvodů:

1. Dnes je dílo považováno za zcela kultovní, jak dokládá tvrzení Matta Bartona: „*Tvrzení, že Zork je vlivná adventura, je jako tvrdit, že Iliada je vlivná báseň*“<sup>126</sup> (Barton 2007),<sup>126</sup> a společně s *Colossal Cave Adventure* (Crowther 1975) jsou prvními díly vytvářejícími rámcové představy o tom, co by interaktivní fikce typu *Infocom* měly reprezentovat, obsahovat a jak by měly v základě fungovat (např.: na úrovni příkazového jazyka, jeho zkratk, ale i postav a vyprávěcích strategií).
2. Díky výše uvedenému bodu je *Zork* hojně reflektovaným dílem, je k dispozici mnoho, ať už akademických, či amatérských, recepčních textů,<sup>127</sup> které dílo popisují a dopomáhaly mi odhalit textové sekvence a nejrůznější spojitosti, jež bych nebyl schopen v díle samotném dohledat vzhledem k náročné recepci jako takové (první díl obsahuje přes 160 místností, které však nereprezentují všechny zobrazené/zobrazitelné lexie, a jeden průchod dílem v případě striktního sledování návodu zabere více než 400 více či méně logicky provázaných příkazů).

---

<sup>126</sup> Další doklad ikončnosti titulu lze dohledat u Nicka Montforta, který v knize přebírá citaci z recenze Robba Sherwina (ačkoli recenze samotná není již dohledatelná, její autor byl v oblasti IF aktivní ještě v roce 2022 jako recenzent, ale i jako soutěžící v rámci *IF Competition 2020*), která má ilustrovat kulturní impakt série na komunitu i žánr: „*One contemporary IF author expresses a common view: ‚It’s by far the most famous piece of IF and can be considered the father figure of the genre, much like Super Mario Bros. is with the side scroller or King’s Quest for the graphic adventure‘ (Sherwin 1999)*“ (Montfort 2005).

<sup>127</sup> Ať už se jedná o pro mě výchozí reflexe Nicka Montforta v *Twisty Little Passages* (2005), Matta Bartona ať už v knize *Dungeons and Destop* (2008), reprezentující systematičtější reflexi, ale i například i články v časopise *PC Magazine*, týkající se komunity a jejich aktivit jako James Langdell v krátkém příspěvku *A Zork Fan Turns Pro* (1983). Přetrvávající zájem i české herní komunity lze doložit i skrze projekt *Retro Nation*, který se prvnímu dílu série věnoval ve svém videu z 11. 5. 2022 (dostupné z: <https://retronation.cz/v-patek-13-5-sledujte-artefakt-o-adventure-zork-i/>).

Dále pak tyto texty poskytují značné množství informací o historických okolnostech – Nick Montfort v *Twisty Little Passages* (2005) nabízí interpretaci *Zorka* na základě autorských výpovědí a svých historických zkušeností se studiem na MIT a propojuje právě tyto autorské zážitky s dílem samotným (pohled, který by byl jen těžko dostupný z mé pozice recipienta, jemuž logicky chybí bezprostřední dobový horizont).

Neakademické reflexe díla mi pak slouží k překonání designérských překážek jako jsou řešení hádek a puzzlů. Tyto návody mi dopomohly k urychlení vlastní recepce.<sup>128</sup> Kromě návodů jsem dále využíval i mapy (ať už se jednalo o oficiálně vydávané (Obrázek 2 a 3), či fanouškovské) – fenomén s *Infocomy* natolik pevně spjatý, že se jejich tvorbě a důležitosti pro recepci budu věnovat i při analýze.

3. V neposlední řadě *Zork* předkládá mnohé základní mechanismy technické, designérské, ale i literární, které se v rámci *Infocomů* alternují pouze minimálně, a tak dílo může rámcově vypovídat o žánru jako takovém – o jeho kvalitách, ale i limitacích, vůči kterým se vymezila druhá generace tvůrců interaktivních fikcí. V porovnání s úplně první interaktivní fikcí *Colossal Cave Adventure* (Crowther 1975), na niž autoři zcela přiznaně navazují, trilogie *Zork* zavádí nové, později adaptované interaktivní mechaniky, jako jsou dopravní prostředky (konkrétně loď a horkovzdušný balón), které ve formě samovolně se pohybujících místností (lexií) slouží jako alternativní, ale především autory kontrolovaná možnost pohybu po imaginárním světě.

---

<sup>128</sup> Ilustračním příkladem, v němž jsem se neobešel bez návodu (kromě sledu lexií, které tvoří *Royal Puzzle* ze třetího dílu, o němž mluvím níže – v tomto případě jsem nebyl schopen, a to ani s pomocí návodu, logiku hádanky pochopit), je sekvence lexií tvořící místnost *Oddly Angeled Room* z druhého dílu. Vyřešení této hádanky spočívá v uvědomění si, že tvar této podivně zešíkmené místnosti se nápadně podobá baseballovému hřišti a úkolem je tedy proběhnout tzv. *homerun*, tedy z první mety přes druhou, třetí zpět na původní lexii, pomyslnou metu čtvrtou, čímž se otevře další postup. Vzhledem k zámořské oblíbenosti tohoto sportu je zjevné, že z popsaných podobností jsou lidé více obeznámení (nebo alespoň častěji informovaní o tomto sportu) souvislosti spíše schopni vydedukovat či uvědomit, nežli já se svým kulturním a sportovním povědomím, v němž se baseball pohybuje na okraji zájmu nejen mého, ale i českých sportovních kanálů a sportovního zpravodajství. A právě v takovýchto případech jsem se obracel na uživatelské návody, bez nichž by bylo vyřešení dané pasáže v mém případě velice nepravděpodobné, pokud by mi souvislost vůbec kdy došla snaha o dedukci, či metoda pokus omyl zabíraly nepřiměřeně mnoho času, který navíc v určité fázi přestal být interpretačně a recepčně produktivní.

*Zork* dále, oproti zmíněnému předchůdci, více akcentuje skutečné fungování anglického jazyka, které se promítne do jeho příkazového jazyka a vyhodnocování jednotlivých příkazů. Objeví se i první přímá interakce hráčské postavy (PC) s postavou nehráčkou (NPC), konkrétně s robotem v druhém díle či *Dungeon Masterem* v díle třetím, kteří posouvají úroveň zadávaných příkazů na novou rovinu – skrze příkazy dané hráčově postavě je ovládána postava imaginárního světa.<sup>129</sup> V neposlední řadě disponují všechny díly po imaginárním světě se pohybujícími nehráčskými postavami – Thief a Wizard, kteří se v prvních dvou dílech stávají hlavními antagonisty, jejichž porážka je nutná k dosažení cíle, či Sailor, Hooded Figure, ale i třeba strážní, jednorožec a další z dílu třetího.

*Zork* vyšel na několika starších platformách – Amiga, Commodore 64, Atari 8-bit a spoustě dalších, k nimž jsem neměl přístup, a k dílu tak přistupuji nejsnazší možnou cestou online emulace ze stránky [classicreload.com](http://classicreload.com). Ta nabízí verze vydané společností *Infocom, Inc.* pod názvy *Zork I: The Great Underground Empire*, *Zork II: The Wizard of Frobozz* a *Zork III: The Dungeon Master*.<sup>130</sup> V práci odkazuji právě na tyto verze, a to především pro jejich kompletnost a impakt díky masové produkci, kterou umožnil velký vydavatel. Zvolená emulace z výše uvedené stránky byla vybrána pro autentičnost, jelikož se jedná o emulaci zprostředkovanou – stránka nabízí emulaci nikoli IF, ale emuluje DOS-Box a na platformu DOS byl *Zork I: The Great Underground Empire* publikován až v roce 1981, a teprve skrze tu je spouštěno samotné dílo. Tímto je zajištěna vysoká míra dobové autenticity, a to včetně s ní spojených nedostatků.<sup>131</sup>

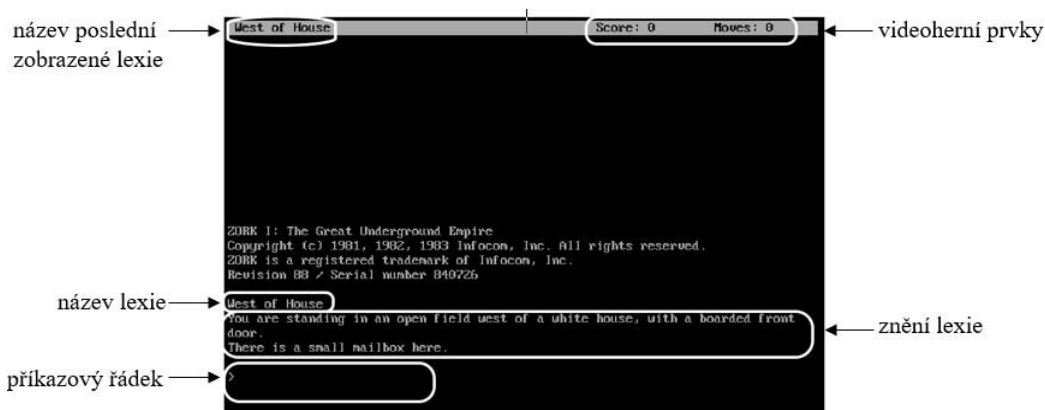
---

<sup>129</sup> Ve třetím díle je naprogramování schopno zpracovat i několikařádkový příkaz: „*say (tell) Dungeon Master, turn dial to 8 and press button*“. V tomto případě se jedná o několikařádkový, ale i úroňový příkaz – *say* je příkazem, který se vztahuje k hráčově postavě, *turn* a *press* má však přímo ovlivnit NPC, v tomto případě postavu *Dungeon Mastera*, tedy příkaz prostřednictvím svého charakteru se vztahuje mimo hráčský charakter.

<sup>130</sup> Lze však dohledat i verze předchozí, kterou si publikovali sami autoři. Tato ryze autorská verze se jmenovala pouze *Zork* a v průběhu betatestování (testování přímo na recipientech) byla po určitou dobu označována i jako *Dungeon*, což mělo odkazovat ke hře na hrdiny *Dungeons & Dragons*, což nakonec vedlo k opuštění tohoto názvu.

<sup>131</sup> Hlavním nedostatkem této emulace se však stává nemožnost ukládání a načítání postupu. Jedná se o možnost dobově dostupnou, kterou navíc jiné emulace nabízejí. Její odebrání značně komplikuje samotnou recepci díla.





Obrázek 1 Zork I: The Great Underground Empire – titulní strana a popis interface

Příběh trilogie se odehrává v bývalém impériu *Quendor*, které bylo za vlády lorda Dimwita Flatheada přejmenováno na *The Great Underground Empire* (Velká podzemní říše) a rozpadlo se kvůli investicím do nesmyslných a bezúčelných podzemních staveb (chodby s bludištěm, královské muzeum, královská hádanka apod.) a posléze bylo opuštěno téměř všemi obyvateli. Již z tohoto nastínění je patrné, že se autoři pokusili vytvořit alespoň základní příběhové pozadí světa, které by nabídlo vysvětlení existence imaginárního světa v podobě, v jaké je v interaktivní fikci popisován. Navzdory tomu, že první díl klade na tento aspekt minimální důraz, další dva díly světa dodávají na uvěřitelnosti (proč jsou podzemní prostory tak rozsáhlé), historii, kterou navíc ve třetím díle lze za pomoci *zlatého stroje* navštívit (název skrývá skutečnou funkci – jedná se o stroj času). Toto zařízení navíc odhalí i aktuální letopočet, tedy rok 948, v němž se čtenář spolu s hráčovou postavou převážně pohybuje, a letopočet 774 jako rok, v němž byly chodby přinejmenším ještě lidmi neopuštěné.<sup>132</sup> A právě akcent na světatorbu se odrazí i v jazyce a popisech, které trilogie nabízejí.

<sup>132</sup> „Through the door you can hear voices which, from their sound, belong to military or police personnel.

> wait

Time passes...

> wait

Time passes...

You hear, from outside the door, guards marching away, their voices fading. After a few moments, a booming crash signals the close of what must be a tremendous door, Then there is silence“ (Infocom 1982, Jewel Room).

Dílo jako takové se vyznačuje jazykovou jednoznačností, která se projevuje především v popisech prostředí a objektů (potažmo imaginárního světa jako takového), což vede k upřednostnění funkčnosti nad estetičností. A právě tato dominance funkčnosti je nejpatrnější právě v prvním dílu trilogie. Dnes již komunitně ikonická úvodní scéna je naprosto ilustračním příkladem jazykového minimalismu prvního dílu *Zorka*: „*Stojíš na volném prostranství západně od bílého domu se zabedněnými vchodovými dveřmi. Je zde malá poštovní schránka*“<sup>ciii</sup> (Infocom 1981, West of House). Navzdory tomu, že se jedná o úplně první zobrazenou lexii, nepopisuje se v ní téměř nic, a to, co vyobrazí, je dostatečně vágní, aby si onen bílý dům se zabarikádovanými dveřmi dokázal představit každý. Dům je, zdá se, uprostřed ničeho, a to navzdory tomu, že jej obklopuje les – z lexie *West of House* dokonce vede přímá cesta do tohoto prvotně neviděného lesa, skrze příkaz *go west*. Zamlčen je však právě z funkčních důvodů. Pro nového recipienta je mnohem důležitější interagovat se schránkou a domem, nežli okamžitě vejít do lesa (v němž by se s vysokou pravděpodobností nový recipient ztratil). Popis ve své minimalismu dává jasně najevo, co je na této scéně/lexii důležité – schránka a dům. Les se stane důležitým až ve chvíli, kdy se v něm objeví úzká cesta (Infocom 1981, North of House).

Funkční pohled zcela slepý k estetičnosti zobrazené scény je pak dále patrný například v lexii *Rocky Ledge*: „*Stojíš na římse asi v polovině stěny říčního kaňonu. Odtud vidíš, že hlavní tok z Aragainských vodopádů spadá přes průchod, do kterého nemůžeš vstoupit. Pod tebou je dno kaňonu. Nad tebou je další útes, který se zdá být zdolatelný*“<sup>civ</sup> (Infocom 1981, Rocky Ledge). Scénérie hodná romantického popisu – osoba v kaňonu stojící na hraně skály, hledící na vodopády – je zredukována na absolutní možné minimum, které však nese zcela esenciální a funkční informace pro další postup: 1) hráčská postava stojí v polovině stěny = pod i nad ní je prostor, 2) jsou zde vodopády a řeka = cesta je přerušena, 3) poslední dvě krátké věty pouze znovu indikují dvě možnosti pohybu. Jakýkoli estetický popis je zcela upozaděn a postava, skrze niž je celý imaginární svět vnímán (popisován), je zcela prostá jakýchkoli estetických soudů.

A právě i tento esteticky netečný pohled mne vede ke zdůraznění dalšího signifikantního projevu – (ne)uvěřitelnosti postav. Kdo je hráčskou postavou a jaké jsou její motivace? Jaké jsou motivace ostatních postav? Proč jsou v imaginárním světě? Proč s ním a s hráčskou postavou interagují a co je pohání kupředu?

V celé trilogii je užíváno oslovení *You*, které je zcela nspecifikované. Příkaz typu *inspect self, look at myself* není schopen program vyhodnotit a amorfni povaha hráčské postavy je umocněna v oblasti *Mirror Room*, v níž obraz hrdiny není nikdy akcentován. Autoři v díle pracují s absolutním ztotožněním hráčské postavy s recipientem, a tedy jakákoli specifikace či vykreslení se stávají zbytnými. A tak absentuje nejen popis, ale i právě možné motivace postavy. Recipient k dílu přistupuje z nejrůznějších důvodů – od touhy nasbírat co nejvyšší možný počet bodů, přes potěšení z řešení hádanek, touhy nad dílem vyhrát/úspěšně jej dokončit, ale i třeba jen s intencí dílo zakusit. Navzdory tomu, že svět se snaží autoři vystavět na určitých základech, role hráčské postavy je vágní, ona samotná je pouze nástrojem k dosažení čtenářských cílů. Jediná v díle dohledatelná pseudomotivace je sběr pokladů v prvním díle. Proč však hráčská postava, která je inherentní součástí imaginárního světa, má potřebu sbírat a hromadit poklady, je nejasné. Motivace se nakonec skrývá právě v neoddělitelnosti postavy, onoho *You*, od čtenáře, která se vyjeví jako nutná (autorsky zamýšlená) po úspěšném dokončení posledního dílu – zde je úkol (jejž lze považovat za hlavní motivaci) jasně deklarovaný hned v úvodní lexii „*Vyhledej mne, až se budeš cítit hoden!*“<sup>cv</sup> (Infocom 1982, *Endless Stair*). V průběhu textu je odhaleno, že mluvčím je NPC zvaná *Dungeon Master* (zjevný odkaz na relativně nově se konstituující fenomén *Dungeons & Dragons*<sup>133</sup>). Z hledání a následného hromadění pokladů je úkol změněn – čtenář/hráčská postava se má stát hodným vyhledání mluvčího. To se projeví nejen ve skóre, ale především v akcích, které jsou vyžadovány od čtenáře, a tím pádem i od hráčské postavy. K získání plného skóre je třeba nikoli získat X pokladů, ale vykonat 7 skutků, které prokáží určité morální, ale i intelektuální hodnoty. Recipient tak musí přenechat jinému dobrodruhovi (přestrojený *Dungeon Master*) truhlici s pokladem (důkaz nesobeckosti), nakrmit starce chlebem (důkaz dobrodiní), ale třeba i vyřešit královský puzzle (uživatelsky hodnocená jako nejsložitější oblast/hádanka v celé trilogii *Zork*, v rámci díla se jedná o důkaz intelektuálních kvalit) atd. Opět se nejedná o motivace, které by byly vlastní hráčské postavě – ta nemá ani predispozice k tomu přenechat poklad někomu jinému (v prvních dvou dílech právě poklad hromadí), ale spíše o motivaci recipienta zvítězit nad dílem či dílem projít, a tedy za tímto účelem činit něco, co je v přímém rozporu s tím, co jsem výše nazval pseudomotivací hráčské postavy.

---

<sup>133</sup> Inspirace se dočasně projevila i v názvu. Dílo neslo po krátkou dobu název *Dungeon*, což ovšem vedlo k právním rozporům právě ve vztahu k *Dungeons & Dragons*.

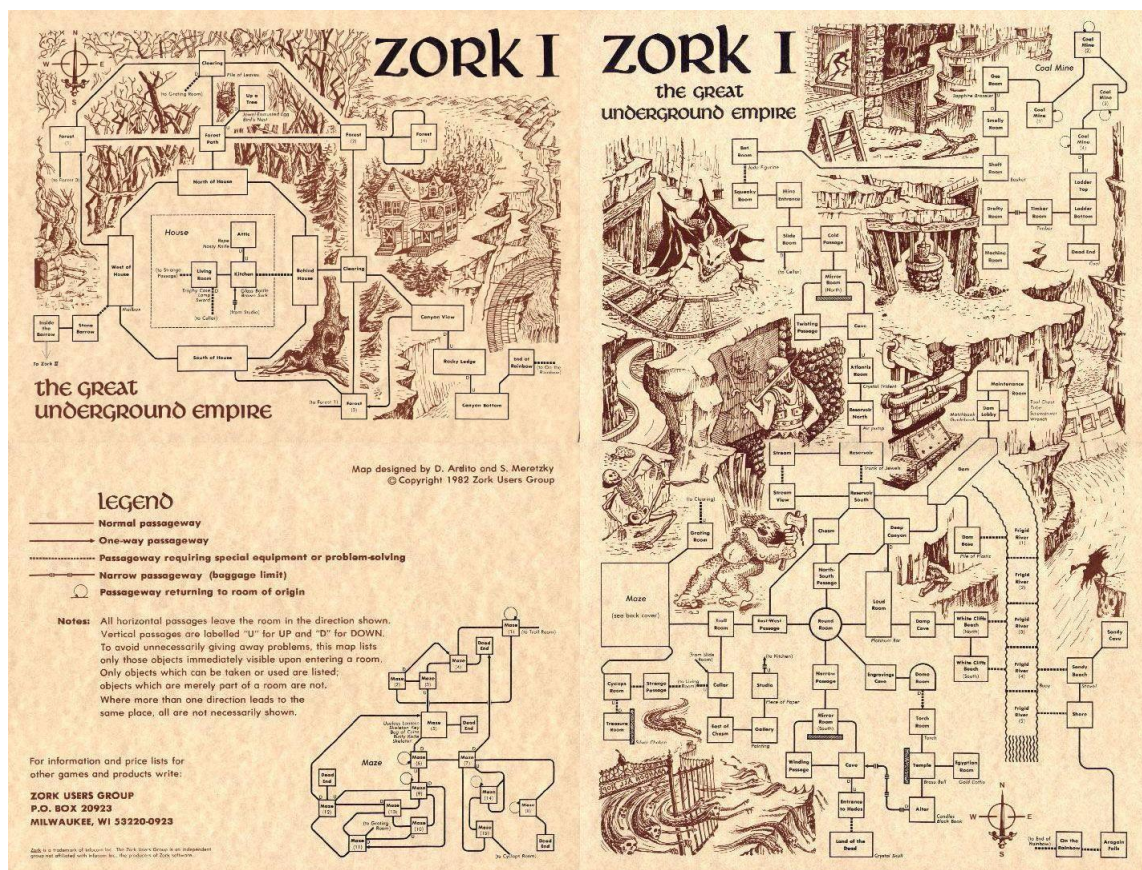
Jako ilustrační tvrzení o čtenářském vztahu k hráčské postavě lze uvést upozornění z textu Rogera Sorolli *Crimes Against Mimesis* (2011), v němž upozorňuje právě na tento vztah v sérii *Zork* za pomoci pozdějšího díla *Enchanter* (Infocom 1983), které hlavního hrdinu série explicitně zobrazuje: „*Objevení se dobrodruha ze Zorkových her v sérii Enchanter působí jako zábavné překvapení právě proto, že většina hráčů nikdy nepovažovala hlavního hrdinu Zorka za samostatnou postavu*“<sup>cvi</sup> (Sorolla 2011, s. 19). Vztah čtenářů k hráčské postavě je tedy při nejmenším chladný, pokud byla postava samotná vůbec do vydání *Enchanter* jakkoli recepčně vnímána. Jedná se o pochopitelné čtenářské opomenutí, jelikož hráčská postava na sebe nijak neupozorňuje (nepotřebuje jíst, spát), nemá uvěřitelnou motivaci k akci a náznak vizuálního popisu se vyjeví až na konci třetího dílu.

K specifičnosti vztahu mezi hráčskou postavou a čtenářem vedou až skrze finální lexii samotní autoři. Překonání všech nástrah a vyřešení všech puzzlů vyústí v konverzaci, na jejímž konci se hráčská postava stává samotným Dungeon Masterem a má se ujmout jeho role tvůrce světa (měl by se stát novým vypravěčem, role, která v rámci hry na hrdiny *Dungeons & Dragons* připadá právě Dungeon Masterovi), tedy stát se základní hybnou silou imaginárního světa. To se projeví i v příkazovém řádku. Zde se symbol „>“ značící právě prostor pro zadávání příkazů, změní na „C:\>“. Drobná změna má však implikovat nově získanou moc nad imaginárním světem na úrovni programování. Nyní by měl mít čtenář moc nad zdrojovým kódem a je mu umožněno tvořit něco vlastního, nového: „*Na chvíli se ti uleví, protože víš, že jsi konečně dokončil svůj úkol v ZORKOVI. Začínáš pocítovat obrovské síly a znalosti, které máš k dispozici, a žízniš po příležitosti je použít*“<sup>cvii</sup> (Infocom 1982, Treasury of Zork). Právě toto přenesení „moci“ přímo na čtenáře (skrže příkazový řádek) indikuje neoddělitelnost hráčské postavy. Ta získává moc uvnitř imaginárního světa právě skrže čtenáře, který získává moc nad dílem jako takovým.

Jak jsem již výše popsal, čtenář je vyzýván pohybovat se po světě, který je rozvržený do lexii. Ty bylo možné označit jako prostorové, resp. prostor popisující (takovými lexiiemi jsou citované *West of House*, *Rocky Ledge* a další). Vztahy mezi těmito prostorovými lexiiemi jsou zásadní pro orientaci po imaginárním světě a zároveň i pro jeho výstavbu. Toto vedlo uživatele a později i vydavatele k tvorbě map světa *Zorka*. Nejednalo se však o mapy známé z děl J. R. R. Tolkiena, či ze zeměpisných atlasů, ale

právě o mapy vztahů prostorových lexii (obrázek 2 a 3). V těchto mapách prostorových lexii jsou důležité nejen názvy lexii, ale právě vztahy mezi nimi indikované spojnicemi. Každá prostorová lexie (místnost) je orientovaná dle kompasu a díky tomu, že se jedná o podzemní lokace, je umožněn pohyb i nahoru a dolů. Nabízené zobrazení navíc indikuje vztahy obousměrné, jednosměrné, vztahy podmíněné vyřešením určitého puzzlu, cesty omezené naložením hráčské postavy.

První dvě propojení lexii – obousměrné a jednosměrné, jsou známé a v elektronické literatuře a webovém prostředí zcela běžně užívané. V posledních dvou případech se jedná o nový způsob propojování lexii – externě podmíněné, strážené. A právě tyto dva způsoby propojování lexii využívají, ačkoli v jiných kontextech a s jinými implikacemi, i hypertextové romány, videohry, ale například i tištěné gamebooky. Jakým způsobem tedy strážci fungují v rámci trilogie *Zork*, potažmo *Infocomů* a interaktivních fikcí obecně?



Obrázek 2 Mapa Zork I: The Great Underground Empire



Obrázek 3 Mapy Zork II: The Wizard of Frobozz a Zork III: The Dungeon Master

Strážci jsou zde fyzickou součástí interaktivních fikcí, což je staví do unikátní pozice – lze s nimi přímo interagovat. Je-li před čtenáře postaven Troll v lexii *The Troll Room* (Infocom 1981), je jasně deklarována jeho přítomnost, ale i jeho funkce strážce další cesty „*Ošklivě vyhlížející troll, který se ohání zakrvácenou sekerou, blokuje všechny průchody z místnosti*“<sup>cvi</sup> (Infocom 1981, *The Troll Room*). A jelikož je fyzicky přítomen v imaginárním světě díla, je možné jej v rámci tohoto světa překonat – v tomto případě zabít za pomoci meče opakováním příkazu *kill troll (with sword)*<sup>134</sup> (rozdíl oproti fungování strážců v rámci *Afternoon: A Story*, jemuž se věnuji v následující podkapitole). Strážci se tak v rámci *Zorka* stávají herním a v uvedeném příkladu i akčnějším elementem a jejich překonání je odměňováno navýšením výsledného skóre.

<sup>134</sup> Opakování není v každém průchodu nutné, jelikož program rozhoduje náhodně kolik úderů mečem musí hráčova postava vykonat, aby jej porazila, přičemž příkaz musí být zadán minimálně jednou. *With sword* uvádím v závorkách, jelikož tato část není nutnou součástí příkazu za předpokladu, že se v inventáři nachází pouze meč, nikoli další možná zbraň jako je sekera, či nůž.

V rámci trilogie však figurují i pro příběh a světatvorbu důležití strážci, kteří se navíc nenacházejí na jednom místě, ale jsou schopni se pohybovat po imaginárním světě zcela nezávisle na akcích čtenáře. V prvním díle se tak příběhovým strážcem stává Thief, v druhém Wizard a ve třetím Dungeon Master ve svých různých podobách. Tyto tři strážce odlišují od ostatních právě z důvodů jejich příběhové důležitosti (Thief a Wizard jsou hlavními antagonisty prvních dvou dílů, jejichž překonání je nutné k získání plného skóre, a tedy i vítězství – je-li toto cílem čtenáře), jsou autonomními postavami, které zasahují do akcí čtenáře a všechny tři (na rozdíl od výše uvedeného Trolla) se dočkají detailnějších popisů.

Postava Thiefa je inspirována pirátem z *Colossal Cave Adventure* (Crowther 1975), avšak její status antagonisty je oproti pirátovi mnohem oprávněnější, explicitnější, a navíc přítomnost Thiefa vyústí ve střetnutí nutné k vítězství. Až na jednu výjimku (*Cellar*)<sup>135</sup> se zloděj nachází pouze v podzemních prostorách a čtenář spolu s hráčskou postavou jsou v nadzemních prostorách zcela v bezpečí před jeho vlivem. Hlavním atributem této postavy je velký pytel, jehož se odmítá vzdát „*Nemluví, ale z jeho výrazu je jasné, že sebrat mu pytel by bylo možné jen přes jeho mrtvolu*“<sup>cix</sup> (Infocom 1981, Shaft Room).<sup>136</sup> Thief je ozbrojený dýkou (stiletto) a má možnost brát hráčské postavě (potažmo čtenáři) jakoukoli věc, kterou má právě v inventáři – tu umístí do lexie *Treasure Room* a k tomu, aby byla získána zpět, je nutné Thiefa zabít. On sám navíc v rámci krádeže je schopen postavu zranit, avšak sám jsem nevysledoval, že by jakékoli zranění utrpěné v průběhu čtení mělo jakýkoli vliv na budoucí průběh.

Obdobně jako v prvním díle Thief se v díle druhém zcela náhodně (bez příběhového varování, kromě názvu, v náhodné lexii) objevuje Wizard, jehož jméno je s největší pravděpodobností Frobozz (*Dingy Closet*). Ten již není tolik temnou a tajemstvím opředenou postavou jako antagonista z prvního dílu. Reprezentuje spíše jakousi sice nebezpečnou, ale zároveň pokřivenou a až směšnou figurku z dob dávno minulých, jak později v rámci trilogie vyplývá: „*V místnosti se náhle objeví podivný mužiček v dlouhém plášti. Na hlavě má vysoký špičatý klobouk s vyšitými astrologickými znameními. Má*

---

<sup>135</sup> Zde se přímo neukáže, ale vždy zablokuje cestu zpět do předchozí lexie: „*The trap door crashes shut, and you hear someone barring it*“ (Infocom 1981, Cellar).

<sup>136</sup> Vzhledem k tomu, že se zloděj po imaginárním světě pohybuje náhodně, je odkaz na lexii *Shaft Room*, odkazem k individuální realizaci díla, a tedy pouze k mému čtení. Jednotlivé popisy Thiefa se však mohou objevit ve zcela jiných lexiiích a kontextech.

*dlouhý, zacuchaný a neupravený plnovous. Wizard vytáhne hůlku a mávne s ní tvým směrem. Ta začne slabě modře zářit. Wizard hlubokým a zvučným hlasem pronese slovo ‚Fierce!‘. Radostně se zakření*<sup>cx</sup> (Infocom 1982, Great Cavern). Obraz karikatury podporuje nejen vzhled, který je až překvapivě barvitý, ale i jeho neschopnost sesílat jiná kouzla než ta, která začínají na písmeno „F“, což vede k situacím, v nichž se Wizard zjeví, sešle kouzlo a „*Ozve se hlasité praskání. Z Wizardova rukávu stoupá modrý kouř. Povzdechne si a zmizí*“<sup>cxii</sup> (Infocom 1982, Tiny Room). Wizard se může pohybovat a objevit prakticky kdekoli, a to včetně lokací nacházejících se ve vzduchu (v případě, že se čtenář s postavou nachází v letícím horkovzdušném balonu). Wizard se tak stává plastičtější postavou, která již má emoce, motivace, ale především vlastní historii a roli v rámci imaginárního světa trilogie *Zork* a má uvěřitelnou a příběhovou motivaci čtenáři a jím ovládané postavě stavět do cesty překážky (které dokonce můžou vyústit ve smrt hráčské postavy a tím pádem v předčasný/neúspěšný průchod textem). A právě díky němu lze vysledovat i akcent na motivaci právě hráčské postavy – proč hledá a hromadí poklady.

V rámci druhého dílu je nutné vyvolat démona, který je sice v područí Wizarada, ale zároveň je úplatný. Pokud mu čtenář předá všechny nalezené poklady, je odměněn hůlkou, hlavním atributem samotného Wizarada, čímž jej odzbrojí, a je mu umožněno postoupit na *Endless Stair*, počáteční lexii třetího dílu. Autoři druhého dílu daleko více akcentují příběh a výstavbu světa tak, aby sloužily jako uvěřitelné základy postav, které se v tomto světě pohybují a obývají jej. Wizard se tak stává mezistupněm mezi zcela v imaginárním světě neukotveným a náhodným Thiefem a až božskou metaentintou Dungeon Mastera z posledního dílu.

Dungeon Mastera považuji za další evoluční krok směrem k plastičnosti postav, a to jak hráčské (PC), tak nehráčských (NPC). Základní podobou, již nabývá, je „*starý, ale přesto podivně mladistvý muž. Pomalu se k tobě otáčí a jeho dlouhé stříbrné vlasy kolem něj tančí v čerstvém vánku*“<sup>cxiii</sup> (Infocom 1982, Endless Stair). Dalšími podobami jsou pak stařec, „přítel“ z útesu a zahalená postava, což jsou postavy, s nimiž se hráčská postava v rámci průchodu dílem setkává. V této citaci bych upozornil na to, že se jedná o muže, jelikož se tato informace posléze stane důležitou, ale především objektivně ověřitelnou, pro charakterizaci hráčské postavy.



Dungeon Master není antagonistou v pravém slova smyslu. Jedná se spíše o strážce, světatvůrce, který hledá někoho, kdo by byl hoden převzít jeho moc, a za tímto účelem staví před čtenáře a hráčskou postavu zkoušky – tedy nikoli pro vlastní zisk (Thief) ani sebezachování (Wizard). Dungeon Master navíc má vlastní roli a motivace vysvětlující promluvy. Avšak jeho interpretační význam spočívá jinde. Text nabízí několik indikací toho, že Dungeon Master vykazuje nápadné podobnosti s hráčskou postavou, a to nejen na úrovni předmětů – v jedné z lexií se čtenáři vyjeví s předměty, které musí hráčská postava mít na sobě, aby se dostala do finální lexie trilogie *Treasury of Zork*, z čehož lze vydedukovat, že i on sám podstupoval obdobné zkoušky – ale nakonec i ve finálním ztotožnění obou postav: „*Lehce tě poklepe holí po hlavě, zamumlá několik dobře zvolených zaklínadel a ty cítíš, jak se měníš, jak stárneš začínáš se hrbit. Na okamžik stojí mezi poklady dva stejní mágové, pak se tvůj protějšek rozplyne v mlze a zmizí, na tváři sardonický úsměv*“<sup>cxiii</sup> (Infocom 1982, *Treasury of Zork*). Stačilo zestárnout a nahrbit se, aby v místnosti stáli dva identičtí mágové. Tím se odhaluje nejen pohlaví hráčské postavy (výše uvedené upozornění), ale především se otevírá možnost určité cykličnosti událostí – hráčská postava se stává Dungeon Masterem a stane se tak znovu, protože už se tak stalo, vstoupí-li čtenář opět do textu. Příběhová klička tak pobízí čtenáře nejen k tvorbě nového obsahu, či zcela nového díla, ale i k zopakování zážitku, který se navíc bude lišit, i kdyby jen v malých detailech.

Trilogie *Zork* položila základní čtenářské předpoklady interaktivních fikcí typu *Infocom* a představy o tom, jak mají vypadat a co mají recipientům nabízet. K vývoji dochází i v rámci *Infocomů*, a to na úrovni žánrů, hráčských postav, ovládacích či herních mechanik, v jádru se však jedná o literárně chudší žánry, které svůj svět vystavují na složitých prostorových hádankách, v nichž se ukrývají informace o imaginárních světech a jejich fungování. Nabízené narativní rámce a jejich potenciál tak vyplňují aktivity, které Nelson Graham v textu *The Craft of Adventure* popisuje jako syndrom *get-X-use-X* (získej-X-použij-X). Právě soustředění na tyto intelektuálně náročné, z dnešního pohledu uživatelsky těžkopádné aktivity upozaduje literární potenciál interaktivních fikcí jako svébytného literárního žánru, s nímž v mnohem větší míře a s větší mírou inovativnosti pracuje druhá generace tvůrců interaktivních fikcí.

### 3.2 Druhá generace interaktivních fikcí

Ve 2. kapitole jsem nastínil historické pozadí a specifikace vztahující se k interaktivním fikcím druhé generace. Vzhledem k jejich malému rozsahu (nabízí se přirovnání z literatury, v němž by šlo považovat *Infocomy* za rozsáhlé romány a IF druhé generace za povídky) nebudu vždy popisovat celá díla v rámci kapitoly, ale vždy vezmu inovativní aspekty, které jsem vysledoval v rámci recepce tohoto druhu IF, a ty usouvztažním s konkrétními díly. Tímto způsobem bude možné sledovat zásadní změny bez nutnosti dlouhých popisů jednotlivých děl. Díla druhé generace IF, obdobně jako povídky, vždy přicházejí s jedním zásadním, inovativním prvkem, který právě v rámci analýzy bude akcentován. Při výběru jednotlivých děl jsem bral v potaz výsledky soutěže *The Interactive Fiction Competition*, několik interaktivních fikcí, na něž upozorňují teoretici v rámci svých textů (např. sborník prací *Interactive Fiction Reader*), ale i amatérsky recipovaná a kladně hodnocená díla. Z tohoto kompilátu zdrojů mi posléze vystoupila do popředí především dvě jména, jež jsou navíc spojena právě i s teoretickým bádáním o interaktivních fikcích, jimiž jsou Adam Cadre a Andrew Plotkin. U těchto autorů lze tedy odůvodněně předpokládat, že se médium snaží účelově posunout, a nelze jejich tvorbu při analýzách opominout.

V této podkapitole tedy budu analyzovat:

1. emancipaci hráčské postavy a proměnu vztahů hráčské postavy a čtenáře,
2. proměnu role prostředí, potažmo vztahu prostředí a vyprávění,
3. další vývoj druhé generace IF.

#### 3.2.1 Proměny hráčské postavy

V rámci analýzy *Infocomů* jsem zcela záměrně poukazoval na to, jak málo je akcentována hráčská postava, a to jak na úrovni tvůrců, tak na úrovni recepce samotných čtenářů. Tento přístup však nová díla zcela obracejí, na hráčskou postavu a její vidění imaginárního světa jasně upozorňují, kladou důraz na to, že právě ona je jeho součástí, ba dokonce lze dohledat IF, v nichž se hráčská postava natolik emancipovala, že dříve absolutní moc čtenáře nad ní, je nakonec vykreslena jako zcela iluzorní.

Jednou z markantních inovací, s níž autoři přišli, je zmnožení možných hráčských postav. V tomto případě obrátím pozornost na interaktivní fikci Seana Barretta *Heroes* z roku 2001. V tomto díle s fantasy prvky se děj odehrává v rámci jednoho města a s jasným cílem získat magický Dračí drahokam. Pozornost však dílo upoutá iniciační možností výběru. Čtenáři je umožněno události vnímat z pěti různých pohledů – *adventurer* (dobrodruh/žka) Adrienne/Adrian,<sup>137</sup> *enchanter* (zaklínač/ka) Volthar/Voltha, *royalty* (šlechtic/čna) Eleanor/Elando, *thief* (zloděj/ka) Yenold/Yenalda, *dragon* (bezejmenný drak), přičemž všechny tyto hráčské postavy jsou spojeny nejen jedním cílem, ale i společnou, a především komplexní historií, mající zásadní vliv na jejich motivace, ale i na možné akce a imaginární svět jako takový. Při odkazech k jednotlivým dějovým liniím pak užívám zkratk: **A** adventurer, **E** enchanter, **R** royalty, **T** thief, **D** dragon, které plně souzní s užívanými zkratkami v díle.

Sean Barrett ve svém díle vytváří jeden imaginární svět, v němž se odehraje 5 různých příběhů, jejichž dokončení vytváří pět různých výsledných imaginárních světů, v nichž Dračí drahokam získává jiná z čtenářem zvolených postav. Tvzení o pěti různých imaginárních světech lze snadno doložit v textu. Ten nabízí čtenáři možnost přepínat mezi jednotlivými příběhovými liniemi a tím měnit hráčskou postavu a fokalizaci. Změnu lze provést kdykoli skrze příkaz *story*. Díky tomuto lze dvě z hráčských postav umístit na identické místo v imaginárním světě, ale tyto dvě postavy se nevidí, ani na sebe nikterak neupozorňují (navzdory tomu, že se vzájemně znají). Příkladem lze uvést ukázkou z lexie *Temple Square* (Chrátové náměstí), a to ze dvou pohledů:

#### 1. **A:** „*Temple Square*“

*Chrátové náměstí tvoří východní konec Starého města. Předstírané pokusy královské koruny o jeho vylepšení zde přinášejí své ovoce: udržovanou květinovou zahradu, všudypřítomné strážce a přehnaně dramatický Chrám Spravedlnosti vystupující ze tmy na východě. Ale i zde jsou patrné nedostatky Eleanořiny politiky: Lennittovo skladiště představuje ošklivou zadní stěnu náměstí na severozápadě, zatímco na jihozápadě vchod do Štěkající mořské panny, nejkrásnějšího podniku Starého města, je téměř neprůchodný.*

---

<sup>137</sup> Vzhledem k tomu, že tato IF umožňuje čtenáři vybrat si pohlaví své hráčské postavy uvádím obě alternace jména, přičemž dále již budu užívat vždy jen první uvedené, které vychází jednak z mého průchodu dílem, jednak z autorských paratextů a v neposlední řadě odpovídají příběhovému pozadí.

*Chrámová cesta vede na západ, směrem od Chrámu; Droop Lane vede ze severu na jih. Zde můžeš vidět Brannu a dalšího strážné* <sup>“cxiv</sup> (Barrette 2001).

## 2. **R:** „*Temple Square*“

*Nádherný Chrám Spravedlnosti se tyčí na východě nad tímto náměstím, které je navzdory bujné květinové zahradě stále stejnou troskou jako samotné Staré město na západě. Na jihozápad od něj leží nevábny hostinec. Cesty vedou na jih k obchodům a na sever kolem Ventilladova domu do Nového města.*

*Můžeš zde spatřit dva členy královské gardy.*

*Přijíždí vévoda Thib, lord Nojomallom, hrabě Kloat, hraběnka Thessoppelom, lord Bredalla a vévoda Gedaz spolu s několika strážemi* <sup>“cxv</sup> (Barrette 2001).

Navzdory tomu, že se jedná o identickou lexii *Temple Square*, postavy jsou v daném průchodu teoreticky ve stejný okamžik (lexie lze zobrazit v rámci díla v bezprostředním kontaktu), není v textu jejich vzájemná přítomnost indikována. V zobrazených lexích nelze vysledovat jakýkoli náznak toho, že by se hráčské postavy v daný okamžik mohly setkat, ne-li přímo spolu interagovat. Tato volba má pak zásadní dopad na charakter díla, který vystoupí do popředí při porovnání s interaktivní fikcí Paula O'Briana *Earth and Sky 3 Luminous Horizon* (2004), v níž je právě možnost přímého přepínání a vzájemného interagování mezi dvěma hráčskými postavami skrze příkaz *change* základní mechanikou, okolo níž je vystavěno celé dílo.<sup>138</sup>

Výše uvedené ukázky však nabízí ilustraci zásadního prvku *Heroes* (2001), a to zcela odlišné popisy silně podléhající zvolené hráčské postavě – aspekt fokalizace. Šlechtična Eleanor vidí krásu v zahradách, jež nechala zbudovat a na Staré město a v něm umístěný hostinec nahlíží spíše z patra a přesně tento pohled na imaginární svět je prezentován čtenáři. Zcela opačný pohled na *Temple Square* a město jako takové pak poskytuje dobrodruh [A], který zdobností a pompézností spíše pohrdá a poukazuje na v podstatě praktické aspekty a nedostatky města jako takového. *Adventurer* navíc nabízí i určitý pohled zdola na politické zřízení – tedy názor na akce jiné hráčské postavy [R], který je zcela subjektivizovaný.

---

<sup>138</sup> V tomto díle dochází ke změnám fokalizace, ale hráčské postavy vzájemně spolupracují a celým dílem procházejí jednotně (nevytváří jiný imaginární svět). Každá z hráčských postav pak má jiné schopnosti, které jsou využitelné v daných situacích, a tak čtenář přepíná mezi těmito postavami především z praktických důvodů postupu dílem.

Hráčské postavy tak zprostředkovávají nový pohled na město (hraní za draka mění dokonce vnímání natolik, že pohled nejen na město, ale i na lidi jako takové je prezentován jako něco cizího, exotického), ale i zcela odlišnou cestu a s ní spojené události vedoucí k dosažení iniciačního cíle – zisku Dračího drahokamu. A právě protože každá z hráčských postav čelí jiným výzvám, pojí se ke každé z nich specializované příkazy: zloději [T] je umožněno skákat a šplhat, zaklínače [E] kouzlit, šlechtičně [R] rozdávat příkazy (sama tak interaguje s imaginárním světem prostřednictvím příkazů daných jiným postavám), dobrodruh [A] může mluvit s ostatními postavami v imaginárním světě přítomnými (v rámci linie [A] jsou přítomné interaktivní dialogy) a drakovi [D] je umožněno chrlit oheň.

Imaginární svět je tak pro každou z hráčských postav jiný, úspěšný průchod generuje odlišný imaginární svět (Dračí drahokam získal pokaždé někdo jiný). Proč tedy uvažovat o díle jako o kompaktně fungujícím celku, nikoli jako o pěti verzích jednoho díla? Pět různých vyústěních? Odmyslím-li si fakt, že to tak autor inherentně zamýšlel právě uzavřením v jednom programu, nabízí několik indikací i text samotný. Aby však bylo možné celé příběhové pozadí zrekonstruovat, čtenář musí projít všechny příběhové linie. Z infocomové motivace (obohatím se ziskem Dračího drahokamu) se pak stane motivace hlubší, pramenící z historie jak samotných postav, tak imaginárního světa, do níž se hráčské postavy nemalým dílem zapsaly.

Rekonstrukce příběhu a pozadí událostí je tak poměrně komplikovanou činností, která nevyústí v jasně definovatelný výsledek. Zároveň však tato rekonstrukce jasně ilustruje nový přístup k narativu v interaktivních fiktivních druhé generace. V poskytované příběhové rekonstrukci a interpretaci vycházím ze svých průchodů textem, ale i z dokumentu *Behind the Scenes: The Story* (nothings.org).

Hráčské postavy spojuje to, že v minulosti byly součástí skupiny dobrodruhů zvaných Thorn's Companions [informace z prologů postav, A: *ask Branna about companions*], přičemž kromě vůdce skupiny Thorn a hráčských postav<sup>139</sup> byla ve skupině přítomna

---

<sup>139</sup> Na základě textu jsem nebyl schopen určit, zda drak byl součástí Thorn's Companions. *Behind the Scenes: the story* jej však do této skupiny řadí taktéž. Drak samotný skupinu reflektuje slovy (záměrně nepřekládám, jelikož právě z jazyka pramení ona nejasnost): „*We had felt no regrets twenty years before. We had ceased our toils at heroism when we saw the end of Thorn's Companions; but we had lived still, we had begun a new life. We paid the price for our youthful indiscretion; we were made small by Sethidrac's assignment. We, guardian. We, to guard one-ninth of the Legacy*“ (Barrett 2000).

pro magii nadaná žena jménem Merresin Blackhelm [**E**: *examine Merrresin (Blackhelm)*] – takto vygenerovaná lexie navíc nabízí indikace neopětovaného romantického citu Merresin k Thornovi]. Skupina se rozpadla poté, co Thorn a Eleanor [budoucí **R**] objevili korunu opravňující nositele k vládnutí. [**R**: epilog, případně finální epilog po dohrání všech dějových linií] nabízí indikace toho, že Eleanor [**R**] může stát za Thornovým skonem, který je všeobecně považován za tragickou nehodu vedoucí k rozpadu společenství Thorn's Companions.

Tato interpretace událostí by dávala jasnou motivaci (zakrýt spáchaný zločin) Eleanor [**R**], jelikož ta si je vědoma kouzla zvaného *The Way of the Grave*, jež by mohlo, za předpokladu, že je vrah vyvolávání kouzla přítomen [**A**: epilog], mrtvého navrátit zpět k životu. Takto oživený Thorn by ji [**R**] mohl jasně usvědčit. K vyvolání kouzla jsou pak potřebné jakési měděné tyče [**T**: *examine pole*] zvané *Kriit* [**E**: *examine Kriit*; **T**: epilog]. Ze strachu z odhalení jedinou v díle zmíněnou měděnou tyč nechá umístit do Chrámu Spravedlnosti (*Temple of Justice*), ale v čase, v němž se dílo fakticky odehrává (o 20 let později), si již není Eleanor [**R**] funkce *Kriitu* vědoma [**R**: *ask temple guard for pole* – v lexii popisující *Temple of Justice* nemluví o *Kriitu*, ale pouze o tyči] – tato historie je nutná k pochopení motivace hráčského charakteru [**R**].

Hybnou silou událostí je však Merresin – ta někdy v minulosti získala podezření ohledně Thornovy smrti [finální epilog], a navíc se seznámí s výše uvedeným kouzlem. Tím se vytvořil základní konflikt mezi postavami Eleanor (**R**) a Merresin, ale i ostatními hráčskými postavami, které Merresin nedůvěřují [**T**: prolog]. Merresin si je pravděpodobně vědoma negativních účinků Dračího drahokamu na lidskou osobnost (příkaz *examine gem* v podstatě v každé dějové linii odhalí určitou míru obsesivních myšlenek ve spojitosti s drahokamem, které jsou posléze explicitně vyjádřeny v jednotlivých epilozích), a tak rozšíří fámy o tom, že drahokam chce pro sebe. Tím vytvoří motivaci pro ostatní hráčské postavy, které jsou v podstatě shodné – raději budu mít drahokam já než Merresin. Svůj skutečný cíl – zisk *Kriitu* – otevřeně odhalí pouze drakovi, u něhož správně předpokládá nezájem o svět lidí.

A tak čtenář z různých drobných indikací odhaluje tuto komplikovanou historii vztahů, motivací, ale především to, že je na pozadí jím kontrolovaných akcí vyprávěn příběh mnohem složitější, v němž jsou hráčské postavy pouhými figurami nevidícími celou tapisérii událostí a plánů. Ty může odhalit pouze čtenář kompletním průchodem všech dějových linií (vytvořením pěti imaginárních světů) a s tím spjatým odhalením finálního epilogu. A ačkoli se zisk Dračího drahokamu zdá jako hlavní cíl, každá z hráčských postav v určitý moment předá *Kriit* Merresin samotné [D], případně Merresininu služebníkovu jménem Sedmon [toho lze předčasně odhalit D: *smell guard*; R: *arrest Sedmon*; případně tím, že Sedmon (strážný) je odolný vůči kouzlům E). Zisk *Kriitu* umožňuje Merresin seslat kýžené kouzlo a navrátit Thorna mezi živé.<sup>140</sup>

Rozsáhlá, komplikovaná, ale především umně skrytá příběhová struktura, vyžadující opakovaný průchod textem, který je podpořený pěti zcela odlišnými průchody, je jasnou deklarací absolutní změny v přístupu k žánru interaktivních fikcí a jeho literárního potenciálu. Ten Sean Barrett vyplňuje právě uvěřitelnými postavami, příběhově významnými hádankami, ale především samotným významy nabitým vyprávěním, které zcela využívá médium a jeho možnosti.

Odlišný přístup k hráčské postavě a jejímu vlivu na prezentovaný příběh pak nabízí díla Andrew Plotkina *Spider and Web* (1998) či Adama Cadreho *9:05* (2000). Obě díla na pozadí prezentovaných událostí silně tematizují vztah hráčské postavy a čtenáře v podstatě obdobným způsobem. V obou dílech je hráčská postava natolik emancipovaná, že je schopna zamlčovat a zkreslovat čtenáři prezentované skutečnosti natolik, že se poskytované informace dostávají do konfliktu s imaginárním světem (*Spider and Web*) nebo do konfliktu intencí a motivací hráčské postavy s tím, co je nucena čtenářem činit (*9:05*).

Andrew Plotkin k tomuto využívá specifickou formu retrospekce, která je součástí samotného vyprávění. *Spider and Web* (1998) lze popsat jako klasický špiónský příběh, v němž se čtenář ujímá role právě zajatého a vyslýchaného špióna. Výslech vede nepojmenovaný vyšetřovatel, který se snaží za pomoci stroje, jenž je schopen

---

<sup>140</sup> Nothings.org nabízí absolutně ironickou ale především tragickou interpretaci (nijak ji však v textu nedokládá), která lze shrnout slovy: Merresin oživuje Thorna, aby posléze byla opět odmítnuta (notghings.org).

rekonstruovat minulost (prvek sci-fi), získat potřebné informace z hráčské postavy (špióna). Presentovaný příběh tak v závislosti na čtenářských volbách a akcích plyne přechází mezi dvěma časovými rovinami – současnost, v níž je špión vyslýchán, a zpřítomněná minulost, v níž se špión dostává do vládní vědecké budovy.

Čtenář samotný na začátku není seznámen s jednotlivými rolemi (odhalují se až v průchodu textem), nezná způsob, jak se špión plánoval do budovy dostat a ani neví, co bylo jeho úkolem. A už zde začíná rozpor mezi vědomím hráčské postavy a čtenářem. Čtenář je explicitně upozorněn na to, že bude-li lhát při rekonstrukci minulosti, bude hráčská postava zabita. Co však je lež a pravda může zjistit jen tím, že se pokusí pravdu odhalit před Vyšetřovatelem, čímž ale odhaluje špiónův plán – tedy úkol, jenž má zůstat v utajení. Vyšetřovatel navzdory tomu, že je zosobněním nepřátelského režimu, je schopen dopomáhat čtenáři v dalším postupu dílem, a nezanedbatelná míra spolupráce s ním je tedy nutností k odhalení správné cesty – k úspěšnému průchodu. V tomto směru je dílo silně narativně lineární.

A k tomu právě dopomáhá korekce událostí ze strany vyšetřovatele, jenž disponuje nejen výpověďmi svědků (přítomných strážných), ale i důkazy nalezenými na místě činu. Čtenář pak své akce musí přizpůsobit minulosti: „*Ne, rozumějte, o to se nejedná. Strážný vás neviděl, ani prst, ani nehet, ani obočí. Ve východní slepé chodbě zaslechli hluk, cosi klapalo po podlaze. Právě to vyšetřovali. To se snažíte vysvětlit. Jasně?*“<sup>cxvi</sup> (Plotkin 1998). Promluva jasně indikující, kam se čtenář má dostat a co tam má způsobit. Zcela odlišnou reakci vygeneruje akce neodpovídající aktuálnímu stavu imaginárního světa a čtenář je v takovémto případě zastaven reáliemi. A tak ve chvíli, kdy se čtenář pokusí prostřílet si cestu k cíli, vyšetřovatel jej okamžitě vrací do přítomnosti a zastaví: „*Velmi dramatické – scéna jako vystřižená z bondovky [storytale spy]. Ale tak nějak si myslím, že by si strážní všimli, že je někdo rozmetal na kousky. ‘ Muž se dotkne ovládání dřív, než stačíš zareagovat ‘ (ibid.).*

Čtenář v průběhu textu odhaluje to, kolik může (musí) zatajit a jaká verze příběhu se pod tíhou důkazů rozpadne – úvodní dveře nelze otevřít bez odhalení toho, že u sebe špión měl speciální paklíč, špión nemohl vstoupit do určitých lokací, v nichž byly celou dobu jiné nehráčské postavy – ale je mu umožněno zatajit například celý obsah inventáře. Díky tomu vyšetřovatel nezjistí, že v určitý okamžik u sebe špión přestane mít součástky



k sestavení bomby. Událost, kterou si musí čtenář uvědomit (porovnáním v odlišný okamžik vygenerované lexie po příkazu *inventory*). Jedná se o zamlžení skutečných akcí, které čtenář „fyzicky“ v rámci imaginárního světa nevykoná (nezadal k jejich vykonání příkaz), ale špión samotný mu poskytuje v průběhu textu několik indikací, že on je bez jeho příkazů samovolně vykonal. Tato složitá konstrukce, silně závislá na pozornosti recipienta, tak vyústí k takzvanému „aha“ momentu,<sup>141</sup> který nepozornému čtenáři může uniknout, čímž i celé dílo ztratí na svém účinku a významu.

Takto komplikovaný vztah hráčské postavy ke čtenáři vyústí v recepční složitost, kterou si dovolím připodobnit k *Royal Puzzlu* ze třetího dílu série *Zork*. Na rozdíl od *Zorka* jsou však puzzly silně příběhové, kontextové a v podstatě umístěné zcela mimo imaginární svět. Jejich vyhodnocení je více na čtenáři a jeho schopnosti interpretovat a vnímat v textu řečené, popsané, nežli puzzlem založeným na fungování a rozložení prostoru imaginárního světa.

Jednodušším příkladem emancipace hráčské postavy a z ní plynoucí více či méně zamýšlené zatajování informací je pak *9:05 Adama Cadreho*. Dílo je ve srovnání s výše popsaným recepčně nesrovnatelně snadnější (přívětivější), o to víc však upozorňuje na rozpor mezi hráčskou postavou a čtenářem. *9:05* (2000) zcela absentuje puzzly a všechny akce jsou přirozené a nekomplikované. Dílo zároveň má ve své podstatě pouze dvě recepčně významné cesty: s textem obeznámený průchod se bude diametrálně lišit oproti průchodu bez předchozího předporozumění. Přičemž právě tento rozpor je zapříčinen neochotou hráčské postavy seznámit čtenáře s kontextem, svou minulostí a imaginárním světem jako takovým. Předně tedy představím průchod bez předporozumění.

Hráčská postava je vržena do imaginárního světa bez jakéhokoli úvodu. Celý text začíná v lexii *bedroom (in bed)*: „*Tahle ložnice je nesmírně skromná (prázdná), špinavé prádlo je chaoticky rozházené po celé podlaze. Čistší oblečení se nachází v komodě. Na jihu leží koupelna, zatímco na východě vedou dveře do obývacího pokoje. Na stolku leží telefon, peněženka a klíče.*

*Telefon zvoní*<sup>cxvii</sup> (Cadre 2000).

---

<sup>141</sup> Ten spočívá v uvědomění, že špión v nepopsaném mezičase nainstaloval hlasově ovládanou výbušninu do místnosti, v níž je v vyslýchán. Vyslovení aktivačního hesla v přítomnosti tak vyústí v osvobození špióna, jemuž je pak umožněno dostat se do finální lokace. Zde čtenář nalezne stroj času, do něhož může vstoupit, čímž dílo končí. Konec je tedy otevřený.

Poněkud odosobněný popis nabízí několik možných akcí (převléknout se, uklidit, vzít telefon...). Jelikož telefon nepřestává zvonit po celý čas, co by se čtenář chtěl pohybovat po domě, je logickou akcí jej v určitém momentu zvednout: „*Zvedneš telefon. ,Hadley!‘ ozve se pronikavý hlas. ,Hadley, ještě jsi ani neodešel?? Věděl jsi, že naše prezentace je přesně v devět hodin! Nejdřív ta věc s tiskárnami, teď tohle – nezbude z tebe ani tolik, aby tě Bowman mohl vyhodit, až s tebou skončí. Teď už sem sakra naklusej!!*“<sup>cxviii</sup> (Cadre 2000). Telefonát tak odhalí jasný cíl – dostat se, sice pozdě (telefon lze zvednout nejdříve v 9:06), do práce. Čtenář tak učiní více, či méně příprav na tuto výpravu (nutné akce jsou: umýt se, převléknout se, vzít peněženku a klíče a až poté je možné vyrazit do práce). V rámci průchodu domem je upozorňováno na neuspořádanost a vyprázdňenost prostoru. Nejpatrnějším se stávají v rámci lexie *living room*: „*Nábytek není tak pečlivě rozmístěn, jak by si člověk přál, a trochu tu chybí luxus, který by z něj udělal příjemnější místo – žádné stereo, žádná televize, žádné DVD, nic z toho – ale i tak je tento obývací pokoj hezčí než většina obývacích pokojů v této čtvrti*“<sup>cxix</sup> (Cadre 2000). Čtenář je ale neustále poháněn hráčskou postavou ku spěchu, a tak dříve či později nasedá do auta a odjíždí do práce. Zde na něj kolegové koukají s podezřením, až do chvíle, kdy se hráčská postava prokáže ID kartičkou Briana Hadleyho, vstoupí do budovy, podepíše příslušný formulář a vstoupí do kanceláře svého šéfa Matthewa Bowmana. Ten reaguje na přítomnost hráčské postavy: „*,Kdo sakra jste?‘*“ (Cadre 2000).

V tento moment interaktivní fikce končí a nabízí pouze epilog, v němž se prostřednictvím novinového článku čtenář dovídá skutečný význam události: „*Jistě jste již slyšeli příběh o zloději, který se vloupal do domu a začal krást rodinné cennosti, ale pak se natolik vyčerpал, že usnul a byl chycen, když se majitelé domu vrátili. Tady je jeden, který jej trumfne: zloděj se vloupal do domu ve východním Las Mesas, zabil majitele a jeho tělo schoval pod postel, jeho majetek dal do kufru auta – a pak usnul. Druhý den ráno se probudil, odjel do kanceláře své oběti a pokusil se udělat její práci!*“<sup>cxx</sup> (Cadre 2000).

Druhý recepčně významný průchod, tedy průchod s předporozuměním, pak vede k logicky odlišným akcím. V tomto průchodu pak hráčská postava zcela změní svůj přístup k prezentaci informací čtenáři. Po zadání příkazu *look under the bed* dojde ke změně: „*Pod postelí najdeš mrtvolu chlápka, kterému tenhle dům patří*“<sup>cxixi</sup> (ibid.).

Nejedná se o mrtvolu neznámého muže, která by měla čtenáře znepokojit, ale je jasně prezentováno, že hráčská postava ví, o koho se jedná. A tak s tímto obeznámený čtenář vnímá vyprázdňenost bytu jinak (všechna výše uvedená elektronika je umístěná v kufru auta) a pracoviště Briana Hadleyho nenavštíví, ale unikne přes nejbližší dálniční nájezd pryč z města Las Mesas.

### 3.2.2 Proměna prostoru

Díky požadavku na krátký čas dohrání se musel nutně zmenšit i prostor imaginárního světa, který je čtenáři a jím ovládané postavě dostupný. Schémata nejrůznějších map tak obsahují jen několik prostorových lexii – *Spider and Web* (1998) Andrew Plotkina 23, *The Impossible Bottle* (2020) Linuse Åkessona 11, ale lze dohledat i interaktivní fikce mající pouze jednu prostorovou lexii, jako například *Aisle Sama Barlowa, Pick Up the Phone Booth and Die* (1996) Roba Noyese, *Shade* (2000) Andrew Plotkina a další. A právě poslední uvedená IF Andrew Plotkina téma prostoru a radikální změny autorského přístupu k němu ilustruje zcela nejmarkantněji.

Samotný fakt, že celou interaktivní fikci tvoří právě jedna prostorová lexie, dává jasně najevo deklarativní vymezení se proti rozsáhlým prostorovým labyrintům *Infocomů*. O to víc se však s tímto silně limitovaným prostorem v díle pracuje, a to jak na rovině popisu, tak na rovině významu a jeho vztahu k příběhu.

Rozložení bytu ilustruje první lexie: „*Není to zrovna velký byt. Jeden psací stůl s hromadou papírů a zaprášeným počítačem odsunutým stranou. Tvoje pohovka. Stereo z druhé ruky na kartonové bedně. Kuchyňský kout na jedné straně a koupelnový se skříní na druhé. Široké zrcadlo se snaží vytvořit dojem dvakrát většího prostoru; funguje to tak napůl. Jedno okno, žaluzie zatažené a vchodové dveře pevně zavřené*“<sup>cxixii</sup> (Plotkin 2000).

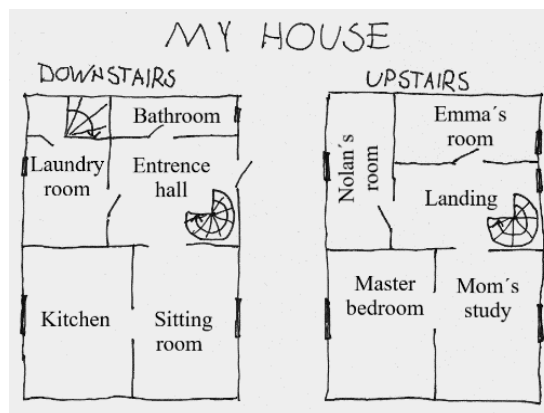
Prvotní popis je evidentně detailní a významy naplněný. Vypovídá o určité neuspořádanosti hráčské postavy a určité provizornosti samotného bydlení. Na první pohled se nikterak neodlišuje od popisů jiných děl. Autor však v lexii uvádí přesné umístění hráčské postavy „*Rozvaluješ se na pohovce a zíráš do šera*“<sup>cxixiii</sup> (ibid.). Čtenář nemůže vysledovat změnu, dokud se nezačne po bytě pohybovat a tím odhalí něco, co bych nazval absolutním pohledem z první osoby. Hráčská postava je v centru dění a od její lokace, jejího umístění v prostoru se odvíjí veškerý poskytovaný popis. Ležící na pohovce – popis se nejprve soustředí na předměty jí nejbližší: stůl s počítačem,

pohovka, a až potom předměty vzdálenější: kuchyňský a sprchový kout, zrcadlo atd. A toto se stane základní perspektivou (z pohledu první osoby) všech dalších popisů. Přesune-li se hráčská postava, byť jen ke stolu, vnímání prostoru a s ním související popis se změní a vygeneruje se nová prostor popisující lexie. Do detailu je vnímán stůl: „Na stole je samozřejmě organizovaný nepořádek; vrší se tam centimetrové hromady papírů. Počítač je zaprášená běžová kostka, několik generací zastaralá, vystupující z vrstev nepořádku. Nad tím vším visí lampa“<sup>cxxiv</sup> (Plotkin 2000), až po detailním popisu bezprostředního okolí je popsán zbytek pokoje, který má v dané situaci hráčská postava za zády.

I nejužívanější příkaz *go X* v tomto díle postrádá smysl, jelikož dílo nepracuje se světovými stranami jako hlavními orientačními souřadnicemi. Namísto toho se čtenář po imaginárním světě pohybuje od předmětu či části pokoje pomocí příkaz *examine (x)*, čímž se zaostření pozornosti přesouvá na *x* (*x* = kuchyňský kout, pracovní stůl apod.).

Nutnost kreslení mapy je tak zcela eliminována – hráčská postava je v každý moment schopna vidět a popsat celý imaginární prostor, v němž se nachází. A právě proměny v různých koutech bytu se stávají, jak s vyvíjejícím se dějem čtenář zjišťuje, mnohem důležitější nežli původní plán hráčské postavy počkat na taxík, jenž jej má odvézt na sebepoznávací cestu do pouště. Poušť tak v průchodu textem proniká do samotného bytu a zcela běžné činnosti všedního dne (snaha uhasit žízeň, poslech hudby) nahradí snaha o přežití ve vymezeném minimalistickém prostoru. Celý prostor imaginárního světa je nakonec zcela pohlcen pouští a z interaktivní fikce, jež na první pohled vykazovala prvky realismu, se stává surrealistický a snivý příběh o sebepoznání.

Jako druhou interaktivní fikci, v níž vnímán silnou změnu autorského přístupu k prostoru, jsem zvolil dílo Linuse Åkessona *The Impossible Bottle* (2020). V této IF je hráčskou postavou malá šestiletá Emma a ta se stává hlavním, ale především jasně ukotveným středobodem vyprávění, který je schopen vnímat změny v imaginárním světě, jež ostatní obyvatelé tohoto světa nejsou schopni reflektovat. Samotný prostor



Obrázek 4 Autorská mapa domu s vloženými popisky

díla je nutné rozdělit do dvou částí. První je dům Emminých rodičů (v němž bydlí společně s jejím starším bratrem). Dům tvoří uzavřený prostor, v němž se Emma může volně pohybovat (obrázek 4). Dům je obydlen ostatními postavami, a i ty se po něm pohybují. Druhým významově nosným prostorem je pak Emmin domeček pro panenky. Ten je tvořen pouze čtyřmi místnostmi: *master bedroom* (vlevo nahoře), *study* (vpravo nahoře), *kitchen* (vlevo dole), *sitting room* (vpravo dole) – přičemž zmíněné pokoje v domečku pro panenky se nápadně podobají pokojům v domě rodičů.

Interakce mezi těmito dvěma prostory, z nichž, jak v průběhu textu čtenář zjišťuje, je dominantním právě domeček pro panenky, je základním prvkem celé IF. Emma postupně odhaluje tento vztah a je schopna jej využít ke splnění nejrůznějších domácích prací, které dostává za úkol. Není však jediným vládcem nad mocí domečku – Emmin otec najde a do domečku posléze i uklidí hračku stegosaura, jehož oživenou variantu vidí pouze Emma – nelze však jasně určit, proč tomu tak je. Otec odmítá vyjít do prvního patra, matka je zaneprázdněna pracovním hovorem a bratr nevychází ze svého pokoje, a tak shodu okolností oživeného dinosaura nikdo jiný nespatří.

Právě vztah mezi dvěma prostory jasně definovatelnými fyzickými hranicemi propojuje jakási magická moc domečku pro panenky, která může zasahovat nejen do rozmístění nábytku v domě, vztahů jednotlivých postav, ale může rozhodnout i o samotné existenci postav (je-li panenka matky či otce vyjmuta z domečku, jsou bez většího vysvětlování zneprítomněni i v domě samotném). Prostor a manipulace s ním tak sehrává zásadní významovou roli při recepci díla. Kreativní manipulaci se dvěma nápadně se podobajícími prostory o rok později zopakuje B. J. Best ve své interaktivní fikci z roku 2021 *And Then You Come to a House Not Unlike the Previous One*, přičemž obě tyto interaktivní fikce vyhrávají příslušný ročník soutěže *Annual Interactive Fiction Competition*. Je tak patrné, že autoři druhé generace interaktivních fikcí přehodnocují funkci a roli prostoru ve svých dílech a z čistě funkčních a neutrálních popisů vystupují a prezentují prostory silně subjektivizované, ale především interpretačně a významově nosné.

### 3.2.3 Další vývoj

Okrajově bych rád zmínil několik děl, která reprezentují určité proudy v rámci geneze druhé generace interaktivních fikcí, ale nejsou natolik interpretačně zajímavá, abych se jimi do detailu zaobíral. Jedná se spíše o hříčky nežli komplexní díla pracující s příběhem. Výše jsem již zmínil dvě specifická díla čítající jednu prostorovou lexii: *Pick up the Phone Booth and Die* (1996) a *Aisle* (1999).

V prvním případě se jedná o dadaisticko-anarchistickou hříčku vtělenou do žánru interaktivní fikce, v rámci níž jsou interpretačně „smysluplné“ pouze dvě akce. V názvu deklarované zvednutí sluchátka (*pick up the phone*) vedoucí k okamžité smrti hráčské postavy, a druhou je převrácení (*push the phone booth*) telefonní budky, které vede k vítězství (ve dvou tazích). Dílo zdánlivě nesmyslné se dočkává na stránkách ifdb.org několika komplexních interpretací vztahujících se k anglické společnosti konce milénia, obecně je však považováno za pouhý, v konečném důsledku zábavný, puzzle.

Obdobně s určitou dávkou humoru koncentrovanou okolo jedné myšlenky pak pracuje vůbec nejdelší interaktivní fikce, která byla kdy vytvořena *Journey to Alpha Centauri (In Real Time)* z roku 1998 vytvořená Julianem Fleetwoodem. Tu ze zcela objektivních důvodů nelze recepčně pojmout v úplnosti, jelikož doba dohrání – jak deklaruje sám autor (ifdb.org) – trvá 3 000 let a čtenář na jejím konci bude odměněn slovy „*Vítej na Alpha Centauri. Ted' leť domů*“<sup>cxv</sup> (Fleetwood 1998).

Další jednotahovou interaktivní fikcí je *Aisle* (1999) Sama Barlowa. Samotný autor dílo představuje slovy: „*Chystáte se číst příběh. Nebo spíše část příběhu. Budete požádáni, abyste definovali příběh tím, že budete kontrolovat jeden okamžik v životě člověka, jehož příběh to je. Vaším zásahem příběh začne a skončí. Ale pozor, příběhů je mnoho, a ne všechny se týkají stejného člověka*“<sup>cxvi</sup> (Barlow 1999). V této IF je možné udělat vždy jen jednu akci (zadat jeden příkaz), který vygeneruje novou a zároveň finální lexii. Každý z takto vygenerovaných výsledků pak dává drobnou informaci o hráčské postavě, ale vzhledem k tomu, že příběh je tím i ukončen, nelze dalším průchodem vygenerovanou lexii usouvztažnit s předchozí. Čtenář, který zadal dostatečné množství různých příkazů, tak odhalí několik příběhů, v nichž událost z nákupního domu může být pro muže (hráčskou postavu) zcela marginální (jednoduše si nakoupí), osudová (přítomnou ženu zabije), odhalující (muž trpí nemocí způsobující záchvaty) a další. Každá z finálních lexii pak končí slovy „*Další příběh je u konce. Ale poté...*“ (Barlow 1999).

Do interaktivních fikcí se dostává i žánr true-crime. Příkladem lze uvést IF Adama Cadre *1981* (2001), v níž se čtenář ujímá Johna Hincka Jr., amerického vraha, jehož obětí se stala Jodi Foster. Adam Cadre do textu implementuje reálné básně Johna Hincka Jr., které v díle slouží jako určitá intermezza, zakrývající časové skoky. V tomto konkrétním díle však zločinu nelze zabránit (je natolik lineární, že by jej bylo možné jednoduše vytisknout bez větších zásahů) a hráčská postava – navzdory čtenářovým snahám o opak – Jodi vždy zavraždí.

Jako poslední bych uvedl snahy o aktualizaci jazyka. Dan Schmidt a Carl Muckenhoupt ve svých dílech (*The Gostak* a *For a Change*) aktivně pracují s anglickým jazykem a to tak, že jednotlivá slova významově posouvají, a hlavní hádankou postavenou před čtenáře je právě dešifrování významu takto zmateného jazyka. Motiv, se kterým později pracují i videohry.

### 3.3 Gamebooky série Fighting Fantasy a *O Norikovi*

Stejně jako *Infocomy* nabízejí celou řadu nejrůznější titulů, zrovna tak nabízí i produkce gamebooků široké pole děl vhodných pro analýzu. Pro tuto práci však vybírám tituly pouze dva, a to první díl ze série Fighting Fantasy *The Warlock of the Firetop Mountain* (1982) od autorského dua Steve Jackson a Ian Livingstone a český gamebook Vladimíra Chvátila *O Norikovi* (1997), přičemž oba slouží jako reprezentativní vzorky dvou přístupů k žánru. První uvedený se navíc dočkal hned několika různých inkarnací, na jejichž proměnách lze ilustrovat nejen mediální transfer, ale především nutné změny na úrovni vyprávění a prezentaci příběhu jako takového.

#### 3.3.1 S. Jackson a I. Livingstone: *The Warlock of the Firetop Mountain*

Gamebook vybírám hned z několika důvodů:

1. Jak jsem již výše upozornil, jedná se o první díl úspěšné série, v jejímž rámci bylo mezi lety 1982–1995 vydáno 59 dílů, z nichž se mnohé dočkaly několika reedic. Pokládá základy herním mechanikám implementujícím prvek náhody v podobě hodu kostkou, představuje souborový systém determinovaný hodem kostkou a statistikami postavy (taktéž určované hodem), ale vytváří i literární povědomí o tom, co čtenář může očekávat od dalších dílů, ale i samotného žánru.

2. Série *Fighting Fantasy* je českému čtenáři bližší, jakožto zástupce britské tradice gamebooků, která u nás rezonovala mnohem více než tradice americká, jejímž hlavním zástupcem je série *Choose Your Own Adventure*, jež nebyla ani kompletně přeložena (více se problematikou zabývám ve 2. kapitole).
3. Vybraný první díl má několik více či méně odlišných, ale především snadno dostupných inkarnací. Kromě klasického tištěného vydání, které se dočkalo i českého překladu (*Čaroděj z ohňové hory* z roku 1994), má i své dvě elektronické verze, jednu čistě digitalizovanou ve formátu .epub, druhou již gamifikovanější, a to v rámci aplikace *Fighting Fantasy Classics*, dostupné na Google Play či na Steamu (skrže tuto oficiální aplikaci lze pořídit všechny tituly v originálním znění), ale i ryze herní adaptaci vydanou pod stejným vydavatelem Tin Man Games v roce 2016. Právě tato multiplatformní existence díla nabízí prostor pro srovnání jednotlivých vydání a jejich proměn v závislosti na médiu, jemuž je určeno.

Původní vydání mi slouží jako vydání „základní“, s nímž budou všechny následné inkarnace srovnávány. V mnohém jsou jednotlivé inkarnace totožné, a tedy tyto aspekty budou pokryty právě pouze v rámci analýzy původního vydání a důraz budu posléze klást především na změny oproti „základnímu“ vydání.

Celá série *Fighting Fantasy* již v tištěné podobě klade značný důraz na herní aspekty knih, což se projeví na začátku každého dílu. Konkrétně v *The Warlock of Firetop Mountain* (1982) je tento akcent patrný hned na úvodních stránkách. Ty se věnují pravidlům boje, vysvětlují různé hodnoty jako je *Skill* (překládáno do češtiny jako *umění boje*), *Stamina* (*výdrž*), *Luck* (*šťěstí*) a jejich možnosti využití. Princip fungování samotného gamebooku jako takového – tedy toho, že čtenář nesleduje stránky, ale očíslované textové jednotky, tzv. body<sup>142</sup> – není na úvodních stránkách jakkoli vysvětlován. Jako paradoxní se tento důraz na herní složku a význam různých statistik vyjeví v bodě *Hints on Play*. Bod samotný není příběhovým, ale jedná se o úvodní úsek vysvětlující pravidla. Zde je význam jednotlivých statistik upozaděn tvrzením, v němž autoři přiznají, že v díle existuje jedna (jediná) správná cesta (*one true way*), v níž by

---

<sup>142</sup> Z tohoto důvodu při citování jednotlivých pasáží odkazují právě k těmto bodům, nikoli ke stránkám. Body jsou v tomto žánru mnohem lepším identifikátorem a orientačním bodem, a to i z ryze praktických důvodů – většina gamebooků absentuje číselné stránkování knih.



právě tyto herní aspekty neměly mít valný vliv na úspěšnost samotného průchodu: „*Správná cesta má v sobě minimum rizika a jakkoli slabý hráč (podle výchozích statistik) by měl být schopen ji lehce projít*“<sup>cxxvii</sup> (Jackson a Livingstone 1982, Hints on Play). Toto přiznání existence *správné cesty* se zásadně promítne do struktury a fungování gamebooku jako takového – navzdory tomu, že existuje několik rozcestí, které zavedou čtenáře do odlišných prostor čarodějova podzemí, čtenář už na začátku ví, že ne všechny jsou *správné*. Autoři sami upozorní na nutnost opakované četby, aby jimi zamýšlená *správná cesta* byla odhalena: „*budeš nejspíše potřebovat několik pokusů, abys jím prošel*“ (Jackson a Livingstone 1982, Hints on Play). A tak čtenář ví, že pokud narazí na podezřele silného nepřítele, je velice pravděpodobné, že se na něj nemá bezhlavě vrhnout.

Náhoda se stává inherentní složkou recepce. Ta je reprezentována hodem šestistěnnou kostkou (případně dvěma) a projeví se na úrovni tvorby postavy; čtenář si hází, aby determinoval výchozí hodnoty *bojového umění, výdrže a štěstí*. Dále mohou hody (tedy nekontrolovaná náhoda) mít vliv na jednání nehráčských postav:

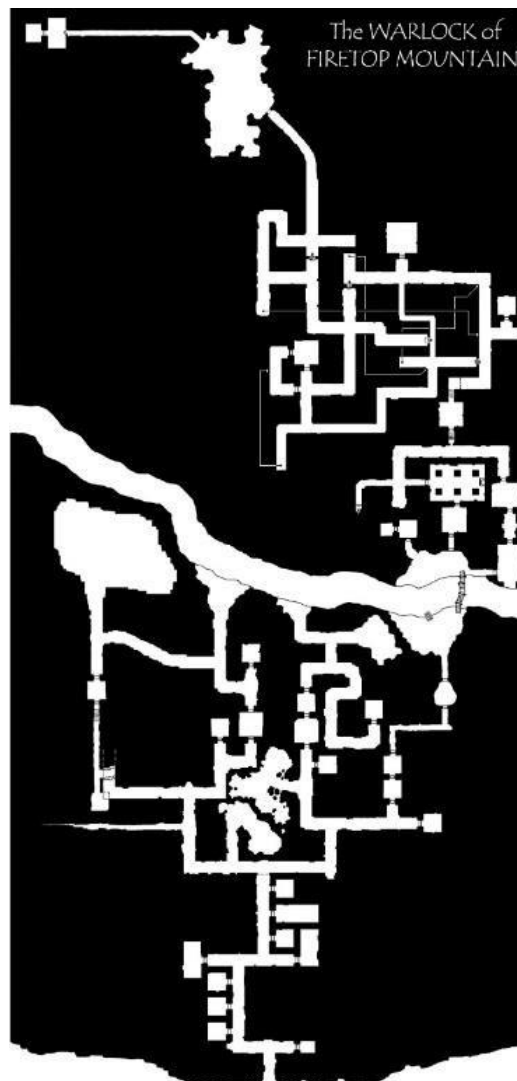
„*Hod' jednou kostkou. Padne-li ti 1 nebo 2, nevěří ti (kostlivci) a postupují dál. Otoč na 140.*

*3 nebo 4 znamená, že si nejsou jistí a vyšlou dva ze svého středu severními dveřmi, zatímco ostatní tě drží v šachu svými zbraněmi. Otoč na 164.*

*Hod 5 nebo 6 znamená, že ti uvěřili a že se všichni vrátili k práci. Otoč na 9. Připiš si 2 body ŠTĚSTÍ*“<sup>cxxviii</sup> (Jackson a Livingstone 1982, b. 195).

Je však patrné, že autoři vliv náhody v této inkarnaci redukují tím, že čtenáři rovnou (bez nutnosti přejít na příslušný bod) popisují možný výsledek, čímž mu dávají možnost ignorovat hod a další vývoj událostí si prostě vybrat (tato možnost je čtenářům verze z aplikace *Fighting Fantasy Classics* odepřena – k dalšímu postupu je nutné hodit virtuální kostkou, čímž se otevře pouze jeden z možných odkazů a ostatní se uzavrou). Tato indikace úspěchu/neúspěchu při ověřování různých hodů, vlastností a podobných situací se v pozdějších dílech série vytratí (a to i v tištěných variantách série *Fighting Fantasy*).

Za další esenciální činnost usnadňující recepci, a především dohledání *správné cesty*, je pak autory uvedena tvorba vlastních map – obdobně jako u *Infocomů* tak lze vysledovat body popisující prostředí, v nichž dominují popisy determinované světovými stranami: „*Pokračuješ hlouběji do jeskyně. Po několika metrech dojdeš na rozcestí. Půjdeš na západ (otoč na 71) nebo na východ (otoč na 278)*“<sup>cxxxix</sup> (Jackson a Livingstone 1982, b. 1), přičemž popis postupu na bodu 71 pokračuje: „*Chodba se stáčí doprava severní cestou (...)*“<sup>cxxx</sup> (Jackson a Livingstone 1982, b. 71). K vytvoření mapy čtenáře skrze hráčskou postavu vyzývají i obyvatelé imaginárního světa: „*Místní obyvatelé ti také radí, aby sis pořídil dobrou mapu, protože bez ní se můžeš v hlubinách Ohňové hory beznadějně ztratit*“<sup>cxxxii</sup> (Jackson a Livingstone 1982, Rumours). Průchod celým dílem je silně



Obrázek 5 Mapa prostorových bodů

kontrolovaný, a to především díky příklonu k lineárnějšímu vyprávění, v němž je čtenáři znemožněno se vracet – zvolí-li čtenář na bodu 1 cestu na západ, již mu v tomto průchodu nebude umožněno vrátit se na tuto první křižovatku a vydat se na východ. Kontrolu navíc podporuje časté užívání tzv. iluze volby. Tu lze velice snadno zamaskovat přechodným bodem. Takovýto bod funguje na následujícím principu: na příkladovém bodu 1 jsou čtenáři umožněny dvě volby 1) „otoč na bod 2“ a 2) „otoč na bod 3“. Každý z těchto bodů může (nikoli nutně musí) skrývat jiný výsledek,<sup>143</sup> ale následně je na nich odkaz na identický bod, tedy „otoč na bod 4“. Původní volba má jen iluzorní význam pro průchod a v obou případech se čtenář nakonec dostává na bod 4. Tato vypravěčská strategie

<sup>143</sup> Na bodu 2 by tak byl výsledek X a možnost pokračovat pouze na bod 4. Na bodu 3 by pak byl výsledek Y (ale možný i výsledek X) a identická možnost postupu pouze nad bod 4.

nabízející pocit volnosti je známá již z her na hrdiny a své využití najde i v řadě videoherních titulů, a to především v dialozích. V rámci gamebooků je však, na rozdíl od uvedených, snadno odhalitelná. Tyto dvě vypravěčské strategie (tedy znemožnění vracet se a iluzorní volby) však ve výsledku fungují na úrovni narativu a jeho koherence.<sup>144</sup> Příběh se stává stabilnějším, je silně kontrolovaný, a může tak být bohatším, právě díky tomu, že se mnohem více podobá lineárním příběhům známým z ostatních médií.

K jeho stabilitě dopomáhá i jasnější charakterizace hráčské postavy s hlubším příběhovým pozadím oproti prvním *Infocomům*. V úvodu je poskytnuto několik informací vztahujících se k historii imaginárního světa, ale i k cíli celého putování, jejichž odhalení je příběhově vysvětleno tím, že postava strávila několik dní v přilehlé vesnici přípravou na výpravu do čarodějovy jeskyně. Tato pasáž odhalí i jednu z charakteristik o hráčské postavě samotné: „*Jelikož jsi družný a zábavný společník, lehce se s místními obyvateli spřátelíš*“<sup>cxxxii</sup> (Jackson a Livingstone 1982, *Rumours*). Zároveň však informace, jak již naznačuje název bodu *Rumours* (Pověsti), nelze považovat za sto procentně pravdivé: „*čarodějův poklad ukrytý v přepychové truhle se dvěma zámky. Klíče k těmto zámkům hlídají různé příšery ve svých doupatech*“<sup>cxxxiii</sup> (ibid.). Asi nejdůležitější informace získaná od vesničanů – přítomnost strážce v podobě zámků a s tím spjatá nutnost získat, případně vybojovat, klíče, které by je otevřely, je předestřením budoucích akcí nutných k úspěšnému průchodu. Zásadním problémem však je fakt, že k otevření truhly jsou potřeba klíče tři, nikoli avizované dva, což čtenář zjistí až na samotném konci průchodu.

Chybná informace, která je v úvodu prezentována, tak může vést k nutnosti celý průchod zopakovat kvůli absenci jednoho klíče: „*Pokud nemáš tři očíslované klíče, tvoje cesta tady končí. Sedíš na truhlici a je ti do pláče při představě, že budeš muset celou horu procházet znova, abys klíče našel*“<sup>cxxxiv</sup> (Jackson a Livingstone 1982, b. 139).

---

<sup>144</sup> Omezení čtenářské svobody na úkor příběhu se však může projevit v explicitním autorském vynucení si dalšího průchodu: „*Chceš-li nyní zatáhnout za pravou páku, otoč na 128. Jestliže tak nehodláš učinit, o moc dál se nedostaneš*“ (Jackson a Livingstone 1982, b. 243). V tomto případě je čtenáři dáno jasně najevo, že ačkoli se před ním nachází dvě páky, je zcela nesmyslné pokoušet se druhou pákou znovu manipulovat, jelikož to nikam nepovede – v tomto fungování se silně rozcházejí gamebooky od interaktivních fikcí, které by takovouto akci umožnily, nebo dokonce s ní pracovaly jako se správnou.

Co se týče strážců, jsou právě tyto klíče strážcem zcela zásadním, sofistickým, ale především užívaným i mimo sérii *Fighting Fantasy*. Jelikož v tištěných gameboocích není nikterak těžké obcházet pravidla,<sup>145</sup> bývají důležité body (jako třeba právě finální) stráženy mechanikami, které těmto způsobům „podvádění“ zamezí. Klíče je nutné najít v rámci putování skrze jeskyni proto, že každý má své vlastní číslo.<sup>146</sup> Čtenář je pak na bodu se strážcem (zámky) vyzván provést náhodný matematický úkon (v tomto případě sečtení 3 číselných hodnot z nalezených klíčů) a pokračovat na bod, který odpovídá číselnému výsledku daného matematického úkolu. Mechanismus je při prvním čtení nepředvídatelný (s kolika čísly bude čtenář pracovat<sup>147</sup> a jakou matematickou operaci s danými čísly bude vyzván provést) a navíc bez nalezení jednotlivých aktantů v matematickém procesu je z bodu strážce nemožné pokračovat. Osudovost samotného setkání podporuje i nemožnost vracet se – strážce se tak může stát fatálním pro celý průchod.

Jako další forma strážců v rámci tištěných gamebooků slouží někteří, nikoli však všichni, nepřátelé. Mnohým střetům se lze vyhnout, ať už pomocí náhody (Jackson a Livingstone 1982, b. 71), či užitím správného předmětu. Takovéto střety nemají příběhový význam a setkání samotné je zde pouhou překážkou v další cestě, slouží jako určité opodstatnění soubojových mechanik soubojem pro souboj. V takovýchto případech čtenář může pouze ztratit. Zcela odlišně je však třeba vnímat střety, z nichž pro čtenáře pramení určitý (zásadní) výsledek. Například had (ibid., b. 240) střežící klíč s číslem 99, tedy klíč nutný k otevření závěrečné truhly.

Hráčská postava je poháněna sobeckými motivy (snahou obohatit se), nikoli touhou stát se hrdinou. Antagonista je zde tedy pouze překážkou, nikoli nepřítelem, či snad ohrožením pro imaginární svět a jeho obyvatele – to se může čtenář pouze domýšlet. V útrobách jeskyně jsou sice monstra, která by bylo možné považovat za zlá – ačkoli k tomuto soudu vede pouze kulturní zkratka, že orkové a skřeti jsou inherentně zlá stvoření – avšak v úvodu vesničané bydlící v oblasti nikterak neupozorňují na jakékoli nepřátelské akce ze strany obyvatel jeskyně. Hráčská postava je tak narušitelem jejich

---

<sup>145</sup> Způsobů, jak nerespektovat pravidla četby, je několik: založení si stránky s bodem s důležitým rozhodnutím a vyzkoušení všech možných cest, určité pohlédnutí do budoucnosti, které by se dalo vnímat jako prototyp ukládání, nerespektování hodů a vybrání si kladného výsledku, nerespektování výsledku souboje apod.

<sup>146</sup> Dohledaná číselná označení klíčů: 99, 111 (2x), 9, 125, 66.

<sup>147</sup> Zde dobře jako potenciální strážce slouží nepravdivá informace o dvou zámcích.

území, do něhož vpadne s intencí zabít jejich vůdce i je samotné a loupit. Jedná se o jednoduchou zkratku pramenící z brakové literatury, jež si se zkratkami tohoto typu vystačí. V herní inkarnaci autoři však tuto motivaci vyhodnotí jako nedostatečnou – nemotivovaný hrdina, který se bezhlavě žene za ziskem, již není hrdinou uvěřitelným ani zamýšleným.

Inkarnace gamebooku *The Warlock of the Firetop Mountain* (1982), jež se nejvíce přibližuje původnímu textu, je verze digitalizovaná. Ta v podstatě zcela neinovativně transferuje text z tištěné do elektronické podoby bez zásahu do pravidel, procesu četby či vizuálního doprovodu. Kniha tak funguje zcela identicky, vyžaduje doprovodný materiál v podobě tužky, papíru a kostek a proces četby je do nejvyšší možné míry autentický – myšleno věrný původnímu vydání.

K drobný posunům dochází až v rámci aplikace *Fighting Fantasy Classics* a v něm pořízené digitální verze titulu *The Warlock of the Firetop Mountain*. Aplikace si zachovává vizuální podobu knihy, stále uvádí číselné označení jednotlivých bodů (číselné označení odpovídá tištěnému vydání), jsou zde však patrné posuny na straně recepce. Při čtení v této aplikaci nejsou nutné externí pomůcky – deník, předměty a hodnoty v něm vedené obstarává, ale především jejich pravdivost hlídá aplikace sama, stejně tak obstarává a hlídá hody kostkou a s nimi spjaté vyhodnocování výsledků. Automatizace, ačkoli má sloužit jako usnadnění recepce, vede k znemožnění výše uvedeného obcházení výsledků. To je tu téměř zcela znemožněno a hod kostkou je do určité míry finální<sup>148</sup> a čtenář se mu musí podřídít – vliv náhody se tak dostává výrazně do popředí recepce. Aplikace se stává novým prostředníkem, vždy přítomným a pravidla nekompromisně vynucujícím Dungeon Masterem. Absence flexibility ve vyhodnocování výsledků a situací je však největším nedostatkem především v situacích, v níž aplikace supluje Dungeon Mastera, který je ve hrách na hrdiny z podstaty věci vždy flexibilnější než automatizovaný proces vyhodnocování. Čtenář je více svazován náhodou a častěji naráží na limity média (je nucen opakovat určité pasáže a čekat na kýžený výsledek, v případě, že si průchod neukládá, je dokonce nucen celý proces zopakovat například kvůli nepovedenému, náhodou determinovanému souboji). Ačkoli se jedná o konstitutivní

---

<sup>148</sup> Jedinou možností, jak se vyhnout výsledku je možnost záložek, tedy uložení si aktuálního bodu, na nějž se pak čtenář může vrátit. Jedná se o klasický systém ukládání, který však umožní potenciální hod pouze zopakovat nikoli si cestu vybrat.

prvek gamebooků, tištěná verze dává čtenáři moc nad přístupem k těmto rigidním pravidlům, takže je může obejít za účelem pokračování příběhu. Aplikace toto znemožňuje.

Inovací, která má usnadňovat recepci, je možnost sledovat postup textem skrze automaticky generovanou mapu. Záměr usnadnit recepci však trpí několika zásadními nedokonalostmi, které z této funkce činí funkci recepci spíše komplikující, nikoli usnadňující. Generovaná mapa nezaznamenává číselné označení bodů popisující jednotlivé místnosti, ale názvy daných místností. Dále nereflektuje slepé uličky a to, že se hráčská postava musela vrátit na předchozí křižovatku a z ní pokračovat dále.<sup>149</sup>



Obrázek 6 Snímky obrazovky tří různých situací z mobilní aplikace: vlevo nahoře bod 71 před hoden, pod ním výšek z bodu 71 po hodu, vpravo vizuální zpracování souboje

<sup>149</sup> Příkladem lze uvést hned první křižovatku popsanou na bodě 1. Zde má čtenář dvě možnosti, z nichž cesta na východ vede do jámy (slepé uličky). Tudíž hráčská postava se musí vrátit zpět na křižovatku z bodu 1 (což ostatně potvrzuje bod 92 „You arrive back at the junction in the passage“ (Jackson a Livingstone 1982, b. 92)) a až z ní se vydat na západ (bod 71). Čtenář si tak logicky nakreslí křižovatku ve tvaru „T“, z níž pouze cesta na západ vede dále.

Aplikace takto nepostupuje a cestu z jámy spojuje rovnou s prostorovým bodem 71 (navzdory zobrazenému bodu 92) – srovnání nabízí dvě vizualizace níže. Drobná změna v popsaném příkladu valný vliv nemá, ale stane se zcela zásadní ve složitějších prostorových bludištích, v nichž se stane generovaná mapa téměř nepoužitelnou.



Prostorové body popisující křižovatky nezakreslí se všemi možnými cestami, ale pouze s cestou, kterou si čtenář vybral. Jako poslední a pro čtenářskou orientaci zcela zásadní nedostatek map generovaných touto aplikací je fakt, že zcela nerespektuje světové strany. Aplikace nerespektuje základní orientační nastavení, které je nabízené v rámci textu jako takového, a textem nabízený popis (cesty, orientace místností) podléhající světovým stranám nezobrazuje adekvátně.

Drobnou novinkou, která se výrazněji projeví až ve videoherní inkarnaci díla, je možnost upravit si vizuál hráčské postavy. Aplikace čtenáři umožňuje vybrat si portrét, ilustrační příklad uvádím na Obrázku 6 (vpravo dole), avšak samotný výběr v tomto případě nemá na průchod textem žádný vliv.

Poslední z recipovaných inkarnací je plně gamifikovaná verze od vývojářského studia Tin Man Games z roku 2016. Ta je stále silně determinována původním textem, disponuje však několika zásadními proměnami. Na úrovni zobrazovaného textu je videohra poskládána z původních textů převzatých z tištěné knihy, které jsou však doplněny několika novými lexemi rozšiřujícími imaginární svět, ale i hráčské postavy.

Za nejvlivnější inovaci na úrovni textu považuji úvodní lexie. Ty jsou zcela závislé na tom, jakou ze čtyř při prvním spuštění dostupných postav si hráč vybere. Tato iniciační volba se projeví hned v prvních zobrazených lexích, které popisují motivace vybrané postavy pro vstup do útrob jeskyně. A tak se hráč dovídá příběhové pozadí vybrané postavy a její motivace: Arran Gottspeed pochází z města Fang (provincie Chiang Miang) a do hory chce vstoupit, aby našel a porazil Minotaura, čímž by složil jednu ze zkoušek Šampionů. Dekiona Storma pohání pomsta na gobliním náčelníku jménem Rotgut, který stál za přepadením Dakienovy karavany a ukradl mu cenný šperk. Alexandra z Blacksandu byla najata čarodějem Kithem, aby v jeskyni získala rubín známý jako Kyklopovo oko. Lunika Ekaadi, poslední z prvotně dostupných hrdinů, hledá amulet z Ashry za účelem vědeckého poznání.

Z výše uvedeného vyplývá, že nikdo z iniciačních hrdinů netouží vypátrat samotného čaroděje a získat jeho poklad (motivace hráčské postavy z předchozích inkarnací) – teprve až hráčská postava splní svůj individuální úkol a pozná moc, kterou čaroděj Zagor disponuje, má hráč možnost v průchodu pokračovat a pokusit se mu postavit. Každý z hrdinů dostává své příběhové pozadí, jasnou motivaci a oproti touze po pokladu, která nepramení z ničeho jiného nežli vlastního zisku pro hráčské postavy, jsou

ve videohře prezentované různé opodstatněnější důvody vstupu do jeskyně. K plastičnosti postavy, ale i imaginárního světa jako otevřenějšího a disponujícího i lokalitami mimo samotnou jeskyni dopomáhá i deníková záložka *Bio*, která v několika odstavcích popisuje vybranou hráčskou postavu a její minulost. Sekundárně touto změnou motivace na straně hráčské postavy otevřeli vývojáři možnost znovuhratelnosti – každá z postava sleduje jiný cíl a musí tedy najít jiné lokace, postavit se odlišným volbám a nepřátelům. Samotná možnost znovuhratelnosti je dále motivována sbíráním tzv. *duší*, které lze v hlavním menu vyměnit za odemčení nového hrdiny a s ním spjatého nového úkolu.

Samotné hráčské postavy navíc disponují vlastními myšlenkami a motivacemi, které mohou být v rozporu s tím, co by hráč chtěl učinit. Příkladem lze uvést bod 71, v němž čtenář narazí na spícího nepřátelského strážného a jsou mu nabídnuty dvě možné akce – původním textu jsou čtenáři nabídnuty dvě možnosti: proplížít se, či zaútočit. Videohra nabízí zcela stejnou událost, možnosti, které nabízí, však závisí na zvolené postavě – pokud hráč hraje za Dekiona Storma možnost proplížít se nemá k dispozici, jelikož sám Dekion rozhodne, zcela nezávisle na hráči, že útok na strážného odpovídá jeho motivacím. Tato plasticita postav je umocňována skrze zcela nové introspektivní lexie. Ty jsou příběhově koncipovány jako myšlenky samotné hráčské postavy a formálně se jedná o interakci mezi postavou a hráčem. Právě tyto introspektivní lexie mnohdy zužují potenciální výběr akcí, které jsou v dané lokalitě možné – „*Mohl bych se schovat, ale jsem si jistý, že zvládnou všechno, co přijde*“<sup>CXXXV</sup> (Tin Man Games 2016).

Na úrovni užitého jazyka dochází k rozporu ve verzi plně gamifikované oproti předcházejícím inkarnacím. V lexích, které jsou přímo převzaty z původního textu, je stále dodrženo oslovení *You* (ty) známé z původní verze gamebooku, ale v nově implementovaných introspektivních lexích, zcela v korelaci s tím, že hráčská postava vstupuje do rozhodování, je zdůrazněná osobnost dané postavy užíváním zájmena *I* (já). Vztah mezi hráčem a jím zvolenou postavou se tak komplikuje – postava je emancipovanější, komplexnější a je schopna se vzepřít, čímž je hráči odepřena určitá moc nad ní. Zvolená hráčská postava disponuje různými pasivními schopnostmi (*keen eye, lucky, dexterous, fearsome...*), které mají v určitých situacích zcela opačný efekt a možnosti potenciálních akcí rozšiřují o zcela nové lexie a v nich popsané akce. Například schopnost *keen eye* v oblasti reprezentující bod 397 (oblast s hadem) vygeneruje nejen



novou lexii, upozorňující na pohyb v popisované bedně, ale i novou možnost zabít hada ještě před tím, než se hráč rozhodne bednu otevřít.

Z výše popsaného je patrné, že videohra v určitých aspektech (příběhových, prostorových, ale i textových) respektuje původní znění a nabízí události známé ze starších verzí textové předlohy. Z toho vyplývá, že pokud hráč již zažil dobrodružství jako čtenář, má v mnohých situacích značné, nikoli nevýznamné, předporozumění, které mu umožňuje předjímat určité nebezpečné situace. Hráč obeznámený s bodem 343 (dveře za nimiž se skrývá jáma) se na dveře v dané oblasti videohry nerozeběhne, ale zvolí obezřetnější možnost vykopnutí dveří, jelikož ví, že akce *vyrazit* [dveře] nabízená v knize vedla k negativnímu výsledku (ztráta výdrže). Vývojáři videoherní adaptace tak odměňují s původními verzemi seznámené čtenáře za aplikaci svých předchozích poznatků v jejich videoherním zpracování.

Videohra opouští vizuál knihy jako základního zobrazení a přesouvá hlavní pozornost na vyobrazení mapy herního světa, která je ve videohře ve středu zájmu. Mapa<sup>150</sup> je stylizována do virtuální deskové hry a, stejně jako v aplikaci, je automaticky generována na základě hráčských voleb. Na rozdíl od aplikace však respektuje slepé uličky, zobrazuje křižovatky se všemi nabízenými cestami a navzdory tomu, že už tento posun by byl dostatečným k jednodušší orientaci, videoherní zobrazení mapy je jasně orientované podle světových strach a respektuje textem nabízené popisy. V praxi to tak znamená, že uvádí-li zobrazený text křižovatku s cestami na východ a západ, přesně tak je křižovatka vyobrazena. Videohra vystaví herní svět odpovídající popisu prezentovaného v lexiiích.

Dalším velkým zásahem je změna souborového systému. Ten je silně závislý na zkušenostech samotného hráče s dílem a na zvolené hráčské postavě. Hod kostkou, tedy vliv náhody, je omezen pouze na predikovatelné situace (tedy situace, kterým vždy bylo umožněno předejít) a ze soubojů se tak stávají spíše malé šachové partie, v nichž má každá figurka jasně determinované chování. To lze vysledovat a přizpůsobit se mu tak, že do souboje náhoda (hod kostkou) nemusí zasáhnout vůbec.<sup>151</sup> Tím se vývojáři

---

<sup>150</sup> Uživatelé vytvořené schéma mapy a různých vztahů mezi lokacemi je dohledatelné na <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1544793714>.

<sup>151</sup> Souboje ve hře probíhají na malé mapě rozdělné na čtverce. Každá postava (figurka) na mapě má svůj set tahů. Hráčská má několik možností útoků (v závislosti na zvolené postavě), případně možnost pohybu. Po zvolení svého tahu hra nejdříve vyhodnotí všechny pohyby (jak hráčské postavy, tak nepřátele) a až poté

přibližují představě o *správné cestě*, v níž statistiky hráčské postavy nehrají takovou roli jako čtenářova (v tomto případě hráčova) zkušenost s dílem, a tuto myšlenku přenášejí z průchodu videohrou i na průchod souboji.

Všechny tyto změny vedou k inovativní transformaci z interaktivního literárního díla do videohry, v níž lze využít poznatky z původního textu (hráč, který četl původní text, pozná lokace a co se v nich skrývá), ale zároveň jsou dostatečně odlišné, aby i s tištěnou inkarnací seznámenému hráči nabídl dostatečné množství nových lexíí, zážitků, ale i informací o imaginárním světě, aby i jemu videohra nabídla dostatečnou motivaci pro recepci. Na videoherní inkarnaci *The Warlock of the Firetop Mountain* (Tim Man Games 2016) tak lze vysledovat aspekty funkční, přenositelné z tištěných interaktivních literatur (gamebooků) do nového videoherního média, ale i vývoj série v průběhu času (vykreslenější a individuálnější přístup k hráčským postavám a jejich motivacím). Jedná se tak o videoherní adaptaci, která nečerpá pouze z informací o imaginárním světě (videoherní série *The Witcher* od studia CD Project Red), ale i z mechanik a postupů užívaných v původním médiu.

### 3.3.2 Vladimír Chvátil: *O Norikovi*<sup>152</sup>

Gamebook českého autora jsem vybral jako reprezentanta opačných vývojových tendencí ve vybraném žánru. Tento přístup klade větší akcent na literární aspekty (kvality) díla na úkor herních prvků, jež v analyzované knize ustupují do pozadí, a to navzdory tomu, že sám autor je dnes úspěšným vývojářem deskových her (*Proroctví* (2002), *Krycí jména* (2015) – hra natolik úspěšná, že se dočkala překladu do několika cizích jazyků (angličtina, ruština...) a další), ale i několika videoher.

Změna přístupu ke čtenáři je patrná hned v několika prvních bodech, v nichž Vladimír Chvátil nepopisuje pravidla boje, ale samotné mechaniky gamebooku jakožto knihy, přičemž z nabízeného popisu fungování vycházím i já v 1. kapitole.

---

vyhodnotí příkazy k útoku. Nepřátelské postavy pak mají své jasně determinované chování (ork s dýkou se v prvním tahu pohne a poté zaútočí diagonálně vpravo, ork s mečem se pohne a zaútočí na jedno z polí, nikoli diagonálně atd. – chování nepřítel se posléze dle tohoto setu tahů opakuje). Vzhledem k tomu, že chování všech nepřátelských postav jednoho typu je vždy stejné (stejně jako u všech figur v šachu), hráč získává povědomí o tomto chování a může se mu přizpůsobit. Hod kostkou je aplikován pouze v případě, že akce útoku je provedena simultánně hráčovou postavou a nepřátelskou figurou proti sobě.

<sup>152</sup> Celý titul knihy zní: *O Norikovi jeho rodičích a bratřích o loupežnících a o vlkovi o barvách a tvarech štěstí o prostém dřevorubci Prouzovi o moudrém druidovi Dudliolovi o hovnu u cesty a mrtvém staríkovi tamtéž o nečitelných názvech knih a mutantově kopí tohle už doufám nikdo nepřečte* (Chvátil 1997, přebal).

Chvátil tak nabízí několik tréninkových sekvencí bodů, na nichž si čtenář může vyzkoušet fungování přechodů mezi body (konkrétně se jedná o sekvenci bodů 1→35(→32→14→32→14→...)→66 a až poté, co čtenář plně pochopí tento základní mechanismus, jsou mu detailně vysvětlena pravidla herní – autor vysvětluje i zkratku 1K6, zavedenou zkratku pro jednu šestistěnnou kostku. Účel textu v těchto bodech není tolik estetický, ani herní, jako návod poskytující a vysvětlující – není zde přítomný vypravěč ani hráčská postava, ale autor přímo oslovuje čtenáře, jemuž je tento návod určen. V rámci těchto sekvencí bodů je tedy zájmeno ty (*čti dále*) jasně směřováno k recipientovi.

Odlíšný přístup k žánru gamebooků pak předestírá autor sám v bodu 55, který je určen pro ty čtenáře, kteří s gamebooky již mají zkušenost: „*Možná tě zarazilo, že tato kniha začíná přímo bodem 1. Většinou přece začíná nějakým popisem pravidel pro boj, popisem tvé postavy, jejího osobního deníku a podobně. Pak tedy věz, že s podobnými věcmi se zde neseškáš. Tvá postava bude charakterizována jen dvěma stálými vlastnostmi, které se během hry nebudou příliš měnit, a dvěma čísly vyjadřujícími její stav, která se měnit budou naopak velice často. To je vše. K příběhu nepotřebuješ znát žádný soubojový systém. A osobní deník si povedeš zkrátka tak, že na kus papíru napíšeš ta čtyři čísla a postupně na něj budeš přepisovat předměty, které během hry získáš...9*“ (Chvátil 1997, b. 55).

Tento bod nezastřeně předestírá základní distinktivní rys Chvátilova gamebooku od sérií *Fighting Fantasy* či *Lone Wolf Joe Denvera* a dalších, a to právě důrazem na příběh a upozaděním mechanik převzatých z *Dungeons & Dragons* jako je deník, komplexní soubojový systém atd. Navzdory tomu však čtenář stále potřebuje externí komponenty – kostku, tužku a papír.

Při odhalování základních mechanik autor přiznává vliv náhody (b. 29) a celý text, který zaměnitelně označuje jako hru, popisuje slovy: „*Než začneš hrát, zbývá už jen poslední věc; měl bych ti říci, co je vlastně cílem hry. Ano, je to hra, a proto by měla mít nějaký cíl. Ale na druhé straně je to knížka a ta by tě měla především pobavit*“ (Chvátil 1997, b. 18), přičemž hru i příběh považuje za neoddělitelnou součást díla jako takového. Obě složky jsou na sobě natolik závislé, že v moment, v němž končí hra, končí i příběh (*ibid.*).

Zároveň zcela otevřeně popisuje charakter příběhové struktury: „*Příběh je totiž postaven tak, že i když má nějakou hlavní dějovou linii, v drobnostech i větších příhodách je pokaždé jiný*“ (ibid.). Takovýto popis odpovídá struktuře vektoru s bočními větvemi, přičemž právě boční větve považuje autor za hlavní motivační prvek čtenáře k zopakování četby.

Příběh samotný začíná na bodu 47 a již na samotném začátku je evidentní změna ve vyprávěcím modu. Ten využívá více motivy pohádkové, nežli motivy z fantasy literatury – příběh začíná větou „*Bylo nebylo*“ (ibid., b. 47), vypravěč vzápětí dává najevo, že součástí vyprávění budou prvky humoru a alternace zavedených pohádkových motivů: „*A jestli nebylo, třeba ještě někdy bude. Nejlepší bude věřit, že prostě bylo. Žil byl (nebo možná bude žít být, ale to už jsme si vysvětlili)...*“ (Chvátil 1997, b. 47). Způsob vyprávění alternovaných a humorných pohádkových motivů je patrný napříč celým dílem, a navíc tento specifický modus vyprávění zasahuje do imaginárního světa, možných čtenářských akcí, ale především do toho, jakým způsobem imaginární svět a jeho obyvatelé na tyto akce reagují.

Tím, co jako první podlehnou zvolenému vypravěčskému modu, je samotná hráčská postava. Tou se stane jeden ze tří synů (výběr, který z nich bude hráčskou postavou, je na čtenáři) prostého sedláka a selky, tedy zcela zjevně žádný zkušený dobrodruh. I prvotní charakterizace bratrů podléhá pohádkovému schématu, v němž je nejstarší silný, ale hloupý, prostřední disponuje jak určitou fyzickou zdatností, tak i intelektem a nejmladší pouze intelektem. Z popisu tak vyplývají silné a slabé stránky bratrů, z nichž si čtenář má jednoho vybrat a „*sledovat a do značné míry řídit osud jednoho mladíka...*“ (ibid., b. 66). Iniciační volba má vliv nejen na statistiky, ale i na motivaci hráčské postavy. Důvody k vydání se do světa se tak u každého z bratrů liší: nejstarší odchází proto, aby smrt ušetřila rodiče (sekvence bodů 43→7→71), prostředního volají dálky ve snu (sekvence bodů 28→4→71) a nejmladšího navštíví v 19 letech sudičky, které mu „*predikují*“, že v den svých 19. narozenin vyrazí do světa hledat štěstí (sekvence bodů 10→71). Tímto se vytváří 3 různé imaginární světy, v nichž jde do světa pokaždé jiný bratr a ostatní (snad) zůstávají doma. K tomuto tvrzení o 3 různých imaginárních světech vede fakt, že hráčská postava se vždy jmenuje Norik.<sup>153</sup> Jak je patrné ze sekvencí bodů,

---

<sup>153</sup> Samozřejmě je možné, že rodiče pojmenovali všechny tři syny stejně – v knize neexistuje žádná indikace toho, jak se zbylí bratři jmenují.

má tato volba sice vliv na příběhové pozadí a s ním související herní statistiky, nikoli však na vývoj příběhu jako takového – všechny sekvence se po výběru setkávají na bodu 71, na němž pohádka začíná: Norik se vydává do světa.

Obdobnou strategii iluzorních voleb autor volí v rámci zásadních rozhodnutí – vydat se za moudrým druidem Dudlibolem, vyrazit za sedmero hor, pokusit se vyřešit problém s drakem. Tyto body je možné vyhodnotit jako zásadní příběhové uzly reprezentující hlavní příběhovou a pohádkovými motivy inspirovanou linii (onen vektor), jíž se čtenář v rámci textu může vyhnout pouze tak, že narazí na bod končící slovem KONEC – tedy neúspěchem. Příběhová linie je vynucována slepými, či zacyklenými body,<sup>154</sup> ohraničena body vedoucími ke konci průchodu apod.

Stejně jako pohádky v sobě mají nést nějaké morální sdělení, i gamebook *O Norikovi* (1997) zkušenost s morálními a amorálními volbami nabízí, přičemž mnohdy dochází k revizi ze strany vypravěče, jenž zde slouží jako silný morální kompas. V bodě 141 je čtenáři nabídnuto jako jedna z možností: „Zmlátíš staříčka do bezvědomí...176“ (ibid., b. 141). Volba je však slepá, jelikož bod 176 zní: „Tak ted' vážně. Co uděláš?“ (ibid., b. 176) a následuje identický seznam možností tentokrát bez výše uvedeného *zmlácení* – vypravěč přímo zasahuje a nedovoluje takto amorální chování. Morálka promlouvá i do reakcí imaginárního světa a jeho obyvatel na čtenářské volby – rozhoduje-li se čtenář na základně ustálených pohádkových hodnot pro dobrý čin, je za takovéto jednání odměňován (sekvence bodů 131→163), či v případě chování nespolečenského či amorálního perzekuován (b. 833) případně zastaven (b. 176).

Knih je protkána drobnými příběhy, obracejícími zavedená pohádková schémata – oudrý druid je ve skutečnosti vzdělaný mladík, prokletá dívka mění se ve slepici je ve skutečnosti prokletá slepice mění se v dívku. Příhoda by mohla vyznít jako úsměvná, avšak muž, jenž se rozhodl kletbu skrze sňatek s dívkou zlomit je ve vesnici pro smích a své vyprávění završí tím, že Norikovi nabídne slepičí vývar. I samotný úkol najít *něco*

---

<sup>154</sup> „Nevíš, kam bys šel, a tak se jen tak bezcílně potloukáš krajem. Už tě to ani moc nebaví → N-2(8). Napadá tě, že to s tím Dudlibolem nebyl zas tak špatný nápad.

Vyrazíš přece jen za Dudlibolem ... 56

Budeš se dál potloukat krajem ... 38“ (Chvátil 1997, b. 38), druhý odkaz vede zpět na citovaný bod, který nabádá čtenáře při každém přečtení snížit náladu hráčskému charakteru, což při dostatečném opakování nutně povede k hodnotě nálady rovné 0, tedy k neúspěšnému konci.

*žlutého a kulatého* není ve skutečnosti houbou za zlatými mincemi, ale cestou za záchranou lékárníkovy dcery Smetánky.<sup>155</sup>

Čtenář držící se klasických pohádkových schémat se mnohdy zaplétá do složitých slepých uliček, které tvoří několik desítek bodů vyprávěcích zcela odlišný příběh vedoucí k neúspěšnému konci, čímž dochází k aktualizaci těchto motivů. Díky rozsahu a komplexitě slepých příběhových linií, je však budoucí neúspěch skryt za rozsáhlou sítí vztahů a událostí v bodech prezentovaných. Příkladem lze uvést právě alternativní dějovou linii vedoucí přes audienci u krále. Ta navzdory tomu, že je slepá (neúspěšná) v sobě ukrývá nejen samotnou audienci, ale také měsíc výcviku – příprava na souboj s drakem (v němž si čtenář může zvýšit jednu ze statistických hodnot), náhodou determinované pořadí, v němž se Norik vypraví na draka, a až poté je nabídnut neúspěšný konec příběhu, v němž Norika, který může jít nejlépe třetí, předběhne jiný v souboji s drakem úspěšný dobrodruh. Norik se tak v této linii vrací domů s iluzí, že hledaným a nenalezeným štěstím bylo ono králem nabízené zlato. Autor takovýchto slepých odboček v díle vytvořil několik, navíc z nich není vždy patrné, kde přesně čtenář zvolil špatně.

Další inovativní literární strategii v rámci žánru gamebooků, kterou Chvátíl do své knihy implementoval, je příležitostné využití nespolehlivého vypravěče. V žánru, v němž je čtenář zcela závislý na nabízeném popisu, se tato strategie stává až fatální pro hráčskou postavu a tím pro proces četby. Pokud vypravěč lze v klasické tištěné knize, má tato strategie dopad pouze do roviny recepce, nikoli do četby samotné. V případě gamebooků je však situace odlišná. Potenciálně fatální je pak nespolehlivý vypravěč například v rámci sekvence bodů 470→446→472. Čtenář v tomto případě dostal Norika do situace, v níž se na něj valí lavina kamení a Norik musí uskakovat před těmi největšími balvany do bezpečí. Samotné uskakování se tak několikrát opakuje a vždy probíhá identicky – popis situace, někde je kámen větší, někde se valí kámen menší a čtenář vybírá na jakou stranu uskočí. První úskoky jsou zcela obligátní záležitostí (vypravěč popíše situaci: valí se na tebe kámen, vpravo je další, vlevo je volno – pokud čtenář zvolí možnost uskočení vlevo, je Norik v bezpečí), dokud nedojde na bod 470:

---

<sup>155</sup> Autor umně schovává hlavní cíl celého putování zcela před zraky čtenáře i samotného Norika – král nabízí tři pytle zlatých mincí, lékárník půl lékárny a ruky své dcery (Chvátíl 1997, b. 798). Jméno dcery se čtenář doví až při detailnějším pátrání a návštěvě lékárny. Norikovi samotnému však ukrytá informace dochází až téměř na konci – celé jméno dcery je Smetánka Lékařská (pampeliška).

*„Ale kámen, který se na tebe řítí teď, je opravdu velký. Uskočíš doleva nebo doprava? Ještě upozornění – vlevo od něj skáče také jeden středně velký.*

*Uskočíš doleva...447*

*Uskočíš doprava...446“ (Chvátil 1997, b. 470).*

Situace na první pohled zcela jasná – kámen valící se přímo je velký, čtenář uskočit někam chce. Vlevo se valí kámen střední, tedy logickým výběrem by bylo uskočit doprava →446: *„Kecal jsem. Skákal vpravo od něj a ty jsi skočil přímo před něj → Z-2(472). Promiň...455“ (Chvátil 1997, b. 446).*<sup>156</sup> Zde dochází ke svévolnému porušení základního předpokladu všech gamebooků – čtenář vidí to, co vidí jeho postava a co mu popisuje vypravěč. Zásah vypravěče změnou modu vyprávění – popisuje situaci nikoli z pohledu hráčské postavy (inherentní předpoklad), ale přesune se do klasického literárního popisu s nespolehlivým vypravěčem – se však dostane do rozporu s imaginárním světem, což vyústí v to, že Norik zcela iracionálně skáče pod padající kámen. Potenciální fatalitu pak indikuje příkaz snížit zdraví o dva body, což může vést k hodnotě zdraví rovné 0 a přechodu na bod 472.

Chvátil tak upozorňuje na přítomnost vypravěče a jeho moc nad imaginárním světem, popisovaným a viděným, vztah čtenáře a hráčské postavy, vztah, který nikdy zcela neztotožní. Absolutní moc nabývá na intenzitě právě v bodu 472, jímž vypravěč koriguje možný fatální výsledek: *„Jémináčku, to jsem nechtěl. Já jsem si nevšiml, že už jsi tak dobitý. Tak nic, kámen přece jenom skákal vlevo, Vrať si zpět své body Zdraví a pokračuj ve čtení bodem...455“ (Chvátil 1997, b. 472).* Stejně jako prezentovaný imaginární svět narušuje určitá schémata, i samotný vypravěč překračuje zavedené žánrové vymezení.

Svévolnost, vystupování mimo imaginární svět (b. 483), přímé oslovování čtenáře (b. 463) se tak stávají specifickými znaky vyprávění. Vrcholem této strategie se stává popis scény, na níž je vyobrazen kámen s nápisem *„poklad je pod kamenem“ (ibid., b. 731), avšak čtenáři není v žádném souvisejícím bodu nabídnuto pod kámen nahlédnout – vysvětlení však padá na samotného Norika: „Zkrátka to Norika nenapadlo a nemá smysl o tom dál uvažovat“ (ibid., b. 674).*

---

<sup>156</sup> Pro ilustraci uvádím i druhou možnou volbu: *„No jo, prokoukl jsi mne, chtěl jsem, aby se ti taky něco nepovedlo. Ten kámen byl vpravo...455“ (Chvátil 1997, b. 447).*

Jakou roli tedy má samotný Norik ve vyprávění? Jak jsem již zmínil výše, autor nejenže upozorňuje na to, že čtenář není Norikem, ale aby tento poněkud nestandardní pohled na vztah hráčské postavy a čtenáře akcentoval, na vztah explicitně upozorňuje: „*Co je to za hráče, když nechá ostatní, aby si z jeho postavy dělali legraci*“ (ibid., b. 213). Vztah je natolik křehký, že může dojít k osamostatnění Norika od vlivu čtenáře, což vede ke konci průchodu textem (b. 192). V samotném závěru dokonce může Norik přímo oslovit čtenáře „*Tak moment, řekl Norik, odvrátil se od měšťanů a jejich dcer přímo k tobě. ‚Jak to myslíš?‘*“ (ibid., b. 1037).

Navzdory tomu je základním vypravěčským modem klasická gamebooková du-forma, v níž jsou promluvy Norika připsány čtenáři: „*Ty mlč, okřikl jsi Zvědavost, ‚v noci každá pořádná Zvědavost spí!‘ Všichni pochopili, že to myslíš vážně (...)*“ (ibid., b. 101). K vyhodnocování voleb na základě jednotlivých hodnot (ať už se jedná o zdraví, náladu...) je čtenář vyzýván přímým oslovením *máš-li Zdraví, jsi nevyspalý N-2* apod.

Norik je však i díky těmto drobným zásahům vykreslen jako uvěřitelná postava, která má své místo v imaginárním světě, vlastní historii, ale především jasnou motivaci, prochází psychologickým vývojem a plně si uvědomuje, že je někým na svém putování doprovázena a vedena.

Autor dále aktivně pracuje s plynutím času, které je determinováno počtem zvolených bodů, přičemž když časovost využije (při analýze jsem narazil na dva výskyty), jedná se o rozhodnutí příběhově důležitá, ačkoli jejich důležitost není předem nijak indikována. Až náhodně se tak jeví pro příběh nezbytné setkání s ponocným ve vesnici jménem Vektezalkova. Zde má čtenář při vstupu na náves na výběr ze 7 možných interakcí (pouze dvě vedou k ponocnému), přičemž pokud čtenář vybere jednu ze zbývajících pěti (začne se bavit s jinými obyvateli), uplyne určitý čas. Text jej pak zavede k tomu, že se rozhlédne po návsi podruhé, a to je naposledy, kdy je ponocný se svým psem přítomen nejen na návsi, ale v textu vůbec – tedy čtenář má šanci, že vybere správně 4:2.

Rozhovor s ponocným je klíčem k odhalení jedné z hádanek založených na historii a folklóru vesnice a jejího okolí. V rozhovoru je totiž možné se ponocného zeptat na místopis (b. 252). Následující sekvence bodů pak odhalí informace: vesnice je pojmenovaná na základě své historie: *VEsnice, KTErou ZALožil KOVÁř*. Samotný název vsi je nepodstatný, ale tvorba pojmenování je tím důležitým. Přilehlý les, do něhož plánuje Norik vstoupit se jmenuje *Levekterakadruzab* (Les, ve kterém každý druhý



zabloudí) – vejde-li do lesa Norik hned, zabloudí, což vede k sekvenci několika desítek bodů. Ty jsou však zacyklené a já se při analýze z tohoto cyklu nebyl schopen dostat.<sup>157</sup> Tuto informaci navíc musí čtenář při každém novém průchodu textem odhalit tak, aby si jí byl vědom i Norik a mohl tak podle toho logicky jednat. Čtenáři není umožněno bez odhalení této informace čekat před vstupem do lesa jen proto, že on ví, co jej čeká, vstoupí-li hned. Norik toto jednání nechápe a do lesa svévolně vstoupí (jako druhý). Jedná se tedy o nového, komplexního, na historii imaginárního světa založeného strážce, který udržuje logickou konzistenci možných akcí v rámci imaginárního světa a Norikova povědomí o něm napříč různými průchody.

Jako poslední bych zmínil zcela specifický jev, který vykazuje analyzovaný gamebook. Tím je něco, co by se dalo nazvat jako tzv. *metagaming*<sup>158</sup> v širokém slova smyslu. Pro ilustraci tohoto jevu vybírám pravděpodobně nejzajímavější a příběhově důležitý bod 128: „*Ahoj, já jsem Norik, ‘pravil jsi slušně.*

*,Těší mne, Vlk, ‘přijal nabízenou pravici vlk.*

*,Proč mluvíš?’ podivil ses.*

*,Abych mohl každému slušnému člověku říci, ať si nikdy nevybere možnost, která ho pošle na číslo 955“ (Chvátil 1997, b. 128).*

Na jedné úrovni je patrné, že Vlk předává informaci týkající se mechanik gamebooku jako takového, nikoli informaci, kterou by šlo považovat za součást imaginárního světa. Informace by tak neměla směřovat k Norikovi, ale ke čtenáři. Odkaz **955** vede k audienci u krále – tedy k událostem, které by bylo možné čtenáři popsat jednoduchou alternativou promluvy Vlka: „...ať si nikdy nevybere možnost, která by jej zavedla na audienci ke králi“, či něco obdobného. Tím by se ovšem vyradily budoucí události a značně usnadnilo rozhodování v daných momentech (čtenář obeznámený s bodem 128 by pravděpodobně ignoroval audienci). Uvedení *metagamingové* informace však nevyzrazuje téměř nic, navzdory tomu, že se jedná o (pro úspěšný průchod textem) informaci zásadní, ale zcela mimo imaginární svět.

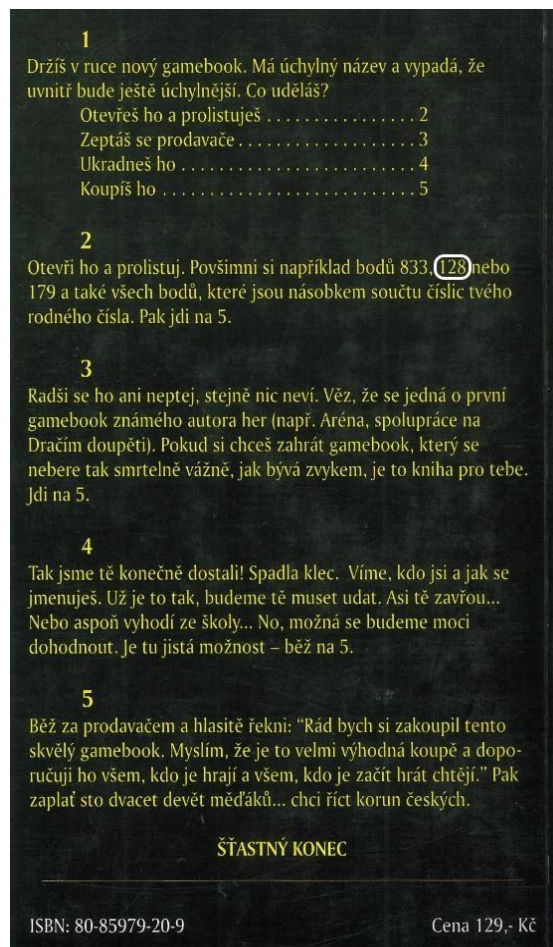
---

<sup>157</sup> V knize však existují indikace vedoucí mě k přesvědčení, že by to mělo být možné.

<sup>158</sup> V hrách na hrdiny se tak označuje jednání pramenící ze zkušeností hráče, kterými však příběhově nemůže disponovat postava samotná – tedy výstup z oblasti *hraní jako by*.

Druhá úroveň *metagamingu* je pak přítomna v paratextu (zadní přebal knihy). Zde dochází k určité hře s potenciálním čtenářem. Na zadní straně přebalu je uvedeno 5 bodů, simulujících fungování gamebooku. Vykreslená situace má simulovat nákup držené knihy (plné znění Obrázek 6). V tomto reklamním (lehce manipulativním) textu je v rámci bodu 2 uveden právě bod 128 (zvýrazněn na Obrázku 7). Potenciální čtenář tak díky tomuto paratextu získává zásadní informaci, k níž by se dostal v rámci příběhového průchodu pouze za předpokladu výběru poněkud iracionální akce – v noci slušně oslovit číhajícího vlka, případně skrze náhodou determinovaný kladný výsledek souboje s vlkem a jeho následné propuštění.

Vladimír Chvátil tak vytvořil propracovaný a komplexní gamebook, který vyniká kvalitami nejen literárními, ale i mechanickými, přičemž v obou případech pracuje s koncepcemi inovativně, aby i zkušený čtenář tohoto žánru byl vystaven situacím neobvyklým, novým a zajímavým.



Obrázek 7 Zadní přebal se zvýrazněným bodem 128

### 3.4 Hypertextové romány Michaela Joyce

#### 3.4.1 Michael Joyce – *Afternoon: A Story* (1987)

Mluvit pouze o jednom *Afternoon* (*Odpoledni*) je do značné míry zavádějící a dnes již tak nečiní ani sám autor Michael Joyce. Ten mluví o dílu v množném čísle jako o *Afternoons* (*Odpolednech*).<sup>159</sup> Činí tak proto, že dílo má několik verzí autorských, přičemž první verze doprovázela betatestování programu *Storyspace* (Eastgate Systems), několik číselně rozlišených edic vydaných právě v rámci Eastgate Systems, ale lze dohledat i několik variant obsahujících zásahy čtenářů, a to včetně dvou překladů do němčiny a italštiny. Každá verze je tak do určité míry unikátní, jak ve svém vnitřním fungování, tak i v rámci zobrazovaných lexií, ale i jejich počtu, možných nových odkazů atd. Detailně o těchto variantách a jejich proměnách pojednává ve svém textu *Save As: Michael Joyce's afternoons* (2008) Matthew Kirchenbaum, který navíc zmiňuje několik verzí (dokonce je v textu zmíněná verze publikovaná pro Microsoft Windows), které se mi nepodařilo dohledat, případně byly dostupné pouze na pevných nosičích (disketách, CD-ROMech apod.).

K této různorodosti platform se dále pojí i tvrzení George P. Landowa, který ve svých knihách uvádí počet možných lexií tvořících *Afternoon* a to 538 lexií (Landow 2006, s. 229), přičemž tento údaj zůstává identický ve všech vydáních Landowovy knihy.<sup>160</sup> Vzhledem k výše uvedenému vydávání různých verzí (jako je například i online verze *Afternoon*, která však obsahovala pouze 15 lexií – jednalo se o marketingovou demoverzi, která měla nabídnout potenciálním čtenářům možnost

---

<sup>159</sup> Zmnožení jednoho *Odpoledne* akcentuje především jako reflexy textů Matthew Kirschenbauma *Mechanism(s)* a Terryho Harpolda *Conclusions*, například při oslově 30. výročí vydání nazvané *An Afternoon with afternoons* z roku 2020 pořádané Laboratoří elektronické literatury při Washingtonské státní univerzitě ve Vancouveru (Electronic Literature Lab at Washington State University Vancouver):

„In organizing this famous novel for exhibition in 2020, I am confronted with the challenge of presenting a literary work that has taken many forms. To Matthew Kirschenbaum's comment that ‚there are many Afternoons, even if the literal textual differences between them prove slight‘ (*Mechanisms* 162), I would add that differences between the many **afternoons** are not just ‚textual‘ but also structural – and in the ways it has been manifested physically over the years: the devices used to store and provide access to the text (e.g. floppy disks, CD-ROMs, and USB stick), in the numerous software upgrades that impacted the experience with the text, and in the publication for multiple platforms that expanded access to the text. *afternoon, a story*, is indeed, as both Kirschenbaum and Terry Harpold point out, ‚unruly‘ (Kirschenbaum, *Mechanisms*, 161; Harpold, „*Conclusions*,“ 638) – in which case this exhibition and event could easily be renamed, ‚*An Afternoon with afternoons*‘“ (dtc-wsuv.org).

Obdobně se pak vyjadřuje v rozhovoru pro projekt *Rebooting Electronic Literature Volume 3* (scalar.usc.edu).

<sup>160</sup> George Landow v knize však neuvádí k jaké verzi *Afternoon* odkazuje a číselný údaj se mi nepodařilo v jiné literatuře verifikovat.

zakusit část textu, ale k plné recepci bylo nutné zakoupit verzi plnou) se jedná pouze o orientační údaj, který uvádím pro ilustraci rozsahu díla jako takového. V rámci technické stránky tak ve své práci odkazuji pouze k aktuálně dostupné šesté edici z roku 2007 zakoupené na stránkách Eastgate Systems a recipované na přístroji společnosti Apple. Dílo je dnes tedy koncipováno jako uzavřená síť odkazů mimo World Wide Web, fungující ve vlastním programovém rozhraní.

Vzhledem k tomu, že se *Afternoon: A Story* dočkalo několika velice kvalitních interpretací (na rozdíl od jiných mnou analyzovaných děl), budu v popisech na tyto interpretace odkazovat, jelikož nabízí několik zajímavých čtení, která se od sebe značně liší v závislosti na jednotlivých modech četby, které daný recipient zvolil. Kromě výše uvedené strukturně-technické analýzy díla Matthewa Kirchenbauma, považuji za vhodné upozornit na interpretaci Jill Walker Rettberg v jejím konferenčním příspěvku *Piecing Together and Tearing Apart: Finding the Story in afternoon* (1999), či studii Jane Yellowlees Douglas *How Do I Stop This Thing?: Closure and Indeterminacy* (1994), či několik poznámek Katherine N. Hayles (2007, s. 59–63) a další.

Ve vlastní analýze odkazuji i k funkcím programu a interface, jehož základní fungování pro mnou disponovanou verzi znázorňuje Obrázek 8. Interface se liší v závislosti nejen na vydání, ale i na přístroji na němž je dané vydání spouštěno. Je tedy možné, jak ostatně i dokládám v rámci analýzy, že se v detailech, jako je umístění panelů, liší.

Obecně dílo Michaela Joyce využívá vypravěčské postupy známé z klasické tištěné literatury – postavy jsou jasně oddělené od recipienta (nedochází ke ztotožnění za pomoci hráčské postavy či k přímému oslovování recipienta), vypravěče lze povětšinou identifikovat, stejně jako promlouvající postavy, a příkazový řádek v díle neslouží k zadávání příkazového jazyka, ale pouze jako alternativní možnost ovládní, která může zcela nahradit výběr slov za pomoci počítačové myši a kurzoru. Inovativnost díla tak spatřuji v propojení mechanické stránky díla (programu) s literárním světem, které lze však odhalit pouze skrze interpretaci celku.



Obrázek 8 *Afternoon* – titulní strana a popis ovládní

#### 3.4.1.1 Dva mody četby

Na dvě základní možnosti, jak přistoupit k prvnímu čtení, upozorňuje právě Jill W. Rettberg, ale jsou naznačeny i samotným autorem hned na titulní straně samotného *Afternoon*. První čtení se tak může stát řízeným a silně chronologickým, či zcela nahodilým, a tedy i značně matoucím. Michael Joyce nabízí možnost zobrazení *directions* (pokynů), v nichž oba tyto možné mody uvádí jako návod k používání textu. Autor první modus čtení dokonce přibližuje k činnosti spojované s tištěnou literaturou usouvztažením akcí, jako je stisknutí klávesy, s otáčením stránek:

„[1] v textu se pohybujete stisknutím klávesy Return, čímž přecházíte z jedné části do druhé (tj. ,otáčíte stránky‘), a kliknutím na šipku Zpět (na liště níže [v mém vydání je tato lišta nahoře]) se vracíte zpět (,stránka zpět‘);

*nebo*

[2] klepnutím na určitá slova sledujete další řádky příběhu. Názvy oken [lexií] často odpovídají slovům, která je vyprodukovala.

*Příběh existuje na několika úrovních a mění se v závislosti na rozhodnutích, která učiníte. Po textu, který jste již dříve viděli, může následovat něco nového, a to podle rozhodnutí, které učiníte nebo jste již učinili během daného čtení*“<sup>cxxxvi</sup> (Joyce 2007, a hypertext).

Ačkoli je to zcela proti duchu díla, nabízím krátké, ale především chronologické seřazení událostí prezentovaných v díle. Základní dějovou linku (nikoli však jedinou) lze shrnout do jednoho dne, v němž je hlavní hrdina Peter ráno svědkem dopravní nehody, o tomto zážitku se při pozdním obědě svěruje svému příteli Wetherovi (případně i Wert) s podezřením, že nehoda se stala jeho ex-manželce Lise a že je možné, že při ní zahynul jeho syn Andy. Peter se celou dobu zdráhá zavolat do nemocnice, aby zjistil pravdu. Takto zcela okleštěný děj je však rozkouskován, obohacen o další dějové, ale i časové linie, nové vypravěče (text nabízí pohled terapeutky Lolly či dalších postav jako je Nausicaa), případně meditativní lexie, které se k příběhu váží okrajově, pokud vůbec. V textu se navíc nachází několik lexii, které lze v závislosti na kontextu interpretovat jako rozhovor autorova alter ega (pojmenovaného Michael Joyce) s Lolly o textu jménem *Afternoon*, který má pojednávat právě o ní.

Ale ani první modus čtení, který označuji za chronologický či autorský, nenabízí takto snadno identifikovanou dějovou linii, natož pak její uspokojivé vyústění – zjištění, zda je Andy naživu, či nikoli. Příliš mnoho neznámých vyvstávajících z prvního čtení má tak motivovat k čtení dalšímu, tentokrát třeba v druhém modu, který díky prvnímu čtení a v něm prezentovaným narativním rámcům, nabízí ucelenější a jasnější obraz. Ten navíc přichází s novými informacemi, pohledy na události, neobjevenými, ba dokonce v prvním čtení neobjevitelnými lexii, či lexii odhalujícími zcela odlišný kontext pro již známé lexie. V mém případě první modus četby, četby autorské, v němž jsem přecházel mezi lexii za pomoci tlačítka > (tedy otáčením stránek) vždy skončil na lexii *I call* – z ní mi bylo znemožněno přesunout se dál pouze za pomoci tlačítka >, a tak jsem v četbě pokračoval jiným způsobem (skrže tlačítka *Yes/No*, případně slova *Lolly*, *Lisa*, *Nausicca*, či *Datacom*). Zajímavé je, že reakce *Yes* čtenáře dostane do cyklu již dříve zobrazených lexii, a tedy jej nevyhnutelně vrátí zpět k lexii *I call*. Přičemž ono *I* (já) v názvu lexie odkazuje k Peterovi a jeho explicitně vyjádřené neochotě zavolat do nemocnice „*I do not call the hospital*“ (Joyce 2007, *I call*), navzdory tomu, že by jej tento telefonát zbavil pochyb o osudu jeho ex-manželky a syna. A právě tato nemožnost pokračovat lineárně komplikuje možný popis jednoho čtení, jelikož zde se nutně rozvětví. Interpretace díla je tak pro víceznačnost jednotlivých lexii složitější, stejně jako četba samotná. Lze však dohledat několik základních narativních postupů a s nimi spojených kategorií, jimiž se zabývá výše uvedená Jill W. Rettberg. Je možné vysledovat dějovou

linii Petera, vyprávěnou jím samotným (ich-forma), který se postupem textu v kontaktu s ostatními dějovými liniemi vyjeví jako vypravěč ne zcela spolehlivý:

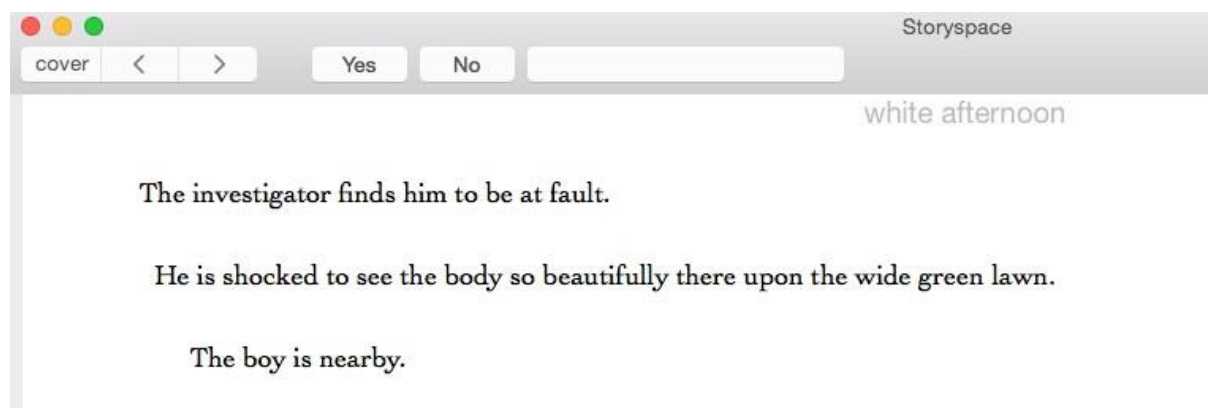
*„Chudák Peter, věřil všemu až příliš, než aby to někdy pochopil. Bylo to, jako by byl stále v příběhu někoho jiného, a přitom se tak moc týkal jeho, že se trápil nad všemi postavami. Jistě znáte takové muže.*

*Vzpomínám si, jak jsem mu řekl[a], že Wert je Žid.*

*<Mně řekl, že je luterán.> řekl Peter.*

*<Každému něco říká.> řekl[a] jsem <Ty hlavně musíš vědět, co je skutečné.> S takovými muži je třeba začít vysvětlováním<sup>“cxxxviii</sup> (Joyce 2007, Negative Values). Stoprocentní identifikace vypravěče v této lexii není na základě jejího okolí možná (či se mi pouze nepodařila), lze však předpokládat, že se jedná o vyprávění jedné z ženských postav obeznámených s oběma postavami mužskými. Avšak náznak toho, že Peterův pohled je nekompletní a silně subjektivní, je zde patrný.*

V tomto ztracení důvěry v Peterovo vyprávění událostí budu pokračovat, jelikož dílo nabízí možnost obrátit se k několika dalším lexii, které objektivitu vyprávění podaného právě Peterem zpochybňují, a navíc nabízejí indikace o skutečném souběhu událostí, v jehož centru se nachází lexie *white afternoon*:



Obrázek 9 *White afternoon* v plném znění

*„Vyšetřovatel zjistí jeho pochybení.*

*Je šokován, když vidí tělo krásně ležet na širokém zeleném trávníku.*

*Chlapec je poblíž“ (Joyce 2007, white afternoon).*

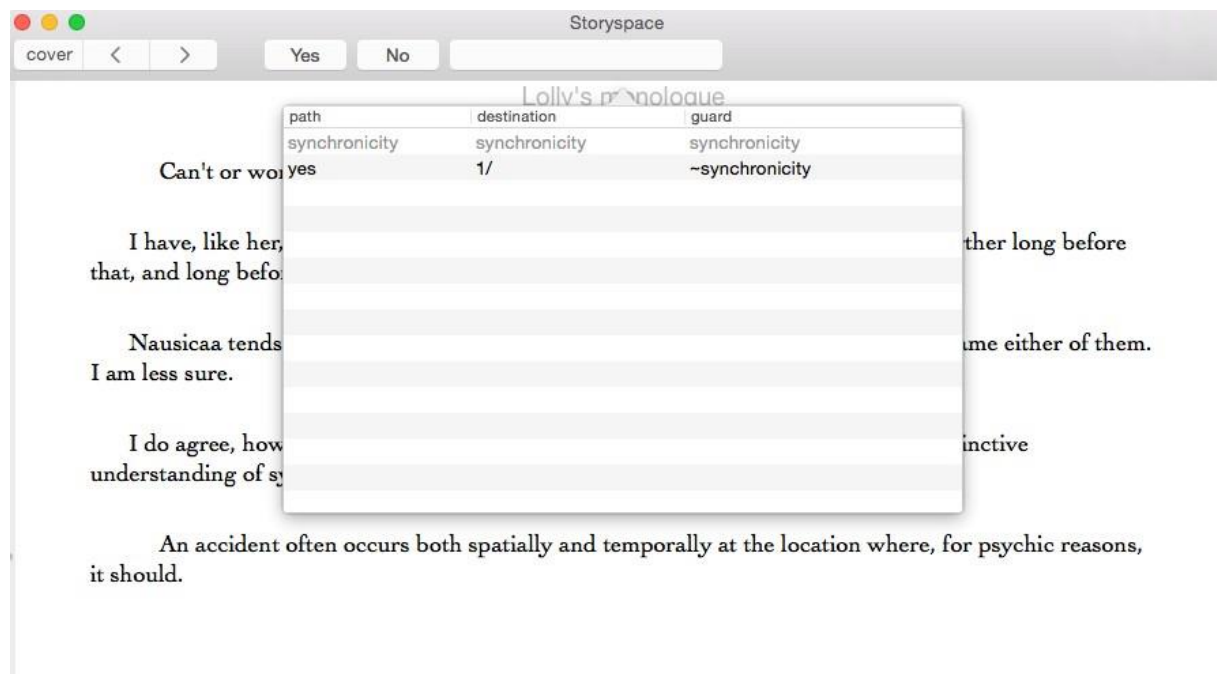
Peter je tak v několika lexích jím samotným, či jinými postavami popsán jako nepřiliš pozorný řidič (*I want 2*). V den nehody je nepříjemné vedro, které má negativní vliv na Petera samotného (*yesterday*). Peter má detailní informace o místě nehody, která by se měla odehrát téhož dne ráno, navzdory tvrzení vyřčenému v přítomnosti Werta, že jej viděl ze vzdálenosti pohybující se okolo 100 yardů (5). Zná rozmístění nedopalků (*die*), dokázal i rozeznat, co je napsané na papírech, které jsou na místě nehody (*Fenceline*), což je vzhledem k tomu, že den nehody je mezním dnem celého vyprávění (události následujících dní nejsou v díle dohledatelné), přinejmenším podezřelé. Peter má možnost zjistit, co se stalo, ale volá všem kromě nemocnice (*I call*). Vzhledem k tomu, že všechny výše popsané informace jsou uvedeny v prvním (autorském) modu četby, je patrné, že je autor chce čtenáři předat, navzdory tomu, že mnohdy nejsou informacemi stěžejními v rámci daných lexíí, a při prvním čtení jsou tak snadno přehlédnutelné.

Nespolehlivý vypravěč je již v literatuře známou metodou tvorby a vyprávění příběhu, v tomto díle se však dle mého názoru známá strategie musí alternovat tak, aby naplnila nový formát a jeho potenciál. Pokud čtenář sleduje indicie, z nichž je možné vyvodit, že právě Peter může za nehodu, a navíc odhalí lexii *white afternoon*, z níž se dozví, že podezření „*Chci říct, že jsem dnes ráno možná viděl svého syna umřít*“<sup>cxxxviii</sup> (Joyce 2007, *I want to say*) je pravdivé, lze ve spojitosti s dalšími okolnostmi dovodit, že Peter je možným, pravděpodobným viníkem nehody.

Tato interpretace nabízí nejen významové centrum celého příběhu (určité uspokojení ze zakončení), ale i opodstatnění celé vyprávěcí strategie, tedy základního principu celého románu rozděleného do lexíí, jejichž spoje jsou mnohdy zdánlivě arbitrární, a to z důvodu, že hlavní hrdina Peter odmítá přijmout vinu a nechce, aby se jí dopátral ani čtenář. Z této nejistoty tak pramení celá interpretace Marie-Laure Ryan, která se o *white afternoon* nezmiňuje (nelze určit, zda lexii nenašla, či jí nepřikládala význam). Čtenář je tedy vlivem Peterova odmítání neustále odváděn od tohoto významového centra, navíc linie lexíí 1/ a 2/, které poskytují hlubší kontext *white afternoon*, jsou hlídané *strážcem* [*guard*] – v tomto případě lexíí *synchronicity*. Ta je v textu propojena dvěma možnými linky. V prvním čtení lexie *Lolly's prologue* je možné pokračovat pouze linií lexíí *Lolly's prologue* → *synchronicity* → *white afternoon*.



K linku vedoucímu na lexii *1/* je možné se dostat až při druhém čtení *Lolly's prologue* (respektive  $x+1$  čtením, kdy  $x>1$ ). Až při tomto čtení se otevírá cesta k linii lexii *Lolly's prologue* → *1/* → *2/* → *white afternoon*. Bez předchozího zobrazení *synchronicity* (strážce), není možné dojít k druhé linii lexii.<sup>161</sup>



Obrázek 10: *Lolly's monologue* zobrazení možných linků

Strážci [*guards*] tak dostávají význam nejen mechanický – jejich úkolem je zpřístupnit lexii pouze za určitých podmínek, v tomto případě se jedná o podmínku dříve zobrazené lexie *synchronicity* – ale i příběhový, čímž získávají na důležitosti i pro interpretaci samotného díla. Strážce lze tak interpretovat jako obranný mechanismus samotného Petera (vypravěče), který určité události zamlčuje či vytlačuje, ať už vědomě, či nikoli. Čtenáři tak tímto způsobem Peter – skrze technické nastavení samotným autorem – brání v recepci.

Toto tvrzení lze dále doložit za pomoci několika lexii, jejich významovým středem se stane lexie *dialectic*, v níž vede rozhovor terapeutka Lolly s další mužskou postavou. „<Ha! – posmívá se–obviňuješ se z mnohem víc než jen z této smutné slovní hříčky, o níž příznačně trváš na tom, že ji uznáváš, i když tvrdíš, že ji popíráš. Celý tenhle elektronický cirkus, tenhle literární pin-ball, není nic menšího než plnění přání a fantazie o nadvládě...“

<sup>161</sup> Každého strážce se mi podařilo obejít přes funkci *show links*. Ta zobrazí tabulku všech možných linků v dané lexii a lze za její pomoci strážce překonat, a ke strážené lexii se tak dostat i bez splnění podmínek. Příklad takovéto tabulky je ukázán na Obrázku 10.

*Nejde jen o pošetilou posedlost psát, jako bys byl žena (což by každá žena prohlédla – vzpomeň si na Noru Joyce!), nejen epizody za epizodami erotického zmatení a kvazi-mateřských psychoblábolů (dokonce tohle!)... Ne, celé to smrdí, všechno je to podvod: iluze volby, v níž ovládáš možnosti, takzvaná poddajná struktura slov... Všechno je to typická, na kontrolu zaměřená mužská fantazie...!> “<sup>cxix</sup>” (Joyce 2007, dialectic). Zúčastněné postavy těchto dialogických lexíí jsou obtížně identifikovatelné, což detailně rozebírá Jill W. Rettberg, a jsou silně závislé na okolních lexíích. Lolly v pozici terapeuta zůstává, avšak mužský protějšek je silně závislý na linii lexíí, která k *dialectic* čtenáře dovedla. Jednou z možností je pak, že Lolly rozhovor završený výše citovanou pasáží vede s alter egem Michaela Joyce (Lolly dokonce přímo odkazuje k autorově ženě Noře Joyce). Jiná linie lexíí však může přivést čtenáře k přesvědčení, že tuto konverzaci vede Lolly s Peterem. Vzhledem k tomu, že v samotné lexii *dialectic* není zřejmé, kdo je oním mužským protějškem, s nímž Lolly hovoří, jsou obě tyto varianty stejně pravděpodobné. Důležité však je ono explicitní přiznání, že vše čtenáři zobrazované (a to včetně ženami fokalizovaných pasáží) vymýšlí/vymyslel muž – a to včetně této promluvy samotné. Celý příběh by tak ztratil různé vypravěče – jediným by se tak mohl stát Michael Joyce (promluva by pak byla určitou sebekritikou vlastního díla a toho, že neumí psát z pohledu ženy), ale stejně tak by jím mohl být Peter. Ten by pak pro zmatení čtenáře a oddalování odhalení pravdy využíval různé výpovědi jiných postav, které by však byly pouze fokalizovanou výpovědí jeho vlastní příběhu, jenž stále Peter sám zcela kontroluje a odhaluje jej právě ona neschopnost psát/vyprávět z ženské perspektivy.*

Jak jsem již výše uvedl nejedná se o jedinou možnou interpretaci, ale takovéto čtení textu nabízí možnost vnímat text i program jako jeden celek – nikoli jako dvě oddělené entity, v nichž jedna slouží jako prostředník druhé. V tomto pojetí je technická stránka *strážců* důležitým narativním prvkem. Klasické vyprávění s nespolehlivým vypravěčem tak v tomto prostředí získává novou podobu, která má možnost čtenáře skrze iluze volby kontrolovat a mást.

Princip určitého kladení překážek za účelem zaktivnění recipienta je pak znám i z jiných děl, případně převzat z nově vznikajících videoher a interaktivních fikcí (Matthew Kirchenbaum upozorňuje na to, že Michael Joyce projevoval v období tvorby *Afternoon* nemalý zájem právě o interaktivní fikce – jmenovitě se zmiňuje o *Zorkovi* – v nichž je tento systém stěžejním prvkem). Mechanika *strážců*, ačkoli tak nejsou explicitně

nazýváni, je pak zcela běžná právě v uvedených žánrech, ale například i v tištěných gameboocích – příkladem lze uvést nejen v rámci série *Fighting Fantasy* a analyzovaného dílu, ale například i mimo zmiňované série publikovaného německého gamebooku *Das Feuer des Mondes* (2014) Christina a Floriana Sußnerových, a výše uvedená interpretace je tak schopna tyto mechanické aspekty díla usouvztažnit s jejich funkcí v příběhu, a tedy i textu samotném.

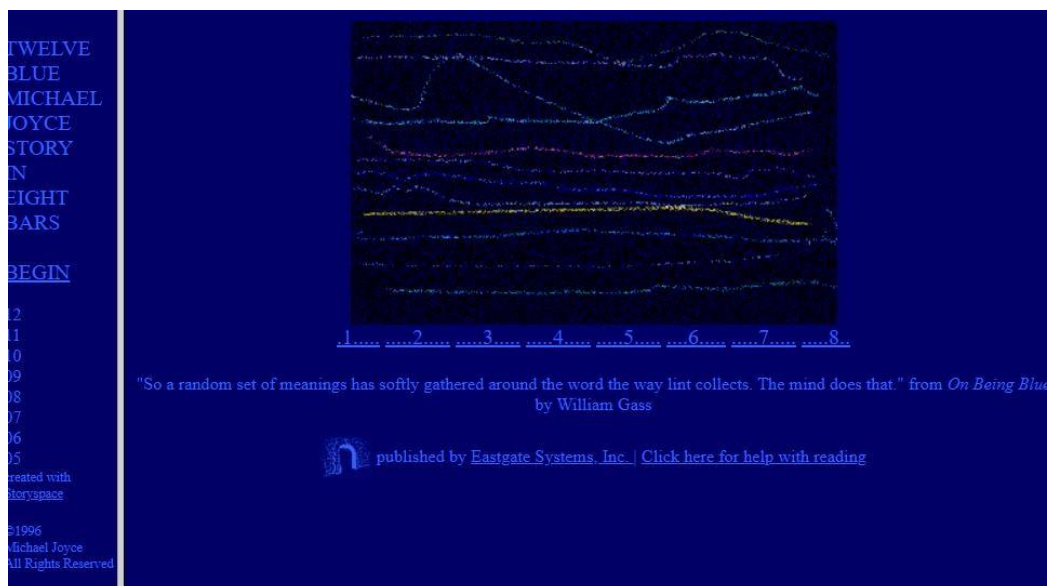
### 3.4.2 Michael Joyce: *Twelve Blue*

Hypertextový román vydaný o devět let později s sebou přináší několik zajímavých změn, které odpovídají novému médiu a jeho fungování mnohem více než autorova prvotina. Joycův první román, jakkoli jej lze vnímat jako inovativní, stále silně odráží a respektuje tradici tištěné literatury a respektuje s ní spojený proces četby – jedno ústřední tajemství, ačkoli roztržštěná, přesto poměrně snadno dohledatelná linearita a další. V *Twelve Blue* však Joyce zachází v proměnách textu a jeho reflexe dál, aby dílo a jeho četba mnohem více odpovídaly chování a čtení textů v online prostředí. Ulmer Greg četbu *Twelve Blue* přibližuje slovy: „Pokud si představíte čtenáře používajícího hypertext, musíte si představit neustálý pohyb od textu ke slovníku, ke gramatickému komentáři, ke klasickému slovníku, k mapě Bermud, k textové variantě, k náskru Ariel, k textu, k *Sea Adventure* příběhům...“<sup>cx1</sup> (Ulmer 1997). Z tohoto popisu je patrné, že recepce *Twelve Blue*, ať už jde o její výsledek, ale i proces, je zcela odlišná než recepce *Afternoon* – díla uzavřeného, centralizovaného a vykazujícího značnou míru linearity. *Twelve Blue* je dílem programově nelineárním, decentralizovaným a díky tomu, že je volně dostupné na internetu, i značně otevřeným. Čtenářský modus se díky tomu více podobá tzv. *browsingu*.

Všechny tyto aspekty zcela respektují prostředí, v němž bylo dílo vydáno a v němž má být recipováno, ale zároveň jej vzdalují možnosti jej uchopit klasickým čtenářským modem, a to dokonce natolik, že se čtenářsky dílo stává méně reflektovaným. To ostatně silně souvisí i s tím, že je četba a interpretace díla mnohem náročnější než u Joycovy prvotiny, i proto, že najít v díle koherenci je značně obtížné, pokud vůbec nutné.

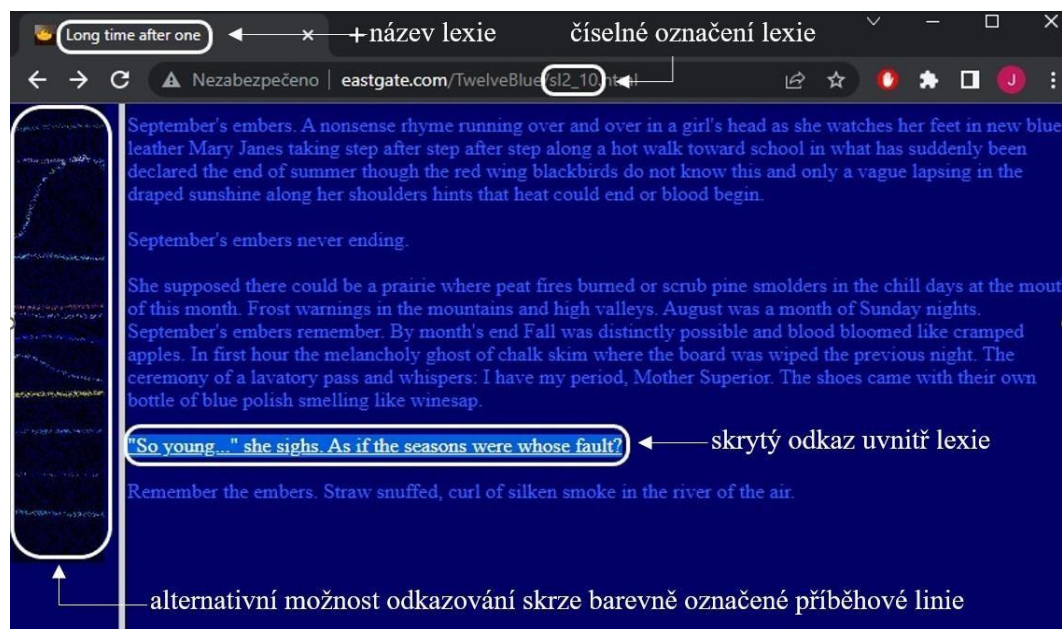
Dílo, stejně jako příběhy všech postav, jak se čtenář může dozvědět z promluvy jedné z hrdinek románu, má pouze „začátek“. Uvádím v uvozovkách, jelikož za tento pomyslný, ale především pro každé čtení společný začátek lze označit pouze titulní (úvodní) stránku, z níž existuje několik možných vstupů do textu – kromě odkazu *BEGIN*, má čtenář možnost do textu vstoupit skrze odkazy 1–8, ale i skrze grafické znázornění příběhových linií.

Ačkoli to není na první pohled zjevné, horizontální souřadnice (1-8) jsou dominujícími, tedy determinují začátek – a to jak v případě zvolení číselně označeného odkazu, nebo skrze kliknutí čtenáře do příslušného (nevyznačeného) sloupce v obrázku s dvanácti liniemi. Již toto zmnožení ilustruje obtížnost koherentního uchopení textu. Určitým ústupkem čtenářům a uživatelské přívětivosti je pak odkaz *Click here for help with reading*.



Obrázek 11 Titulní strana (pomyslný začátek *Twelve Blue*)

Návod je však stejně metaforický jako zbytek textu, což ostatně nejlépe ilustruje poslední věta této lexie: „*Twelve blue isn't anything. Think of lilacs when they're gone*“ (Joyce 1996, Lilac threads).



Obrázek 12 Lexie *Long time after one* s popisky

Určitou rekonstrukci příběhu nabízí všechny tři v práci akcentované interpretace – Greg Ulmer *A Response to Twelve Blue by Michael Joyce*, Katherine N. Hayles *Electronic Literature* (s. 66–68), Marie-Laure Ryan *Narativ jako virtuální realita* (s. 266–285). Ačkoli se v přístupu k textu samotnému značně liší (Hayles se silně vymezuje proti přístupu, který prezentuje Ryan), zrekonstruovaný příběh shrnují do obdobných bodů, které jsou v souladu s mým čtením. Jelikož rekonstrukce příběhového pozadí, na rozdíl od *Afternoon*, není tolik interpretačně nosná, vypůjčím si popis, který ve své publikaci nabízí právě Katherine N. Hayles:

„*Javier, kardiovaskulární chirurg, byl ženatý s Aurelií, ale byli ,odsezdáni‘ (Blue mountain, 2\_5), když se rozhodla ,utéct‘ (Run off, 3\_8) s trenérkou plavání jejich dcery Beth, ženou jménem Lisa, která ,nedělala matku‘ (Fierce eyes and a mother’s fears, 7\_8). Přesto si Aurelie nemůže pomoci, aby si Beth a Lisu nespojila, tyto zdánlivé antinomie jí v myšlenkách plynou společně. Javier, který se s Aurelií rozvedl, se zamiloval do Lise, kanadské viroložky, která má rovněž dospívající dceru Samantha. Lise a Samantha žijí u Wappinger Creek. Když se v potoce utopí hluchý chlapec, zatímco jeho*

*příteřkyně, která neumí znakovat, bezmocně sedí na kládě u potoka, je to právě Samantha, kdo najde chlapcovo tělo, které připlave k jejímu a Lisleinu domu“* (Hayles 2008, s. 66). Příběhů a dějových linií se v textu samozřejmě nachází vícero, ale již samotný popis poukazuje na fragmentálnost jejich prezentace. Rekonstrukce je dále komplikována synonymitou jmen, která generuje zmatek ve čtenáři, když k jedné lexii dojde z různých vstupů. Na co upozorňuje Ryan, a co sám považuji za zajímavý komentář, je postava Eleanory. Ta v textu figuruje jako 1) postava imaginárního světa, 2) fikční (vysněná) postava v imaginárním světě, 3) historická postava (*Eleanor Crosses*, 2\_3), 4) matka, jež potratila (ibid.) atd. Obdobně je pak zmožen Javier a další postavy. Snaha o rekonstrukci příběhu a nalezení koherence je tak neustále autorem a výstavbou díla komplikována a modus četby známý z tištěné literatury je tak jen obtížně aplikovatelný.

V úvodním popisu díla jsem mluvil o programové nelinearitě. Tu jsem schopen doložit přímo v textu a jeho konstrukci, nejen na úrovni příběhu. Čtenáři je umožněno, sice poněkud neprakticky, zadáváním číselného označení lexie do adresního řádku prohlížeče generovat po sobě jdoucí lexie.<sup>162</sup> Vygenerované texty však žádnou jinou vazbu (kromě číselné) nenesou, a tedy ani tento způsob recepce nepřináší čtenáři lineární zážitek, a tak čtenář musí nutně přistoupit k dílu jako ryze webovému a pohybovat se v něm stejně, jako se dnes pohybuje na webových stránkách, tedy metodou tzv. *browsingu*. Systematická snaha o vytvoření mapy vztahů mezi odkazy tak přináší „*převážně negativní poznatky*“ (Ryan 2015, s. 270).

*Twelve Blue* předjímá nový způsob výstavby narativu, který dále v práci označuji za konfluentní narativ. Jelikož však hypertextový román je pouze určitým nastíněním toho, jak je konfluentní narativ vystavěn a jakým způsobem funguje, budu se jeho detailnímu rozboru a představení věnovat až v rámci analýzy videoherní série *Dark Souls* (From Software), která tento způsob vyprávění úspěšně a funkčně využila pro prezentaci svého příběhu. A až v kontrastu s tímto videoherním zpracováním vystávají nejzávažnější limity konfluentního narativu, jež dílo založené pouze na textu může simulovat jen s velkými obtížemi.

---

<sup>162</sup> Příklad takového zadávání: [eastgate.com/TwelveBlue/sl8\\_11.html](http://eastgate.com/TwelveBlue/sl8_11.html) (tmavě zvýrazněné je číselným označením lexie s názvem *each ever after*). Čtenář tak může postupovat změnou adresy na: [eastgate.com/TwelveBlue/sl8\\_12.html](http://eastgate.com/TwelveBlue/sl8_12.html) – *cornflower*.

Je však nesporné, že poslední hypertextový román Micheala Joyce respektuje principy média a nosiče, silně předjímá hypertextové čtení, včetně limitů a náročnosti na udržení koherence. *Twelve Blue* není románem tištěné literatury, *Twelve Blue* je románem hypertextovým *par excellence*, a tedy i četba musí být koncipována stejně jako čtení textů na internetu – jedná se o osamělou a při snaze o správné porozumění silně intelektuální činnost, jejíž výsledek bude vždy odlišný.

### 3.4.3 Další díla elektronické literatury

*Twelve Blue* slouží jako reprezentant jasně proměny ve vyprávění, která respektuje médium a s ním spojené postupy. V rámci elektronické literatury lze dohledat několik dalších obdobných příkladů, které explicitně pracují s novým médiem či nosičem a zcela mu přizpůsobují své vyprávění. Vybral jsem pouze dva: *How to Rob a Bank* (2016) Alana Bigelowa a *First Draft of the Revolution* (2012), dílo produkčně zajištěné Lizou Daly, za jehož narativní stránkou stojí Emily Short.

Alan Bigelow ve svém díle vypráví příběh skrze obrazovku mobilního telefonu, na němž jsou přímo před čtenářem vyhledávány informace, na jejichž základě si poté čtenář má odvodit za touto historií vyhledávání ukrývající se příběh o zločineckém páru, jež lze charakterizovat jako Bonnie a Clyde. Autor prezentuje zcela nový způsob vyprávění, který nová média umožnila. V příběhu sehrává roli i pomyslný interface mobilního zařízení (vyhledávač, klávesnice, ale například i baterie), který se přímo promítá do příběhu. Ačkoli se nejedná o dílo interaktivní v tom smyslu, že by čtenář zasahoval do toho, jakým způsobem se příběh bude vyvíjet, jedná se tedy o dílo ve skrze lineární, právě akcent na nový způsob vyprávění skrze novou technologii je ilustrativním příkladem inovace na poli vyprávění a jeho formy.

Emily Short pak adaptuje dobře známý žánr epistolárních románů, přičemž v tomto díle je čtenáři upřena možnost ovlivnit příběh, ale může modelovat, skrze výsledné znění odesílaného a před ním psaného dopisu, představované vztahy postav – jako je oslovení, zamlčování určitých informací. Čtenáři jsou tak představeny různé varianty dopisů (určité pasáže jsou vždy vyznačené a jejich rozkliknutí odhalí pisatelovu introspektivní promluvu), z nichž některé odhalují, jiné zamlčují informace z pozadí událostí, které se odehrávají bez jeho vlivu. Výsledný text si může na konci čtenář uložit, stáhnout, čímž dílo konzervuje do podoby, na níž měl vlastní vliv.

Obě díla přináší nové vypravěčské strategie, které své uplatnění naleznou ve videoherním prostředí, přičemž oba (ať už se jedná o komunikaci skrze dopis, SMS, či e-mail) reprezentují zprostředkovanou a mnohdy specifickou formu komunikace. Mobilní telefon se stává alternativní možností komunikace mezi hráčskou postavou a postavami nehráčskými ve hrách: *GTA IV a V*, *Homefront Revolution*, *Watch Dogs* a další, v nichž slouží jako možný zdroj informací o herním i imaginárním světě, zdroj příběhových misí apod. Vzdálenou komunikaci, při níž si hráč nemůže být jistý, kdo je na druhém konci a jaké jsou jeho motivace za zvolenými formulacemi (ústřední motiv díla Emily Short), pak tematizuje například analyzovaná videohra *Firewatch* (Campo Santo 2016).

### 3.5 Videohry

Všechny predestinované změny a inovace v elektronické literatuře lze vystopovat v rámci videoher, v jejich prezentaci a zpracování narativu, a proto i v této kapitole postupuji silně selektivně a vybírám příklady, které mnohdy nemusí tolik rezonovat v hráčské komunitě (z nejrůznějších, například produkčních důvodů), ale které budou ve využitých vypravěčských postupech navazovat na výše analyzované trendy, formy a postupy, jež se navíc médiu dále přizpůsobují, v konečném důsledku se je pokusí i inovovat. A právě kvůli tomuto zaměření se z pole recipovaného automaticky vyřadí většina velkých a populárních titulů a žánrů.<sup>163</sup>

Analyzované videohry neřadím podle data vydání, ale podle tematické návaznosti tak, aby bylo možné v rámci následujícího analyzovaného díla rozpracovat aspekt přítomný v díle předchozím. V rámci samotné recepce sleduji následující aspekty: využívání psaného textu, vliv textu na hratelnost, či na recepci a interpretaci výsledného narativu, přístupy k postavám (PC i NPCs), výstavba herního a imaginárního světa a k tomu zvolené vypravěčské strategie.

Prvně představím videohry jejichž příběhová prezentace je založena právě na textu, psaném vyprávění a jejichž návaznost na hypertextové romány a interaktivní fikce je zjevná. Z této pomyslné skupiny budu analyzovat trilogii *Banner Saga* (Stoic 2014, 2016, 2018), v níž byl pro konstrukci příběhu využit program k vytváření hypertextových

---

<sup>163</sup> Mezi takové patří úspěšné multiplayerové hry od stříleček typu *Counter-Strike* (Valve 2012), *Minecraft* (Mojang Studios 2011), přes *PUBG* (KRFTON, Inc. 2017) či *Fortnite* (Epic Games 2017), ale třeba i hry z žánru MOBA: *League of Legends* (Riot Games 2009), *Dota 2* (Valve Corporation 2014), jejichž úspěch nestojí na inovativním přístupu k narativu, ale právě v novosti v rámci hratelnosti.



románů *Inkle*. Dále pozornost přesunu k vývojářskému studiu Failbetter Games a jejich na sebe volně navazující videoherní trilogii s akcentem na poslední díl *Sunless Skies* (2019). Následuje analýza dvou videoher z žánru rozsáhlých příběhových RPG – *Pathfinder: Wrath of the Righteous* (Owl Games 2021) a *Pillars of Eternity II: Deadfire* (Obsidian Entertainment 2018), tedy videoher odkazujících na hry na hrdiny (obě zmíněné se inspiroují *Dungeons & Dragons*).

Posléze přesunu pozornost k videohrám, v nichž literatura a psaný text není hlavní vypravěčskou mechanikou, ale slouží zde jako texty dokreslující a obohacující imaginární svět. Identickou roli hrají imaginární knihy i v předešlé skupině, avšak v rámci této vystávají do popředí právě proto, že mají až sekundární vliv na příběh a jeho vyznění. Z této skupiny analyzuji videohru *Firewatch* (Campo Santo 2016) a videoherní adaptaci *The Witcher* (CD Project Red 2007–2015) románové ságy Andreje Sapkowskyho o zaklánači. Tato skupina by obsáhla největší množství videoher, jelikož většina videoher pracuje s psaným textem právě takto – psaný text prezentovaný v rámci herního světa slouží k dokreslení herního, případně imaginárního světa, jeho historie, vykreslení vnitřního světa nehráčských postav, dále mohou být v textech poskytovány indicie k dalšímu postupu apod.

V rámci analýzy na sebe upozorní písmo a jeho prezentace. Ta v rámci média nabývá nových specifických podob, jež mají nemalý vliv na příběh. Právě touto explicitní jinakostí v zacházení s písmem či jazykem na sebe upozorňují dvě videohry: *Pentiment* (Obsidian Entertainment 2022) a *Heaven's Vault* (Inkle 2019).

Jako poslední pak analyzuji videoherní sérii *Dark Souls*, na níž ilustruji proměnu zpracování konfluentního narativu, který slouží k aktivizaci recipientů, a to nejen na úrovni objevování herního světa, ale především na úrovni interpretací, vytváření povědomí o imaginárním světě, příbězích jednotlivých postav na základě nabízených indicií a narativních rámců.

Stanovit přesný postup analýzy vzhledem k rozdílnosti jednotlivých děl nelze jednoznačně. Ke každému dílu přistupuji tak, abych jej respektoval a zvolený postup reflektoval mechaniky díla podílející se na prezentaci a vystavění narativu. Nejobecnější charakteristika postupu je pak následující: krátké představení videohry samotné, stěžejních narativních mechanik a prostředků, nastínění možných souvztažností s ostatními žánry. Shrnutí příběhu poskytuji pouze v případech, v nichž je toto shrnutí

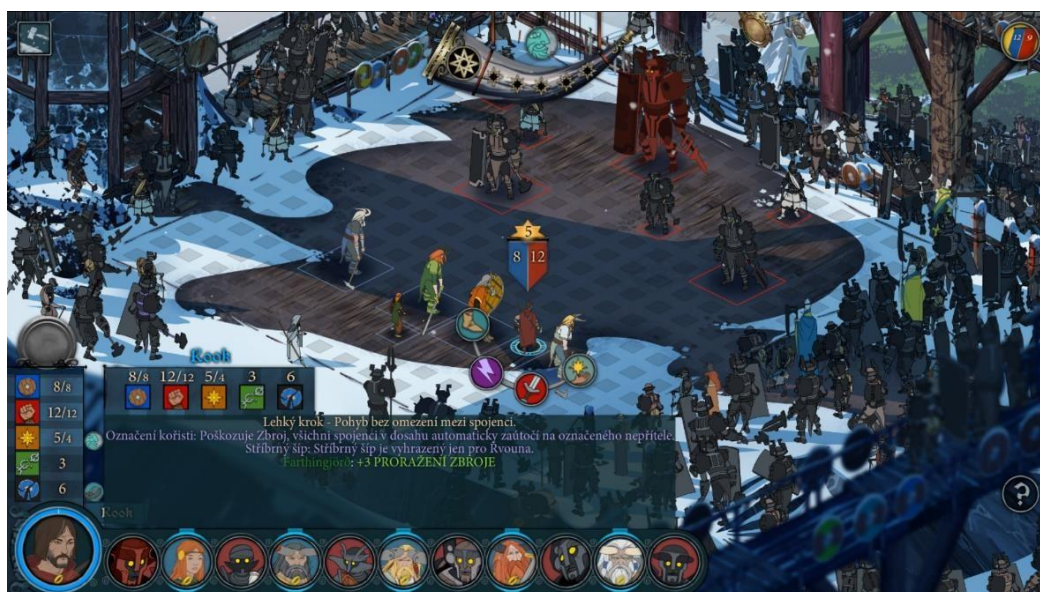
nutné pro pochopení analýzy či díla jako takového. S tímto se neoddělitelně pojí i představení postav zasahujících do děje a jejich možné charakterizace. A jako poslední bod analýzy následuje samotná interpretace díla a prezentace, jak se na finálním vyznění díla podílí právě možné literární aspekty, ať už se jedná o prostředky známé z literatury tištěné či elektronické.

### 3.5.1 Stoic Studio: *Banner Saga*

Ačkoli se jedná o tři samostatně vydané tituly (2014, 2016, 2018), herní mechaniky procházejí napříč díly jen s minimálními úpravami (například zvýšení maximální dosažitelné úrovně postav), a je tedy možné všechny tři díly reflektovat společně, což je ostatně nutností, vzhledem k tomu, že se skutečně jedná o jednu ságu, která na sebe příběhově bezprostředně navazuje a rozhodnutí z prvního dílu jsou reflektována v dílech následujících. Dohrání všech tří dílů *Banner Sagy* tak vyprodukuje jeden konzistentní příběh, který je silně determinován volbami a individuálním průchodem hrou.

Všechny díly lze z herního hlediska rozdělit na tři části:

1. *Taktická mapa*, na níž probíhají souboje. Mapa funguje obdobně jako v případě plně gamifikované verze výše analyzovaného gamebooku série *Fighting Fantasy*. Souboje jsou příběhově zakotvené, mají význam pro jeho vývoj, ale vzhledem k tomu, že valnou většinu je pro další postup hrou nutné vyhrát (ne vždy se jedná o poražení všech nepřátel na mapě), v předkládaném textu tyto bitvy odehrávající se na taktické mapě vnímám jako určitý druh gamifikovaných strážců.



Obrázek 13 Ukázka taktické mapy

2. *Dialogická okna.* Ta jsou pro prezentovaný příběh a jeho vývoj stěžejními, jelikož právě v nich se rozhoduje o dalším vývoji děje, směřování postav, ale i o nadcházejících událostech. *Banner Saga* je konverzačním dramatem, v němž rozhodnutí učiněná právě v dialogických oknech (konverzácích) mezi postavami se stávají výrazně důležitějšími, dalekosáhlejšími, ale také fatálnějšími než výsledky soubojů na taktické mapě. V soubojích postavy mohou padnout, ale nemůžou



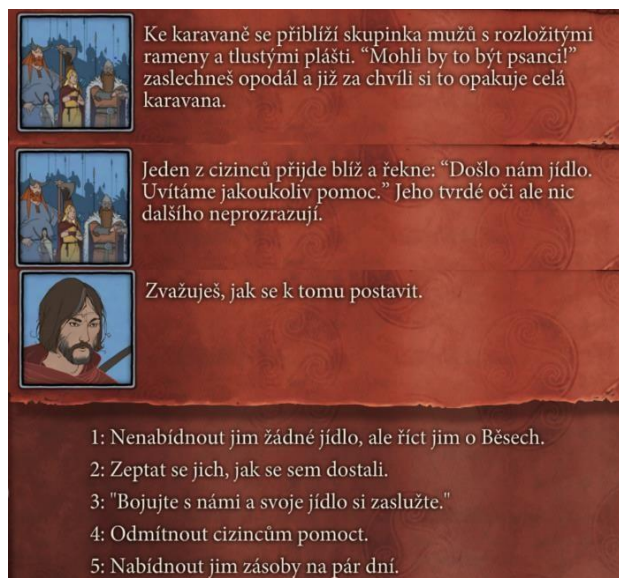
Obrázek 14 Dialogy z pohledu tří různých postav

zemřít. Rozhodnutí učiněná v rámci konverzací takto fatální důsledky mít mohou. V rámci dialogů se také projeví specifický rys celé trilogie, kterým jsou neustálé změny fokalizace. Ačkoli jsou v díle přítomny ústřední postavy, ne všechny dialogy jsou zprostředkovány právě z jejich pohledu, a tak je hráči umožněn introspektivní průnik do různých postav, jejichž charakter a osud může takto ovlivňovat.

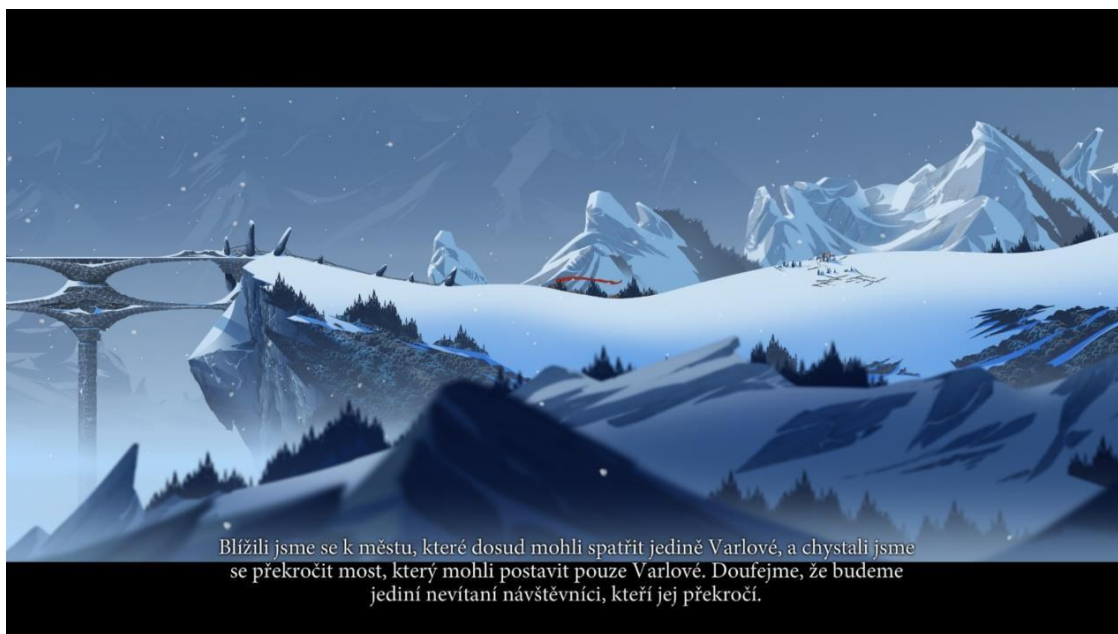
3. *Okna vypravěčských popisů.* Jedná se o prostor vymezený pro vypravěče, tedy prostor popisný, v němž se hráči prezentují nejen události vztahující se k hernímu světu (*loru*), ale třeba i popis náhodných událostí, s nimiž se musí vypořádat, či popisy předcházející bojovým střetům (obrazovkám s taktickou mapou). Základní vypravěčskou formou je du-forma, ta se vztahuje vždy ke hráči, ale v rámci imaginárního světa je referent onoho *You* závislý na dějové linii, v níž se hráč nachází a v jaké její fázi je vypravěčem oslovován.

Hra samotná pak kombinuje lineární cestování po mapě světa – cíl cesty pro každou ze skupin postav je v rámci různých průchodů hrou vždy stejný (v prvním díle tak skupina vedená Hakonem cílí k městu *Grofheim* a Rook se snaží svou skupinu dostat do města *Frostvellr*) – s výše uvedenými interaktivními prvky. Touto kombinací tak autoři docílili dostatečné míry imerze (učinná rozhodnutí mají vliv

na individuální osudy postav) a zároveň díky lineárnímu vyprávění hlavní příběhové linie s událostmi, jimž se nelze vyhnout, jsou schopni odprezentovat komplexní a koherentní příběh, čímž se *Banner Saga* přibližuje žánru vizuálních novel.



Obrázek 15 Kompilát jedné volby v rámci vypravěčských oken



Obrázek 16 Ukázka lineárního cestování spolu s promluvou jedné z postav (Rook)

Jednou ze zásadních příběhových mechanik, která vychází jak z vizuálních novel, hypertextových románů, tak i například z digitalizovaných/gamifikovaných gamebooků, je znemožnění svévolného ukládání. Hra se ukládá automaticky před souboji (zobrazením taktické mapy) a na přednastavených, tedy autorsky determinovaných, místech,

kteřá většinou následují po velkém rozhodnutí – tedy na místech, která lze vnímat jako přelom jednotlivých kapitol. Hráč samotný si tak nemůže svůj postup svévolně uložit před důležitými příběhovými zlomy, čímž autoři znemožnili snadné prozkoumávání toho, jaký výsledek jednotlivé možnosti generují. Zároveň tím zdůrazňují důležitost a zajišťují si i určitou míru definitivnosti jednotlivých rozhodnutí a nutí hráče se s volbou smířit, nebo hru načíst a zdlouhavě opakovat celou kapitolu, čímž zvyšují míru imerze a vzbuzují v hráči pocit definitivnosti jednotlivých voleb a vzbuzují dojem, že na nich skutečně záleží. Spolu s nebezpečím ztráty jednotlivých postav (volba může vést k úmrtí i postav stěžejních a příběhově důležitých) je tak hráč postaven do pozice vůdce činícího skutečně obtížná rozhodnutí.

Hráč, jak jsem již výše naznačil, v rámci průchodu jedním dílem sleduje vždy dvě příběhové linie (1. díl Rook/Alette a Hakon; 2. díl Rook/Alette a Bolverk; 3. díl Rook/Alette a Iver) s několika odbočkami, přičemž jsou všechny linie spolu propojené tak, aby se významově snoubily a mnohdy vzájemně ovlivňovaly. Příběh samotný je silně inspirován severskou mytologií, která se projeví v rámci estetického zpracování, ale i základní příběhové premisy, kterou lze připodobnit severské apokalyptické vizi *Ragnarög*. Bohové jsou v imaginárním světě videohry mrtví, a obyvatelé jsou tak ponecháni přicházející temnotě napospas. Téma o záchraně světa je známé (snad až brakové), ozvláštňují jej však uvěřitelné a plastické postavy, možnosti ovlivnit vývoj událostí, ale především fakt, že ústřední postava Rook/Alette nejsou velkými epickými hrdiny, na nichž závisí osud herního světa, ale lidmi snažícími se ve světě na pokraji zániku přežít a zachovat si při této snaze lidskost.

Začátky příběhových linií prvního dílu poskytují dostatek informací o minulosti, ale nikterak nenaznačují závažnost situace a linie Rooka je z počátku poměrně komorním rodinným příběhem. Hakonova dějová linie se točí okolo lidského prince Ludina a jeho diplomatické cesty do hlavního města varlů, speciální dlouhověké rasy obrů.<sup>164</sup> Tato skupina cestou naráží na překážky v podobě lidských rebelií, ale i útoků rasy zvané dredge. Dredge je označením podzemní rasy kamenných humanoidů, kteří jsou ve válce s varly i lidmi. Na své cestě naleznou muže v bezvědomí (Eyvinda), jehož zachrání a vezmou s sebou.

---

<sup>164</sup> Jedná se o zjednodušení rozsáhlého příběhového pozadí samotné rasy.

Rook spolu s dcerou Alette a varlským bojovníkem Iverem<sup>165</sup> mezitím utíkají před vzrůstající hrozbou právě těchto nepřátel do města *Frostvells*, které však předpokládané bezpečí nenabízí (vládne v něm převážně anarchie). Putují dál dokud se nedostanou do pevnosti varlů, v níž se setkají s Hakonovou skupinou, a tím se dvě samostatné skupiny a s nimi spjaté dějové linie propojí po zbytek prvního dílu.

V pevnosti je stejně neutěšená situace jako na cestách, jelikož je v obležení dredgů, a tak nutně musí dojít k bitvě, v níž je Iver zraněn. Bitvu přeruší až obří had, který se vydere ze zemského povrchu. Rookova skupina prchá dál na jihozápad, do města *Sigrholm*, v němž se má Eyvind sejít s Juno, která byla v přímém kontaktu s hadem. Had samotný je ztělesněním nicoty a jeho úkolem je pohltnout svět a uvést jej do temnoty.

Ani toto město (*Sigrholm*) se nevyhne chaosu a aktuální (silou vynucený) vládce Bolverk je velitelem žoldáků, kteří město obsadili. Skupina je tak uvězněna ve městě z jedné strany postupující armádou dredgů a z druhé strany vodní hladinou jezera. Z obležení je krátkodobě město osvobozeno až příchodem Hakona spolu s Juno a z pevnosti uniknuvší armádou varlů. Dokud je však na bitevním poli přítomen Bellower (nesmrtelný velitel nepřátelské armády) není možné město udržet. Juno tak vyrobí kouzelný šíp, jenž Bellowera nezabije, ale uspí (za pomoci magie jej přesvědčí o tom, že je mrtvý), jenž může vypálit Rook, či jeho dcera Alette (volba je na hráči). První díl končí smutečním obřadem toho, jenž šíp vystřelil.

Z prezentované dějové rekapitulace prvního dílu lze vysledovat několik aspektů. Hlavní dějovou linii lze shrnout skrze nevyhnutelné body, které ji tvoří. Ačkoli je tato linie do určité míry udržitelná, stává se silně na individuálním průchodu závislou a mnohá rozhodnutí podléhají přítomnosti, či nepřítomnosti postav – přežije-li Alette, je jako vůdkyně zpochybňována, což je výzva, které přeživší Rook čelit nemusí apod. Dalším důležitým aspektem je bohatost postav podílejících se na příběhu, a to jak do množství (první díl nabízí přes 20 hratelných charakterů), tak do propracovanosti jejich charakteru, motivací a příběhového zakotvení ve světě.

---

<sup>165</sup> Mýtický a ztracený varlský hrdina, jak později vyjde najevo.

Příběh následujících dílů pak tematizuje právě útěk, snahu přežít a zachovat si lidskost, odhaluje historii dredgů, roli Juno a Eyvinda, jejich spojitost s hadem. Hráč je vystavován morálním volbám nad individuálními osudy (Zachrání malé dredgské dítě? Osvobodí ženu odsouzenou za čarodějnictví?), přičemž samotné volby se v průběhu děje stávají fatálnějšími a hráčovu morálku mnohem více vyzývajícími. Před hráče jsou tak postaveny volby typu: Nechám Rooka/Alette, aby vypověděli varly či kentaury (nová rasa z druhého dílu) z poslední obranné linie, a ušetřím tak jídlo pro své lidi, čímž se ale de facto dopustím genocidy jedné celé rasy? Nechám Juno obětovat Eyvinda, její celoživotní lásku, aby tak uvěznila hada a tím se jej nadobro zbavila, nebo s ním uzavře křehkou dohodu, která zabrání zničení celého světa, zachrání Eyvinda, ale hadovy ponechá moc nad částí světa již pohlcenou?).

Postavy jsou jednou ze základních narativně významných složek díla. Děj je vyprávěn právě skrze ně a akcent se klade právě na jejich individuální prožívání událostí. Hráč se s nimi seznamuje v konverzacích (vůdci jednotlivých skupin pak nabízejí i introspektivní pohledy). Základní rozlišení na hráčské a nehráčské postavy zde samozřejmě funguje, ale pro analýzu příběhu je nutné se na jejich prezentaci a metody vykreslení podívat detailněji.

Nehráčské postavy fungují obligátním způsobem jako charaktery s nimiž lze interagovat (hovořit, bojovat apod.) a nejsou hráči zprostředkovány jinak než právě zvnějšku. Hráčské postavy (vzhledem k jejich velkému množství) je pak ale nutné rozdělit do tří kategorií. Zařazení jednotlivých postav do dané kategorie není však dogmativní, ve smyslu v díle neměnné, jelikož jejich role v rámci jednotlivých dílů se může značně lišit a s tím by se změnilo i zařazení do dané kategorie.

První úzkou skupinou postav jsou postavy, které lze nazvat hlavními (vůdci skupin). To jsou ty hráčské postavy, skrze které je příběh fokalizován, které jsou vyprávěčem oslovovány skrze *You*, a jsou tedy hráči nejbližší, nejpřístupnější, jelikož jsou mu poskytovány introspekce do jejich mysli a vnitřních prožitků. Takovými postavami jsou Rook (případně Alette po událostech na konci prvního dílu), který zůstává dominantním fokalizátorem po všechny tři díly, dále v prvním díle Hakon, v druhém pak dominuje Bolverk a třetí díl svou pozornost obrací k Iverovi. Tyto postavy jsou díky akcentu na jejich prožívání událostí postaveny do centra a všechny pak hráč ovládá nejen v rámci dialogů, ale i na taktické mapě.

Druhou, širší kategorií jsou pak postavy, které hráč ovládá na taktické mapě, a zároveň se mohou stát fokalizátorem v určitých dialogích. Takto se hráči odhalují jejich myšlenkové pochody, ale třeba i před hlavními postavami ukryvané úmysly. Postavy jsou v příběhovém centru a jejich pohled a rozhodnutí jsou formující pro určité události. Do této kategorie lze zařadit z výše uvedených Juno, ale třeba i Oddleif, Ludina, Ubina a další. Jedná se o kategorii nejširší.

Poslední jsou hráčské postavy, které jsou introspekci a detailnějšímu vhledu nepřístupné, a z hráčského pohledu tak důvěru nebudící, a to navzdory tomu, že je hráč může na taktické mapě ovládat. Autoři takto vybudovali napětí omezením introspektivního vhledu, a hráč si tedy nemůže být jistý intencemi do určité míry ovládané postavy. Do této kategorie bych zařadil Eyvinda, jehož tajemství zůstává před hráčem skryto až do posledního dílu ságy, Ekkilla, který navzdory horkokrevnosti, neuváženosti v akcích (jedná svévolně) nakonec není ve svých intencích charakterem nepřátelským. Nakonec i samotný Iver v prvním díle tají před hráčem mnohé z informací, jež by mu mohly být užitečné. Autoři tuto strategii volí, aby určité postavy (Yrsa – ohnivá čarodějka, Bak – farmář mluvící se svým kopím jako se svou mrtvou ženou) byly zahaleny tajemstvím a jejich role v příběhu zastřena. Zároveň se však odlišují od společníků z her jako je *Pathfinder* či *Pillars of Eternity*, jelikož jednají svévolněji. Hráč nemůže zasahovat skrze svou hráčskou postavu do jejich myšlení, ovlivňovat jejich osud. Když tyto postavy promlouvají, nejsou to pomluvy typu „pomoz mi se rozhodnout“, ale jedná se o individuálním pohledem podmíněné komentáře poskytující hráči kontext zcela závislý na jejich charakteru.

Tímto triadickým rozdělením hráčských postav *Banner Saga* překračuje zavedené videoherní vypravěčské techniky známé z videoherních adaptací deskových RPG, v nichž dominují pouze dvě kategorie, jelikož tyto hry se soustředí na jednu ústřední hráčskou postavu a její společníky, které hráč ovládá a má nemalý vliv na jejich individuální osud. Rozdělení postav je tak inovativním znakem této trilogie, s nímž autoři aktivně pracují při představování a konstrukci individuálních narativních rámců.

Již jsem zmínil, že imaginární svět *Banner Sagy* je inspirován severskou mytologií, a v rámci představení děje i upozornil na několik specifík tohoto světa (různé rasy, jejich vztahy a historie, různé lokace). Jednotlivé lokace a cesty mezi nimi tvoří pevnou příběhovou strukturu, s historií, která je hráčem neměnitelná (hráči je pouze umožněno



oné historie odhalit více, či méně), čímž tedy dochází k přesunu interaktivity z prostoru do konverzace. Prostor je neinteraktivním a stabilním, ale o to lépe vykresleným a informace o imaginárním světě nesoucím – každé město má svou historii a logickou důležitost v dané oblasti, politické uspořádání, každý z božských kamenů (památky na zemřelé bohy) je umístěn tak, aby odpovídal legendám k danému bohu se vztahujícím apod.

Finální vyznění díla není podmíněno složitou interpretační činností, ale silně závisí na hráčem učiněných volbách a před pozorným a herní svět zkoumajícím hráčem na konci třetího dílu zůstane skryto pouze minimum informací (ty se netýkají tolika imaginárního světa jako jednotlivých postav). Samotná příběhová linie je eposem o záchraně světa, v němž lze nalézt mnohé aspekty známé ze starověkých a středověkých literatur – hrdiny dávné minulosti (Ivar), magii ovládající mýtické postavy (Juno, Eyvind a další), mytologické rasy, kouzelné předměty. *Banner Saga* je fantasy eposem, který mýtické vyprávění o hrdinech oživuje komorními a lidskými dramaty, jež otvírají mnohé z opomíjených a upozaděných otázek z mytologických vyprávění starověkých a středověkých spisovatelů.

### 3.5.2 Failbetter Games: *Sunless Skies*

*Sunless Skies* (2019) je volným pokračováním dvou dříve vydaných her studia Failbetter Games – *Fallen London* a *Sunless Sea*, přičemž všechny tyto tituly sdílí společný imaginární svět, ale odehrávají se v jiném čase. *Sunless Skies* lze tedy označit za jednu realizaci možné budoucnosti z *Fallen London* (v tomto případě mluvím o jedné z možných budoucností, jelikož *Fallen London* disponuje příběhovými vyústěními, která by politické rozložení sil prezentované v *Sunless Skies* neumožňovalo) a zároveň se odehrává přibližně 10 let po událostech prezentovaných v *Sunless Sea*.<sup>166</sup> Vystavěný imaginární svět je tak propojený a má společné rysy – viktoriánská rozpínavá Anglie, v jejímž čele je královna Viktorie, hlavním městem říše je *London* (herní svět *Fallen London*) a další. Imaginární svět se pak jmenuje *Albion* (herní svět *Sunless Sea*), který se

---

<sup>166</sup> Herní mechaniky se však v tomto případě dostávají do kolize s vyprávěním, a tedy možností určit přesnou dataci. Hráči v *Sunless Sea* je představena herní mechanika permanentní smrti, přičemž po smrti kapitána lodi (hráčské postavy) hra pokračuje a hráčskou postavou se stává potomek mrtvého kapitána. Zemře-li například 4. kapitán, svět by se měl proměnit – potomek musí vyrůst. S tím však hra nijak nepracuje a imaginární svět tak zůstává zakonzervován v čase (potomek je vždy k mání, aby po svém předkovi loď převzal), z čehož vychází i výpočet 10 let dělících oba díly od sebe.

však v rámci třetího dílu stává pouze jednou ze čtyř lokací herního světa *Sunless Skies* (*The Reach, Albion, Eleutheria, Blue Kingdom*), které jsou hráči zpřístupněny. Imaginární svět je tak vystavěn na základě všech tří děl, s nimiž se pojí stovky drobných, ale i komplikovaných interaktivních příběhů, jejichž vyústění může mnohdy hráč samotný ovlivnit. Ačkoli je imaginární svět umně vystavěn a má bohatý *lore*, pochopení světa a jeho fungování není komplexní znalostí těchto reálií podmíněno, a je tedy možné efektivně recipovat jednotlivé díly samostatně. Z uvedeného popisu je zjevné, že analyzovat jednotlivé příběhy, či se je snažit všechny rekonstruovat, není v intencích ani v možnostech této práce – narativní ředitel studia Chris Gardiner přibližuje textovou obsáhlost *Sunless Skies* počtem slov: 800 000, přičemž jen kniha základního *loru* je dlouhá 1037 stran.<sup>167</sup>

Failbetter Games přináší nové způsoby vyprávění úzce spojené se specifickou hratelností jednotlivých dílů, z nichž jsem vybral právě díl poslední. Při analýze samotné však budu přihlížet i k předchozím dílům, bude-li se určitá strategie měnit se změnou herních mechanik a hratelnosti, abych lépe ilustroval její vliv.

*Sunless Skies* lze rozdělit do dvou základních rovin hratelnosti – putování po mapě a události, přičemž obě tyto složky s sebou nesou určitý narativní potenciál, navzdory zcela odlišnému zpracování a fungování.

1. Putování po mapě je onou ryze videoherní činností. Hráč ovládá vesmírnou lokomotivu a objevuje herní svět, putuje mezi jednotlivými místy, v rámci tohoto putování probíhají souboje, které jsou oproti minulému dílu výrazně dynamičtější. Samotné putování pak silně determinuje množství paliva a zásoby, kterými hráč disponuje, a jejich management se tak stává průvodním rysem celého postupu hrou.
2. Řešení událostí je ryze textové, přičemž zpracování se pohybuje na hranici hypertextového románu a digitalizovaného gamebooku s užitím silně poetického jazyka. Do této složky hratelnosti pak spadají interakce s nehráčskými postavami (od spolucestujících, členů posádky, až po nejrůznější obyvatele herního světa), ale i nejrůznější popisné události – průzkum vraku lodi, průzkum městských částí atd. Před hráče jsou kladeny přímé promluvy, ale i objektivním a vševědicím vypravěčem poskytované popisy.

---

<sup>167</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=\\_sslFBVy5Lc&ab\\_channel=GDC](https://www.youtube.com/watch?v=_sslFBVy5Lc&ab_channel=GDC).

Do příběhového centra je umístěna hráčská postava, která zdědí lokomotivu jménem *Orphean* a poté, co s ní hráč dorazí do centrálního vesmírného přístavu v *New Winchesteru*, je mu teoreticky celý herní svět okamžitě zpřístupněn – prakticky však jen ta část, kam mu zásoby umožní doputovat. Příběh se pak vyvíjí dle zvoleného modu / stylu hraní – je možné začít zprostředkovávat obchod mezi doky, zainteresovat se do politického, ale i fyzické boje viktoriánského impéria a rebelů, objevovat herní svět, či příběhy pojící se ke světu imaginárnímu apod. *Sunless Skies* absentuje ústřední dějovou linii, a tak jej lze vnímat jako otevřený svět nedeterminovaný příběhem, ale pouze hráčskými intencemi a volbami učiněnými v rámci herního světa.

A právě hráčské intence se nejzřetelněji projeví na tvorbě hráčské postavy. Ta sestává ze 4 po sobě jdoucích kroků – výběr z 8 příběhových pozadí (akademik, revolucionář, kněz apod.), 3 podkategorií jednotlivých pozadí (při volbě akademika se například vybírá obor studia: praktická věda, jazyk, nebo literatura), dále hráč vybírá ambice své postavy a jako poslední vzhled a jméno, které jako jediné nemají vliv na hratelnost. Výsledek voleb pak vytváří postavu s vlastní historií, ambicí, ale především čtyřmi základními atributy (*Iron, Mirrors, Hearts, Veils*), přičemž všechny aspekty mají vliv na nabízené možnosti především v rámci textových segmentů hry, ale i celkového cíle dané postavou – akademik literát toužící po slávě sleduje zcela odlišné cíle než voják, který sloužil ve službách monarchie a touží po penězích.

Osobní příběh kapitána vesmírné lokomotivy (*skyfarer*) se stává hlavní příběhovou linií celé hry, jemuž jsou podřízeny i mechaniky. Hráč pro svého kapitána získává zkušenosti (například objevováním nových míst) a zisk určitého množství zkušeností vede k vývoji postavy jako takové (klasický systém známý již z D&D a přebíraný mnoha hrami v obměněných podobách). Zde se však zisk nové úrovně projevuje ve formě prožitých událostí, které následně determinují nově získané body statistik. Zvolí-li tak hráč, že jeho kapitán v minulosti prožil (oficiální stránky uvádí 28 možných událostí, z nichž má každá ještě 2 upřesňující okolnosti) událost *Zjizvení*, která patří mezi první dostupné a jejíž plné znění je: „*Ten den jsi byl blízko smrti. Zanechalo to na tobě stopy. Co tě málem zabilo?*“ (Failbetter Games 2019), a okolnosti: 1) *Pokus o vraždu*: „*Vedle tvého srdce je jizva po kulce. Od té doby ses naučil být při výběru přátel uvážlivější*“ a 2) *Nehoda motoru*: „*Porušené potrubí. Proud horké páry. Strávil jsi týden na pokraji, uvězněný ve vroucích snech. Jizvy na tvé kůži jsou stále živé*“ (ibid.), ovlivní tak možnosti interakce, na které

v průběhu hraní narazí. V závislosti na volbě tak hráč pro svého kapitána získá životní zkušenost, ze které může čerpat v nadcházejících dialogických volbách, a zvyšuje si dva ze základních atributů, čímž se propojuje hratelnost, do níž patří statistiky, s příběhem. Zároveň, což je další z vypravěčských strategií *Sunless Skies*, autoři událostí nabízejí jen kostru prožitého příběhu a zbytek nechávají na imaginaci recipienta.

A tak tomu je i v případě příběhů, které může hráč při cestování herním světem sbírat. V tomto případě mluvím o obecných a někdy náhodně objevitelných událostech – hráč nalezne vrak jiné lokomotivy, rozhodne se ho prozkoumat, jeho posádka odhalí mrtvoly posádky původní. Kostra příběhu, kterou si může hráč doplnit, přičemž ne vždy je jasné, co přesně se stalo. Stejně jako události z minulosti, se i tato zkušenost herně projeví, tentokrát ve formě *Stories*, které může pak hráč sdílet a vyměňovat s ostatními postavami. Všechny tyto události bylo možné vložit do formátu interaktivní fikce (ostatně *Fallen London* je čistě textovou hrou spustitelnou v internetovém prohlížeči), a tak vzniká otázka po narativním významu hratelnosti. Soustředím-li pozornost pouze na první složku – textově nezpracovatelné do určité míry dynamické putování po herní mapě – vyvstanou do popředí dva rysy. Prvním je jednoduchost. Jednoduchá hratelnost neznamena nutně nudná, ale rozhodně se nejedná o prvek, kterým hra recipienta u sebe udrží. Souboje jsou především o tom, aby si hráč uhlídal přijatelnou úroveň přehřátí motoru, putování po mapě (ačkoli oproti prvnímu dílu o poznání rychlejší) je stále v poměru k velikosti herního světa značně pomalé – cesty mezi přístavy, za předpokladu, že hráč již odhalil jejich polohu, jsou otázkou i desítek minut, přičemž putuje-li hráč po známých cestách, nečeká na něj mnoho překvapení. Recipient se tak často ocitá sám uprostřed vesmíru na dlouhé cestě za cílem, o němž má mnohdy jen minimální informace typu: „leží jižně od“.

Křivka učení se těmto herním mechanikám zastaví, v závislosti na zkušenostech hráče, v řádech nižších jednotek hodin, což je pro druhý zjevný faktor – žánr roguelike her – přinejmenším atypický, ne-li až chybný herní design. Roguelike žánr je specifický nejen obtížností, ale i definitivností – při selhání umírá hráčská postava (tuto možnost lze v nastavení eliminovat promíjivým modem hry, který však nepovažuji za základní recepční přístup k *Sunless Skies*, jelikož eliminuje množství narativních specifičností díla).

A zde vzniká potenciál narativního napětí. Kapitán, kterého si hráč formuje, odkrývá jeho individuální příběh a kterého se autoři snaží hráči přibližovat, je v permanentním ohrožení. Každá zdlouhavá cesta, na niž se vydá, může být fatální, což ostatně podkresluje nemožnost si hru svévolně ukládat. Cesta do neznáma je skutečným riskem nejen pro život kapitána, ale i pro nastřádaný majetek, který se sice dědí mezi hráčskými postavami, ale nikdy ne v úplnosti.

Takto nastavený herní design nabízí zkušenost, kterou jiná média zprostředkovávají jen s obtížemi. Situaci popisuje Quintin Smith na příkladu z předchozího dílu,<sup>168</sup> ale tu lze alternovat i pro díl analyzovaný. Teoretická situace zní: hráčův kapitán je zasnouben, jeho milá čeká dítě a on se k ní vrací, když se na této cestě hráči otevře možnost nového romantického vztahu s jedním ze členů posádky. Lze předpokládat, že v závislosti na situaci a hráčské imerzi, se budou reakce lišit, bude-li se nacházet pět minut od domovského přístavu a tím i od své chotě, nebo bude-li na druhé straně mapy, uvězněn ve větrné bouři ženoucí jeho lokomotivu do neznáma, s minimem zásob, či vstoupil-li poprvé do zcela nové lokace (přičemž například při prvním vstupu do oblasti *Eleutheria* je hráč s kapitánem v oblasti uvězněn, jelikož transportní prostředek mezi lokacemi se rozbil). Situace nemusí být ani natolik extrémní. Míří-li hráč do vzdáleného přístavu bezpečnou cestou, která však trvá několik minut a ví, že se na této cestě pravděpodobně nic nestane, stává se možnost interaktivního a pravděpodobně příběhově významného románu z herního a příběhového hlediska zajímavou.

A zde právě slouží ona potenciálně nudná hratelnost naraci. Pokud křivka zábavnosti hratelnosti na mapě je nízká, narativ a nečekané události poskytované textovými pasážemi získávají na lukrativnosti a zajímavosti. A tak je *Sunless Skies* hrou, v níž je hratelnost natolik svázána s příběhem a jeho vyprávěním, že v určitých okamžicích právě hratelnost ustupuje zcela do pozadí. Videohry obsahující hodně textu se mohou potýkat s určitou mírou nezájmu hráčů o psané slovo a jeho sdělení. Failbetter Games se tomuto problému výše popsaným herním designem vyhýbají a textové složce, skrze zvolenou formu hratelnosti, přiřkládají význam příběhový, na který se jim podařilo upozornit, a dostat tak textovou složku hry do centra hráčovi pozornosti.

---

<sup>168</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=\\_r6VtUW9504&ab\\_channel=RockPaperShotgun](https://www.youtube.com/watch?v=_r6VtUW9504&ab_channel=RockPaperShotgun)

Tento přístup ovšem s sebou nese kritérium literární zajímavosti. Oproti běžným hrám *Sunless Skies* využívá literární jazyk kladoucí důraz na jazykovou zajímavost (široká a specifická slovní zásoba, která se proměňuje v závislosti na lokacích, případně v dialozích na participantech rozhovoru) a estetickou funkci klade před funkci popisnou. Autoři nekladou důraz na popisnou přesnost (tu lze nahradit animací), ale na probuzení emocí, pobídky imaginaci.

Samotný herní svět musí být zajímavý, konzistentní, propracovaný a dostatečně nový. Jak sám narativní ředitel studia Chris Gardiner popisuje,<sup>169</sup> každý ze světů stojí na dvou základních pilířích, jichž se studio při tvorbě světů drželo.

*The Reach* jako úvodní lokace se soustředí na pozici kapitána (hráčské postavy) ve světě, jeho impakt na svět a to, kým se stane (Přikloní se k monarchii, či k rebelům? Jak se bude chovat v prostředí mimo moc zákona apod.). *The Reach* je regionem procházejícím kolonizací a regionem unikajícím absolutní moci monarchie. *Albion* pozornost přesouvá k sociálním otázkám. Na jakých principech říše funguje, proč se mohla tak rychle rozrůst? Před hráče jsou tak opět postaveny nejen problémy politiky a morálky, ale i problémy společenského statusu a viktoriánského dekóra, jež se autoři snaží simulovat. *Eleutheria* je oblastí soustředící se na neznámo. Pokud jsem výše uváděl, že se hráč ocitá opuštěný v neznámém vesmíru, je to pravda především právě v této lokaci. Ta je zcela mimo moc monarchie, novou roli dostává světlo (v oblasti působí například dvě znepřátelené frakce, z nichž jedna napadne lokomotivu se zapnutým a druhá s vypnutým světlem apod.) a hráč je tak vystaven strachu z neznáma. Poslední velkou lokací (ve hře je samostatně zpracováno i několik větších měst) je pak *The Blue Kingdom*, lokace, v níž společenský status ovlivňuje vztahy s frakcemi, jejichž základní společenský princip spočívá v tom, že všichni jsou po smrti (nebo je to čeká). Hodnoty se tak plně podřizují této filozofii a hráč, chce-li, aby mu kapitán v lokaci přežil, se jim musí podříditi taktéž.

Každá z lokací pracuje s odlišnými příběhy, vystavenými na jiných základech, které však dohromady vytváří konzistentní svět, rozšiřující imaginární svět původního a stále se rozrůstajícího titulu *Fallen London*. Rekonstruovat tak jednotlivé příběhy je mimo rámec možností práce, avšak analýza upozornila na jeden z aspektů videoher soustředících se na jednu či více postav – cestování jako součást narativu. V mnoha hrách se jedná

---

<sup>169</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=\\_sslFBVy5Lc&ab\\_channel=GDC](https://www.youtube.com/watch?v=_sslFBVy5Lc&ab_channel=GDC)

o aspekt bezpříznakový a nutný (v takových případech je řešen funkcí *Fast Travel*), avšak jak jsem ukázal na titulu *Sunless Skies*, lze jej i umně využít k umocnění narativu. To, co knihy a filmy mohou bez větších problémů přeskočit, *Sunless Skies* tematizuje a využívá k zprostředkování autentického pocitu malosti a opuštěnosti ve velkém světě. Sám Alexis Kennedy designér a scénárista *Sunless Sea* popsal snahu herního studia zprostředkovat *Saudade*: „*Je z portugalského a vyjadřuje touhu po domově a nostalgii po něčem, co je daleko nebo ztraceno. Saudade. Cítí ho portugalské mořeplavci a navigátoři, kteří byli předaleko od svých domovů a žen, ale zároveň je to táhlo dál a dál za obzor. A přesně to jsem zkoušel vyjádřit i v Sunless Sea. Konflikt mezi touhou dostat se dál a čelit novému neúspěchu a zároveň nutkání vrátit se do bezpečného domovského přístavu*“ (Dobrovský 2022, s. 510).

Z tvůrčího hlediska je navíc celé universum imaginárního světa *Sunless Skies* kolektivním produktem několika autorů, a to nejen těch sdružujících se přímo v herním studiu Failbetter Games, ale i externích studiích oslovených spisovatelů. Kolektivní psaní tak v rámci této na sebe volně navazující trilogie vyprodukovalo nový, ale především vysoce interaktivní imaginární svět plný individuálně realizovaných příběhů, jejichž síť vztahů je vnějšimu pozorovateli nedostupná.

### 3.5.3 Obsidian Entertainment: *Pillars of Eternity* & Owlcat Games' *Pathfinder*

V předchozí podkapitole jsem upozornil na to, že herní mechaniky ve videoherní produkci studia Failbetter Games ustupují příběhu, případně že jsou jím svazovány. V případě *Pillars of Eternity* (Obsidian Entertainment 2015 a 2018) a *Pathfinder* (Owlcat Games 2018 a 2021) fungují herní mechaniky a pravidla souběžně s příběhem, přičemž se vzájemně ovlivňují jen málo a každý z těchto aspektů videohry má své pole působnosti v rámci herního zážitku.

Vzhledem k tomu, že tato podkapitola se zabývá rozsáhlými videohrami jejichž dohrání se pohybuje v řádech vyšších desítek hodin pro dokončení jedné z hlavních příběhových linek,<sup>170</sup> detailní rekonstrukce příběhů by tak logicky přesahovala rozsah práce. Avšak všechny tituly pojí společná narativní schémata, motivy, ale i herní zpracování

---

<sup>170</sup> Konkrétní časy lze dohledat na: [howlongtobeat.com](http://howlongtobeat.com), kde je uveden nejen průměrný čas dohrání hlavní dějové linie, ale i kolik času hráčům zabralo splnit dějové linie vedlejší či dohrát hru na 100 %. V případě videoher série *Pathfinder* se tyto hodnoty pohybují okolo 130 hodin na dohrání i s vedlejšími příběhovými liniemi, kompletní (100%) dohrání pak okolo 200 hodin. U série *Pillars of Eternity* se pak hodnoty pohybují okolo 100 hodin.

(hra v reálném čase s pauzou, případně alternativní tahový mód) a herní mechaniky inspirované deskovou hrou *D&D* (*Pillars of Eternity* jsou pravidly inspirované volně a přicházejí s vlastním systémem, jelikož studio mělo problém se získáním licence (Schreier 2019, s. 29–35), *Pathfinder* gamifikuje stejnojmenný modul pro třetí edici oficiální verze pravidel D&D). Podobnosti tak umožňují recipovat rozsáhlá díla společně za účelem extrahování signifikantních vypravěčských strategií a mechanismů, které pojí žánr rozsáhlých výpravných izometrických RPG videoher. Jedná se však o podobnosti na teoretické a obecnější úrovni narace a vztahů narace a pravidel, přičemž netvrdím, že by hry nevykazovaly originalitu v jednotlivých realizacích příběhů nebo zpracování herních pravidel – takovéto srovnávání by vyžadovalo zcela odlišnou metodiku a detailní analýzu jednotlivých titulů a poté jejich vzájemnou komparaci.

Strukturu těchto videoher lze rozdělit opět do dvou celků. První část je ryze textová, přičemž ve všech čtyřech případech je graficky zpracována jako kniha se všemi atributy (listy, přebal, ilustrace), do nichž je možné zasahovat – nabízí se připodobnění k digitalizovaným gamebookům, se všemi klady i zápory, které si s sebou tento formát nese. V této textové části logicky převažuje příběh nad herními mechanikami, ačkoli i ty se zde projevují, a to především v nabízených možnostech, které se hráči zobrazí.



Obrázek 17 Grafické zpracování „gamebookových“ částí

Druhou částí je pak skutečný gameplay, v němž hráč vytvoří svou hráčskou postavu (proces zcela odpovídající tvorbě postavy v deskoherní verzi – určení atributů, povolání, rasy apod.), s níž se následně pohybuje po herním světě. Hráčská postava se stává absolutně ústřední postavou prezentovaného příběhu – tvrzení samotné níže rozebírám. V rámci herního světa je pak hráči nabízena možnost naverbovat do jím ovládané skupiny další dobrodruhy (společníky), které ovládá na herní mapě, ale nejsou mu zpřístupněny žádné introspektivní pasáže, a tak se tyto společníci pohybují na pomezí hráčské a nehráčské postavy. V této části dále probíhají souboje, management a vývoj postav, ale i



valná většina dialogů mezi hráčovou postavou a ostatními obyvateli herního světa atd. Z uvedeného výčtu je patrné, že v této části hratelnost převyšuje vyprávění. Ve hrách prezentované příběhy kopírují podobná schémata: herní svět ohrožuje nebezpečí a řešení má ve své moci hráčská postava (ať už se jedná o vyřešení záhady o lidech bez duše, ulovení boha, vybudování království či porážení démonických armád). Epické vyprávění o jednom vyvoleném hrdinovi ozvláštňují především mikropříběhy, komplexní imaginární svět s propracovanou historií, historické pozadí jednotlivých událostí, které se snaží určité černobílé schéma boje dobra proti zlu narušit, a činí tak příběh morálně ambivalentnějším, než by se na první pohled mohlo zdát.

S nejednoznačností a morální šedí lépe pracuje série *Pillars of Eternity*, a to díky tomu, že dnes komunitou silně diskutovaný atribut *přesvědčení* (*alignment*), s nímž pracuje *D&D*, a tedy i videoherní série *Pathfinder*, nahrazuje položkou vztahů s jednotlivými frakcemi, z nichž každá má své morální, ale i třeba politické hodnoty nastaveny jinak. Klasické rozdělení na činy dobré/neutrální/zlé, tak autoři vymazali a hráč se rozhoduje na základě vlastních zkušeností, přesvědčení či zvolené role, kterou chce v rámci herního světa skrze hráčskou postavu hrát, zastávat.

*Pathfinder* na druhou stranu (v základním nastavení) nechává tuto převzatou herní mechaniku promlouvat nejen do hratelnosti (vybraná rasa má své přednastavené přesvědčení), ale i do přístupných dialogických a příběhových voleb, v nichž jsou některé z možností explicitně popsány jako *neutrálně zlé/dobré* apod. Tato položka je navíc součástí deníku jednotlivých postav, a tak slouží nejen jako výše uvedená součást hratelnosti, ale i jako nepřímá a zároveň objektivizovaná charakterizace postav. Je tedy možné tvrdit, že postava X je zlá, protože má v položce přesvědčení toto uvedeno? Postavy jsou v bezpočtu situacích zploštěny do stereotypních rolí, předvídatelných reakcí a jen málokteré se podaří z tohoto stereotypu vystoupit.<sup>171</sup>

Ať už je *přesvědčení* objektivizované či kontextové, obě série je zpracovávají do svého vyprávění a podle toho, jakou linii se hráč rozhodne sledovat, se mu otevírají příslušné větve příběhu a zároveň se uzavírají jiné. S tím se pojí i několik možných, mnohdy diametrálně se odlišujících, příběhových vyústění hlavní příběhové linie.

---

<sup>171</sup> Limitující statistickou hodnotu *přesvědčení* autoři tematizují v druhém díle *Pathfinder: Wraith of the Righteous* (2021) skrze postavu Camellie. Ta díky amuletu má své *přesvědčení* před hráčem skryté, což se stává jedním ze zdrojů narativního napětí v jejímu osudu věnované dějové linii.

Dále je narace úzce spjata s hráčskou postavou. Tu jsem označil za absolutně ústřední, a to právě z toho důvodu, jak velkou má moc nad příběhem a jak moc se celé vyprávění soustředí okolo ní. Ve všech čtyřech titulech je hlavní postava v centru dění a celý děj (i když do vyprávění může vstupovat vypravěč) je koncipován tak, že je vždy reflektován právě hlavní hráčskou postavou. Té je tak společně s hráčem umožněno zasahovat do téměř všech v herním světě se odehrávajících událostí. Jinými slovy – bez hráče se v herních světech mnoho nestane, ba co víc, bez zásahu hlavní hráčské postavy se ostatní společníci nerozvíjejí – nesledují vlastní příběhovou linii samovolně. Toto rozhodnutí dává smysl z hlediska hrátelnosti, nikoli však z hlediska uvěřitelnosti těchto postav. Zásahy hlavní hráčské postavy do osudů jejích společníků jsou natolik konstitutivní, že dokáží zcela přetvořit osobnost společníka jako takového.

Hráči je skrze postavu umožněno přímo ovlivnit makro události herního světa (jakým směrem se nově vzniklé království bude orientovat, které frakci svými rozhodnutími pomůže k úspěchu), mikro příběhy nehráčských postav, ale především má možnost nepřímo rozhodovat o osudech svých společníků a vývoji jejich charakteru, přičemž samotná hlavní hráčská postava zůstává spíše postavou s plošším charakterovým vykreslením, je v příběhu přítomna jako onen mýtický hrdina, který má vyřešit problémy světa, a toto příběhové předurčení limituje plastičnost jeho charakteru. Hráčská postava je Gilgamešem, jehož úkolem je vypořádat se s velkými problémy a dosáhnout nesmrtelnosti (ať už faktické či jen příslovečné), přičemž sama postrádá hlubší příběhové pozadí.<sup>172</sup>

Hráčem ovládané, nikoli však vytvořené postavy mají možnost mít svůj individuální příběh, motivace a cíle, které nemusí vždy souznít s herním stylem hráče a jeho rozhodnutími. Vzniká tak funkční nerovnováha, v níž je hráči umožněno ovlivnit jejich osud skrz návrh řešení situace z úst ústřední postavy, ale společníci mají stále možnost vzpoury vůči těmto zásahům, které většinou vyústí v opuštění skupiny jako takové.

---

<sup>172</sup> *Pillars of Eternity* pracuje s motivem znovuzrozeného hrdiny z prvního dílu, tudíž se první díl stává příběhovým pozadím hráčské postavy, ale to pouze v případě, že jej hráč odehrál a chce na svůj konec navázat.

Hráčská postava promlouvá nejen do příběhu svého, ale celé vyprávění se neustále stáčí k ní, a to i v případech, kdy se jí ovlivnitelný příběh nemusí vůbec týkat. Skrze společníky a jejich osudy se absolutizuje role hlavní hráčské postavy v příběhu a tento modus se projevuje v celé struktuře vyprávění.

Autorská volba volného výběru postavy má však další příběhové implikace, které jsou vázány právě ke hrám na hrdiny. Ta je ve stolním podání plně v rukou hráče (který většinou hraje jen za ni, nikoli za více postav najednou), a tak má větší prostor pro hraní role (*roleplaying*), tedy vytvoření autentického a uvěřitelného charakteru. Samotná pravidla tento princip hraní akcentují<sup>173</sup> (hráč je motivován, aby si vymyslel vlastní příběhové pozadí, dal své postavě rámcově kladné, ale i záporné vlastnosti apod.). Hry na hrdiny obecně pomalu upouštějí od dědictví fantasy sportů, které vyžadovalo složité matematické operace (2. kapitola), a začínají preferovat individuálnější přístup k postavám, hráčům a jejich příběhům, které mají být méně limitované mechanikami a statistikami.

Hráčská postava vytvořená pro videoherní svět je vytvářena především skrze statistiky a vstupuje do světa jako nepopsaná entita bez hlubšího příběhové pozadí či osobnostních charakteristik. Hráč může mít představu typu: „má postava bude vypočítavou oportunistkou“, ale dokud mu hra nedá možnost se tak projevit, je tato představa pouze v mysli hráče, nikoli něčím, co by mělo vliv na příběh, imaginární svět či samotný průchod hrou. Hráč nemá možnost tuto svou vnitřní volbu prosadit, iniciovat vznik situace, v níž by se tato myšlená vlastnost projevila. Každá z postav je postavena před stejný úkol, musí si projít úvodními lokacemi, a tedy i obecnějšími úvodními událostmi, v nichž se seznamuje se světem, ale i s vlastním předurčením. A tak v recepci převládá více než akcent hráčské postavy, o níž v reflexích vypovídají spíše herní mechaniky a s nimi spjaté události (hrál jsem za to a to povolání a vybral si příklon k té a té hodnotové cestě), a samotná tak sestává spíše z hodnot statistických a až společníci, kteří jsou jasně zakotveni v herním světě, nabízejí plastické a uvěřitelné postavy ve vyprávění.

---

<sup>173</sup> A to nejen vývoj v rámci značky *D&D* (diametrální odlišnost mezi první a poslední edicí), ale například i česká verze hry *Dračí doupe 2* opouští mnohé striktní a svazující statistiky a mnohem více spoléhá na vyprávění a aktivní popisování situací, do něhož hody kostkou zasahují v porovnání s přechozí verzí méně.

Ačkoli se jedná o selhání na úrovni adaptace či simulace zkušenosti z hraní deskoherní varianty, je tato vypravěčská a *roleplaying* omezující strategie nutností danou médii. Rigidnost je způsobena absencí živého vypravěče (dungeon master). Ten zajišťuje příběhu, ale i celému imaginárnímu světu flexibilitu, živost, ale především vysokou míru reaktivnosti na hráčovy akce – nejen, že je možné to, co pravidla zakazují, ale vývoj hráčské postavy a jejího příběh je z určité části v rukou hráče. Chce-li se svou postavou vykročit mimo zavedené rámce chování (mimo přesvědčení), nic mu explicitně nebrání, je mu teoreticky umožněno sledovat jakoukoli vyprávěním naznačenou příběhovou linii, a to vše díky lidskému faktoru – vypravěči.

Počítač, program zastupující původní roli vypravěče, je v tomto případě pravým opakem – je rigidním a doslovným ve vymáhání pravidel, z připraveného příběhu nelze vystoupit, vyprávěný příběh má mnohem menší potenciál přizpůsobit se hráči a jeho postavě. Herní svět je nutně ohraničený (ačkoli narazit na jeho hranice může být leckdy obtížné), a tím pádem svazující. Počítač je však vypravěčem připraveným (přibližuje se vypravěči literárnímu, oproti nutně reaktivním a do značné míry improvizujícím lidským vypravěčům her na hrdiny), a to jak v rámci vystavení prezentovaného textu, imaginárního světa, ale třeba i užívaného jazyka. Vyprávění se po formální stránce silně přibližuje příběhům knižním. Ačkoli se nejedná o simulaci dokonalou, stále jde o vrchol simulačních snah o nahrazení lidského vypravěče něčím, ať už textem v případě gamebooků, nebo programem v případě videoher.

Postavy, jejich úlohy a vykreslení, základní příběhové linie (záchrana světa v nejrůznějších formách), snaha nahradit lidský faktor, příklon ke knižnímu vyprávění jsou oněmi obecnými prvky vypravěčských strategií společnými všem čtyřem dílům, které lze v obecné rovině dohledat ve všech výpravných RPG videohrách, a to jak těch izometrických – *Baldur's Gate* (BioWare), ale i třeba videoherní sérii Richarda Garriota *Ultima* (Garriot 1981–1998) – tak i ve videohrách mimo tento specifický žánr – *Dragon Age: Inquisition* (BioWare 2014). Tento žánr či typ videoher odhaluje narativní sílu hlavní hráčské postavy a důležitost jejího ukotvení v herním světě. Možnost vytvoření si vlastní postavy oslabuje vypravěčské možnosti, individualizaci příběhu dané postavě a tím i vztah mezi ní a hráčem. Vzít hráči možnost vytvořit si vlastní postavu je rozhodnutím upřednostnit příběh nad herní mechanikou.

#### 3.5.4 Campo Santo: *Firewatch*

Návaznost předchozích analyzovaných titulů s elektronickou literaturou byla zjevná (především graficky), videohry pracovaly s textem jako s jednou z hlavních příběh zprostředkovávajících mechanik, která navíc v dílech samotných nabývala vizuální ztvárnění mající připomínat knihu (případně gamebook). Další dvě analyzovaná díla však v literatuře známé metody vyprávění mnohem více přizpůsobují médiu, opouštějí koncept knihy a vyprávění založeného na psaném textu. To však neznamená, že by text v díle nehrál roli nebo že by literární věda nenabízela poznatky využitelné při recepci díla.

Při analyzování *Firewatch* se opírám především o hráčskou recepci díla samotného, a to především pro její roztržitost v rámci toho, co hra prezentuje, na jaké její aspekty recipienti kladou důraz a jaké významy tyto interpretace produkují. *Firewatch* je hrou, která v rámci uživatelských recenzí utrpěla především kvůli svému antiklimatickému zakončení, které mnozí z hráčů považovali za chybu autorů způsobenou nedostatkem času na vývoj.<sup>174</sup> Dílo však pracuje s hráčem na několika rovinách, nabízí několik vyznění v závislosti na hráčově modu, jeho imerzi, přičemž onen neuspokojivý konec je při detailnějším pohledu na prezentované události koncem významově přesyceným.

Jelikož samotný příběh je silně lineární a vybrané uživatelské recepce jsou na něm závislé, rekonstrukci příběhu pro analýzu považuji za nutnou. Navíc v díle prezentované události lze objektivně popsat, jelikož každý hráč nutně narazí téměř na všechny, díky promyšlenému designu hry i mapy herního světa. Tato linearita dopomáhá jasné narativní linii, jejíž vyznění je však závislé na tom, jakým způsobem hráč reaguje v rámci zásadní mechaniky (herní i příběhové). Tou je komunikace mezi hlavními postavami. Tedy jak události bude vnímat Henry a o čem se skrze něj hráč rozhodne reportovat Delilah – jedná se o alternaci způsobu vyprávění, na které jsem upozornil již v díle Emily Short a jejím elektronickém epistolárním románu.

---

<sup>174</sup> Na platformě Steam lze tyto negativní uživatelské recenze vysledovat především těsně po vydání hry. Poměr 6605 kladných vůči 1444 z února 2016 není zcela vypovídající, jelikož největší výtka i kladných recenzí je právě konec. Uživatel wesdawg tak v kladné recenzi dílo hodnotí slovy: „*Story is great and creepy, and the graphics are beautiful. Ending is a bit meh.*“ Jako ilustrativně negativní recenzi lze uvést tu od uživatele vystupující pod přezdívkou Bran „*Great game. Fantastic story. Abrupt and lazy ending.*“

Hra samotná začíná jako hypertextový román s jasně vyznačenými volbami, v němž je hráči představena minulost hlavního hrdiny Henryho a jeho motivace – proč přijal práci v přírodním parku na pozici jeho strážce (měl by především hlídat park před požáry). Už zde autoři umně pracují se vtažením hráče do děje a přibližují Henryho osud tak, aby byl hráč do děje skrze předkládané volby co nejvíce zainteresován, a to především skrze tragický osud Henryho. S ním se má hráč co možná nejvíce ztotožnit či alespoň pocítit váhu učiněných rozhodnutí. Volby jsou v zásadě slepé a všechny vedou ke stejnému příběhovému závěru (což lze snadno odhalit zopakováním celého procesu hraní), i přesto je prezentované téma o poznání dospělejší a zároveň komornější, osobnější a vyznění v detailech nabízí jiné konotace. Důležitou imerzní mechanikou je pak také nutnost odsouhlasit (odkliknout) možnost i v případě, že se jedná o jedinou nabízenou – v tomto případě je na hráče přenesena tíha i tohoto „rozhodnutí“.

V psaném úvodu se hráč seznamuje s hráčkou postavou Henrym, který se v baru setká s akademickou pracovnící Julií, čímž začne jejich společný romantický život, v němž má hráč možnost rozhodovat o tom, zda začnou uvažovat o dětech, jak chce Julia, či Henry myšlenky na děti upozadí, zda si pořídí beagla, které ho chce Julia, či německého ovčáka, kterého chce Henry. Většina úvodních voleb se nese v obdobném duchu, prezentující to, jak moc bude Henry vůči Julii sobecký, či ohleduplný. Život se oběma obrátí naruby, když Julie zažije první projev počínající nemoci (blíže nepopsaná epizoda v práci), kterou může hráč skrze Henryho otevřeně řešit, nebo přejít vtípem. Julii je posléze indikováno ranné stádium počínající demence (navzdory jejímu mládí), která se začne stupňovat natolik, že je uvolněna z univerzity a Henry je postaven před volbu, zda ji pošle do ústavu, kde jsou na péči o nemocné vybaveni, či se o svou ženu postará sám. Obě varianty vedou k selhání a alkoholu. V prvním případě Henry přestává docházet k Julii každý den, pije v osamění doma a vyčítá si, co se stalo. V druhém propadne alkoholu v barech, do nichž si po nocích chodí ulevit. Julie je v obou verzích příběhu vždy od Henryho odtržena (v posledních lexiích jej už ani nepoznává) a on se rozhodne vydat se do izolace přírodní rezervace.

Toto textové expoziční indikuje hlavní změnu v tom, k čemu volby v rámci hry slouží. Nejsou nutně příběhové, jelikož ať hráč zvolí jakoukoli cestu, vždy dojde ke stejnému cíli, ale ona cesta charakterizuje Henryho a to, čím pro hráče bude. Autoři zde akcentují vztah mezi postavou a hráčem, dávají možnost hráči ovlivnit za jakého Henryho bude hrát, jaký bude Henryho vnitřní svět a s jakými rozhodnutími vstoupí do následujících událostí z parku. A takto pojatý koncept voleb a jejich role v díle autoři udrží.

Po úvodní textové pasáži je hráči představena skutečná hratelnost – hráč hraje za Henryho z pohledu první postavy a celý gameplay se sestává z chození po daném sektoru parku, sběru několika předmětů a rozprávění s nadřízenou Delilah za pomoci přenosné vysílačky. Díky tomuto jednoduchému a akční sekvence absentujícímu pojetí, může hráčská postava postrádat jakékoli statistiky (životy, výdrž<sup>175</sup> apod.).

Henry se dostává do věže požární hlídky, v níž jej skrze vysílačku uvítá Delilah. Ta se stane Henryho průvodcem a zároveň se staví do role interpretanta všech událostí, které jí Henry oznámí. Jedinou přímou mezilidskou interakcí za 80 dní Henryho pobytu v parku, mimo radiokomunikaci s Delilou, je setkání se zjevně opilými dívkami vypouštějícími v parku zábavní pyrotechniku, k němuž dojde hned první Henryho pracovní den. Ani tato interakce neproběhne tvář v tvář, ale na dálku, když se dívky koupou v jezeře, takže Henry rozeznává jen jejich siluety.

Cestou zpět hráč prochází jeskyní, v níž je jedna cesta zamřížovaná. Delilah nabídne vysvětlení: „*D: It's to stop spelunkers from dying without getting the keys from the Forest Service office first*“ (Campo Santo 2016), druhá jej dovede kousek od věže. Zde poprvé a naposled Henry spatří siluetu Neda (muže, který byl strážcem dané sekce parku před ním). I tuto událost dokáže Delilah vysvětlit: „*D: ,Henry, there's something I... something someone should've told you about this area. H: ,What is it? ... D: ,It's outside. H: ,Come on. D: ,The whole thing. And people come and go as they please. It's... madness!*“ (Campo Santo 2016). Což se Henrymu ostatně potvrdí, když najde svůj psací stroj na zemi pod věží, pravděpodobně prohozený rozbitým oknem. První tajemství příběhu: Kdo to udělal a proč? Událostem nemůže hráč nijak zabránit, vždy půjde k jezeru, vždy musí projít jeskyní, pokaždé potká tajemnou postavu a vždy se vrátí k rozbitému oknu a zjistí, že mu bylo ukradeno povlečení.

---

<sup>175</sup> Logické rozhodnutí vyprodukuje i několik nelogičností – Henry, čtyřicátník, alkoholik dokáže bez známek jakékoli námahy běžet několik mil.

Co však hráč ovlivnit může, jsou Henryho reakce na tyto události. Tedy to, co Delile nahlásí a jakým způsobem s ní o událostech mluví. Děj je pevně daný, ale to, jakým způsobem Henry reaguje, je v rukou hráče.

Následují dny, v nichž Henry a Delilah zjistí, že jim někdo přestříhl telefonní drát, čímž znemožnil Delile spojit se s civilizací, Henry dál najde tábořiště dvou opilých dívek, které vypadá, jako by jej vydrancoval medvěd (v okolí jsou k nalezení i indikace medvědí přítomnosti). Dívky však nechávají Henrymu dopis, v němž jasně dávají najevo své přesvědčení o tom, že za to může právě on. Následuje několik klidnějších dnů, v nichž Delilah Henryho informuje o dvou pohřešovaných dívkách – o incidentu se rozhodne Delilah podat pouze „*vágní oznámení*“ (Campo Santo 2016), jelikož nechce mít s policií mnoho společného. Henry v průběhu času na svých pochůzkách narazí na oplocený prostor, o jehož účelu Delilah tvrdí, že nic neví. V parku v průběhu léta vypukne požár, který však nevykazuje známky nebezpečí, a oba strážci jej pouze pozorují. V těchto příběhových sekvencích se buduje vztah mezi Henrym (hráčem) a Delilou, který může nabrat formu koketní a intimní, či ze strany Henryho odtažitou, a ne příliš sdílnou (přičemž právě to, jakým způsobem hráč reaguje na Delilu odpovídá zvolenému hernímu modu a s ním spojené interpretaci událostí). Tyto dny probíhají bez větších příběhových zvratů (Delilah se pouze přiznává, že události s dívkami vůbec nenahlásila). Klid je narušen Henryho výletem k jezeru (den 76) za účelem chytání ryb. Zde nalezne žluté desky s přepisem hovorů mezi ním a Delilou. Při dalším průzkumu okolí narazí na další vysílačku (kromě barvy a známek opotřebovanosti se jedná o identický typ jakým disponuje i Henry). Ve chvíli, kdy ji zvedne, je Henry zezadu omráčen a upadá do bezvědomí.

Henry se probírá, jen aby zjistil, že vysílačka i přepis hovorů jsou pryč. Co si však Henry pamatuje, je název jedné z lokací *Wapiti Station*, přičemž *Wapiti Meadow* (název uvedený v mapě, již hráč disponuje, a kterou si Henry postupně opatřuje poznámkami) je onou oplocenou lokací, do níž se Henry neměl jak dostat. Události nabírají na spádu. Henry propadá pocitu, že je sledován, Delilah se na nějakou dobu odmlčí. Přes noc mu však zanechá v jedné z oblastí novou *nenapíchnutou* vysílačku. Henry se následující den (77) vloupe do *Wapiti Station*, kde odhalí další přepisy konverzací (ty zachycují i konverzaci o ztracených dívkách – na pár hlavních postav vrhá stín podezření) spolu s dalším jemu neznámým vybavením.



Delilah pod vlivem odhaleného pronese větu: „*D: I'm so sick of letting these people do this to us. We should just burn the place down*“ (Campo Santo 2016). Hráč na tento návrh nemůže přistoupit (Henry nápad ve všech nabízených možnostech rozporuje), opouští *Wapiti Station*, jen aby zjistil, že za ním někdo požár skutečně založí.

Mezi postavami vzniká konspirační myšlenka o možném vládním experimentu, jejich sledování a odposlouchávání. Následující den jeden z původně neidentifikovaných předmětů (přijímač zachycující signál ze zvířecích obojků) z *Watiti Station* zavede Henryho ke klíči, načež si vzpomene na uzamčenou bránu v jeskyni. Dalšího dne se tedy vydává za zamčenou bránu, která se za ním okamžitě zabouchne, a Henry je tak v jeskyni bez signálu uvězněn. Pozorný hráč si všimne v jedné z roklí dětské boty, k níž se ale bez pořádného jeskyňářského vybavení nelze dostat. Henry nalezne cestu ven. Ta jej dovede do tajného úkrytu Briana (syn Neda – který jej sem načerno, ale s povolením od Delily, přivedl s sebou několik let zpátky), v něm nalezne i potřebné jeskyňářské vybavení. Henry se s vybavením vrací do jeskyně, aby slezl do nižších pater. Zde nalezne Brianovu mrtvolu.

Požáry se staly pro stanice požárních hlídek a všechny přítomné v parku příliš nebezpečnými a Henry má pouze několik málo hodin na to, aby všechny záhady rozšifroval dřív, než je pohltí požár. Přístroj z *Wapiti Station* jej zavede ke kazetě a lanu vedoucímu do doposud neznámé a nepřístupné oblasti. Na kazetě je audionahrávka Neda, který se přiznává k nešťastným okolnostem vedoucím k smrti Briana, k tomu, že Henryho sledoval, vloupal se mu do věže a poskytuje jedno z možných vysvětlení všech událostí, jež je posléze podpořeno důkazy ukrytými v jeho skrýši. Žádná konspirace se nekoná, za vším byl jen jeden zahanbený muž, skrývající se v lesích. A zklamání se začínají vršit. Heliport, z něhož se má Henry evakuovat je umístěn u Deliliny věže, a tak Henry doufá, že se alespoň s ní po téměř 80 dnech poprvé setká. Ta však, pod tíhou zjištěných informací (nese podíl viny na smrti Briana) nasedá do evakuačního vrtulníku před tím, než Henry do její věže dorazí. A tak i poslední rozhovor mezi oběma probíhá na dálku skrze vysílačku. Henry se vrací ke svému životu, před nímž se snažil v lesích přírodní rezervace uniknout.

Pro analýzu díla jsem vybral šest videorecepcí, které jsem vzájemně usouvztažil do dvou interpretačních skupin, z nichž každá klade důraz na jiné herní aspekty, na jejichž základě dílo interpretují odlišně. Každá z vybraných analýz se opírá o jiný herní modus, jenž silně ovlivní výslednou recepci, a to i navzdory stabilitě a neovlivnitelnosti herního světa a událostem v něm prezentovaným. Můj způsob analýzy lze na tomto základě označit za recepční a dílo jej samo vyžaduje právě svou strukturou a užitými vypravěčskými strategiemi.

Při detailním rozboru recepcí vyvstane několik základních přístupů k dílu, které nakonec vyprodukují dva přístupy sice v detailech se odlišující, ale sledující obdobné indicie a produkující významově blízké interpretace. První z těchto přístupů nazývám investigativní interpretací, zakládající se na *estetické interakci* (Küklich 2002) – ta svou pozornost upírá na faktické důkazy prezentované v díle, soustředí se na detail a propojuje jednotlivé indicie tak, aby došla k výsledku. V této interpretaci hrají velkou roli právě písemné materiály, důsledné sledování konverzací a snaha na jejich základě charakterizovat ostatní postavy. Význam je spatřován mimo postavu Henryho (a tím i hráče) a konstituován skrze ostatní nehráčské postavy přítomné v díle. Druhým přístupem je pak interpretace distanční (distanci udržující) založená na *hermeneutické interakci* (Küklich 2002) – v ní se výklad soustředí především na imerzní zážitek, co vypovídá o hráčích ztotožnění se s osudem Henryho a jakým způsobem dílo nastavuje zrcadlo hráčským prožitkům. Tento typ interpretace tenduje k vystoupení mimo prostor díla a soustředí pozornost na Henryho a tím nepřímo na hráče.

Do první kategorie interpretací založených na *estetické interakci* (Küklich 2002) tak řadím videorozbory *FIREWATCH Theory: DELILAH'S DARK SECRET. The True Firewatch Ending* (2016) od Geek Remix,<sup>176</sup> *DELILAH'S LIES – Full Plot and Ending Explanation – FIREWATCH THEORY* (2016) od CaptainSauce<sup>177</sup> či *FIREWATCH Theory – ROMANCE, MURDER, AND JANE EYRE?* (2016) od PushingUpRoses.<sup>178</sup>

---

<sup>176</sup> Dostupné z: [https://www.youtube.com/watch?v=WpKFxN1tukg&ab\\_channel=GeekRemix](https://www.youtube.com/watch?v=WpKFxN1tukg&ab_channel=GeekRemix).

<sup>177</sup> Dostupné z: [https://www.youtube.com/watch?v=MT0mgVL8oWg&ab\\_channel=CaptainSauce](https://www.youtube.com/watch?v=MT0mgVL8oWg&ab_channel=CaptainSauce).

<sup>178</sup> Dostupné z: [https://www.youtube.com/watch?v=V-kJek0000Y&ab\\_channel=PushingUpRoses](https://www.youtube.com/watch?v=V-kJek0000Y&ab_channel=PushingUpRoses).

Do kategorie druhé pak interpretace založené na *hermeneutické interakci* (Kücklich 2002): *Understanding Firewatch's Brutal Ending* (2016) od NIKMOE,<sup>179</sup> *What Was Firewatch Actually About Anyways?* (2020) od Leadhead<sup>180</sup> a *The Message Behind Firewatch* (2018) od Boldly Wired.<sup>181</sup>

Užitou terminologii přebírám z eseje Juliana Kücklicha *The Study of Computer Games as a Second-Order Cybernetic System*, v němž k videohram přistupuje jako ke *kybernetickému systému druhého řádu* (Kücklich 2002). Rozdělení pak odpovídá dvěma simultánně probíhajícím módům – mód hráče, který Kücklich nazývá *estetickou interakcí*, a mód pozorovatele neboli *hermeneutická interakce*. Kücklich rozdělení založil na pozorování vlastního procesu hraní, který vyprodukoval nový přístup k entitě hráče: „*Když jsem dosud mluvil o hráči, měl jsem na mysli empirickou osobu hrající hru. Ale když pozoruji sám sebe při hraní hry, stane se zvláštní věc: Hráč se stává stále méně mou součástí a stále více součástí hry*“<sup>cxli</sup> (Kücklich 2002). Rozdíl je tedy v udržení distance od estetické zkušenosti a schopnosti vnímat sebe sama jako hráče s dostatečným odstupem.

Teoretická formulace o tom, jak vnímat proces hraní a jednotlivé participanty se u určité skupiny hráčů (NIKMOE, Leadhead, BoldlyWired) stala přirozeným přístupem k médiu, který však produkuje radikálně odlišné interpretace, oproti recipientům plně pohlceným estetickou interakcí. A právě tyto rozdílné postupy se stanou základem analýzy díla vycházející z konkrétních recepčních zkušeností.

První tři recipienti význam díla hledají především v herním designu a dohledatelných objektech v rámci díla a herního světa. Do popředí se tak dostává postava Delily, její povaha, ale především to, že Henrymu (hráči) skrze vysílačku neříká úplnou pravdu. Z několika důkazů, z nichž některé jsou v rámci herního světa snadno ověřitelné, ale některé vyžadují i znalosti ze světa faktálního, konstruují narativ, v němž Delilah více či méně spolupracuje s Nedom v manipulaci s myslí a psychickým stavem Henryho tak, aby zakryli svá vlastní tajemství – úmrtí Briana či samotnou psychologickou hru se strážcem parku. K pochopení zásadních důkazů jsou důležité informace o jednotlivých postavách a jejich charakteru, přičemž samotný pocit paranoie, hlavní motiv díla, je

---

<sup>179</sup> Dostupné z: [https://www.youtube.com/watch?v=iG-WRAiuF-g&ab\\_channel=NIKMOE](https://www.youtube.com/watch?v=iG-WRAiuF-g&ab_channel=NIKMOE).

<sup>180</sup> Dostupné z: [https://www.youtube.com/watch?v=KrNj86b-xZw&ab\\_channel=Leadhead](https://www.youtube.com/watch?v=KrNj86b-xZw&ab_channel=Leadhead).

<sup>181</sup> Dostupné z: [https://www.youtube.com/watch?v=EICmMOMmWkk&ab\\_channel=BoldlyWired](https://www.youtube.com/watch?v=EICmMOMmWkk&ab_channel=BoldlyWired).

vysvětlován tak, že se nejedná o konspiraci vládní, ale jakousi hru dvou lidí, kteří jsou v bezprostředním kontaktu s Henrym a mohou s ním manipulovat.

Henry se s ohledem na tragickou minulost nenachází v dobrém psychickém stavu a práci přijal jako určitou formu úniku před realitou všedního světa. V případě, že hráč sleduje romantickou linii vztahu s Delilou, pocit viny vůči Julii se v Henrym neustále prohlubuje, a to nejen na rovině pocitu viny z opuštění své ženy, ale i na rovině počínajícího zalíbení. A nikoli nepodstatným atributem samotného Henryho se stává fakt, že má nulovou zkušenost s prací hlídače parku (neví, jak funguje vysílačka, ani legislativní správa parku apod.).

Ned, otec Briana, je válečným veteránem, který svého syna nutil k činnostem, které mu nebyly blízké. Brianův zájem není v horolezectví, túrách a přežití v lese, ale jedná se o dítě ponořené do fantaskních světů Dungeons & Dragons (ve věži je Brianova mapa a dvacetistěnná kostka, v Brianově skrýši pak deník jeho postavy a v Nedově skrýši příručka ke hře jménem *Wizards & Wyverns*). Ned měl dohodu s Delilou, která jej i přes institucionální zákaz nechala se synem v parku pobývat – otázkou zůstává, jak si Delilah odůvodnila Brianovo zmizení.

Delilah má, ostatně jako obě mužské postavy, kladný až toxický vztah k alkoholu (Henrymu několikrát volá v opilosti), na pozici hlavní strážkyně pracuje již řadu let (v parku jako takovém pak let třináct) – na rozdíl od Henryho ji tak lze považovat za vysoce kvalifikovanou osobu. A v neposlední řadě, je schopna dalekohledem sledovat pohyb Henryho po jemu přiřazeném sektoru, přičemž s ním komunikuje skrze stacionární a profesionální vysílačku, na rozdíl od přenosné, již disponuje Henry.

V díle prezentované události tak s tímto akcentem získávají jiné významy:

- 1) Henry již druhý den vyslechne skrze vysílačku rozhovor, který nechce Delilah komentovat, jelikož se baví s Nedem o Henrym a pouze zapomněli změnit frekvenci, skrze kterou Delilah s Henrym komunikuje a kterou může Ned odposlouchávat.<sup>182</sup>

---

<sup>182</sup> Přepis přeslechnutého hovoru a následné konverzace:

„D: Heyo. I don't think so. Why, have you? // Okay. Good. // No, I don't think he has any idea. // I'm absolutely sure. // Would you? // Alright. I'll let you know if anything changes in that regard.

D: Hey, sorry about that. Anyway, if there's anyone or anything you want to talk about, fire away.

H: Who was that?

2) *Nenapíchnutá* vysílačka je technologický nesmysl (vysílačky fungující na frekvencích lze tedy odposlouchávat nalezením správné frekvence) a výměna za starší verzi tak slouží pouze k uklidnění Henryho. Příběh o tom, jak Delilah novou vysílačku uložila do boxu (na Obrázku 18 bod 2.) v *Cottonwood Creed* je navíc poněkud nepřesvědčivý. Cesta, a to i ta nejkratší (vyznačena na obrázku 18 modře) nejenže vede přímo okolo Henryho věže, ale je dlouhá přibližně 10 mil (patrné z ukazatelů ve hře – ukazatel v bodu 1 uvádí vzdálenosti: 4,8 míle k věži Delilah, 2,1 míle k věži Henryho, k tomu je třeba přičíst i vzdálenost k bodu 2, a výsledná hodnota reprezentuje pouze vzdálenost cesty tam, nikoli zpět). Což by znamenalo, že v podstatě přes noc byla Delilah schopna tuto vzdálenost ve tmě a obtížném terénu urazit. Navíc minula věž, v níž by mohla vysílačku jednoduše osobně předat. Zvolený kód k nalezení vysílačky založený na plakátu se stromy umístěném ve věži požární strážě, je navíc snadno rozšiřovatelný, jelikož tyto plakáty lze nalézt i v dalších lokacích v herním světě (např. v rozpadlém tábořišti či chatách).



Obrázek 18 Mapa regionu Two Forks (herního světa Firewatch) s vyznačenou trasou

D: *Who was who?*

H: *„I don't think he has any idea. 'What was that? Were you talking about me?'*

D: *Uh, what?*

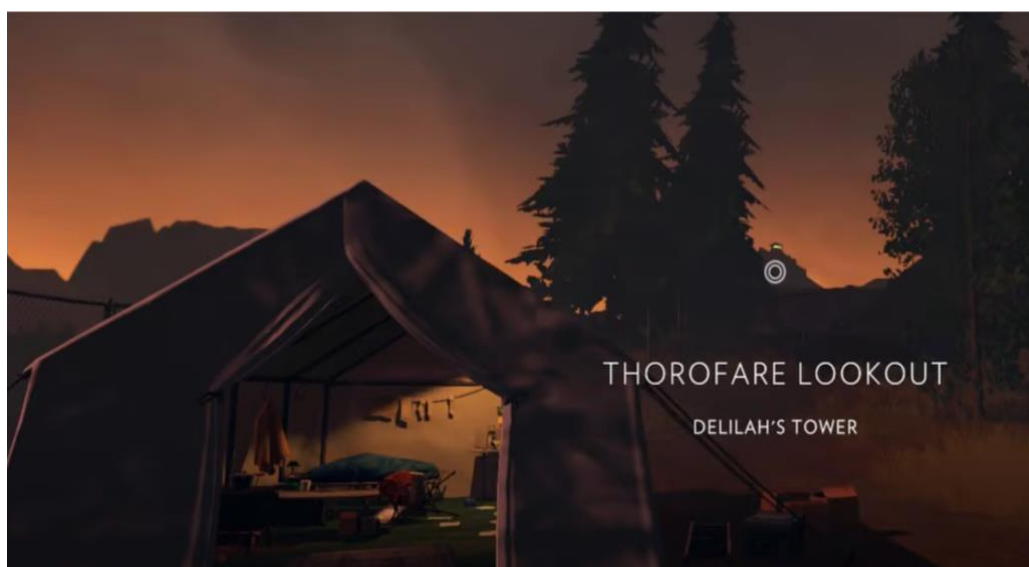
H: *You left your button pressed or something.*

D: *Henry, that call was work. I was just talking to... actually, it's not really your business. Why are you freaking out?*

H: *I'm not freaking out.*

D: *Good. I'm gonna go quiet for a little bit. Call me if it's important“* (Campo Santo 2016).

- 3) Na oplocenou oblast *Wapiti Meadow* je přímo vidět z věže, v níž se Delilah nachází. Tudíž její reakce, že o ní nic neví, ačkoli první zmínku o plotu přejde vtipem, je už vlastně jen těžko uvěřitelná, a to hned z několika důvodů. Delilah jako vedoucí hlídek parku má přehled o všech nově příchozích. Henry dokonce mine ceduli upozorňující na nutnost nahlásit vstup do národního parku. *Wapiti Meadow* je oficiální výzkumnou oblastí, v níž operují akademičtí pracovníci již několik let (vrací se vždy na jeden měsíc v roce) a akademické instituce nebudou postupovat proti výše uvedenému oficiálnímu pravidlu – v tento okamžik, stejně jako v případě vysílaček, recipienti přenášejí zkušenosti z faktického světa do světa herního.



Obrázek 19 Pohled z Wapiti Station na věž Delilah

Toto jsou tři základní (nikoli jediné) předpoklady pro to, aby v recipientech veškerá prohlášení ze strany Delily vyznívala nedůvěryhodně. Hráč z různých reportů vytvořených Nedem (v některých interpretacích ve spolupráci s Delilou) může vyčíst obdobný romantický vztah, jenž předcházela koketerii s Henrym. Ve svých zápisech totiž s postupem času Ned mění na Henryho názor, a to nejen v rámci návrhů finálních reportů nalezených ve *Wapiti Station*, ale i v soukromých deníkových záznamech (v nichž je k datu 15.6.89 Henry Nedem charakterizován jako *good guy* (Campo Santo 2016, Goodwin Radio Log), jen aby se o měsíc později záznam charakterizující Henryho změnil na *Crazy? Crazy wife? Not a good guy* (ibid.)).

At' už si s Henrym pohrává Ned a Delilah s ním manipuluje nezávisle, či oba spolupracují, mnoho dalších nesrovnalostí v díle otevírá prostor pro to, jakým způsobem si hráč události vyloží, jakým způsobem bude postavy v díle vnímat a jakou roli jim v příběhu přisoudí. Interpretace založená na *estetické interakci* neklade důraz na hráče a možnost, že i s ním je manipulováno. Hráč je plně pohlcen dílem a výsledné významy opírá právě o informace v herním světě dohledatelné a vlastní investigativní proces.

Druhou kategorii interpretací jsem nazval jako distanční právě proto, že kladou důraz na to, jakým způsobem dílo hráč prožívá a co mu říká o něm samotném. Tyto interpretace neopomíjí informace prezentované v herním světě, ale celý proces svého hraní sledují s distancí od něj i od sebe jako hráče dílo zakoušejícího. Je patrné, že tyto recipienti k dílu a procesu, jehož se přímo účastnili, přistoupili s opatrností, a ačkoli si udržovali značnou míru imerze, dokázali udržet spolu s ní i distanc, aby mohli sledovat, co se s nimi jako s hráči děje. Interpretuje-li pak recipient tímto modelem všechny výše uvedené argumenty jsou tyto herní aspekty vnímány jako pouhé autorsky zamýšlené klamání, které buduje zdání rozsáhlé konspirace (sledování vládou, nedůvěryhodnost Delily), jen aby příběh vyústil v banální příběh muže (Neda), který ačkoli je bývalým vojákem, zklamal vlastního syna a snažil se svou hanbu skrýt. Výsledný antiklimatický závěr je záměrný. Ústředním motivem se stává paranoia, které propadne nejen Henry, ale i hráč ponořený do hry natolik, že je ochoten vidět spiknutí všude. A ono vyústění nenabízející odhalení vládního spiknutí vyznívá neuspokojivě právě proto, že hráč sdílející rozhořčení s Henrym je na samém konci neustále zklamáván.

- 1) Spiknutí se nekoná. Za vším stál Ned – ten se k tomu explicitně přizná a všechny události vysvětlí. Delilah tak byla stejně oklamaná jako Henry, hráč jí mohl / může věřit. Zjištění o Brianově osudu se jí niterně dotýká. Pozitivním bodem se stane možné setkání Henryho a Delily a to právě díky probíhající evakuaci – heliport (místo evakuace) je u její věže.
- 2) Delilah odlétá dříve, než se tam Henry dostane. I přes urgence, které může hráč skrze Henryho vyslovit, Delilah odlétá a v posledním rozhovoru mu oznámí, že se nikdy neuvidí – chce na události v parku zapomenout.

- 3) Na konci se nic nezměnilo a únik před realitou se nezdařil. Příběh o velké konspiraci se proměnil v příběh zahanbeného muže, Henry nenašel klid, nesetkal se s Delilou a stejně jako hráč se po velké emocemi nabyté cestě vrací do všedního života plného reálných a vážných problémů.

Dílo v tomto případě má více vypovídat o hráči skrze postavy. Jak s ním bylo umně manipulováno, jakou emoční cestu byl nucen si prožít, jen aby byl vržen zpět do reality. Nespokojenost a rozhořčení na konci, který není uspokojivým vyvrcholením budovaného narativu, se tak projevuje nejen v rámci hry skrze rozhořčeného a zklamaného Henryho, ale především pak v samotném hráči, který byl autory díla od prvních slepých (vynucených), ale především těžkých voleb nucen s Henrym jeho cestu prožít. Katarze není uvnitř díla, ale mimo něj.

Dva recepční mody, které mají, dle Juliana Kücklicha, probíhat simultánně, nejsou vždy reflektovány stejně. Pohlcený hráč na základě estetické zkušenosti ve svých interpretacích nevystupuje při konstrukci finálního sdělení díla mimo jeho imaginární svět, ale nechává se jím ještě více pohlitit za účelem detailního probádání, vytváření spekulací a teorií založených na důkazech prezentovaných uvnitř herního světa. Recipient distancovaný od herního světa, herního procesu, ale i sebe jako hráče, tedy distancovaný pozorovatel, je díky nadhledu při recepci ve větším bezpečí a může reflektovat samotného hráče (sebe) jako inherentní součást významotvorného celku.

### 3.5.5 CD Project Red *The Witcher*

Přesunutím pozornosti k této sérii nejenže navazují na linii propracovaných hlavních hráčských postav s bohatou historií, ale rozšiřují záběr i o pole videoherních adaptací literárních děl. A právě tato oblast literární předlohy dává Geraltovi ve videohrách rozsáhlé příběhové pozadí, propracovanou osobnost, která je v knihách detailně popsána a charakterizována jejím tvůrcem Andrzejem Sapkowskim. Opět k sérii budu přistupovat reduktivně jako k celku, a to především kvůli tomu, že je v nich prezentován na sebe navazující příběh, navzdory tomu, že herní mechaniky, design, hratelnost, ale i vizuál prošel nespočtem proměn a podobností mezi díly na těchto úrovních je mnohem méně, než je tomu u výše rozebírané *Banner Sagy*.



Jednotícím prvkem je žánr akčního RPG, hraného z pohledu třetí osoby, soustředěného okolo hlavní postavy celé série (knižní i videoherní) Geralta, což ostatně respektuje formu vyprávění zvolenou pro sérii knižní, která příběh až na pár výjimek centralizuje právě kolem Geraltova životního osudu. Sapkowski ve své knižní sérii volí vypravěčskou er-formu, která má obdobné implikace ve vztahu k hlavní postavě, jako právě pohled z třetí osoby – akcentovaný hlavní hrdina viděný zvenčí, přítomnost zprostředkovatele dění (pokud ne rovnou vypravěče), vykreslení světa, které nemusí plně korespondovat s viděním hlavního hrdiny. Celá videoherní série je silně orientovaná na příběh, přičemž navazuje na děj knih, který logicky ozvláštňuje možnostmi do něj zasahovat. Možnosti voleb obecně mají povětšinou mezi jedním až třemi možnými výsledky a je tedy relativně snadné zmapovat stromovou strukturu hlavní dějové linie. Z herních mechanik bych upozornil na logicky (z hlediska technologické dostupnosti) se rozrůstající herní svět, který s každým dílem reflektoval větší část světa imaginárního a poskytoval tak hráči mnohem větší svobodu pohybu – třetí díl lze již označit za videohru s velkým a otevřeným světem. Kvůli tomu se změnil i způsob vyprávění spjatý s takto otevřenými světy, ačkoli hlavní kolizní oblast mezi příběhem a otevřeným světem se podařilo autorům do značné míry vyhnout. A právě třetí díl, stane v centru pozornosti zájmu nabízené analýzy.

V prvním díle videohry autoři Geraltovu minulost řeší amnézií, a tak stejně jako s knihami neobeznámenému hráči, není ani hlavnímu hrdinovi samému zcela jasné, kým je, jaká je jeho minulost a jaké jsou jeho vztahy s postavami z herního, potažmo i z imaginárního světa – nutná autorská zkratka za účelem zpřístupnění díla. Oproti tomu třetí díl již pracuje nejen s Geralem videoherním, ale i s Geralem literárním, kterého navíc upřednostňuje (tvrzení se budu věnovat po představení děje).

Dalším důvodem pro zaměření se na třetí díl je časová provázanost děje třetí videohry s knižními tituly. Autoři zpracovávají časové období známé čtenářům z knih (výcvik Ciri v *Caer Morhen*) a nabízejí setkání s mnohem větším počtem ústředních postav knižní série (Jennefer, Ciri, ale i Regis, nilfgardský císař Emhyr var Emreis a další) a to včetně odkazů na s nimi spjaté příběhové linie, jimž autoři videohry dopsali alternativní vyústění – Geralt tak například ve třetím díle dořeší magií ovlivněný vztah s Jennefer, událost z povídky *Poslední přání* nebo vyřeší postavení Ciri v imaginárním světě apod.

Posledním a stěžejním důvodem tohoto akcentu je fakt, že se právě ve třetím díle propojují dějové linky z knih s dějovými rozhodnutími učiněnými v rámci průchodu jednotlivými díly videoherní série – silně se projeví hlavní příběhové volby z dílu druhého (jako je zabití / ušetření Letha, zaklínače najatého Nilfgaardem k destabilizaci severských zemí), menší akcent je kladen na události z dílu prvního (explicitnější odkazy k prvnímu dílu jsou zahrnuty například do konverzací s čarodějkou Shani, která právě v prvním díle hraje stěžejní roli). Samotná hlavní dějová linka týkající se Ciri a Divokého honu je volným pokračováním příběhu známého z knih, čímž autoři propojují herní svět se světem literárním.

Příběh prvního dílu začíná pět let po události pospané v knize a v tomto případě pouze údajným úmrtí Geralta. Ten se probírá poblíž *Caer Morhen* (domovská pevnost zaklínačů) a je bez paměti vržen do světa. Záhy je pevnost napadena a Geralt se vypraví na hon za zloději zaklínačských mutagenů. První díl pracuje se známými lokacemi, ale zcela smyšleným konfliktem, který se nijak neopírá o knižní předlohu, využívá pouze realie imaginárního světa. Pro sérii a vztah ke knihám jsou zásadnější až události z posledního aktu – Geralt je upozorněn na vizi o Bílé Zimě v knihách představenou v rámci Ithaliina prorocství (Sapkowski 1998, s. 4)<sup>183</sup> a setkává se se spektrální projekcí krále Divokého honu Eredina. Díl končí pokusem o vraždu krále Foltesta, kterému Geralt zabrání, čímž se dostává do jeho služeb.

Druhý díl na události bezprostředně navazuje a staví Geralta do pozice osobního strážce krále Foltesta, který je nakonec zabit jiným zaklínačem právě v jeho přítomnosti – přičemž události předcházející vraždě i vražda samotná jsou vyprávěny ve videohře retrospektivně. Geralt je obviněn, zatčen a posléze osvobozen s úkolem najít pravého vraha. První akt je aktem úvodním – hráči jsou představeny dvě frakce (scoia'tael – frakce rebelujících nelidí vedená Iowerthem. A Blue Stripes – temerijská speciální jednotka vedená Vernonem Rochem), seznámí se s novou, avšak z knih známou, čarodějkou Shealou (Sílou) de Tansarville, dojde ke shledání s bardem Dandelionem (Marigoldem)

---

<sup>183</sup> „,Vskutku, pravím vám, nyní nadchází věk meče a sekyry, věk vlčí. Nadchází čas Bílé Zimy a Bílého Světla, čas Šílenství a Nenávisti; Tedd Deireádh – Čas Konce. Svět zahyne v mrazu a neobrodí se, než východem nového slunce. Znovuzrodí se ze Starší Krve – Hen Ichaer, ze zasetého zrna. Ze zrna, které nevzejde, anobř vyšlehne plamenem.

Ess'tuath esse! Tak se staniž! Očekávejtež znamení! Jaká znamení to budou, ohlašuji vám: ponejprv zrudne země krví Aen Seidhe, krví Elfů...‘

věštba Ithlinne Aegli aep Aevenien: Aen Ithlannespeath“ (Sapkowski 1997, s. 4).

a trpaslíkem Zoltanem, kteří Geraltovi poodhalí jeho vlastní minulost. V neposlední řadě je v prvním aktu odhalena identita královraha, zaklínače Letha, který se s Geraltem osobně zná (podnikal s ním lov na Divoký hon). Druhý akt je absolutně podřízen hráčově rozhodnutí – příklonem na stranu scoia'tael se dostává do jejich pevnosti, v opačném případě sleduje příběhovou linii temerijských. Každá z linií odhalí jiné informace, poskytne hráči jiné indicie, z nichž musí vycházet v aktu třetím a posledním. Volba je o to fatálnější, že pouze načtením zlomového bodu či opakováním herního průchodu je hráči umožněno dostat se k druhé dějové linii, které se mezi sebou vzájemně neovlivňují. Hráči je umožněno vždy vycházet z informací pouze z linie vybrané (Geralt v dané realizaci imaginárního světa může být přítomen jen u jednoho setu nabízených událostí). Ve třetím aktu pak dochází k vyústění všech narativní linek, Letho vysvětluje své motivace, upozorňuje na expanzivní tendence jižního císařství Nilfgaard, v jehož službách pracoval, vysvětlí se přítomnost draka apod.

Důležitějšími informacemi, než jsou Lethovy motivace, se však stává vyprávění o minulosti samotného Geralta (co se událo v pětiletém časovém skoku mezi videoherní a knižní sérií). Geralt spolu s Jennefer byli zachráněni jejich „adoptivní“<sup>184</sup> dcerou Ciri, jejíž schopnost cestovat mezi světy upoutala pozornost krále Divokého honu Eredina. Ten, neschopen ji chytit, zajal Jennefer. Geralt spolu s Lethem a s několika dalšími zaklínači se jej vydali lovit a po neúspěšném souboji Geralt vymění svobodu Jennefer za svou vlastní službu Divokému honu. S honem posléze několik let jezdí, dokud jej opět Ciri díky svým schopnostem nezachrání a neteleportuje do lesů poblíž *Caer Morhen* (iniciační bod prvního dílu). Čímž se odůvodňuje to, proč je Geralt Divokým honem napříč díly pronásledován a je i vystavěno příběhové pozadí pro poslední díl videoherní série, v němž se Geralt vydává na pomoc Ciri v jejím útěku před Divokým honem.

Rekonstrukce příběhu třetího dílu, právě kvůli otevřenému světu a několika vyústěním (hlavní příběh má 3 základní konce, které se navíc mohou v detailech alternovat) musí nutně podléhat právě hlavní dějové linii – záchrana Ciri před Divokým honem. Ta se skládá ze setkání s Jennefer, která je, obdobně jako Letho ve druhém díle, ve službách nilfgaardského císaře, nalezení a následné vyléčení Avalac'ha, elfího přítele, který ukryl Ciri před Divokým honem v jednom ze paralelních světů. Následuje osvobození Ciri a střet s Divokým honem v *Caer Morhen*, smrt Vesemira (zaklínač a učitel obou ústředních

---

<sup>184</sup> Nutná zkratka pro s knihami a hrami neobeznámené čtenáře.

postav – Geralta a Ciri), lov na hlavní generály honu a zastavení příchodu Bílé Zimy (varování z prvního dílu a knih). Hráčovy akce (především v poslední třetině hlavního úkolu) pak vygenerují tři možné konce, z nichž dva lze považovat za respektující knižní předlohu a jeden jdoucí proti ní.

Komparatistické srovnání se nabízí a tvůrci znalost knih nejenže upřednostňují různými odkazy na knižní události, ale obeznámený čtenář respektující Geralta a jeho v knihách vykreslené chování, smýšlení a vybudované vztahy je navíc odměňován. A tak právě ve třetím díle vzniká největší napětí mezi hráčskou postavou a hráčem. Geralt na sebe upozorňuje nejvíce – na to, kým je a jaké hodnoty zastává. Vývojáři však hráčům nebrání pojmout Geralta zcela odlišně, čímž vznikají příběhové linie jdoucí proti knižním textům. Aby toto bylo možné dokázat, je nutná rámcová charakterizace Geralta, a to od nejobecnějších rovin, na nichž staví jak knihy, tak hry, až po jednání v konkrétních situacích, v nichž lze ve hře Geraltův knižní charakter překročit.

Geralt je zaklínačem, zmutovaným člověkem, což jej staví na okraj společnosti. Samotný řád byl vytvořen k zabíjení monster a k tomuto účelu je i vycvičen. Od ostatních zaklínačů se odlišuje nejen bílými vlasy, ale především schopností cítit – ostatní zaklínači jsou prosti citů (empatie, lásky apod.). Kromě toho, že Geralt nepřijímá kontrakty na lidi (i nelidi), odmítá zabíjet inteligentní a společnost neohrožující monstra – v knihách tak nezabíjí měňavce Dudu (*Meč osudu*, povídka *Věčný oheň*), odmítne zabít draka (*Meč osudu*, povídka *Hranice možností*), prokletého Nivellena (*Poslední přání*, povídka *Zrnko pravdy*), Ježka (*Poslední přání*, povídka *Otázka ceny*). Jedná se o jedno z niterních přesvědčení hlavní postavy knižní série. V knihách navíc dospěje až k otcovskému, ale především respektujícímu vztahu s dítětem překvapení Ciri, dále udržuje ambivalentní romantický vztah s Jennefer, s níž Ciri nějakou dobu vychovává.

To jsou však informace s knihami neobeznámenému hráči neznámé, a díky příběhu nezakotvenému do knižních událostí, k recepci nikoli nezbytné. A právě proto se lze bavit o videoherním Geraltovi, hráčem individuálně formovaném a Geraltovi knižním, v komparaci méně charakterově fluidním. Uvedl jsem tři základní knižní charakterizace, které se s Geraltem pojí a které hráč může respektovat (ať už intuitivně či na základě obeznámenosti s knižními texty). Jak je okolo těchto charakteristik zbudován herní svět?

Geralt nezabíjí inteligentní tvory. Ve třetím díle může hráč zabít hned několik takových bytostí, zároveň však existují indikace, že by tak činit neměl. Příkladem může být úkol s názvem *Elusive Thief*, který vykazuje nápadné podobnosti s výše uvedenou povídkou *Věčný oheň* – figuruje zde měňavec (inteligentní nenásilná bytost), která sice krade, ale z nesobeckých důvodů. Motivací krádeží je touha nakrmit nelidi (podobnost s další povídkou *Konec světa* a ani v té Geralt kradoucího čerta nezabíjí). Videoherní měňavec navíc nikoho neohrožuje na životě. Lze tedy tvrdit, že knižní Geralt by takovou bytost nezabil. Měňavec jej napadne až poté, co se jej hráč rozhodne pronásledovat a po porážce se Geraltovi vzdává. Aby indikací nebylo málo, v jednom z úkolů (*Wandering in the Dark*) Gerald na povídku *Věčný oheň* explicitně odkazuje „*While back a certain doppler took a shot at impersonating me. [...] He hated being me. Felt uncomfortable. Dopplers're kind-hearted by nature*“ (Witcher 3 2016, *Wandering in the Dark*).

Přes všechny tyto narážky stále videoherní Geralt podléhá hráči, a je mu tedy umožněno měňavce zabít, ačkoli argument ospravedlňující tuto akci pronesený Geraltem není argumentem přesvědčivým: „*You learned something, but not everything. I spare any monsters that aren't dangerous. Thing is, you attacked me. Unprovoked. So that doesn't apply to you*“ (ibid.). I z krátkého mnou nabízeného popisu však vyplývá přinejmenším nesrovnalost v této úvaze. Vyprávění samotné koliduje v dané sekvenci. Autoři tuto volbu posléze komentují v poznámkách, skrze Marigoldovo retrospektivní vyprávění: „*To this day I think Geralt did wrong in killing that doppler In my opinion, his crimes did not match the punishment meted out to him...*“ (ibid., *Journal Entry*).

Propojenost a upozorňování na knihy se projevuje i v mnohem výraznějších momentech, než je vedlejší úkol, nikoli však s takto negativní reflexí a s tak silnými odkazy na původní texty. V moment, v němž autoři ve svém příběhu představují Ciri, je nutné zprostředkovat komplikovanou historii vztahu mezi ní a Geraltem, ale i citové pouto a vztah jako takový, tedy něco, k čemu neobeznámený hráč může přistoupit zcela vlažně.

Hráč celé série má představu o silách, jimiž Ciri disponuje<sup>185</sup>, ale povědomí o složitém příběhovém pozadí má jen zprostředkovaně. Existuje tedy možnost, že hráč nedojde ke závěrům předlohu respektujícím, nevybuduje si obdobný vztah s Ciri, což může

---

<sup>185</sup> Hráčům neseznámeným s texty A. Sapkowského pak Ciri a její magické schopnosti připomínají jednu z postav figurující v prvním díle videoherní série. Ta však nenachází opodstatnění v imaginárním světě a její existence je výstupem zcela mimo něj. Jedná se asi o největší autorské vykročení mimo vystavěný imaginární svět, v jinak respektující adaptaci.

vyprodukovat onen alternativní (předlohu nerespektující) konec. V něm Geralt vezme platbu od Emhyra (samotná scéna je silně ponižující pro oba) a odevzdá Ciri do rukou císařství jako novou vládkyni Nilfgaardu. Akce vedoucí k tomuto vyústění jdou však proti příběhovým indikacím a charakterům z knih, ale i hry samotné.

Explicitní apel k určitým akcím pak autoři vkládají do úst Gauntera (postava z datadisku *Hearts of Stone*) „*There will come a time when she [Ciri] will grieve for a friend. Grieve with her and never ever let her feel as if you've sold her out*“ (Witcher 3 2016, *Whatever a Man Soweth...*).<sup>186</sup> Ten nejenže upozorňuje na bezcitné zaprodání Ciri Nilfgaardu jako na chybu, ale dokonce zmíní konkrétní situaci, v níž Ciri přímo Geralta žádá o čas na truchlení nad smrtí společného přítele. Obě volby (zaprodání a odmítnutí) vedou k předlohu nerespektujícímu konci a autoři na to tímto způsobem upozorňují a upřednostňují konce bližší imaginárnímu světu Sapkowského.

Zbylé konce, které označuji za věrnější předloze, pak představují protipóly. V depresivní realizaci není znám osud Ciri, ale Geralt se s ní už nikdy nepotká (pokud finální události vůbec přežila). V posledním záběru je tak zaklínač zavřen v místnosti, k níž se stahují hordy monster. Pomyslný happyend (což je v knihách Andrzeje Sapkowského něčím ojedinělým) nabízí konec, v němž je Ciri Nilgaardem považována za mrtvou a ona spolu s Geraltem vyráží do světa. Ciri žije život, o kterém si rozhoduje sama. K těmto koncům vedou různá rozhodnutí, přičemž onen happyend je podmíněn uposlechnutím rady Gauntera.

Dělím-li tedy v analýze Geralta na herního a knižního, nemluvím o dvou nutně oddělených entitách, ale o hráčské postavě, která má silný vliv na vyprávění a příběh. Promlouvá k hráči, upozorňuje na to, kým je (nejen vlastními promluvami, ale i skrze imaginární svět jako celek). Díky tomuto příběhovému pozadí tak videohry pracují se silnou, uvěřitelnou a propracovanou postavou, která je ukotvena nejen v herním světě, ale své opodstatnění nalézá i ve světě imaginárním. Herní Geralt promlouvá k hráčům, ale i ke čtenářům, kterým videohra poskytuje možné vyústění mnoha osudů, a to nejen jednotlivých postav, ale i možné podoby budoucnosti imaginárního světa.

---

<sup>186</sup> Aby se konverzace hráči objevila, musí být dohrán datadisk před splněním hlavní příběhové linie základní hry.

Jak jsem již zmínil, hry adaptují imaginární svět Andrzeje Sapkowského a herní svět autoři vystavují z jeho určitých výseků, v nichž se Geralt v daném díle pohybuje. Herní svět *Witchera 3* jsem popsal jako svět otevřený (*openworld*) a právě tento aspekt nejenže je v rámci série nový, ale přináší s sebou několik obecných překážek v oblasti vyprávění příběhu.



Obrázek 20 Zasazení herních světů série *Witcher* do světa imaginárního série knižní

Otevřené videoherní světy se potýkají s několika problémy v rámci vyprávění na obecnější úrovni. V takto navržených světech je problematické vyprávět lineární příběh, udržet hráčovu pozornost u hlavního úkolu (příběhové linie), jeho plnění a tím i posouvání příběhu kupředu. Otevřený svět je dále nutné zaplnit činnostmi, vedlejšími úkoly a příběhy, oživit jej, což jen dále odvádí hráčovu pozornost. A v neposlední řadě je zde úkol sám. Charakteristický úkol v otevřených světech jsem popsal v rámci sérií *Pathfinder* a *Pillars of Eternity* – záchrana světa. Tu samozřejmě lze podmínit časem (něco se musí stát do určitého počtu dní), což poskytuje určitou míru urgencye, ale omezuje se tím hráčská svoboda a hrátelnost.

Záchrana světa samotná však přináší další problematický bod pro design herního příběhu a tím je opodstatnění vedlejších činností. Proč by hlavní hráčská postava dělala vedlejší úkol pro kohokoli, když osud světa má být v ohrožení?

Tyto argumenty vznáším v souvislosti s třetím dílem videoherního zaklínače právě proto, že všechny zmíněné aspekty jsou v díle zpracovány, a to tak, že negativně neovlivňují příběh. Geralt na začátku nezachraňuje svět (ačkoli i v to příběh vyústí). Původní představa nutnosti rychlé záchrany Ciri je rozptýlena retrospektivními prostríhy, v nichž je hráči umožněno hrát přímo za zaklínačovu adoptivní dceru. Tím autoři doplňují minulé události, jež by bylo možné převyprávět textem, nebo z úst jiných postav, ale především ukazují, jak moc Ciri nepotřebuje zachránit. Výcvik, zaklínačský (Geraltův) a čarodějnický (Jenneferin), jí poskytl dostatečné schopnosti, aby se o sebe postarala sama. Nejenže se tak mění úkol ze záchrany na nabídnutí pomoci, ale především se nabízí příběhové vysvětlení toho, proč Geralt nemusí spěchat. Proč si může dovolit hrát v hostincích karty. A i díky tomu, že závažnost událostí je hráči i Geraltovi odhalena až v poslední třetině hlavního úkolu, se mnohé z pro příběh problematických oblastí otevřeného herního světa řeší několika narativními kličkami.

Ačkoli lze v sérii najít události, postavy, možné reakce a příběhová vyústění jdoucí proti vybudovanému imaginárnímu světu původního textu, jedná se o jednu z nejúspěšnějších videoherních adaptací, co se týče prodejnosti, známosti hry i literární předlohy, impaktu na fanouškovskou komunitu. Úspěch studia CD Project Red a jejich adaptace vyvstává o to víc napovrch při komparaci s obdobnou snahou. V tomto druhém případě se jedná o adaptaci literárního díla, na jejímž příběhu se navíc podílel i samotný autor knižní předlohy.

*Game of Thrones* (2012) od Cyanide Studios adaptovalo imaginární svět George R. R. Martina *Písně ohně a ledu*, přičemž mnohé z předpokladů a představ vykazovaly nápadné podobnosti jako v případě série *Witcher*. Příběh, tentokrát napsaný přímo Georgem R. R. Martinem, doplňuje, navazuje i přímo odkazuje na příběh známý z knih. Odehrává se ve stejném věku jako události románů. Pracuje s postavami známými z knih. Videoherní adaptace dokonce respektuje vyprávěcí styl autora a zaměřuje se na dvě hlavní postavy, dvě perspektivy z různých oblastí Západozemí. Čím je tedy způsobený



diametrální rozdíl v recepci?<sup>187</sup> Kvality příběhu znevážil nekvalitní herní design, v němž dominovala těžkopádná, uživatelsky nepřívětivá kamera, nezajímavý a rutinní soubojový systém, až příliš zjednodušené RPG prvky v rámci vývoje hráčských postav, a dobově podprůměrné grafické zpracování. V kontrastu s propracovaným vyprávěním tyto zjevné nedostatky herního zpracování vyvstávají do popředí a stávají se tak nezanedbatelnou překážkou recepce.

Tyto dva projekty, které v základě vykazují podobnosti, ilustrují základní omyl narativistiko-ludologické debaty, která ignorovala synergický vztah herního designu (hratelnosti) a příběhu. Snaha vymezit se proti jednomu či druhému lze tak vnímat jako dobový omyl, který komparace těchto dvou videoherních titulů může snadno doložit.

### 3.5.6 Obsidian Entertainment *Pentiment* a Inkle *Heaven's Vault*

Opět obracím pozornost ke dvěma titulům zároveň – jedná se o moderní alternace *point and click* adventur, které se různými způsoby vypořádávají s několika neduhy spjatými s tímto žánrem. Zároveň navzdory tomu, že se jedná o adventury (žánr silně koncentrovaný na příběh) nebude samotný příběh předmětem analýzy. Oba tituly představují nové (nikoli nutně zcela nové) mechaniky: *Pentiment* (Obsidian Entertainment 2022) tematizuje písmo a jeho vizuální zpracování využívá k prezentaci příběhu, *Heaven's Vault* (Inkle 2021) se pak soustředí na jazyk, jeho dešifraci, přičemž právě tento inovativní a ústřední puzzle je hádankou ryze narativní. Obě videohry se soustředí na aspekty s literaturou silně spojené a tematizují je novými způsoby.

*Pentiment* má blízko ke klasickým *point and click* adventurám typu videoherní série *Polda* (1998–2022), *Ve stínu havrana* (1999), případně zahraniční série *Monkey Island* (1990–2010 a 2022). Jedná se o detektivní adventuru zasazenou do Bavorska 16. století. Z videoherního hlediska je hra rozdělená na obrazovky animované jako stránky knihy (i přechod mezi obrazovkami, načítání nové lokace, je animováno jako otočení listu) a celá grafická zpracování je imitací dobových ilustrací. A jelikož mistr Maler (hráčská postava) je v učení a později se i vyučí jako ilustrátor, je akcent na knihy a písmo (v době prosazujícího se knihtisku) ústředním motivem na pozadí detektivního vyšetřování.

---

<sup>187</sup> Shrnující uživatelské hodnocení k datu 13. 1. 2023 je u videohry *Witcher 3 extrémně kladné* (ze vzorku 696,121 hodnotitelů), tedy nejlepší možné hodnocení. U titulu *Game of Thrones* pak *spíše kladné* (ze vzorku 2,216 hodnotitelů).

*Pentiment* navzdory uzavřenému a relativně malému hernímu světu pracuje s poměrně rozsáhlými historickými reáliemi. Ať už se jedná o konkrétní historické události, na které jednotlivé postavy v rozhovorech odkazují, ale i době odpovídající kulturní a náboženské střety známé z faktálního světa prosakují do herního designu. Autoři upozorňují na dobový diskurz, problémy, rozdělení společnosti, ale akceptují i dobové právo, kladou silný důraz na roli náboženství v každodenním životě a mezilidské vztahy. A právě všechny tyto elementy se projevují v grafickém zobrazení písma. Jedná se o volitelné nastavení (*Stylizované fonty*). Autoři nabízejí možnost fontů nestylizovaných, ovšem tento způsob recepce je ústupkem herním (hráčům), který ovšem ztrácí narativně estetickou funkci, kterou stylizované fonty disponují.



Obrázek 21 Význam fontů v rámci videohry *Pentiment*

Už v iniciačním nastavení je explicitně vyjádřeno rozlišení písma podle společenské vrstvy promlouvajících. Tedy něčeho, co by mělo být objektivně zhodnotitelného. Tato představa je nabourána záhy, jelikož užití fontu nereprezentuje objektivní společenské postavení, ale je subjektivizované skrze Malera a jeho pohled na jiné postavy imaginárního světa. A tento pohled se mění v závislosti na tom, kolik informací Maler spolu s hráčem o dané postavě zjistí:



Obrázek 22 Změna písma jako nepřímá charakterizace

V písmu se tak projevuje nejen Malerův subjektivní pohled na jednotlivé postavy a jejich společenský status, vzdělání, přesvědčení, ale autoři do písma reflektují i dobový diskurz: jakákoli zmínka o Bohu (*Lord, God* ale i v případě *deixe his* apod.) je v rámci promluv postav vždy vynechána a doplněna jako poslední, navíc červenou barvou. Obdobný postup lze vysledovat i v rámci svatých, křesťných jmen, ale i závažných sdělení v rámci promluvy, jelikož tyto části promluv jsou vyznačeny červenou linkou. Jde-li pak o důraz individuální, je vyznačen modrou barvou.

Ačkoli se jedná o levnější variantu dabingu, navíc po produkční a technologické stránce mnohem snadnější řešení dialogů, písmo na sebe upozorňuje dál. V různých situacích postavy (včetně Malera) své promluvy kontrolují. A tyto možné korekce jsou významově nosné – ať už vypovídají o vzdělání dané postavy (není si jistá, jak se dané slovo píše a musí se opravit) či jde o chyby situační – postavy pod tlakem, ve stresu, v konfrontaci se dopouští těchto korekcí mnohem častěji. Obdobně tomu je pak u starých lidí (Pierro), u nichž je akcent na roztřesený rukopis.

Důraz je kladen i na psaní jako proces. V tomto ohledu jsou v rámci herního světa výrazně zvýhodněny ty postavy, kterou jsou Malerem identifikovány jako příslušníci tiskařů. Všechny promluvy ostatních skupin reprezentovaných příslušným fontem simulují proces psaní. Jejich písmo je psáno v čase, zleva doprava a až po dopsání dochází ke korekci. Tiskaři své promluvy tisknou vcelku a bezchybně, což jim umožňuje skrývat aktuální rozpoložení reprezentované korekcemi. Písmo tak zastává nejen zástupnou roli mluveného slova (drahého dabingu), ale jsou mu přikládány další významy (grafické zpracování, korekce, barvy).

Tak jako *Pentiment* klade důraz na písmo a akcentuje jeho roli, *Heaven's Vault* svůj příběh vystavuje okolo jazyka, jeho fungování, přičemž hlavní akcent je kladen na učení se jazyku, respektive učení se číst. Jon Ingold na konferenci<sup>188</sup> pro EGX v roce 2019 popsal hru slovy: „*Není to hra o učení se jazyku, což by ve skutečnosti bylo opravdu těžké vytvořit, ale o učení se číst*“ (Ingold 2019). Jazyk se stává puzzlem, hratelností, ale i základem příběhu celé videohry.

Učení se jazyku jako takové, není novinkou v herním prostoru. V rámci D&D a všech pravidly inspirovaných videoher, je nabízena možnost v průběhu hraní naučit se postavě neznámý jazyk. Ten se ale naučí postava, nikoli hráč a jazyk reprezentuje pouhou statistikou hodnotu, s níž může hráč dále pracovat například v rámci dialogů. Dalším příkladem je obnovená videoherní série *Tomb Raider*. V rámci propagace druhého dílu *Rise of the Tomb Raider* (2016) vydavatele Square Enix byl taktéž kladen akcent na jazyky a možnost jejich učení se. Finální produkt však tuto abstraktní myšlenku zpracoval ve formě statistiky vztahující se k hráčské postavě (Laře Croft) a hráč samotný se nic skutečně neučí. A právě v komparaci s tímto zpracováním učení se novým jazykům vystupuje *Heaven's Vault* do popředí.

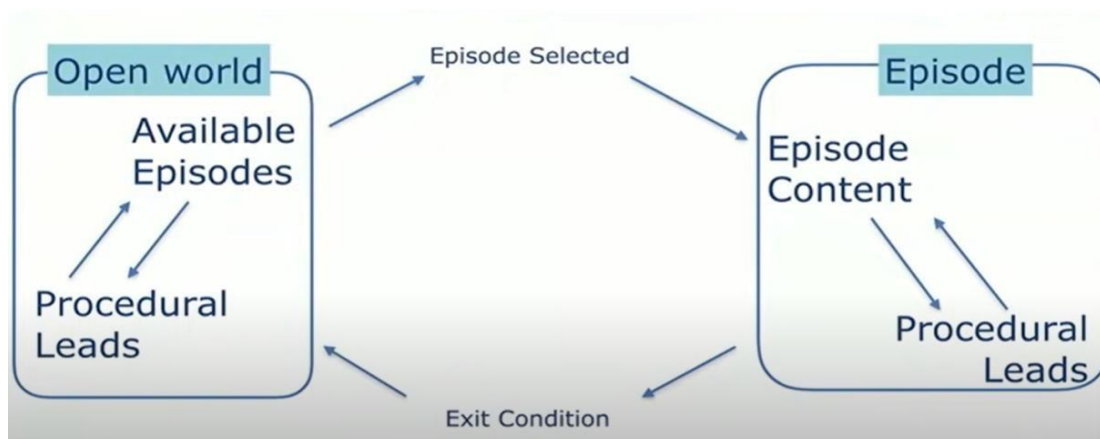
V obecných rovinách se jedná o adventuru s polootevřeným světem, v němž hráč v roli archeoložky (Aliya Elasa) spolu s jejím společníkem robotem Six dekoduje jazyk. Snaží se jej rozšifrovat a naučit. Záměrně neužívám označení otevřený svět, jelikož herní svět a možnost jeho objevování jsou kontrolovány na několika úrovních, a to právě z důvodu udržení logického vystavění příběhu a jeho zprostředkování hráči.

Jedním z omezujících faktorů je tak *chain of knowledge* (řetěz vědomostí). Hráč je omezen tím, co Aliya ví – musí získat dostatek informací o daném místě, aby cesta na toto místo dávala smysl. Hráč se tedy nemůže svévolně rozhodnout, že se vydá tam a tam, ale ke každému místu vede příběhová linie vycházející z předchozího dění.

---

<sup>188</sup> Zdroj: [https://www.youtube.com/watch?v=e1L1qRmYgK4&t=2080s&ab\\_channel=EGX](https://www.youtube.com/watch?v=e1L1qRmYgK4&t=2080s&ab_channel=EGX).

Další omezení světa je pak samotná struktura narativu:



Obrázek 23 Struktura narativu v *Heaven's Vault*

Jak ukazuje obrázek 243 převzatý z prezentace Jona Ingolda<sup>189</sup> z *Game Developers Conference 2018*, svět je otevřený ve výběru epizod, přičemž právě indicie vedoucí k novým lokacím v nich získané, otevírají nové možnosti v rámci otevřeného světa. Díky tomuto designu tak hráč není vržen do celého světa, průchod je kontrolován, ale zároveň je mu umožněna značná míra svobody – zážitek z hraní není striktně lineární a opakování tedy nepovede ke stejnému výsledku.

Obrátím-li však pozornost k roli jazyka právě v rámci narativu, považuji za nutné představit jakým způsobem jazyk zvaný *Ancient* funguje, jakým způsobem jeho fungování ovlivňuje hratelnost, a to především proto, že se jazyk neučí jen Aliya, ale musí se jej naučit i hráč.<sup>190</sup>

Prvním a zcela konstitutivním prvkem je fakt, že *Ancient* je jazykem založeným na angličtině – přebírá gramatické, morfologické a syntaktické kategorie angličtiny, pro které má vlastní, speciální symboly, zároveň je užívá v podstatě v identických pozicích jako angličtina. K pochopení jazyka je tedy nutná její znalost a znalost jejího fungování, což ostatně dokládá i absence jakékoli jiné lokalizace – hra je v podstatě nepřeložitelnou do jiného jazyka. Díky tomu, že *Ancient* je přímo derivovaným jazykem od angličtiny, se umožňuje, alespoň částečně, překlad slovo od slova (z *Ancient*

<sup>189</sup> Zdroj: [https://www.youtube.com/watch?v=o02uJ-ktCuk&ab\\_channel=GDC](https://www.youtube.com/watch?v=o02uJ-ktCuk&ab_channel=GDC)

<sup>190</sup> Narativní ředitel Jon Ingold ve svém příspěvku pro EGX Rezzed v roce 2019 připustil možný hráčský modus založený na tzv. *grindu* (náročné a nepřilíš smysluplné získávání zkušeností, peněz, bez větší hráčské participace na vytváření smyslu a významu dané činnosti). V tomto modu by hráč putoval bez rozmyslu světem a jednoduše sbíral slovní zásobu bez vlastní participace, čímž by k pochopení gramatiky a slovtvorby studiem vytvořeného jazyka nedošlo.

do angličtiny). Tento postup se projeví jako nutný hned v úvodu, v němž Aliya získává artefakt (brož) z dávných dob s neznámým nápisem. O předmětu v rámci konverzace hráč zjistí: „*It's certainly old... Empire period. The device is the Eagle and Sun*“ (Inkle 2019). Zobrazí se nápis (obrázek 24) a Aliya pokračuje v návodné promluvě: „*I've never seen either of these grouping before. But the two words have some common elements... so they must have related meanings*“ (ibid.), poté se změní interface a obrazovku zaplní nápis z brože.



Obrázek 24 Nápis z brože a nabízené překlady

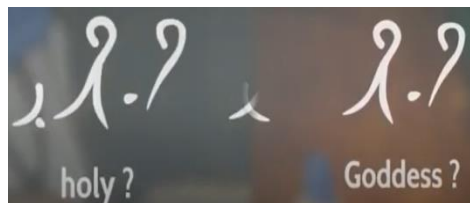
Už z tohoto prvního puzzlu lze vysledovat mnohé aspekty hratelnosti. Vliv angličtiny, přičemž smysl v rámci anglického jazyka dává v podstatě jen jedna (poslední) z vypsáných možností: *friend beloved*, *holy beloved*, *friend Emperor*, *holy Emperor*. Fungování angličtiny však není jedinou indikací, jak přistoupit k překladu, a to nejen v této situaci, ale v rámci celého herního průchodu.

Druhou indikací je kontext. Výše jsem záměrně uvedl promluvu Aliyi, která šperku právě kontext dodala. Pokud se jedná o šperk z období císaře (*Emperor period*) dává smysl tuto informaci v překladu využít. Určitý překladatelský instinkt, který v této situaci přináší Aliya a který postupem času získává i hráč, nebo se jej autoři alespoň pokouší hráče naučit, se pak projevuje v upozornění na podobnost jednotlivých symbolů v rámci slov a až nelingvistický, více intuitivní nežli vědecký, vývod „*so they must have related meanings*“ (Inkle 2019). Ne všechno písmo a jazyky tak fungují.

V tomto případě nabízí kontext hráčská postava skrze promluvu, v průběhu hraní však obdobné indikace začne nabízet i herní svět. Jednotlivé nápisy mají svůj geografický kontext v rámci herního světa, a i ten se stává vedle promluv ostatních nehráčských postav, historických okolností a poznatků důležitým indikátorem významu. Je-li nápis na soše poblíž chrámu, lze předpokládat náboženský kontext, objeví-li se znovu symbol *eagle-wing* lze předpokládat *Empire period*, pokud se k danému místu vztahují legendy,

kteří Aliya vyslechne od tamních obyvatel, je velká pravděpodobnost, že se k napsáním budou vztahovat. Kontext tak silně zasahuje do procesu překladu a tím i nepřímo do příběhu, který dekodování jazyka v sobě ukrývá.


*Ancient*, jak je patrné z obrázku 25, je jazykem ideografickým a svým vizuálním zpracováním indikuje význam jednotlivých slov a vztah mezi nimi. Hráč si tak vytváří pro skupinu symbolů určitá sémantická pole. V ukázce (obrázek 25)



Obrázek 25 *Ancient* – ideografický jazyk

poukazují na sémantické pole vztahující se k božství. Díky tomuto vytvořenému sémantickému poli vytvořenému okolo tématu božství, písmo, jazyk a jeho fungování nepřímo upozorňuje na představu civilizace užívající *Ancient* k záznamům. Císař (*Emperor*; obrázek 24) v rámci psané formy obsahuje první symbol ze slova *Goddess* hned dvakrát. V jazyce je tak zakódována informace o imaginárním světě, konkrétně o *Emperor period*, a o tom jaký byl vztah císaře a božství. Vztah je pak možné rozklíčovat rozložením symbolů a jejich významů:

λ	Význam slova: <i>person</i> , osoba (stejně jako angličtina neindikuje pohlaví).	
-	Indikace vztahu, spojuje jednotlivé symboly v rámci jednoho slova.	
᠑	Symbol indikující gramatickou kategorii: substantivum.	
᠑	Význam slova: <i>knowledge</i> , vědomost.	
λ	Indikace kvality: adjektivum.	
λ.᠑	Význam slova: <i>Goddess</i> ( <i>God</i> ), bohyně, bůh, božstvo.	osoba + vědomost (vidoucí osoba)
᠑᠑λ	Význam slova: <i>law</i> , právo.	substantivum + vědomost + osoba
λ.᠑᠑λ	Význam slova: <i>Emperor</i> , císař.	osoba znající právo (substantivum + vědomost + osoba)
λ.᠑	Význam slova: <i>Holy</i> , svatý.	Adjektivum + bohyně (osoba + vědomost)

V *Ancient* je tedy vztah mezi císařem a božstvím v úrovni zosobnění, císař a božstvo je vnímáno jako osoba, tedy náboženství dané doby vnímalo bohyni/boha jako personifikovanou entitu. Kultura a hodnoty se tak projevují do jednotlivých symbolů, které mohou být a některé i často jsou mnohovýznamové. Například symbol  je symbolem v základním významu pro pravdu (*truth*), správnost (*correct*), ale v určitých kontextech přítomnost symbolu pro pravdu bude mít výpovědní hodnotu o imaginárním světě. Konkrétně vypovídá o společenství užívajícím *Ancient* ke komunikaci. Pravda je součástí slov jako dobrota (*goodness*), spravedlivý/etický (*just/ethical*) anebo krása (*beauty*), čímž se nepřímo vyjadřují hodnotová stanoviska dané civilizace.

Hráč se jazyku učí derivací (zná základní význam daného symbolu a derivuje další významy), porovnáním s kontextem, ale především verifikací. Aby bylo možné význam slov potvrdit (včetně oněch úvodních dvou *holy* a *Emperor*) je nutné je verifikovat za pomoci několika dalších výskytů, v nichž budou mít symboly stejný význam.

Jazyk slouží k vyprávění o imaginárním světě nikoli o světě herním, jeho dešifrace se stává novou vypravěčskou strategií, kterou nelze simulovat v jiném než videoherním, interaktivním formátu. Hráč tak skrze učení se jazyku objevuje imaginární svět, jeho historii, hodnoty minulé civilizace, zároveň získává povědomí o tom, jakým způsobem jazyk reflektuje vnímání světa.

Jon Ingold sám připouští limity vlastní hry přirovnáním k jiné videohře a o *Heaven's Vault* tvrdí, že se jedná o Guitar Hero lingvistiky „*it's enough to make you feel like you're doing the job, but it cuts out a lot of the more tedious busy work*“ (Theverge 2018).<sup>191</sup> Samotný jazyk *Ancient* není nutně funkčním jazykem, ale je schopen přiblížit pocit odhalování, ale především fungování jazyka stejně jako *Guitar Hero* dokáže hráči zprostředkovat zážitek z hraní na kytaru. Zážitek, který se skutečným hraním nemá mnoho společného. *Heaven's Vault* gamifikuje práci archeologů a lingvistů, vytváří z ní příběh, upozorňuje na funkci a důležitost jazyka pro formování kultury, společnosti, ale i samotného myšlení společenství, které jej užívá.

---

<sup>191</sup> <https://www.theverge.com/2018/4/3/17192520/heavens-vault-game-language-translation-pc-ps4>



### 3.5.7 From Software *Dark Souls*

Videoherní série Hidetaka Miyazakiho sestávající ze tří dílů hlavních a několika rozšiřujících datadisků je jednou z nejnámějších a silně reflektovaných trilogií tohoto autora. Sérii lze zařadit do žánru *roguelike*, která navíc vytvořila svůj vlastní subžánr zvaný *soulslike*. A právě to, jakým způsobem vývojáři zpracovali napětí mezi příběhem a hratelností postavenou na obtížnosti, častém umírání hráčské postavy, akčnosti a zdokonalování schopností nejen postavy, ale především samotného hráče je předmětem zájmu poslední předkládané analýzy.

Z výše uvedeného si lze odvodit, že příběh a jeho prezentace nebývá dominantním zájmem jak žánru *roguelike* a přeneseně i *soulslike*. Důraz je kladen na kvalitní a precizně zpracovanou hratelnost, design jednotlivých map herního světa, nepřátel a soubojového systému – složky apriori nenarativní. Obtížná hratelnost vedoucí k častému umírání hráčské postavy tak různé videoherní tituly řeší po narativní stránce různě. *Rogue Legacy 2* (Cellar Door Games 2020) přihází s kletbou uvalenou na rod, jehož jednotlivé členy hráč v průběhu hry ovládá. Každá smrt znamená přechod do další generace prokletého rodu. Hráč má k dispozici nikoli jednu stále se zlepšující se postavu, ale rozšiřující se panství a s ním spjatý rodokmen. *Darkest Dungeon* (Red Hook Studio 2016) hráče staví mimo jednotlivé ovládané postavy. Dává mu vládu nad vesnicí, do níž přijíždějí jednotliví žoldnéři. Ty si za úplatu může najmout, hrát za ně, získávat jim zkušenosti, a tak řešit problémy herního světa. Oba uvedené tituly pracují s koncepcí permanentní smrti – běžný prvek *roguelike* žánru zvyšující napětí jednotlivých průchodů. Série *Dark Souls* však pracuje s jednou, hráčem vytvořenou postavou a jejím individuálním vývojem a průchodem herním světem. V případě implementace permanentní smrti postavy by se celá hratelnost musela změnit, aby byla hra samotná přístupná běžným hráčům. Právě akcent na individuální osud jedné spolu s hráčem se zlepšující postavy čelící obtížnějším volbám nutně herní prvek permanentní smrti eliminuje.

Vzniká otázka, jak element hratelnosti vysvětlit příběhově – jaký význam má smrt hráčské postavy? Klasické akční RPG videohry typu *Gothic*, *Elders Scrolls*, ale třeba i *Assasins Creed* smrt prezentují jako neúspěšný průchod. Smrt postavy se tak nutně nevztahuje k příběhu – postava je sice smrtelná, ale její skon příběhově nedává smysl. V tomto případě hratelnost negativně dopadá na příběh a hráč musí přistoupit na tuto

pomyslnou hru o neuskutečněných událostech a hru načítat. V porovnání s analyzovanou sérií *Dark Souls* je proto smrt v akčních RPG videohrách něčím méně častým a zcela bez jakéhokoli narativního potenciálu.

Smrt a zacyklení se v událostech, které se nutně v čase opakují, se stávají ústředním tématem analyzované série. Konec a nový začátek. Od celých epoch imaginárního světa až po neustále umírající hráčskou postavu ve světě herním je příběhovou linií, která navíc silně ovlivňuje významové vyústění jednotlivých dílů. Například závěrečné rozhodnutí v *Dark Souls* (From Software 2011), které musí hráč na konci svého průchodu učinit, v kontextu imaginárního světa není nijak zásadní – každá epocha, a to včetně té, kterou hráč svým rozhodnutím má ovlivnit, se někdy završí a po ní započne nová. Hrdina, jehož osud je po celý průchod akcentovaný jako pro svět zásadní, je v širším pojetí zcela nesignifikantní a jen jedním z mnoha, kteří ušli stejnou cestu. Hratelnost evidentně silně ovlivnila naraci, strukturu, motivy a náměty celé série.

Ačkoli tato tematika nemusí být nutně novátorská, je dále podporována a inovována příběhovou prezentací, strukturou a akcentem na hráčskou interpretaci herního a z něj derivovaného imaginárního světa. A proto rekonstruovat příběh samotný není pro analýzu tolik podstatné jako to, jakým způsobem je hráči nabízen, prezentován. V tomto případě nelze uvažovat o prezentaci příběhu, jelikož přímého vyprávění je ve hře absolutní minimum (podstatě jen v podobě úvodního videa, které nabízí narativní rámec, nikoli plnohodnotný a jasný příběhový úvod) ale spíše o indikacích příběhu, které si musí sám hráč pospojovat do více či méně koherentní konstrukce.

*Tale Foundry* narativní strukturu *Dark Souls* označuje za konfluentní narativ (*confluent narrative*).<sup>192</sup> Příběh se nespolehá na klasický koncept větvení se a podobně jako *Heaven's Vault* předkládá indicie příběhu, které si hráč musí poskládat do celku dávajícího smysl. *Dark Souls* však zachází tak daleko, že dává hráči možnost všechny narativní indicie zcela ignorovat v rámci průchodu hrou. Navíc jsou všechny indicie přítomny v herním světě od začátku – teoreticky jsou téměř všechny dostupné okamžitě (je-li hráč schopen si pro ně přes strážce dojít). Záměrně ukrytých informací, jejichž odhalení podléhá konkrétní akci, je ve hře jen minimum.

---

<sup>192</sup> *Tale Foundry* je skupinou autorů zabývajících se tvorbou videí o různých formách vyprávění a jejich tvorbě. Zdroj: [https://www.youtube.com/watch?v=Nz8nIQesx2k&ab\\_channel=TaleFoundry](https://www.youtube.com/watch?v=Nz8nIQesx2k&ab_channel=TaleFoundry).

Ony indicie, na nichž je vystavěn narativní rámec a následné interpretace, lze rozdělit do několika kategorií, které nejsou v zásadě inovativní v oblasti novosti, ale především v jejich využití.

- 1) Již jsem uvedl, že úvodní **videa** jsou narativně nosná, ale nelze je označit za dokonalá, ani za dostatečné expozé, které by dokázalo úvod, svět a akce v něm činěné vysvětlit. Navíc další užití videa (neinteraktivní filmové prezentace příběhu) jakýkoli narativní význam postrádají – jsou například užitá jako ilustrace přesunu mezi lokacemi či jako akcent na dramatický příchod některého z hlavních nepřátel apod.
- 2) Jednou z nejexplicitnějších příběhových indicií jsou v herním světě nalezené **předměty**. Nejenže každý předmět má své statistiky, jasně popsané efekty, ale každý ze získaných předmětů má i svou historii. A právě ta je popsána v sekci *detail předmětu* a vypovídá o imaginárním světě, skrze zasazení daného předmětu do něj. Předměty se vztahují nejen k imaginárnímu světu explicitním popisem, zároveň se vztahují k lokaci herního světa skrze místo nalezení. Lokace a předmět si vzájemně dávají jedinečný kontext.

Příkladem důležitého příběhového předmětu je *Ember*. V rámci hry se jedná o poměrně běžný předmět, s nímž se setká a s vysokou pravděpodobností jej i užije každý hráč. Popis předmětu zní:

*„Žádný Neplanoucí [Unkindled] si nikdy nemůže skutečně nárokovat uhlíky [embers], které hoří v hrudi šampiona, a právě proto je jejich touha po teple tak silná.*

*Získejte sílu plamene a zvyšte maximální HP až do smrti.*

*Se silou ohně se zviditelní přivolávací znamení Unkindled a hledáče uhlíků lze přivolat ke spolupráci. Ale pozor, uhlíky mohou také přilákat útočníky“*  
(From Software 2016).<sup>193</sup>

---

<sup>193</sup> „No Unkindled can ever truly claim the embers that burn within a champion’s bosom, which is precisely what makes their yearning for warmth so keen.  
Gain the strength of flame and increase max HP until death.

Popis lze podle odstavců rozdělit na tři části. První odstavec je částí příběhovou. Odlišuje hráčovu postavu, která si „nárokovat uhlík“ může, od ostatních postav. Zároveň upozorňuje na fakt, že sám uhlíkem disponuje a Neplanoucí jej chtějí. Takovýto popis dává přeneseně opodstatnění agresivního a na hráče na každém kroku útočícího světa (jen minimum NPC je k hráčské postavě alespoň lhostejných). Možnost *Ember* zkonzumovat hráčovu postavu řadí do určité skupiny, jež má své místo v imaginárním světě atd.

Druhý odstavec již odkazuje nejen k příběhu, ale i k hratelnosti. Ono *získej sílu plamene* má narativní význam. Zajímá-li se hráč o to, co skutečně *Ember* je a jakým způsobem funguje. Odstavec dále upozorňuje na existenci *plamene*, z něhož se dá čerpat síla (význam se pokusím přiblížit dále).

Poslední odstavec se vztahuje jen k hratelnosti – především k online prvkům hry samotné. Konzumace *Ember* z herního hlediska otevírá možnost vstoupit do světa jiných hráčů a jim vstoupit do světa hráče (ať už s nepřátelskou, či přátelskou intencí). Jinými slovy konzumace *Ember* otevírá multiplayer.

- 3) **Nehráčské postavy (NPCs)** navzdory tomu, že jsou v herním světě přítomné, nepředstavují přílišnou pomoc hráči. Většina se vyjadřuje krypticky a bez znalosti loru a imaginárního světa jsou jejich promluvy pro nového a neobeznámeného hráče prakticky nesmyslné. Navíc většina z nehráčských postav, s nimiž se hráč setká, má svou vlastní agendu, která mnohdy vůbec nesouvisí se snahou hráče. Ttudíž je jejich snažení a příběh ve vztahu k příběhu hráče nepodstatným. Ilustrují však cykličnost (mnohé z NPC jsou stížené stejnou kletbou jako hráčská postava, ale zadaný úkol nedokázaly splnit, čímž se akcentuje fakt, že hráčská postava není první a ani poslední), klade se důraz na jejich vlastní individuální osud, ožívují herní svět, který není nutně vázaný na akce hráče, ale především se skrze tyto postavy odhalují nové příběhové indicie vztahující se k imaginárnímu světu a jeho loru. Příběhy neúspěchů promlouvají k neúspěchům hráče.

---

*With the strength of fire, the summoning signs of Unkindled become visible, and seekers of embers can be summoned to join in co-operation. But beware the embers may also attract invaders“ (From Software 2016).*

4) *Dark Souls* jako série si zakládá na propracovaném **designu herního světa**, v němž nic není náhodně generované, a proto ani arbitrární. Samotný herní svět vypráví příběh, který lze pochytit i při ignorování všech předchozích elementů. Nalezne-li hráč na chrámovém náměstí prokletý strom (*Rotted Greatwood*), k němuž se modlí další postavy, a v následném souboji se propadne podlahou do místnosti, v níž jsou nahromaděné kosti, nabízí se několik indicií toho, co vedlo k současnému stavu, jemuž musel hráč čelit. Octne-li se v zatopeném a rozpadlém městě, v němž se náhodně vznáší nepřátelští duchové, odůvodnění jejich přítomnosti se nabízí i při ignoraci příběhového pozadí celé lokace.

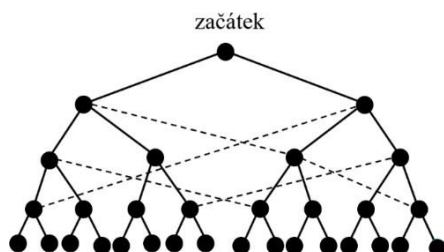
Herní světy *Dark Souls* jsou modelovány (nikoli generovány), a to nejen pro herní, ale především pro narativní význam jednotlivých lokalit, které svým vizuálem mají vybízet k interpretacím a pobízet hráče k tomu, aby se o nich snažil zjistit více.

5) **Propojení hratelnosti** a jejích elementů s **příběhem** je tak úzké, že ona všudypřítomná smrt se projevuje a hráče s jeho postavou ohrožuje i na úrovni hratelnosti (každá smrt ubírá procento z maximálního množství životů, čímž se logicky zvyšuje obtížnost), ale i příběhově – každá smrt vede ke ztrátě určitého množství lidskosti (*Humanity*) a právě toto vyprazdňování, ztrácení lidskosti a duše, je jedním z témat celé hry. Náročnost jednotlivých soubojů dává smysl, snaží-li se příběhově hráčská postava o impakt zasahující do herního a imaginárního světa na úrovni srovnatelné s tamním božstvem. Vše je provázáno, a *Dark Souls* tak jednoznačně smazává dichotomii mezi hratelností a příběhem, čímž zcela rozporuje základní ludologicko-narativistickou představu o nespojitosti těchto dvou videoherních aspektů.

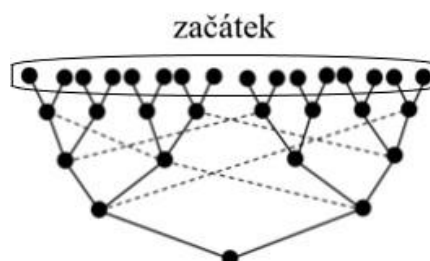
Pět uvedených bodů vytváří prostor pro metadiskuzi o díle. To se stává plně závislým na recipientech a jejich interpretacích vzhledem k absenci jasně definovaného příběhu, imaginárního světa i tajemstvími obklopených událostí v něm se odehrávaných. Upozadění autorských intencí vedlo k nejotevřenějším narativním rámcům z doposud analyzovaných děl. Autoři předali zodpovědnost nad významy díla komunitě.

Videoherní série *Dark Souls* absentuje jasný příběh, což jí ovšem umožňuje zcela novou narativní strukturu vykazující silné podobnosti s hypertextovým románem Michaela Joyce *Twelve Blue*. Ovšem oproti hypertextovému románu nabízí videoherní médium

díky propojení s vizuálním zpracováním vhodnější prostor pro nový styl vyprávění, který *TaleFoundry* označuje za konfluentní narativ (*Confluent Narrative*).<sup>194</sup> Ten se vyznačuje obrácením rozvětvlující se stromové struktury a inovativním využitím takto převrácené a zavedené struktury ve videoherním prostředí k vystavení imaginárního světa.



Obrázek 27 Stromová struktura



Obrázek 278 Konfluentní narativ

Právě předložené argumenty jsou důvodem toho, že při své analýze nepředstavuji příběh. Ačkoli v komunitě již panují ustálené a doložené teorie a narativní konstrukce vycházející z průchodů, vystavené na propojení všech pěti bodů, stále se jedná o uživatelské interpretace (více či méně doložitelné) a je s nimi třeba i takto pracovat. Při analýze jsem tak vycházel nejen z individuálního průchodu, ale především z komunitních interpretací, které prezentují například youtubové kanály publikující pod názvy: *VaatiVidya*, *DaveControl*, *EpicNameBro*.<sup>195</sup> Tito recipienti ve shrnujících videoanalýzách představují možné rekonstrukce příběhu i imaginárního světa jako takového. Své poznatky opírají o záběry přímo ze hry, na nichž upozorňují právě na oněch pět aspektů, skrze něž série *Dark Souls* indikuje příběh. Konfluentní narativ, který se nesetkal s recepčním úspěchem v literární alternaci Michaela Joyce, se stává produktivním ve videoherním zpracování, němž vede k velké recepční a interpretační aktivizaci hráčů a rozsáhlé metadiskuzi v jejich komunitách.

S tímto předporozuměním lze obrátit pozornost na hráčskou postavu, její roli ve světě a fungování v rámci herních mechanik. Jak jsem již výše zmínil, hráčskou postavu si tvoří hráč sám – hra nabízí několik přednastavených modelů (tzv. *buildů*), které preferují určitý herní styl: válečník, čaroděj, zloděj apod. S tím souvisí nejen příslušné statistiky, ale i určité příběhové pozadí, které se ale stává zcela bezpředmětným, protože na tomto

<sup>194</sup> Zdroj: [https://www.youtube.com/watch?v=Nz8nIQesx2k&ab\\_channel=TaleFoundry](https://www.youtube.com/watch?v=Nz8nIQesx2k&ab_channel=TaleFoundry).

<sup>195</sup> Dostupné z: <https://www.youtube.com/@VaatiVidya>;  
<https://www.youtube.com/@DaveControlLive>;  
<https://www.youtube.com/@EpicNameBro>.

výběru příběhově v podstatě nezáleží. Zásadními se stanou prokletí, které je uvalené na jakoukoli hráčem vytvořenou postavu a s tímto prokletím spjaté postavení a role prokletých lidí v imaginárním světě, nikoli individuální osud jedince. Tento individuální osud se ostatně neustále opakuje.

*Dark Souls* potlačením individuality nejen řeší problém vytvořené hráčské postavy a jejího vztahu k příběhu, ale tím, že vznáší mnoho otázek o identitě, lidství, a co jej ve skutečnosti v rámci imaginárního světa má reprezentovat, vytváří nový motiv či námět pro celou sérii. Hráč je vybízen k tomu si na otázku individuální identity postav odpovědět sám, jelikož svět nabízí jen možné cesty, možné filozofie, možná vysvětlení, na jejichž základě si může, či spíš musí odpovědět na tuto otázku sám.

Pokud tedy hráčskou postavu nedefinuje individualita, ale právě ono prokletí nesmrtelnosti, které se projevuje skrze symbol – *Dark Ring of Fire* – a řadí ji do hierarchie imaginárního světa, vznikají otázky typu: Co je ono prokletí? Kdo jej na lidstvo uvalil? A zde už se objektivní odpovědi od autorů hráči nedočkají. Lze pouze vytvářet teorie. Takové, v nichž je Oheň (*Fire*) silou stojící za vzestupem a mocí bohů a kletba je nástrojem, jak Oheň udržovat a tím zabránit nástupu temnoty. Obětování hráčské postavy na konci prvního dílu skrze vzplanutí (odevzdání se Ohni), tak reprezentuje vyústění koloběhu věcí tak, jak jej božstvo zamýšlelo. Hráčská postava obětuje svou duši, jež byla skrze zkoušky, jimiž hráč prošel, posilována, aby zabránila příchodu temnoty. Zkušenosti reprezentované pohlcováním duší tak mají své příběhové opodstatnění. Tomuto osudu se lze vzepřít a odmítnout obětování se a zahájit tím čas Temnoty (*Age of Darkness*), který však, stejně jako čas Ohně (*Age of Fire*), jednou pomine.

Kletba má však další významy. Lidstvo se identifikuje skrze projevy světlých duší (*light souls*) a tento typ duše považuje za manifestaci individuálního, skutečného já. Avšak díky kletbě, která umožňuje posmrtné vzkříšení, se projevuje i druhá část nitra člověka tzv. temná duše (*dark soul*). Ta je inherentní součástí všech lidí a s každým oživením se více manifestuje nejen na těle ale i ztrácením sebe sama. Tento proces se nazývá *Hollowing* (vyprázdňení) a mnohé z nehráčských postav tento proces přijmou v průběhu herního průchodu a stanou se agresivními a nepřátelskými vůči hráčské postavě.

Avšak *Hollow State* (stav vyprázdněnosti) je možné skrze náznaky a indicie vnímat i jako stav přirozený a temnou duši vnímat jako projev pravého já, projev lidskosti, která je kletbou potlačovaná, spoutávaná. Kvůli dlouhotrvajícímu stavu kletby uvalené na lidstvo, lidé začali milně vnímat *light souls* jako projev lidskosti a pravého já. Pokud *Dark Ring of Fire*, reprezentující toto mnohaleté uvěznění, slábně (dohořívá), a *dark soul* se začne projevovat pomalým pohlcováním *light soul* (proces vyprázdnění), což je proces, který smrt pouze urychluje, je možné *Hollow State* považovat za přirozený. Hráč se dokonce ve třetím díle setkává s řádem, který tento stav adoruje – *The Hollows of Londor*.

Pokud jsem v rámci představení předmětů vybral předmět *Ember* a upozorňoval na narativní sílu slov *získej sílu plamene*, vznikají tak v tomto popisu zpočátku nedohlédnutelné konotace, které nabývají nového významu teprve až seskupením všech těchto indicií. Zároveň je však význam slov založen na individuální interpretaci jejich vztahu k imaginárnímu světu a tím i význam aktu konzumace předmětu (*Ember*) je onou interpretací determinován. Zůstává otázkou, zda tímto aktem hráč posiluje v hráčské postavě pravou lidskost, či činím pravý opak. Aby hráč získal odpověď na tuto otázku musí znovu interpretovat. Herní mechanika podobná vypití léčivých lektvarů získává větší narativní impakt.

Samotná konzumace předmětu se stane významnou součástí širšího kontextu, příběhu. Je však třeba vnímat, že se jedná o jednu možnou interpretaci vystavenou na několika vybraných okolnostech z díla, nikoli o něco v díle explicitně vyřčené. Konfluentní narativ dílo otevírá a přenáší zodpovědnost z herního zážitku zcela na hráče. Samotná konstrukce příběhu se pro hráče stává výzvou, kterou lze přirovnat k stejně obtížné hratelnosti.



## Závěr

Literární věda soustředící se na elektronizaci textů a s tím spjaté nové projevy zjevně dopomohla etablování dobových elektronických médií, čímž se dostaly tyto mediální formy do zorného pole akademické obce. Vzniklá diskuze však silně alternovala tematické zaměření a dala vzniknout sporu (ludologicko-narativistická debata), který však vývoj samotného média zrelativizoval. Literární věda zasahovala do studia videoherního média, a to především skrze specifický žánr elektronické literatury, který se dočkal již ve svých počátcích systematické reflexe. Již tyto počátky bádání dokázaly předznamenat několik specifík, jež tyto dvě formy, elektronickou literaturu a videohry, konstituují a které představují nové výzvy nejen pro obory literární.

Sám jsem se ve svých analýzách pokusil na tyto poznatky navázat tak, abych představil jejich přínosy, ale i případné limity. Původní dohledatelná fascinace dualitou textu, kterou lze usouvztažnit i s videohrami (i ty mají svůj před hráčem ukrytý zdrojový kód), se ukázala jako recepčně lichá, neproduktivní, ale své uplatnění našla v oblasti vývoje a designu děl. Rozpor mezi hratelností a narativem vyvstal jako rozpor vycházející více z teoretického, snad až ideologického přesvědčení nežli z praktického přístupu k médiu, v němž samotném jsou tyto dvě složky mnohdy nejen neoddělitelné, ale především vzájemně se doplňující, simultánně promlouvající k hráči. Právě jejich vzájemná propojenost nabízí specifické projevy média mající vliv na recepci.

Komunikační a mentální rovina videoher, které se logicky dostaly do popředí mého zájmu v rámci třetí kapitoly věnující se analýzám jednotlivých titulů, jsou rovinami, v nichž se narativ spolu se svou funkcí, recepcí a interpretací díla projevují nejmarkantněji. Uvedené roviny vystupují do popředí jako oblast, v níž literární poznatky naleznou své praktické, ale především produktivní uplatnění při analýzách děl či jejich receptce jako takové. Videohrám nelze upřít narativní potenciál, nejedná se však o jedinou rovinu jinak mnohovrstevnaté mediální formy, jež by měla být upřednostňována akademickým bádáním. V práci jsem se pokusil demonstrovat nutnost transmediálního přístupu k videohrám, jejichž jsou určité literární projevy zcela autonomní součástí, mající vliv nejen v oblasti narativní, ale mohou zasahovat do oblasti hratelnosti nebo světatorby, mohou ovlivnit přístup k hernímu designu, grafickému zpracování apod.

V analýzách samotných pak vyvstalo do popředí několik aspektů se silným narativním potenciálem, které na svou důležitost začaly upozorňovat již v rámci elektronické

literatury a jejich žánrů a dále ji prohlubovaly v rámci transferu do videoher a jejich vývoje. Prvním takto vystupujícím aspektem jsou postavy, a to především hráčské a jejich fokalizační síla umocňovaná imerzivní silou interaktivního vztahu mezi ní a hráčem. Její ukotvení v imaginárním světě ji staví do jedinečné pozice zprostředkovatele informací o imaginárním světě, které jsou však skryty individualizovaným pohledem konkrétního jedince, přičemž však její funkce reprezentace hráče v tomto světě se tematizuje a nabízí silné narativní napětí.

Tematizace, představení, ale především vystavění imaginárního světa, který je v rámci videoherního průmyslu dílem veskrze kolektivním, pak ukazuje logické vyústění představ o kolektivním psaní, o které se pokoušel se svými studenty již George Landow či v českém prostředí Petr Stančík. Tendence v literatuře méně úspěšné se skrže mediální transfer a gamifikaci stávají přirozené, recepčně zajímavé a produktivní.

Obdobným způsobem vyvstalo do popředí videoherní prostředí jako přirozený prostor pro realizaci konfluentního narativu. Konstrukce, která se realizací dočkala především v prostředí elektronickém, přičemž v tištěném je tato struktura narativu jen s velkými obtížemi představitelná. Již samotný pokus Michaela Joyce o jeho vystavění na čistě hypertextovém základu je situací dobře ilustrující. Nejedná se v tomto případě o konstrukci nemožnou, významy neprodukující, ale přinejmenším uživatelsky obtížně přístupnou, která se dočkala jen minimální reflexe, a to jak čtenářské, tak i akademické. Recepce je v takovéto hypertextové realizaci silně individuální, osamělou, ale především velice obtížně sdílitelnou zkušeností. Videoherní ztvárnění konfluentního narativu dalo vzniknout komunitním interpretacím založeným na několika přístupech k dílu, produkujícím mnoho významů, na jejichž vzniku se podílí především hráči, kteří jsou skrže autorsky nabízené narativní rámce a hraní jako takové pobízení k jejich vytváření a aktivní participaci na interpretačním procesu.

Všechny výše zmíněné jevy jsou pouze několika vybranými styčnými body vystoupivšími v rámci třetí kapitoly jako nové, dílo konstituující, recepčně a uživatelsky reflektované. Jak jsem však v rámci celého textu akcentoval, nebylo v intencích práce postihnout všechny možné, realizované, ale i myslitelné přínosy literární vědy pro analýzu narativů ve videohrách. V práci zcela opomím například vliv transmediace na zpracování žánrové, jakým způsobem se liší například narativní struktura detektivního žánru v rámci tištěné literatury, literatury interaktivní elektronické a videoher apod.

V neposlední řadě z předkládaného textu práce, a především pak částí věnující se analýzám a interpretacím, vyvstal do popředí samotný proces tohoto zpracování. To, co je přirozené, tedy popis, interpretace a analýza psaným slovem, se pro nové médium stává nepřirozeným a těžkopádným. Navzdory tomu, že jsem pečlivě vybíral tituly pro třetí kapitolu, psaný nutně lineární formát analýzy mnohdy stál v cestě konkrétních příkladů ilustrujících konkrétní problematiku. Absence vizuální v čase se proměňující složky, již lze nahradit pouze zafixovanou obrazovou přílohou, která má své limitující ilustrační účinky, je slabou stránkou analytických snah.

Médium samotné logicky pracuje s mnoha složkami a formát analýzy by této mnohovrstevnatosti měl odpovídat. Nabízí se tak formát videoanalýzy, který umožňuje mnohem snadnější a přirozenější ilustrační prostor, umožňující lepší popis, a to nejen v mých analyzačních snahách upozaděných složek, jako je audiovizuální zpracování, atmosféra hry umocňující imerzi, ale i mnohem snadnější sledování interaktivních pasáží, jejichž výsledek lze ilustrovat v bezprostřední kontaktu nebo simultánně, tedy nikoli nutně lineárně.

Závěrem nelze opomenout ludologicko-narativistickou debatu iniciující obavu Espena Aarsetha z kolonizačních sil literární vědy. Ta vyvstala pod tíhou samotného média jako lichá. Literární věda má potenciál k systematictějšímu uchopení videoher, zároveň je vhodná pouze pro určité roviny média, ale není schopná jej pojmout jako celek. Může tak sloužit jako pomocný nástroj v recepčním procesu, neposkytuje však stále chybějící utilitární terminologický a teoretický aparát pro uchopení mediální formy, videoher, jako celku.

## Slovníček užitých pojmů

Tento slovníček si neklade nároky na univerzálnost, ale nabízí pouze jednoduché, do hesel sdružené kompiláty informací vycházející z nashromážděných poznatků a má usnadnit orientaci a recepci textu hlavního, v němž se daná hesla užívají.

### **Adventura**

Těžko zobecnitelný žánr, jehož realizace lze nalézt napříč většinou médií. Povětšinou tento žánr disponuje epickým příběhem, který je zásadním způsobem spjat s osudem imaginárního světa daného díla. Hlavní postava je postavena před mnohé překážky, které se snaží překonat. Ve videoherním prostředí se pak přidávají prvky objevování imaginárního světa a častý je i puzzlesolving.

### **Aktivizace čtenáře (příp. hráče)**

Každý čtenář je v recepci aktivní – interpretuje, vytváří si představy o postavách apod. Zmiňuji-li se v práci o aktivizaci recipientů, mluvím o participaci na tvorbě samotného textu. Analyzovaná díla jsou interaktivní, tedy vyžadující ze strany recipienta aktivní účast na tvorbě nejen významů, ale i textu, potažmo díla samotného. Aktivní recipient tak mnohdy není vyzýván pouze k aktivizaci mentálních procesů, ale i ke komplexně fyzickým aktivitám (neomezující se na otáčení stránek knihy) od jednoduchého klikání na hypertextové odkazy, přes psaní jazykových příkazů, až po pohyb v reálném prostoru ve VR headsetech.

### **Diskurs**

V práci užívám v nejobecnějších významech jako souhrn seriózně (akademicky) míněných promluv (mluvených i psaných) na určité téma. Tyto promluvy jsou vzájemně tematicky a kontextově provázané.

### **Fokalizace**

*„Perspektivní omezení narativních informací (tj. informací, jež čtenář z → narativu získává), které odpovídají nějakému (obvykle s postavou, resp. → vypravěčem spjatému) vnímání, představivosti, vědomostem nebo úhlu pohledu“ (Müller 2012, s. 159). Tuto definici nevztahuji pouze na literaturu a v identických významech pojem užívám i v ostatních analyzovaných médiích.*

## **Gamebook**

Knih-hra s větvičím se příběhem, který je ovlivňován pravidly a hratelností. Příběh je v gameboocích převážně lineární a jednosměrný, orientující se za pomoci bodů, k nimž se odkazuje namísto odkazům ke stranám knihy. Hlavní postavou je pak postava hráčská a vypravěčská forma má většinou podobu du-formy.

## **Hypertext**

Nelineární psaní, ale i čtení elektronického textu. Za hypertextové odkazování neoznačuji odkazování v tištěné literatuře, ať už se jedná o běžně užívané odkazy (poznámky pod čarou apod.), ale i odkazování skrze body v rámci gamebooků, které je hypertextům velice blízké. I k pouhému recipování hypertextu je nutná vysoká míra aktivizace čtenáře. Touto definicí tak osciluji mezi pojetím hypertextu R. Barthese a T. H. Nelsona.

## **Hypertextový román**

Žánr elektronické literatury, fungující na základě sítě hypertextových odkazů, přičemž spoje mezi nimi jsou autorskými (autorem plánovanými, zorganizovanými, naprogramovanými). V hypertextových románech vystupují postavy literární, nikoli však hráčské. Vyprávění není v du-formě.

## **Imaginární svět**

*„Veškeré okolí a místa, která fiktivní postava zažívá (nebo která by mohla zažívat) a která dohromady tvoří ucelený pocit z prostoru, který je ontologicky odlišný od skutečného materiálního a takzvaného ‚reálného‘ světa. Jelikož ‚svět‘ v tomto smyslu odkazuje na zkušenostní oblast, může být imaginární svět stejně velký jako vesmír nebo tak malý jako izolované město, v němž postava žije“* (Wolf 2012). Imaginární svět videoher pak neomezují na pouze „fyzicky“ dohledatelné, spatřitelné objekty, ale zařazují do něj i tzv. lore, tedy všechny informace, které se k imaginárnímu světu vztahují, i když nemusí být jeho přímou součástí (například historické události či osobnosti imaginárního světa, k nimž se ve hře může odkazovat skrze texty, sochy, malby apod.).

**Herní svět** pak reprezentuje onu omezenou, jasně dohledatelnou a ve videohře spatřitelnou oblast objektů, které svět dila tvoří a lze k nim jasně odkazovat (tedy daný předmět lze nalézt na souřadnicích XY či na tom a tom místě).

**Lore** označuje všechny informace o imaginárním světě videoher, které jsou k dispozici. Tyto informace nemusí být nutně součástí herního světa nebo díla. Pod lore tak lze zahrnout i autorské komentáře vztahující se k imaginárnímu světu, komunitní diskuze či jiné doprovodné materiály – manuály, knihy, videa, artbooky apod.

### **Interaktivní fikce**

Dílo elektronické literatury, s nímž čtenář interaguje na základě příkazového jazyka, případně skrze hypertextové odkazy, které lze do tohoto jazyka snadno přepsat. V díle je pak vždy přítomná hráčská postava (postava, skrze níž čtenář interaguje se světem díla) a se čtenářem tak může dílo komunikovat zcela zaměnitelně jako s touto hráčskou postavou oslovením *you*, které právě odkazuje k této duální entitě čtenáře-postavy.

### **Imerze**

Proces pohlcení recipienta do díla při jeho recepci. Mediální studia tímto pojmem odkazují ke třem různým typům zážitků. Fyzická imerze – zakládá se na pohybu v prostoru, například VR sety umožňující pohyb ve fyzickém prostoru; nutnost fyzické zakoušení. Smyslová imerze – pohlcení VR bez možnosti fyzického kontaktu; ačkoli Wolf (2012) upozorňuje na řízenost takového zážitku, vývoj samotné VR technologie tuto limitaci již překonal. Konceptuální imerze – nefyzické pohlcení spoléhající na recipientovu představivost; zkušenost známá již při recepci knihy; zprostředkované pohlcení imaginárním světem.

### **Interaktivita**

Aktivita, kterou dílo vyžaduje od recipienta nejen k tomu, aby bylo možné dílo recipovat, ale pouze až po vyvinutí této aktivity dílo nabývá svého plného existenčního potenciálu. Interaktivita tak zahrnuje nejrůznější činnosti od klikání na odkazy, zadávání jazykových příkazů, ale i třeba pohyb při recepci díla pro VR headsety.

### **Lexie**

V díle lexii označují zobrazený textový (případně i obrazový) blok, který je autorsky zamýšlen jako jeden celek a který má být recipientovi zobrazen po splnění určitých podmínek – zadání příkazu z příkazového jazyka, kliknutí na hypertextový odkaz apod.

## **Narativ** (vyprávění)

V práci užívám v nejširším možném pojetí vyprávění, které zahrnuje nejen vyprávění literární, ale další elementy jako je obraz, zvuk a pohyb, tedy prvky nejazykové (Müller 2012, s. 341). Upozaduji kauzalitu a kauzální vztahy, které v analyzovaných dílech není vždy možné zrekonstruovat či dohledat. Kauzalita se tak nestává nutností k realizaci narativu. Ačkoli Müller a Šidák vztahují vyprávění obecně k písemným a ústním projevům (2012, s. 559), v práci pracuji s vyprávěním i na rovinách obrazových, ale bylo by možné uvažovat, především v oblasti videoher, o vyprávění hudebním apod. Nelimituji tedy vyprávění pouze na rovinu písma či mluvené řeči.

**Konfluentní narativ** je vyprávění vystavěné na příběhových indiciích, nikoli na klasické lineární struktuře. Rekonstrukce příběhu samotného je pak závislá na počtu odhalených indicií, které si musí recipient pospojovat do konzistentních celků. Do tohoto vyprávění pak existuje několik různých vstupů, z nichž žádný není dominantním (navzdory existenci vstupů iniciačních – titulní strana, úvodní video apod.).

**Narativní rámce** jsou autorsky vytvořené potenciální narativy, které se uskutečňují skrze aktivní zapojení recipienta do jejich dotváření skrze interakci s dílem formou zadávání jazykových příkazů, klikání na hypertextové odkazy, interakce s herním světem apod. Narativní rámce jsou v díle přítomny, i pokud nejsou naplněny.

## **Nová média**

Nová média jsou veskrze multimedialní (spojující tradiční formy s formami digitálními), intermediální (v díle jsou prokazatelně přítomné dva a více rozdílných mediálních projevů) a mnohdy i transmediální (imaginární svět tvořící a prezentující v různých médiích). Jejich inherentní součástí je univerzální (zdrojový) kód (Nünning–Trávníček–Holý 2006).

K označení se uchyluji na základě akademického konsenzu se snahou nezanášet debatu o nových médiích méně užívanou, ačkoli mnohdy v popisech více odpovídající terminologií jako: digitální média, interaktivní média, síťová média. Všechna označení obklopuje komplexní diskuze, do níž svou práci nechci vstupovat jakýmkoli vymezením se vůči jednotlivým termínům.

### **Postava hráčská**

Entita vyskytující se v imaginárním světě ovládaná recipientem. Pojem nelimituji pouze na oblast videoher. Často se jedná o jedinou postavu, skrze niž je příběh recipientovi zprostředkován, a tedy i fokalizován.

### **Postava literární**

Taková entita vyskytující se v imaginárních světech, která je charakterizována a popsána jazykovými prostředky. Z této definice pak vyplývá, že i v rámci imaginárních světů videoher mohou být přítomné literární postavy. Ty však nejsou přímou součástí herního světa, ale lze je dohledat v nejrůznějších textech knih uvnitř imaginárních světů, čímž naplňují výše předestřenou definici.

### **Postava nehráčská**

Entita s vlastnostmi/schopnostmi přinejmenším podobnými lidským, vyskytující se v imaginárním (konkrétně herním) světě, s níž je hráči umožněno aktivně interagovat, a nehráčská postava vygeneruje adekvátní reakci. Za takovou interakci lze považovat akce od dialogických promluv až po vražení do ní hráčskou postavou, ale i pouhá možnost označení dané postavy v rámci žánru strategie apod.

### **Příkazový jazyk**

Seznam relevantních příkazů, které je program stojící za dílem schopen zpracovat a vygenerovat na ně adekvátní odpověď. Tou může být příběh, popis imaginárního světa nebo jen aktuálně zobrazené lexie. Pokročilejší nastavení programu díla je schopné vygenerovat odpovědi i na příkazy nepatřící do tohoto seznamu, které na tento fakt (nepatření) upozorní, což daný příkaz automaticky vyloučí z příkazového jazyka.

### **RPG – Role playing game**

Obecně herní žánr – své realizace má v oblasti deskových her, videoher, ale i v rámci tzv. LARPů (Live Action Role Playing – v těchto lidé herecky ztvárňují své vymyšlené charaktery). Hry se tak obecně soustředí na hráčskou postavu, její ztvárnění a vývoj (ať už v oblasti herních statistik či aktivní charakterizace skrze popisy, promluvy apod.).



## **Vypravěč**

Vzhledem k analyzovaným mediálním formám je nutné vypravěče vnímat jako entitu zahrnující nejen verbální projevy, ale i možné zpodobnění vypravěče (vizuální, ale i zvukové promluvy v díle na pozadí událostí). Vztah vypravěče k imaginárnímu a hernímu světu se tak může lišit na úrovni existence v jedné či druhé rovině světa. Při popisu vypravěče tak vycházím z textů G. Genetta *Nouveau discours du récit* (1983), jehož rozdělení je možné produktivně využít i při analýzách vybraných mediálních forem.

**Nedůvěryhodný vypravěč** – „*takový* → *vypravěč, který nedůvěryhodně, nekonzistentně nebo oportunisticky referuje o datech vyprávěného (tedy → fikčního [v mém pojetí imaginárního]) světa*“ (Müller 2012, s. 347).

## Literatura

### Primární literatura

AARSETH, Espen a Paweł GRABARCZYK. *An Ontological Meta-Model for Game Research* [online]. 2018 [cit. 2022-06-13]. Dostupné z:

AARSETH, Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, Md.: Johns Hopkins Univerzity Press, c1997. ISBN 0-8018-55799.

BARTLE, Richard A. *Designing Virtual Worlds* [online]. Creative Commons Licence 4.0: CC BY-NC-ND, c2003 [cit. 2023-03-20]. Dostupné z:

[https://www.researchgate.net/publication/200025892\\_Designing\\_Virtual\\_Worlds](https://www.researchgate.net/publication/200025892_Designing_Virtual_Worlds).

BARTON, Matt. *Dungeons and Desktops: The History of Computer Role-Playing Games*. Wellesley, Mass.: A K Peters, c2008. ISBN 978-1568814117.

BENDOVIÁ, Helena. *Co je nového v počítačových hrách*. Praha: Nová Beseda, 2019. ISBN 978-80-906751-9-3.

BENDOVIÁ, Helena. *Umění počítačových her*. Praha: NAMU, 2016. ISBN 978-80-7331-421-7.

FRASCA, Gonzalo. *Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences between (Video)Games and Narrative*. [online]. 1999 [cit. 2022-06-14]. Dostupné z: <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>.

FRASCA, Gonzalo. Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. In: WOLF, Mark J. P. a Bernard PERRON. *The Video Game Theory Reader*. London: Routledge, 2003, s 221–235. ISBN 978-0-4159-6579-8.

HAYLES, Katherine N. *Electronic Literature; New Horizons for the Literary*. Notre Dame, Ind.: University of Notre Dame, c2008. ISBN 978-0-268-03085-8.

CHVÁTIL, Vladimír. *O Norikovi*. Praha: Altar, 1997. ISBN 80-85979-20-9.

Inform. *Inform-fiction.org* [online]. Interactive Fiction Technology Foundation, 2008 [cit. 2022-09-28]. Dostupné z: <https://inform-fiction.org/>.

- JUUL, Jesper. *A Clash between Game and Narrative. A thesis on Computer Games and Interactive Fiction*. Copenhagen: Institute of Nordic Language and Literature, 2001 [cit. 2023-03-20]. Dostupné také z:  
<https://www.yumpu.com/en/document/read/3711462/a-clash-between-game-and-narrative-jesper-juul>. Diplomová práce. University of Copenhagen. Vedoucí práce Troben Fledelius Knap.
- JUUL, Jesper. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Londýn: MIT Press, 2005. ISBN 978-0-262-10110-3.
- LANDOW, George P. *Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore, Londýn: Johns Hopkins University Press, 1997. ISBN 0-8018-5586-1.
- LANDOW, George P. *Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*. Baltimore, Londýn: Johns Hopkins University Press, 2006. ISBN 0-8018-8257-5.
- LANDOW, George P. *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore, Londýn: Johns Hopkins University Press, 1992. ISBN 0-8018-4281-6.
- JACKSON, Steve a Ian LIVINGSTONE. *Čaroděj z Ohňové hory*. Plzeň: Perseus, 1994. Fighting fantasy (Perseus). ISBN 80-901706-1-7.
- MUKHERJEE, Souvik. *Video Games and Storytelling: Reading Games and Playing Books*. Londýn: Palgrave Macmillan, 2015. ISBN 978-1-137-52505-5.
- MURRAY, Janet H. *Hamlet on the Holodeck*. New York, London: The Free Press, 1997. ISBN 978-1-4391-3613-3.
- PIORECKÝ, Karel. *Česká literatura a nová média*. Praha: Academia, 2016. ISBN 978-80-200-2578-4.
- PLOTKIN, Andrew. Characterizing, If Not Defining, Interactive Fiction. In JACKSON-MEAD, Kevin a J. Robinson WHEELER. *IF Theory Reader* [online]. Boston: MA, 2011, s. 59–67 [cit. 2022-06-10]. Dostupné z:  
<https://www.ifarchive.org/if-archive/books/IFTheoryBook.pdf>.

RYAN, Marie-Laure. *Narativ jako virtuální realita: Imerze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích*. Přeložila Eva KRÁSOVÁ. Praha: Academia, 2015. ISBN 978-80-200-2507-4.

RYAN, Marie-Laure. *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Indiana: University Bloomington & Indianapolis Press, 1991. ISBN 0-253-35004-2.

SOROLLA, Roger S. G. Crimes Against Mimesis. In: JACKSON-MEAD, Kevin a J. Robinson WHEELER. *IF Theory Reader* [online]. Boston: MA, 2011, s. 1–24 [cit. 2022-06-10]. Dostupné z:

<https://www.ifarchive.org/if-archive/books/IFTheoryBook.pdf>.

WARDRIP-FRUIIN, Noah a Pat HARRIGAN, eds. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, Londýn: MIT Press, [2006]. ISBN 0-262-23232-4.

WOLF, Mark J. P. *Building Imaginary Worlds*. New York, London: Routledge, 2012. ISBN 978-0-203-09699-4.

WOLF, Mark J. P., ed. *The Video Game Explosion: a History from PONG to PlayStation and Beyond*. Westport, Conn.: Greenwood Press, 2008. ISBN 978-0313338687

#### Sekundární literatura

AARSETH, Espen a Gordon CALLEJA. The Word Game: The Ontology of an Indefinable Object. In: *International Conference of Foundations of Digital Games*. Pacific Grove, CA: 2015 [cit. 2023-03-20]. Dostupné z:

[https://www.researchgate.net/publication/348558275\\_The\\_Word\\_Game\\_The\\_ontology\\_of\\_an\\_indefinable\\_object](https://www.researchgate.net/publication/348558275_The_Word_Game_The_ontology_of_an_indefinable_object).

[https://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DIGRA\\_2018\\_paper\\_247\\_rev.pdf](https://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DIGRA_2018_paper_247_rev.pdf).

AARSETH, Espen. Computer Games Studies, Year One. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* [online]. 2001, 1(1) [cit. 2022-08-16]. Dostupné z: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>.

AARSETH, Espen. *Genre Trouble* [online]. 2004 [cit. 2022-09-23]. Dostupné z: <https://electronicbookreview.com/essay/genre-trouble/>.

- ADAMS, Ernest W. *Interactive Narratives Revisited: Ten Years of Research* [online]. 2005 [cit. 23-09-2022]. Dostupné z: [http://www.designersnotebook.com/Lectures/Interactive\\_Narratives\\_Revisit/body\\_Interactive\\_narratives\\_revisit.htm](http://www.designersnotebook.com/Lectures/Interactive_Narratives_Revisit/body_Interactive_narratives_revisit.htm).
- ANDERSEN, Peter Bøgh. *A Theory of Computer Semiotics: Semiotic Approaches to Construction and Assessment of Computer Systems*. Cambridge: Cambridge University Press, 1997. ISBN 978-0-521-44868-0.
- BARNES, Julian. *Flaubertův papoušek*. Přeložil Miloš Urban. Praha: Odeon, 2016. ISBN 978-80-207-1715-3.
- BARTHES, Roland. *S/Z*. Přeložil Josef FULKA. Praha: Garamond, 2007. ISBN 978-80-86955-73-5.
- BORGES, Jorge Luis. Zahrada, ve které se cestičky rozvětvují. In: BORGES, Jorge Luis. *Maska a zrcadlo*. Přeložili Kamil UHLÍŘ, Josef FORBELSKÝ a František VRHEL. Praha: Odeon, 1989.
- BOWLER, Paul. *Inform Competition?!!* [online]. 1995 [cit. 2022-06-13]. Dostupné z: [https://groups.google.com/g/rec.arts.int-fiction/c/aJ\\_TxUANMhw/m/sH9FkrHL7-UJ](https://groups.google.com/g/rec.arts.int-fiction/c/aJ_TxUANMhw/m/sH9FkrHL7-UJ).
- BUCKLES, Mary Ann. *Interactive Fiction: The Computer Storygame „Adventure“*. University Microfilms International: Ann Arbor, Mich., c1985 [cit. 2023-03-20]. Dostupné také z: <https://archive.org/details/maryannbuckles/page/n1/mode/2up?q=storygame>. Disertační práce. University of California.
- BURCH, Peter. *Electric Text* [online]. 2011 [cit. 2022-06-01]. Dostupné z: <http://www.brandify.co.uk/unbranded/electrictext/>.
- DETERDING, Sebastian. *Modes of Play: A Frame Analytic Account of Video Game Play*. Hamburg, 2013. Disertační práce. Universität Hamburg.
- DOBROVSKÝ, Pavel a Martin BACH a Petr POLÁČEK a GRYGAR Lukáš a další. *O hrách a lidech*. Praha: Naked Dog, 2022. ISBN 978-80-907964-4-7.
- DONOVAN, Tristan. *Replay: The History of Video Games*. UK: Yellow Ant, 2010. ISBN 978-0956507204.

ECO, Umberto. *The Role of the Reader: Explorations in the Semiotics of Texts*. Bloomington: Indiana University Press, 1979.

*Electronic Literature Collection* [online]. Cambridge: Electronic Literature Organization, 2006 [cit. 2022-06-07]. Dostupné z: <https://collection.eliterature.org/>.

Entertainment Software Association. *Essential Facts about the Computer and Video Game Industry* [online]. 2016 [cit. 2022-06-13]. Dostupné z: [https://cdn.arstechnica.net/wp-content/uploads/2017/04/esa\\_ef\\_2016.df](https://cdn.arstechnica.net/wp-content/uploads/2017/04/esa_ef_2016.df).

ESKELINEN, Markku. *From Markku Eskelinen's Online Response*. In: WARDRIP-FRUIN, Noah a Pat HARRIGAN, eds. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, Londýn: MIT Press, 2004, s. 118–130. ISBN 0-262-23232-4.

ESKELINEN, Markku. The Gaming Situation. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* [online]. 2001, 1(1) [cit. 2022-08-16]. Dostupné z: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>.

FEDROVÁ, Stanislava a Alice JEDLIČKOVÁ. Teorie intermediality. Zjevnost vztahů, unikavost média. In: MÜLLER, Richard, Tomáš CHUDÝ a kolektiv. *Za obrysy média: Literatura a medialita*. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2020, s. 501–562. ISBN 978-80-246-4688-6.

FERRI, Gabriele. Narrating Machines and Interactive Matrices: A Semiotic Common Ground for Game Studies [online]. In: *DiGRA '07 – Proceeding of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play*. The University of Tokyo, September, 2007, Volume 4. ISSN 2342-9666 [cit. 2023-03-20]. Dostupné z: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.02554.pdf>.

FRANTA, Tomáš. *Role a možnosti čtenáře a digitálního média v rámci born-digital literatury*. Olomouc, 2016. Magisterská diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci. Vedoucí práce Mgr. Vladimír P. Polách, M. Phil., Ph.D.

FRASCA, Gonzalo. Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate that Never Took Place. In: *DiGRA '03 – Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*. 2003. ISSN 2342-9666 [cit. 2023-03-20]. Dostupné z: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.01125.pdf>.

FRASCA, Gonzalo. Videogames of the Oppressed: Critical Thinking, Education, Tolerance, and Other Trivial Issues. In: WARDRIP-FRUIN, Noah a Pat HARRIGAN, eds. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Massachusetts: MIT Press, 2004, s. 85–94. ISBN 0-262-23232-4.

FUNKHOUSER, Chris T. *Prehistoric Digital Poetry; An Archeology of Forms, 1959-1995*. Tuscaloosa: University of Alabama Press, 2007. ISBN 978-0-8173-5422-0.

GEE, Paul James. *Part 3: Games as Literacy. A productive Approach to Video Games, Learning, and School*. Lekce byla přednesena v rámci Centre for Educational Media, Monash University, Melbourne, 19. srpna [cit. 25-08-2022]. Dostupné z:

[http://www.youtube.com/watch?v=\\_2gpuD\\_sro&feature=relmfu](http://www.youtube.com/watch?v=_2gpuD_sro&feature=relmfu).

GENETTE, Gérard. *Narrative Discourse: an Essay in Method*. Přeložila Jane E. LEWIN. Ithaca, N.Y.: Cornell University Press, 1980. ISBN 0-8014-1099-1.

GRIGAR, Dene. The Effect of Migration on Michael Joyce's "afternoon, a story" In: GRIGAR, Dene a Holly SLOCUM, Kathleen ZOLLER, Nicholas SCHILLER, Moneca ROATH a Mariah GWIN. *Rebooting Electronic Literature Volume 3: Documenting Pre-Web Born Digital Media* [online]. Vancouver: Electronic Literature Lab Washington State University Vancouver, 2020 [cit. 2023-03-20]. Dostupné z: <https://doi.org/10.7273/8mwy-j433>.

GRODAL, Torben. Stories for Eye, Ear, and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences. In: WOLF, Mark J. P. a Bernard PERRON: *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge, 2003, s. 129–155. ISBN 978-0-4159-6579-8.

HARPOLD, Terry. *Ex-foliations: Reading Machines and the Upgrade Path*. Minneapolis: University of Minnesota Press, c2009. ISBN 978-0816651016.

HERMAN, David, ed. *Narrative Theory and the Cognitive Science*. Stanford: Center for the Study of Language and Information Leland Stanford Junior University: 2003. eISBN: 1-57586-690-0.

HERMAN, David. *Story Logic: Problems and Possibilities of Narrative*. Lincoln: University of Nebraska Press: 2004.

HOLMES, Dylan. *A Mind Forever Voyaging: A History of Storytelling in Video Games*. CreateSpace Independent Publishing Platform, 2012. ISBN 978-14-80005754.

ISER, Wolfgang. *The Act of Reading: A Theory of Aesthetic Response*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1978. ISBN 9780801821011.

ITO, Mizuko. *Response by Mizuko Ito*. In: WARDRIP-FRUIN, Noah a Pat HARRIGAN, eds. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, Londýn: MIT Press, 2004, s. 85–94. ISBN 0-262-23232-4.

JENKINS, Henry. *Game Design as Narrative Architecture*. In: WARDRIP-FRUIN, Noah a Pat HARRIGAN, eds. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, Londýn: MIT Press, 2004, s. 118–130. ISBN 0-262-23232-4.

JUUL, Jesper. Games Telling Stories? *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* [online]. 2001, 1(1) [cit. 2022-08-16]. Dostupné z: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>.

JUUL, Jesper. *Salman Rushdie on Video Games & Storytelling*. 2011 [cit. 2022-09-28]. Dostupné z: <https://www.jesperjuul.net/ludologist/2011/01/04/salman-rushdie-on-video-games-story-telling/>.

KAPELL, Mathew Wilhelm. *The Play Versus Story Divide in Game Studies: Critical Essays*. Jefferson, NC: McFarland & Co Inc., 2016. ISBN 9780786497232.

KEEP, Christopher J. The Disturbing Liveliness of Machines: Rethinking the Body in Hypertext Theory and Fiction. In: Marie-Laure RYAN. *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*. Bloomington: Indiana University Press: 1999, s. 164–181. ISBN 0-253-21242-1.

KIRSCHENBAUM, Matthew. Save As: Michael Joyce's *afternoons*. In: *Mechanisms: New Media and Forensic Textuality*. Cambridge, Londýn: The MIT Press, 2008.

KNUTH, Donald. *The Art of Computer Programming. Vol. 1: Fundamental Algorithms* [online]. Menlo Park: Addison-Wesley, 1968 [cit. 2023-03-20]. Dostupné z: [https://doc.lagout.org/science/0\\_Computer%20Science/2\\_Algorithms/The%20Art%20of%20Computer%20Programming%20\(vol.%201\\_%20Fundamental%20Algorithms\)%20\(3rd%20ed.\)%20%5BKnuth%201997-07-17%5D.pdf](https://doc.lagout.org/science/0_Computer%20Science/2_Algorithms/The%20Art%20of%20Computer%20Programming%20(vol.%201_%20Fundamental%20Algorithms)%20(3rd%20ed.)%20%5BKnuth%201997-07-17%5D.pdf).



KOENITZ, Hartmut. Narrative in Video Games. In: LEE, Newton, ed. *Encyclopedia of Computer Graphics and Games*. Springer, Cham 20, 2018 [cit. 2023-03-20]. Dostupné z: [https://doi.org/10.1007/978-3-319-08234-9\\_154-1](https://doi.org/10.1007/978-3-319-08234-9_154-1).

KOJIMA, Hideo. *Hideo Kojima BAFTA Interview – Storytelling, Characters, and Game Design*. 2012 [cit. 2022-09-28]. Dostupné z: <https://www.metalgeariformer.com/?p=2775>.

KOKONIS, Michalis. Intermediality between Games and Fiction: The „Ludology vs. Narratology“ Debate in Computer Games Studies: A Response to Gonzalo Frasca. *Acta Universitatis Sapientiae: Film and Media Studies*. 2014, **6**(9), 171–188. ISSN 2066-7779.

KÜCKLICH, Julian. Perspectives of Computer Game Philology. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* [online]. 2003, **1**(3) [cit. 2022-08-15]. Dostupné z: <http://gamestudies.org/0301/kucklich/>.

KÜCKLICH, Julian. The Study of Computer Games as a Second-Order Cybernetic System. In: MÄYRÄ, Frans, eds. *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference* [online]. Tampere: Tampere University Press, 2002, s. 101–111 [cit. 2023-03-23]. ISBN 9789514453717. Dostupné z: <https://www.digra.org/digital-library/publications/the-study-of-computer-as-a-second-order-cybernetic-system/>.

LAAS, Oliver. Narratives in Digital Games. In: KALOMEES, Raivo a Chris HALES, eds. *Expanding Practices in Audiovisual Narratives*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2014, s. 29–58. ISBN: 978-1-4438-6610-1.

LANGDEL, James. *A Zork Fan Turns Pro*. *PC Magazine* [online]. 1983, **2**(6), 75. ISSN 0888-8507 [cit. 2023-01-20]. Dostupné z: <https://archive.org/details/PC-Mag-1983-11/page/74/mode/2up>.

LAUREL, Brenda. *Computer as Theatre*. 2. Upper Saddle River, NJ: Addison-Wesley, 2014. ISBN 978-0-321-91862-8.

LÉVY, Pierre. *Becoming Virtual: Reality in the Digital Age*. Přeložil Robert BONONNO, New York: Plenum Trade, 1998. ISBN 0-306-45788-1.

LIDDIL, Bob. *Interactive Fiction: Six Micro Stories*. *BYTE* [online]. 1981, **6**(9), 436 [cit. 2022-06-13]. Dostupné z: <https://archive.org/details/byte-magazine-1981-09/page/n437/mode/2up>.

- LUKEŠOVÁ, Anna. *Čtenář – čtenář-autor – uživatel?* In: *Kniha, filmový pás, internet* [online]. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2011 [cit. 2023-03-20]. Dostupné z: <https://service.ucl.cas.cz/slk/data/2011/sbornik/sbornik.pdf>.
- MALABY, Thomas M. *Beyond Play: A New Approach to Games* [online]. 2007, 2(2), 95–113 [cit. 2022-06-14]. Dostupné z: [https://www.academia.edu/239795/Beyond\\_Play\\_A\\_New\\_Approach\\_to\\_Games](https://www.academia.edu/239795/Beyond_Play_A_New_Approach_to_Games).
- MANOVICH, Lev. *Jazyk nových médií*. Přeložil Václav JANOŠČÍK. Praha: Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum, 2018. ISBN 978-80-246-2961-2.
- MATEAS, Michael. *Interactive Drama, Art and Artificial Intelligence*. Pittsburg, PA: 2002. Dostupné také z: <http://reports-archive.adm.cs.cmu.edu/anon/2002/CMU-CS-02-206.pdf>. Disertační práce. Carnegie Mellon University.
- MCKENZIE, Jon. *Response by Jon McKenzie*. In: WARDRIP-FRUIN, Noah a Pat HARRIGAN, ed. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, Londýn: MIT Press, 2004, s. 118–130. ISBN 0-262-23232-4.
- <https://www.ifarchive.org/if-archive/books/IFTheoryBook.pdf>.
- MONTFORT, Nick. *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*. United States of America: MIT Press, 2005. ISBN 0-262-63318-3.
- MÜLLER, Richard a Pavel ŠIDÁK, eds. *Slovník novější literární teorie: glosář pojmů*. Praha: Academia, 2012. ISBN 978-80-200-2048-2.
- NÆSS, Arne. *Communication and Argument: Elements of Applied Semantics*. Oslo, Stockholm: Universitetsforlaget, Sv. Bokförlag, 1966.
- NELSON, Graham. *Inform* [online]. 2002 [cit. 2022-06-13]. Dostupné z: <https://www.inform-fiction.org/manual/html/s46.html>.
- NELSON, Theodor H. *Computer Lib/Dream Machines*. Vlastní náklad Mindful Press, Ted Nelson, 1974.
- NÜNNING, Ansgar, Jiří TRÁVNÍČEK a Jiří HOLÝ, ed. *Lexikon teorie literatury a kultury: koncepce – osobnosti – základní pojmy*. Brno: Host, 2006. ISBN 80-7294-170-4.

*Oxford Learner's Dictionaries* [online]. [cit. 2022-01-26]. Dostupné z: [hypertext noun - Definition, pictures, pronunciation and usage notes | Oxford Advanced Learner's Dictionary at OxfordLearnersDictionaries.com.](https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/)

*Oz Project* [online]. United States of America Carnegie Mellon University School of Computer Science, 2002 [cit. 2022-06-13]. Dostupné z: <https://www.cs.cmu.edu/afs/cs/project/oz/web/oz.html>.

PAWLICKA, Urszula. Towards a History of Electronic Literature. *CLCWeb: Comparative Literature and Culture* [online]. 2014, **16**(5), 10 [cit. 2022-06-10]. ISSN 1481-4374. Dostupné z:

<https://docs.lib.purdue.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2619&context=clcweb>.

PERSSON, Hans. *Adventureland* [online]. [cit. 2022-06-13]. Dostupné z: [http://adventure.if-legends.org/Mainframe\\_adventures.htm#HAUNT](http://adventure.if-legends.org/Mainframe_adventures.htm#HAUNT).

PIORECKÝ, Karel. Česká literatura a nová média. *Česká literatura* [online]. Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2012, **60**(6), 30 [cit. 2022-06-07]. ISSN 2571-094X. Dostupné z:

<https://asjournals.lib.cas.cz/ceskaliteratura/archiv;pid=uuid:6e659ebc-da17-4830-bebd-72e27b558583>.

PRINCE, Gerald. Aspects of a Grammar of Narrative. *Poetics Today: Special Issue: Narratology I: Poetics of Fiction*. Duke University Press, 1980, **1**(3), 49–63. Dostupné také z: <https://www.jstor.org/stable/1772410?seq=1>.

PRINCE, Gerald. *Dictionary of Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press, 1987. ISBN 0-8032-8773.

RETTBERG, Scott. *Electronic Literature*. Medford, MA, USA: Polity Press, 2019. ISBN 978-1-5095-1681-0.

ROLLINGS, Andrew a Dave MORRIS. *Game Architecture and Design*. Indianapolis, Ind.: New Riders Pub, 2003. ISBN 0735713634.

RYAN, Marie-Laure, a Jan-Noël THON, eds. *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln, London: University of Nebraska Press, 2014. ISBN 978-0-8032-4563-1.

RYAN, Marie-Laure. Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* [online]. 2001, 1(1) [cit. 2022-08-16]. Dostupné z: <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>.

RYAN, Marie-Laure. Introduction. In: Marie-Laure Ryan, eds. *Narrative across Media: The Language of Storytelling*. Lincoln and London: University of Nebraska Press, 2004. ISBN 0-8032-3944-0.

RYAN, Marie-Laure. Ontological Rules. In: Mark J. P. Wolf, eds. *The Routledge Companion to Imaginary Worlds*. New York: Routledge, 2017, s. 74–81. ISBN 978-1-315-63752-5.

RYAN, Marie-Laure. Story/World/Media: Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology. In: RYAN, Marie-Laure a Jan-Nöel THON, eds. *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln, London: University of Nebraska Press, 2014, s. 25–49. ISBN 978-0-8032-4563-1.

SCHREIER, Jason. *Krev, pot a pixely: příběhy vítězství a šílenství ze zákulisí vývoje videoher*. Přeložil Petr MIKLICA. Brno: Host, 2019. ISBN 978-80-7577-824-6.

SUßNER, Christian a SUßNER, Florian. *Měsíční oheň*. Ostrava-Poruba: Mytago, 2014. ISBN 978-80-87761-37-3.

ŠVELCH, Jaroslav. *Gaming the Iron Curtain: How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games*. Cambridge, Londýn: The MIT Press, 2018. ISBN 9780262038843.

*Teaching Electronic Literature* [online]. [cit. 2022-07-06]. Dostupné z: <https://teach.eliterature.org/home/how-to-teach-electronic-literature/>.

TEKINBAŞ, Katie Salen a Eric ZIMMERMAN. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Mass.: MIT Press, c2004. ISBN 978-0-262-24045-1.

*Textovky.cz: Archiv českých a slovenských textových her* [online]. 1996 [cit. 2022-06-13]. Dostupné z: <http://www.textovky.cz/>.

WALKER, Jill. *Piecing Together and Tearing Apart: Finding the Story in Afternoon*. Bergen: University of Bergen, 1999.

WARDRIP-FRUIIN, Noah. *Expressive Processing: Digital Fictions, Computer Games, and Software Studies*. Cambridge, Londýn.: MIT Press, 2012. ISBN 978-0-262-01343-7.

WITTGENSTEIN, Ludwig. *Filozofická zkoumání*. Přeložil Jiří PECHAR. Praha: Filosofický ústav AV ČR, 1993. ISBN 80-7007-040-4.

YEE, Nick. Motivations for Play in Online Games. In: *Journal of CyberPsychology and Behavior* [online]. 2007, **6**(9), 772–775 [cit. 2022-06-14]. Dostupné z: [http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20Motivations%20\(2007\).pdf](http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20Motivations%20(2007).pdf).

YELLOWLEES DOUGLAS, Jane. ‚How Do I Stop This Thing‘: Closure and Indeterminacy. In: *Hyper/Text/Theory*. Baltimore: John Hopkins University Press, 1994.

ZIMMERMAN, Eric. *From Eric Zimmerman's Online Response*. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah a Pat HARRIGAN, eds. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, Londýn: MIT Press, 2004, s. 85–94. ISBN 0-262-23232-4.

Elektronická literatura, videohry a další software

#### Primární

BARRETT, Sean. *Heroes* [online]. Freeware, 2001 [cit. 2022-06-10]. Dostupné z: <https://iplayif.com/?story=https%3A%2F%2Funbox.ifarchive.org%2F%3Furl%3Dhttp%3A%2F%2Fwww.ifarchive.org%2Fif-archive%2Fgames%2Fzcode%2Fheroes.zip%26open%3Dheroes.z5>.

CADRE, Adam. *9:05* [software]. 2000 [cit. 2022-11-23]. Dostupné z: <http://adamcadre.ac/if/905.html>.

CAMPO SANTO. *Firewatch* [software]. 2016 [cit. 2023-03-10]. Platformy: PlayStation 4, Nintendo Switch, Xbox One, macOS, Microsoft Windows, Linux. Dostupné z: <https://www.firewatchgame.com>.

CD PROJECT RED. *The Witcher* [software]. 2007 [cit. 2023-03-10]. Microsoft Windows, macOS. Dostupné z: [https://store.steampowered.com/app/20900/The\\_Witcher\\_Enhanced\\_Edition\\_Directors\\_Cut/?l=czech](https://store.steampowered.com/app/20900/The_Witcher_Enhanced_Edition_Directors_Cut/?l=czech).

CD PROJECT RED. *The Witcher 2: Assassins of Kings Enhanced Edition* [software]. 2011 [cit. 2023-03-10]. Microsoft Windows, Xbox 360, macOS, Linux. Dostupné z: [https://store.steampowered.com/app/20920/The\\_Witcher\\_2\\_Assassins\\_of\\_Kings\\_Enhanced\\_Edition/](https://store.steampowered.com/app/20920/The_Witcher_2_Assassins_of_Kings_Enhanced_Edition/).

CD PROJECT RED. *The Witcher 3: Wild Hunt* [software]. 2015 [cit. 2023-03-10]. Platformy: Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch. Dostupné z: [https://store.steampowered.com/app/292030/Zaklna\\_3\\_Divok\\_hon/](https://store.steampowered.com/app/292030/Zaklna_3_Divok_hon/).

EASTGATE SYSTEMS. *Storyspace* [software]. 1987 [cit. 2023-03-10]. Platformy: macOS. Dostupné z: <http://www.eastgate.com/storyspace/index.html>.

FAILBETTER GAMES. *Sunless Skies* [software]. 2019 [cit. 2023-03-10]. Platformy: Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows, Linux, macOS. Dostupné z: <https://www.failbettergames.com/games/sunless-skies>.

FROM SOFTWARE. *Dark Souls* [software]. 2011 [cit. 2023-03-10]. Platformy: PlayStation 3, Xbox 360, Microsoft Windows.

FROM SOFTWARE. *Dark Souls II* [software]. 2014 [cit. 2023-03-10]. Platformy: PlayStation 3, Xbox 360, Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One. Dostupné z: [https://store.steampowered.com/app/236430/DARK\\_SOULS\\_II/](https://store.steampowered.com/app/236430/DARK_SOULS_II/).

FROM SOFTWARE. *Dark Souls III* [software]. 2016 [cit. 2023-03-10]. Platformy: Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One. Dostupné z: [https://store.steampowered.com/app/374320/DARK\\_SOULS\\_III/](https://store.steampowered.com/app/374320/DARK_SOULS_III/).

INFOCOM. *Zork I: The Great Underground Empire* [software]. 1980 [cit. 2022-01-20]. Platformy: PDP-10, Atari 8-bit, Commodore 64, Plus/4, CP/M, TRS-80, IBM PC, Amiga, Amstrad CPC, Amstrad PCW, Atari ST, MS-DOS, NEC PC-9801, MSX, PlayStation, Saturn, TI-99/4A, Microsoft Windows, macOS. Dostupné z: <https://store.steampowered.com/app/1443430/Rogue/>.

INFOCOM. *Zork II: The Wizard of Frobozz* [software]. 1981 [cit. 2022-01-20]. Platformy: Amiga, Amstrad CPC, Apple II, Macintosh, Atari 8-bit, Atari ST, Commodore 64, 128, Plus/4, CP/M, IBM PC, MSX, TRS-80, Microsoft Windows. Dostupné z: <https://store.steampowered.com/app/1443430/Rogue/>.

INFOCOM. *Zork III: The Dungeon Master* [software]. 1982 [cit. 2022-01-20]. Platformy: Amstrad CPC, Apple II, Atari 8-bit, Commodore 64, CP/M, IBM PC, MSX, TRS-80, Macintosh, Atari ST, Amiga, Microsoft Windows. Dostupné z: <https://store.steampowered.com/app/1443430/Rogue/>.

INKLE STUDIOS. *Inklewriter* [software]. 2011 [cit. 2023-03-10]. Platformy: Microsoft Windows, macOS. Dostupné z: <https://www.inklewriter.com/>.

INKLE. *Heaven's Vault* [software]. 2021 [cit. 2023-03-10]. Platformy: Nintendo Switch, PlayStation 4, Microsoft Windows. Dostupné z: <https://www.inklestudios.com/heavensvault/>.

JOYCE, Michael. *Afternoon: A Story* [software]. Watertown: Eastgate Systems, 1987 [cit. 2023-03-10]. ISBN 1-884511-01-5. Platformy: macOS. Dostupné z: <https://www.eastgate.com/catalog/Afternoon.html>.

JOYCE, Michael. *Twelve Blue* [online]. Watertown: Eastgate Systems, 1996. [cit. 2022-06-10]. Dostupné z: [http://www.eastgate.com/TwelveBlue/Twelve\\_Blue.html](http://www.eastgate.com/TwelveBlue/Twelve_Blue.html).

LAIRD, John. *Haunt* [software]. 1979. Platformy: DEC-10, DEC-20, USC.

LIVINGSTONE, Ian a Steve JACKSON. *The Warlock of Firetop Mountain* [software]. 2018 [cit. 2023-03-10]. In: TIN MAN GAMES. *Fighting Fantasy Classics* [software]. 2018. Dostupné z: [https://store.steampowered.com/app/856880/Fighting\\_Fantasy\\_Classics/](https://store.steampowered.com/app/856880/Fighting_Fantasy_Classics/).

OBSIDIAN ENTERTAINMENT. *Pentiment* [software]. 2022 [cit. 2023-03-10]. Platformy: Xbox One, Xbox Series X a Series S, Project xCloud, Microsoft Windows. Dostupné z: <https://store.steampowered.com/app/1205520/Pentiment/>.

OBSIDIAN ENTERTAINMENT. *Pillars of Eternity* [software]. 2015 [cit. 2023-03-10]. Platformy: Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One, macOS, Linux, Microsoft Windows. Dostupné z: [https://store.steampowered.com/app/291650/Pillars\\_of\\_Eternity/](https://store.steampowered.com/app/291650/Pillars_of_Eternity/).

OBSIDIAN ENTERTAINMENT. *Pillars of Eternity II: Dreadfire* [software]. 2018 [cit. 2023-03-10]. Platformy: PlayStation 4, Nintendo Switch, Xbox One, macOS, Microsoft Windows, Linux Dostupné z: [https://store.steampowered.com/app/560130/Pillars\\_of\\_Eternity\\_II\\_Deadfire/](https://store.steampowered.com/app/560130/Pillars_of_Eternity_II_Deadfire/).

OWLCAT GAMES. *Pathfinder: Kingmaker* [software]. 2018 [cit. 2023-03-10]. Platformy: PlayStation 4, Xbox One, macOS, Microsoft Windows, Linux. Dostupné z: [https://store.steampowered.com/app/640820/Pathfinder\\_Kingmaker\\_Enhanced\\_Plus\\_Edition/](https://store.steampowered.com/app/640820/Pathfinder_Kingmaker_Enhanced_Plus_Edition/).

OWLCAT GAMES. *Pathfinder: Wrath of the Righteous* [software]. 2021 [cit. 2023-03-10]. Platformy: PlayStation 4, Nintendo Switch, Xbox One, Microsoft Windows, macOS. Dostupné z:

[https://store.steampowered.com/app/1184370/Pathfinder\\_Wrath\\_of\\_the\\_Righteous\\_Enhanced\\_Edition/](https://store.steampowered.com/app/1184370/Pathfinder_Wrath_of_the_Righteous_Enhanced_Edition/).

PLOTKIN, Andrew. *Spider and Web* [online]. 1998 [cit. 2022-06-13]. Dostupné z: <https://eblong.com/zarf/zweb/tangle/>.

STOIC STUDIO. *Banner Saga* [software]. 2014 [cit. 2023-03-10]. Platformy: Microsoft Windows, macOS, PlayStation 4, Xbox One, Linux, Nintendo Switch, Android, iOS. Dostupné z:

[https://store.steampowered.com/app/237990/The\\_Banner\\_Saga/](https://store.steampowered.com/app/237990/The_Banner_Saga/).

STOIC STUDIO. *Banner Saga 2* [software]. 2016 [cit. 2023-03-10]. Platformy: Microsoft Windows, macOS, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch, iOS, Android. Dostupné z: [https://store.steampowered.com/app/281640/The\\_Banner\\_Saga\\_2/](https://store.steampowered.com/app/281640/The_Banner_Saga_2/).

STOIC STUDIO. *Banner Saga 3* [software]. 2018 [cit. 2023-03-10]. Platformy: Microsoft Windows, macOS, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch, iOS, Android. Dostupné z: [https://store.steampowered.com/app/485460/The\\_Banner\\_Saga\\_3/](https://store.steampowered.com/app/485460/The_Banner_Saga_3/).

TIN MAN GAMES. *The Warlock of Firetop Mountain* [software]. 2016 [cit. 2023-02-09]. Platformy: Microsoft Windows, macOS, Android. Dostupné z: [https://store.steampowered.com/app/324740/The\\_Warlock\\_of\\_Firetop\\_Mountain/](https://store.steampowered.com/app/324740/The_Warlock_of_Firetop_Mountain/).

## Sekundární

2K CZECH. *Mafia: The City of Lost Heaven* [software]. 2002 [cit. 2023-03-10]. Platformy: PlayStation 2, Xbox, Microsoft Windows. Dostupné z: <https://store.steampowered.com/app/40990/Mafia/>.

ACTIVISION. *Call of Duty* series [software]. 2003– [cit. 2023-03-10]. Platformy: Microsoft Windows, macOS, Nintendo DS, GameCube, PlayStation 2–5, PlayStation Portable, PlayStation Vita, Wii, Wii U, Xbox (360–Series X/S), iOS, Android, BlackBerry, J2ME.

ÅKESSON, Linus. *The Impossible Bottle* [online]. 2020 [cit. 2022-06-13]. Dostupné z: <https://www.linusakesson.net/games/the-impossible-bottle/index.php>.



ÅKESSON, Linus. *The Impossible Bottle* [online]. 2020 [cit. 2022-01-24]. Dostupné z: <https://ifdb.org/viewgame?id=41cr9x95gu6tlfeu>.

An Afternoon with afternoon: 30TH ANNIVERSARY CELEBRATION OF MICHAEL JOYCE'S AFTERNOON, A STORY HOSTED BY THE ELECTRONIC LITERATURE LAB AT WASHINGTON STATE UNIVERSITY VANCOUVER [online]. [cit. 2023-01-26]. Dostupné z: <https://dtc-wsuv.org/afternoon-with-afternoon/curatorial-statement.html>.

BARLOW, Sam. *Aisle* [software]. 1999 [cit. 2022-11-23]. Dostupné z: <https://www.ifiction.org/games/playz.php?cat=&game=232&mode=html>.

BARRÀS, Laura a Talan MEMMOTT a Rita RALEY a Brian STEFANS, eds. *Electronic Literature Collection: Volume Two* [online]. Cambridge, Mass.: Electronic Literature Organization, 2011 [cit. 2022-06-07]. ISSN 1932-2011. Dostupné z: <https://collection.eliterature.org/2/>.

BERKENHEGER, Susanne. *The Bubble Bath* [online]. 2005 [cit. 2022-01-26]. Dostupné z: [https://collection.eliterature.org/2/works/berkenheger\\_the\\_bubble\\_bath.html](https://collection.eliterature.org/2/works/berkenheger_the_bubble_bath.html).

BEST, B. J. *And Then You Come to a House Not Unlike the Previous One*. Inform 7, 2021 [cit. 2022-06-21]. Online dostupné z: [https://iplayif.com/?story=https%3A%2F%2Fifarchive.org%2Fif-archive%2Fgames%2Fcompetition2021%2FGames%2FAnd%2520Then%2520You%2520come%2520to%2520a%2520House%2520Not%2520Unlike%2520the%2520Previous%2520One%2FAnd\\_Then\\_You\\_To\\_a\\_House.gblorb](https://iplayif.com/?story=https%3A%2F%2Fifarchive.org%2Fif-archive%2Fgames%2Fcompetition2021%2FGames%2FAnd%2520Then%2520You%2520come%2520to%2520a%2520House%2520Not%2520Unlike%2520the%2520Previous%2520One%2FAnd_Then_You_To_a_House.gblorb)

BIGELOW, Alan. *How to Rob a Bank* [online]. 2016 [cit. 2022-06-10]. Dostupné z: <https://webyarns.com/howto/howto.html>.

BLIZZARD ENTERTAINMENT. *Hearthstone* [software]. 2014 [cit. 2023-03-10]. Platformy: Microsoft Windows, macOS, iOS, Android. Dostupné z: <https://hearthstone.blizzard.com/en-us>.

BLIZZARD ENTERTAINMENT. *World of Warcraft* [software]. 2004– [cit. 2023-03-10]. Platformy: Microsoft Windows, macOS. Dostupné z: <https://worldofwarcraft.com/en-us/>.

BOLUK, Stephanie a Leonardo FLORES a Jacob GARBE a Anastasia SALTER, eds. *The Electronic Literature Collection: Volume Three* [online]. Cambridge, Mass.: Electronic Literature Organization, 2011 [cit. 2022-06-07]. ISSN 1932-2011. Dostupné z: <https://collection.eliterature.org/3/>.

BOOTZ, Philippe a Marcel FRÉMIOT. *The Set of U* [online]. 2004 [cit. 2022-06-07]. Dostupné z: [https://collection.eliterature.org/1/works/bootz\\_fremiot\\_the\\_set\\_of\\_u.html](https://collection.eliterature.org/1/works/bootz_fremiot_the_set_of_u.html).

CADRE, Adam. *1981* [software]. 2001 [cit. 2022-11-23]. Dostupné z: <https://iplayif.com/?story=https%3A%2F%2Fwww.ifarchive.org%2Fif-archive%2Fgames%2Fmini-comps%2Fsmoochie%2Fsmoochie.zip%26open%3D1981.z5>.

CD PROJECT RED. *Cyberpunk 2077* [software]. 2020 [cit. 2023-03-10]. Platformy: Microsoft Windows, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox Series X a Series S, Xbox One. Dostupné z: [https://store.steampowered.com/app/1091500/Cyberpunk\\_2077/](https://store.steampowered.com/app/1091500/Cyberpunk_2077/).

CELLAR DOOR GAMES. *Rogue Legacy 2* [software]. 2020 [cit. 2023-03-10]. Platformy: Nintendo Switch, Xbox One, Microsoft Windows, Linux, macOS. Dostupné z: [https://store.steampowered.com/app/1253920/Rogue\\_Legacy\\_2/](https://store.steampowered.com/app/1253920/Rogue_Legacy_2/).

CONCERNEDAPE. *Stardew Valley* [software]. 2016 [cit. 2023-03-10]. Platformy: Android, iOS, Microsoft Windows, macOS, Linux, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch. Dostupné z: [https://store.steampowered.com/app/413150/Stardew\\_Valley/](https://store.steampowered.com/app/413150/Stardew_Valley/).

CORE DESIGN. *Tomb Raider* [software]. 1996 [cit. 2023-03-10]. Platformy: Microsoft Windows. Dostupné z: [https://www.gog.com/game/tomb\\_raider\\_123](https://www.gog.com/game/tomb_raider_123).

CROWTHER, William. *Colossal Cave Adventure* [online]. 1976 [cit. 2022-01-17]. Dostupné z: <https://dosgames.com/game/colossal-cave-adventure/>.

ELECTRONIC ARTS a ACTIVISION a SEGA. *Total War* series [software]. 2000–. [cit. 2023-03-10] Platformy: Microsoft Windows (částečné porty na Linux a macOS).

EPIC GAMES. *Fortnite* [software]. 2017 [cit. 2023-03-10]. Platformy: Microsoft Windows, macOS. Dostupné z: <https://www.epicgames.com/fortnite/en-US/home>.

EPYX, Inc. *Rogue* [software]. 1985 [cit. 2023-03-10]. Platformy: Microsoft Windows. Dostupné z: <https://store.steampowered.com/app/1443430/Rogue/>.

FAILBETTER GAMES. *Fallen London* [software]. 2009– [cit. 2023-03-10]. Platformy: Webový prohlížeč, Android, iOS. Dostupné z: <https://www.failbettergames.com/games/fallen-london>.

FAILBETTER GAMES. *Sunless Sea* [software]. 2015 [cit. 2023-03-10]. Platformy: Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One, iOS, Microsoft Windows, Linux, macOS. Dostupné z: <https://www.failbettergames.com/games/sunless-sea>.

FÍDLER, Miroslav a František FUKA a Tomáš RYLEK. *Belegost* [software]. Česká republika: Cybexlab, 1989 [cit. 2022-06-13]. Platformy: MS-DOS. Online emulace dostupná z: [https://www.retrogames.cz/play\\_1323-DOS.php](https://www.retrogames.cz/play_1323-DOS.php).

FLEETWOOD, Julian. *Journey to Alpha Centauri (In Real Time)* [software]. 1998 [cit. 2022-11-23]. Dostupné z: <https://iplayif.com/?story=https%3A%2F%2Fifarchive.org%2Fif-archive%2Fgames%2Fzcode%2FAlpha.z5>.

FUKA, František. *Indiana Jones 2* [software]. Česká republika: Fuxoft, Proxima Software, 1985 [cit. 2022-06-13]. Platformy: ZX-Spectrum 48K. Emulace dostupná z: <http://www.textovky.cz/recenze/indiana-jones-II/>.

FUKA, František. *Indiana Jones 3* [software]. Česká republika: Fuxoft, Proxima Software, 1990 [cit. 2022-06-13]. Platformy: ZX-Spectrum 48K/128K. Emulace dostupná z: <https://worldofspectrum.net/item/0006474/>.

FUKA, František. *Indiana Jones: A chrám zkázy* [software]. Česká republika: Fuxoft, Proxima Software, 1985 [cit. 2022-06-13]. Platformy: ZX-Spectrum 48K. Online emulace dostupná z: <https://worldofspectrum.net/item/0006471/>.

GARRIOT, Richard. *Akalabeth: World of Doom* [software]. 1980 [cit. 2022-01-25]. Platformy: Microsoft Windows, Linux, macOS. Dostupné z: [https://www.gog.com/game/akalabeth\\_world\\_of\\_doom](https://www.gog.com/game/akalabeth_world_of_doom).

GARRIOTT, Richard. *Ultima I: The First Age of Darkness* [software]. 1981 [cit. 2023-03-10]. Platformy: Atari 8-bit, Commodore 64, IBM PC, FM Towns, MSX2, NEC PC-8801, NEC PC-9801, Sharp X1, Microsoft Windows, macOS. Dostupné z: [https://www.gog.com/game/ultima\\_1\\_2\\_3](https://www.gog.com/game/ultima_1_2_3).

GARRIOTT, Richard. *Ultima II: The Revenge of the Enchantress* [software]. 1982 [cit. 2022-01-20]. Platformy: Atari 800, Atari ST, Commodore 64, DOS, FM Towns,

NEC PC-8801, NEC PC-9801, FM-7, MSX2, Microsoft Windows, macOS. Dostupné z: [https://www.gog.com/game/ultima\\_1\\_2\\_3](https://www.gog.com/game/ultima_1_2_3).

GARRIOTT, Richard. *Ultima III: Exodus* [software]. 1983 [cit. 2023-03-10]. Platformy: Atari 800, Commodore 64, MS-DOS, Amiga, Atari ST, NEC PC-8801, NEC PC-9801, Sharp X1, FM-7, NES, MSX2, Microsoft Windows, macOS. Dostupné z: [https://www.gog.com/game/ultima\\_1\\_2\\_3](https://www.gog.com/game/ultima_1_2_3).

GARRIOTT, Richard. *Ultima IV: Quest of the Avatar* [software]. 1985 [cit. 2023-03-10]. Platformy: Commodore 64, Atari 8-bit, FM-7, PC-88, PC-98, DOS, Atari ST, Amiga, MSX2, X1, X68000, NES, Master System, FM Towns, Microsoft Windows, macOS. Dostupné z: [https://www.gog.com/game/ultima\\_456](https://www.gog.com/game/ultima_456).

GARRIOTT, Richard. *Ultima V: Warriors of Destiny* [software]. 1985 [cit. 2023-03-10]. Platformy: Commodore 64/128, MS-DOS, Atari ST, Amiga, NEC PC-8801, NEC PC-9801, Sharp X68000, FM Towns, NES, Microsoft Windows, macOS. Dostupné z: [https://www.gog.com/game/ultima\\_456](https://www.gog.com/game/ultima_456).

GARRIOTT, Richard. *Ultima VI: The False Prophet* [software]. 1990. Platformy: DOS, Amiga, Atari ST, Commodore 64, FM Towns, Super NES, PC-9801, X68000, Microsoft Windows, macOS. Dostupné z: [https://www.gog.com/game/ultima\\_456](https://www.gog.com/game/ultima_456).

HAYLES, N. Katherine a Nick MONTFORT a Scott RETTBERG a Stephanie STRICKLAND, eds. *Electronic Literature Collection: Volume One* [online]. College Park, Maryland: Electronic Literature Organization, 2006 [cit. 2022-06-07]. ISSN 1932-2011. Dostupné z: <https://collection.eliterature.org/1/>.

HELLO GAMES. *No Man's Sky* [software]. 2016. Platformy: Microsoft Windows, macOS, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Nintendo Switch. Dostupné z: <https://www.nomanssky.com/>.

HUGHES, Tony. *The Other K2*. Inklewriter Interactive Story c2013 [cit. 2022-06-21]. Online dostupné z: <https://oldinklewriter.iklestudios.com/stories/dd4m>.

ID SOFTWARE. *DOOM* [software]. 1993 [cit. 2023-03-10]. Platformy: Microsoft Windows, DOS. Online emulace dostupná z: [https://www.retrogames.cz/playe\\_414.php](https://www.retrogames.cz/playe_414.php).

INGOLD, Jon. *Neighbourhood Predators*. Inklewriter Interactive Story 2012 [cit. 2022-06-21]. Online dostupné z: <https://oldinklewriter.iklestudios.com/stories/neighbourhoodpredators>.

- JACKSON, Shelley. *Patchwork Girl* [software]. Watertown: Eastgate Systems, 1995 [cit. 2022-01-17]. Platformy: macOS. Dostupné z: <https://www.eastgate.com/catalog/PatchworkGirl.html>.
- JOSEPH, Chris a María COLINO. *Urbanalities* [online]. 2005 [cit. 2022-06-07]. Dostupné z: [https://collection.eliterature.org/1/works/babel\\_escha\\_urbanalities.html](https://collection.eliterature.org/1/works/babel_escha_urbanalities.html).
- LANDOW, George P., ed. *The Victorian Web*. 1988–1990 [cit. 2022-06-10]. Dostupné z: <http://www.victorianweb.org/>.
- LARSEN, Deena. *Disappering Rain* [online]. 2000 [cit. 2022-01-06]. Dostupné z: <http://www.deenalarsen.net/rain/>.
- LEBLING, Dave. *The Lurking Horror* [online]. Incom, Inc., 1987 [cit. 2022-06-13]. Online emulace dostupná z: <https://www.myabandonware.com/game/the-lurking-horror-bn/play-bn>.
- MEGLER, Veronika a Philip MITCHELL. *The Hobbit* [software]. Melbourne House, Beam Software, 1982 [cit. 2022-06-13]. Platformy: Amstrad CPC, macOS, BBC Micro, Commodore 64, Dragon 64, IBM PC, Oric, MSX, ZX Spectrum. Online emulace dostupná z: <https://playclassic.games/games/adventure-dos-games-online/the-hobbit/play/>.
- MONTFORT, Nick. *Taroko Gorge* [online]. Cambridge, Mass.: Electronic Literature Organization, 2009 [cit. 2022-06-10]. Dostupné z: <https://collection.eliterature.org/3/work.html?work=taroko-gorge>.
- MUCKENHOUP, Carl. *The Gostak* [software]. 2001 [cit. 2022-11-23]. Dostupné z: <https://iplayif.com/?story=https%3A%2F%2Fifarchive.org%2Fif-archive%2Fgames%2Fzcode%2Fgostak.z5>.
- NAMCO. *Pac-Man* [software]. 1980 [cit. 2023-03-10]. Online emulace dostupná z: [https://www.retrogames.cz/play\\_017-DOS.php](https://www.retrogames.cz/play_017-DOS.php).
- O'BRIAN, Paul. *Earth and Sky 3 Luminous Horizon* [software]. 2004 [cit. 2023-03-10]. Dostupné z: <https://ifdb.org/viewgame?id=gd30rdeaohiyzck0>.
- PAMPUCH, Marek. *Renderigns: Speeches* [online]. Cambridge, Mass.: Electronic Literature Organization, 2016 [cit. 2022-06-10]. Dostupné z: <https://collection.eliterature.org/3/work.html?work=speeches>.

PARADOX INTERACTIVE. *Crusader Kings II* [software]. 2012 [cit. 2023-03-10]. Platformy: Microsoft Windows, macOS, Linux, NVIDIA GeForce NOW. Dostupné z: <https://www.paradoxinteractive.com/games/crusader-kings-ii/about>.

PARADOX INTERACTIVE. *Crusader Kings III* [software]. 2020 [cit. 2023-03-10]. Platformy: Microsoft Windows, macOS, PlayStation 5, Xbox Series X a Series S, Linux, Project xCloud. Dostupné z: <https://www.paradoxinteractive.com/games/crusader-kings-iii/about>.

*Pentametron* [online]. 2012 [cit. 2022-06-10]. Dostupné z: <https://twitter.com/pentametron>.

PIRANHA BYTES. *Gothic* [software]. 2001. Platformy: Microsoft Windows. Dostupné z: [https://store.steampowered.com/app/65540/Gothic\\_1/](https://store.steampowered.com/app/65540/Gothic_1/).

PIRANHA BYTES. *Gothic II* [software]. 2002. Platformy: Microsoft Windows. Dostupné z: [https://store.steampowered.com/app/39510/Gothic\\_II\\_Gold\\_Edition/](https://store.steampowered.com/app/39510/Gothic_II_Gold_Edition/).

PIRANHA BYTES. *Gothic III* [software]. 2006. Platformy: Microsoft Windows. Dostupné z: [https://store.steampowered.com/app/39500/Gothic\\_3/](https://store.steampowered.com/app/39500/Gothic_3/).

PLOTKIN, Andrew. *Shade* [software]. 2000 [cit. 2022-11-23]. Dostupné z: <https://iplayif.com/?story=https%3A%2F%2Fifarchive.org%2Fif-archive%2Fgames%2Fzcode%2Fshade.z5>.

QUANTIC DREAM. *Detroit: Become Human* [software]. 2018 [cit. 2023-03-10]. Platformy: Microsoft Windows, PlayStation 4. Dostupné z: [https://store.steampowered.com/app/1222140/Detroit\\_Become\\_Human/](https://store.steampowered.com/app/1222140/Detroit_Become_Human/).

REPLY GAME STUDIOS. *Joe Dever's Lone Wolf* [software]. 2013 [cit. 2023-03-10]. Platformy: Microsoft Windows, macOS, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch, Android, iOS. Dostupné z: [https://store.steampowered.com/app/279440/Joe\\_Devers\\_Lone\\_Wolf\\_HD\\_Remastered/?l=czech](https://store.steampowered.com/app/279440/Joe_Devers_Lone_Wolf_HD_Remastered/?l=czech).

RETO-MOTO. *Heroes & Generals* [software]. 2016 [cit. 2023-03-10]. Platformy: Microsoft Windows, NVIDIA GeForce NOW. Dostupné z: <https://heroesandgenerals.com/>.

RETTBERG, Scott. *Tokyo Garage* [online]. Cambridge, Mass.: Electronic Literature Organization, 2009 [cit. 2022-06-10]. Dostupné z: <https://collection.eliterature.org/3/work.html?work=tokyo-garage>.

ROCKSTAR GAMES. *L.A. Noire* [software]. 2011 [cit. 2023-03-10]. Platformy: Microsoft Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox One, Xbox 360, Nintendo Switch. Dostupné z: [https://store.steampowered.com/app/110800/LA\\_Noire/?l=czech](https://store.steampowered.com/app/110800/LA_Noire/?l=czech).

ROCKSTAR GAMES. *Red Dead Redemption 2* [software]. 2018 [cit. 2023-03-10]. Platformy: Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One. Dostupné z: <https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2/>.

SEEGERT, Alf. *Ritual*. Inklewriter Interactive Story 2013 [cit. 2022-06-21]. Online dostupné z: <https://oldinklewriter.iklestudios.com/stories/qcmb>.

SHORT, Emily a DALY, Liza. *First Draft of the Revolution* [software]. 2012 [cit. 2022-11-30]. Dostupné z: <https://lizadaly.com/first-draft/content/index.html>.

SCHMIDT, Dan. *For a Change* [software]. 1999 [cit. 2022-11-23]. Dostupné z: <https://iplayif.com/?story=https%3A%2F%2Fifarchive.org%2Fif-archive%2Fgames%2Fcompetition99%2Finform%2Fchange%2Fchange.z5>.

SIE BEND STUDIO. *Days Gone* [software]. 2019 [cit. 2023-03-10]. Platformy: Microsoft Windows, PlayStation 4. Dostupné z: [https://store.steampowered.com/app/1259420/Days\\_Gone/](https://store.steampowered.com/app/1259420/Days_Gone/).

STRADICKÝ ZE STRDIC, Pert Odillo. *HyperHomer*. [S.I.: s.n., 1999]. Původně dostupné z: <http://www.ardor.info/>. (Uloženo v knihovně Ústavu pro českou literaturu AV ČR).

STRACHEY, Christopher. *Loveletters* [online]. MIT, 1957 [cit. 2022-06-10]. Dostupné z: <https://www.gingerbeardman.com/loveletter/>.

TELLTALE GAMES. *Game of Thrones* [software]. 2014. Momentálně nedostupné.

TELLTALE GAMES. *The Walking Dead* [software]. 2011. Momentálně nedostupné.

TIN MAN GAMES. *Fighting Fantasy Classics* [software]. 2018 [cit. 2023-03-23]. Platformy: Microsoft Windows, Andriod. Dostupné z: [https://store.steampowered.com/app/856880/Fighting\\_Fantasy\\_Classics/](https://store.steampowered.com/app/856880/Fighting_Fantasy_Classics/).

UBISOFT. *Assassins Creed: Origins* [software]. 2017 [cit. 2023-03-10]. Platformy: Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One, Project xCloud. Dostupné z: [https://store.steampowered.com/app/582160/Assassins\\_Creed\\_Origins/](https://store.steampowered.com/app/582160/Assassins_Creed_Origins/).

WALLACE, Michal a George DUNLOP. *ELIZA* [online]. 1966–2008 [cit. 2022-06-10]. dostupné z: <http://psych.fullerton.edu/mbirnbaum/psych101/eliza.htm>.

WARHORSE STUDIOS. *Kingdom Come: Deliverance* [software]. 2018 [cit. 2023-03-10]. Platformy: Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One. Dostupné z: <https://www.kingdomcomerpg.com/>.

WES CHERRY. *Microsoft Solitaire* [software]. [cit. 2023-03-10] Platformy: Microsoft Windows, Android. Dostupné z: <https://www.microsoft.com/cs-cz/p/classic-solitaire-fre/9wzdnrcfj2sm?activetab=pivot:overviewtab>.

YACHT CLUB GAMES. *Shovel Knight Treasure Trove* [software]. 2014 [cit. 2023-03-10]. Platformy: Microsoft Windows, macOS, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox One. Dostupné z:

[https://store.steampowered.com/app/250760/Shovel\\_Knight\\_Treasure\\_Trove/](https://store.steampowered.com/app/250760/Shovel_Knight_Treasure_Trove/).

---

<sup>i</sup> „The computer screen is a new ‘typereader,’ the place where a reserve of possible information is selectively realized, here and now, for a particular reader. Every act of reading on a computer is a form of publishing, a unique montage“ (Lévy 1998, s. 54).

<sup>ii</sup> „The Electronic Literature Lab could not preserve this Flash work with Ruffle in February 2021. We do plan to preserve it with Conifer at a later date“ (collection.eliterature.org).

<sup>iii</sup> „Power the computer offers us, the ability to see multiple patterns in the same elements“ (Murray 1997, s. 282).

<sup>iv</sup> „Procedural authorship means writing the rules by which the texts appear as well as writing the texts themselves“ (Murray 1997, s. 152).

<sup>v</sup> „[...] dominated by web works displayed on tablets and computer screens [...]“ (teach.eliteratur.org)

<sup>vi</sup> „By ,hypertext‘ I mean non-sequential writing.

Ordinary writing is sequential for two reasons. First, it grew out of speech and speech-making, which have to be sequential; and second, because books are not convenient to read except in a sequence.

But structures of ideas are not sequential. They are not sequential. They tie together every which way. And when we write, we are always trying to tie things together in non-sequential ways“ (Nelson 1974, s. 44).

<sup>vii</sup> „Text stored in a computer system that contains links that allow the user to move from one piece of text or document to another“ (oxfordlearnersdictionaries.com).

<sup>viii</sup> „Full hypertextuality in a reading environment depends, I argue, on the multisequentiality and the reader but by attaching them to a single anchor or site within a single lexia. A Fully hypertextual system (or document) therefore employs a particularly important form, one-to-many linking, which permits readers to obtain different information from the same textual site“ (Landow 1997, s. 13).

<sup>ix</sup> „nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text“ (Aarseth 1997, s. 1).

<sup>x</sup> „All literature is to some extent indeterminate, nonlinear and different for every reading, (2) the reader has to make choices in order to make sense of the text, and finally (3) a text cannot really be nonlinear because he reader can read it only one sequence at a time“ (Aarseth 1997, s. 2).

<sup>xi</sup> „Once a machine is interactive, the need for human-to-human interaction, sometimes even human action, is viewed as radically diminished, or gone altogether, as in interactive pedagogy. To declare a system interactive is to endorse it with a magic power“ (ibid., s. 48).



- xii „A text, then, is any object with the primary function to relay verbal information“ (Aarseth 1997, s. 62).
- xiii „Instead, scriptons are what an ‚ideal reader‘ reads by strictly following the linear structure of the textual output“ (Aarseth 1997, s. 62).
- xiv „a text is determinate if the adjacent scriptons of every scripton are always the same; if not, the text is indeterminate“ (Aarseth 1997, s. 63).
- xv „hypertexts without free search capabilities are more, not less, linear than the codex“ (Aarseth 1997, s. 63).
- xvi „The word *interactive* operates textually rather than analytically, as it connotes various vague ideas of computer screens, user freedom, and personalized media, while denoting nothing“ (Aarseth 1997, s. 48).
- xvii „To declare a system interactive is to endorse it with a magic power“ (Aarseth 1997, s. 48).
- xviii „These words have been used so often and so badly that they have little exact meaning anymore“ (Landow 2006, s. 41).
- xix „The word *interactive* when used, [...], to indicate that the computer user has power to intervene in processes while they take place, as opposed to the power to act in a way that simply produces an effect, such as flipping a switch to turn on a light“ (Landow 2006, s. 42).
- xx „All classical, and even more so modern art, was already ‚interactive‘ in a number of ways“ (Manovich 2018, s. 71).
- xxi „Modern human-computer interface (HCI) is by its very definition interactive [...] Therefore, to call computer media interactive is meaningless – it simply means stating the most basic fact about computer“ (Manovich 2018, s. 71).
- xxii „In short, we are asked to follow pre-programmed, objectively existing associations“ (Manovich 2018, s. 74).
- xxiii „While interaction is certainly a contested term, for the purposes of this book I am defining it as a change to the state of the work – for which the work was designed – that comes from outside the work. Interaction takes place through the surface of the work, resulting in change to its internal data and/or processes. In many cases, some trace of interaction is immediately apparent on the surface (e.g., an audience member types and the letters appear as they are typed, or an audience member moves her hand and a video image of her hand moves simultaneously), but this is not required. Interaction, while it always changes the state of the work, can be approached with the primary goal of communication between audience members – as when communicating through a shared virtual world such as World of Warcraft or Second Life. Finally, given the definition of interaction that I am using, it also becomes clear that digital media works interact with more than audiences – which is why the revised diagram also notes the possibility of interaction with outside processes and data sources“ (Wardri-Fruin 2004, s. 11–12).
- xxiv „So important was this software, especially, to the early development of the field, that works created in it have come to be known as the ‚Storyspace school‘“ (Hayles 2007, s. 6).
- xxv „We talk about interactive fiction as if we knew what that meant“ (Plotkin 2011, s. 59).
- xxvi „It’s text“ (Plotkin 2011, s. 60)
- xxvii „IF generates text, but it also accepts text as input [...] Outside of the IF tradition, very few games have any kind of text-based control [...] IF models the world (in abstraction) and allows you to interact with that model. Your textual input affects the game world, in a way appropriate to the input’s meaning. When you understand the model and its rules, you can manipulate the IF game world thereby“ (Plotkin 2011, s. 60–61).
- xxviii „Games that tell stories“ (Plotkin 2011, s. 61).
- xxix „I will be your eyes and hands. Direct me with commands of 1 or 2 words. I should warn you that I look at only the first four letters of each word, so you’ll have to enter ‚NORTHEAST‘ as ‚NE‘ to distinguish it from ‚NORTH‘. (Should you get stuck, type ‚HELP‘ for some general hints)“ (Crowther 1976).
- xxx „IF models the world (in abstraction) and allows you to interact with that model. Your textual input affects the game world, in a way appropriate to the input’s meaning. When you understand the model and its rules, you can manipulate the IF game world thereby“ (Montfort 2011, s. 41).
- xxxi „It’s no coincidence that the average IF enthusiast gets annoyed when the outcome of an IF game can be seriously affected by chance factors“ (Sorolla 2011, s. 2).
- xxxii „A potential narrative, that is, a system that produces narrative during interaction“ (Montfort 2011, s. 26).
- xxxiii „In the sense that scholars of the story and of narrative (that is, narratologists) use the terms, a work of IF is not a narrative. An IF Work is an interactive computer program but not directly a narrative, „the representation of real or fictive events and situations in a time a sequence“ (Prince 1980:180).

---

Similarly, interactive fiction is not a story in the sense of things that happen in a narrative, or more precisely, „the content plane of narrative as opposed to its expression or discourse; the ‘what’ of a narrative as opposed to its ‘how’“ (Price 1987:91). In everyday speech, of course, ‘story’ also refers to a particular genre, the type of thing that people expect to hear when they say in conversation ‘so, tell me the story’ or that a child expects to hear after asking to be read a story. Interactive fiction is not precisely this sort of story, either, although there may be a ‘frame story’ provided in the documentation or there may be a certain type of story that is always generated in successfully traversing the work. An IF work is always related to story and narrative in their narratological sense, even if a particular work does not have a ‘story’ in this ordinary sense“ (Montfort 2011, s. 33).

<sup>xxxiv</sup> „Whilst recovering from a day of writing more code for my piece of Inform I-F, I decided what fun (using the term loosely) it would be to quickly write a small Inform diversion to try and keep my sanity in some way intact. Needless to say this didn’t work, and I am now busy writing two scripts !! However, this second piece only has five rooms and as such is more complete than the first one which I have been working on for many months now.

After this revelation, I thought how great (again, using the term loosely) it would be to have a sort of competition\_ to write a short piece of Inform, say no more than five rooms. I’m sure many great masterpieces could be knocked up over a weekend, adn just think of the publicity !!

I’m not sure what the prize could be though !!

Anybody interested ? Post here, post haste !

--

Paul“ ([https://groups.google.com/g/rec.arts.int-fiction/c/aJ\\_TxUANMhw/m/sH9FkrHL7-UJ](https://groups.google.com/g/rec.arts.int-fiction/c/aJ_TxUANMhw/m/sH9FkrHL7-UJ)).

<sup>xxxv</sup> „In fact, since readers always, but particularly in this environment, fabricate their own structures, sequences, and meaning, they have surprisingly little trouble reading a story or reading for a story“ (Landow 1997, s. 117).

<sup>xxxvi</sup> „first major academic effort in interactive fiction“ (Montfort 2011, s. 29).

<sup>xxxvii</sup> „Human-computer interaction is like drama in the sense that the principal designer (or playwright) is not the only human source of artistry in the completed whole. In theatre, the director, actors, designers, and technicians who are involved in rendering a performance all make contributions that require artistry. In human-computer interaction, there may be a legion of programmers who have designed and architected programs on which a given kind of action depends, graphic designers who create images and animation, wordsmiths who authored text (or text-generating algorithms), and so on. A fundamental but sometimes overlooked source of human artistry is the people who actually engage in the designed interaction; that is, the interactors“ (Laurel 2014, s. 110).

<sup>xxxviii</sup> „I want to this text to tell I my story; the story that could not be without me“ (Aarseth 1997, s. 4).

<sup>xxxix</sup> „The process of interpretation necessarily leads to the existence of event-signs, which are then put into relation by narrative-signs. This whole process takes place on a level that cannot be located within the game, but exists merely as a projection of the player’s mind.

In This model, narrative is something that unfolds because of the player’s attempts to make sense of the game“ (Kücklich 2003).

<sup>xl</sup> „model player is not a player that is able to master the game at the first attempt, but a player whose abilities expand in the process of playing. This gradual expansion of the player’s abilities is usually rewarded by the Discovery of new level, or new territory to explore. It is therefore the player’s desire to become the model player of the game that enables him or her to identify with the avatar, and thus to interact with the Gameworld and make progress in the game, which in turn is perceived as narrative development. Narrative and interaction must then be seen as mutually dependent, rather than concepts that cannot be reconciled“ (Kücklich 2003).

<sup>xli</sup> „Players never play alone, even electronic games are played against computer-generated antagonists or, in case of games without explicit opponents, against some kind of system of environment or set of rules designed to keep a certain level of competition“ (Ferri 2007, s. 466).

<sup>xlii</sup> „But saying that the game consists only in this conversion would miss the fundamental point of ludic activity: except some very particular cases, gamers play video games in order to win“ (Ferri 2007, s. 469).

<sup>xliii</sup> „If we cannot formally define our object of study we run the risk of ,merely verbal disagreement‘ (Næss, 1966) when making claims about what games are and how they function“ (Aarseth a Calleja 2015).

<sup>xliv</sup> <sup>xliv</sup> „The game is a tool for allowing the players to create stories“ (Rollings a Morris 2003, s. 13).

<sup>xlv</sup> „Sid Meier said, ‚A game is a series of interesting choices‘“ (Rollings a Morris 2003, s. 61).

---

<sup>xlvi</sup> *But first, let's consider what the game is not:*

- A bunch of cool features
- A lot of fancy graphics
- A series of challenging puzzles
- An intriguing setting and story“ (Rollings a Morris 2003, s. 35).

<sup>xlvii</sup> *The classic game model consists of six features that work on three different levels: the level of game itself, as a set of rules; the level of the player's relation to the game; and the level of the relation between the activity of playing the game and the rest of the world“ (Juul 2005, s. 6–7).*

<sup>xlviii</sup> *„A game is a rule-based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels emotionally attached to the outcome, and the consequences off the activity are negotiable“ (Juul 2005, s. 51).*

<sup>xlix</sup> *„Gaming is sociomaterially framed (that is, materially organised to afford and socially expected, understood, normed, enacted and communicated as) the autotelic enjoyment of euphoric ease, spontaneous engrossment, and demonstration of skill in the pursuit of a problematic outcome with slight consequentiality – in word, voluntary safe action“ (Deterding 2013, s. 224).*

<sup>l</sup> *„To claim that there is no difference between games and narratives is to ignore essential qualities of both categories. And yet, as this study tries to show, the difference is not clear-cut, and there is significant overlap between the two“ (Aarseth 1997, s. 5).*

<sup>li</sup> *„In 1999 I pointed out the lack of a coherent, formal discipline that dealt with games as one of the reasons why researchers were looking for theoretical tools in literary and film theory and narratology. Since then, the term 'ludologist' grew in popularity among the game academic community to describe someone who is against the common assumption that video games should be viewed as extensions of narrative. Personally, I think this is quite a simplification. [...] Ludology does not disdain this dimension of video games but claim that they are not held together by a narrative structure“ (Frasca 2003, s. 222).*

<sup>lii</sup> *„activity organized under a system of rules that defines a victory or a defeat, a gain or a loss“ (Frasca 1999).*

<sup>liii</sup> *Actually, it is perfectly possible to videotape an adventure videogame session and show it to a public as a work of narrative (probably the result will not win any Oscar award, but it will still be narrative)“ (Frasca 1999).*

<sup>liv</sup> *„When something is interactive – like a game – the interactivity as to be now, when the player makes a choice. But narrative has a basic trait of being about something past“ (Juul 2001, s. 3).*

<sup>lv</sup> *„The gameplay is constrained by the story in unrealistic ways (in Deus Ex, if you try to kill the secretary, it is simply not possible, because it does not fit storyline) [...] The Gameworld is its own reward, and the end, if and when it comes, does not offer dramatic satisfaction, but a feeling of limbo. There is no turning back, and no going forward. You are no longer employed by the game. Time to buy another“ (Aarseth 2014).*

<sup>lvi</sup> *„Outside academic theory people are usually excellent at making distinctions between narrative, drama and games. If I throw a ball at you I don't expect you to drop it and wait until it starts telling stories“ (Eskelinen 2001).*

<sup>lvii</sup> *„I removed any references to the computer, since simulation can exist in non-electronic devices such as traditional toys“ (Frasca 2003, s. 223).*

<sup>lviii</sup> *„to simulate is to model a (source) system through a different system which maintains (for somebody) some of the behaviours of the original system. The key term here is 'behaviour'. Simulation does not simply retain the – generally audiovisual – characteristics of the object but it also includes a model of its behaviours. This model reacts to certain stimuli (input data, pushing buttons, joystick movements), according to a set of conditions“ (Frasca 2003, s. 223).*

<sup>lix</sup> *„Video games imply an enormous paradigm shift for our culture“ (Frasca 2003, s. 224).*

<sup>lx</sup> *„Narrative authors or 'narrauthors' only have one shot in their gun“ (Frasca 2003, s. 227).*

<sup>lxi</sup> *„To claim that there is no difference between games and narratives is to ignore essential qualities of both categories. And yet, as this study tries to show, the difference is not clear-cut, and there is significant overlap between the two“ (Aarseth 1997, s. 5).*

<sup>lxii</sup> *„I personally see this structural approach as a first, necessary step in video game studies, which we will definitively outgrow once it helps us to better grasp the basic characteristics of video games“ (Frasca 2003, s. 222).*

- 
- <sup>lxiii</sup> „The chief way that rules operate is to limit the activities of players. If you are playing the dice game Yatzee, think of all of the things you could do with the dice in that game: you could light them on fire eat them, juggle them, or make jewellery out of them. But you do not do any of these things. When you play a game of Yatzee, you follow the rules and do something incredibly narrow and specific. When it is your turn, you roll the dice and interpret their numerical results in particular ways. Rules are ‚sets of instructions‘, and following those instructions means doing what the rules require and not doing something else instead“ (Salen–Zimmerman 2004).
- <sup>lxiv</sup> „Game rules are paradoxical: Rules and enjoyment may sound like quite different things, but rules are the most consistent source of player enjoyment in games“ (Juul 2005, s. 55).
- <sup>lxv</sup> „Definiteness corresponds to the description of rules as being unambiguous; finiteness and effectiveness imply that the rules of a game have to be practically usable; input and output relate to the input and output of the state machine described earlier“ (Juul 2005, s. 62).
- <sup>lxvi</sup> „a player does not necessarily gain access to the implicit rules of the game through playing, but that he or she will find a way to interact meaningfully with the game, no matter what the actual rules encoded by its designers are“ (Kücklich 2003).
- <sup>lxvii</sup> „[...] it is well known that any piece of text or information can potentially be understood in any number of ways, but in actuality, algorithms can be definite because of the way they are constructed“ (Juul 2005, s. 62).
- <sup>lxviii</sup> „It was however Janet Murray’s seminal book *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace* (Murray 1997) that alerted a wider audience of the narrative potential of the digital medium“ (Koenitz 2018, s. 2).
- <sup>lxix</sup> „This first structure, call it the core, is the system of rules that constitutes a game and governs player-game interactions. The second structure, call it the shell, is a representational sign system that confers additional layers of semiotic signifkance to the core“ (Laas 2014, s. 31–32).
- <sup>lxx</sup> „(1) narrative as a particular type of text or discourse; (2) narrative as a kind of speech act or form of communication, such as A telling B about some kinds of happenings; (3) narrative as a cognitive schema or script applied to texts and other kinds of material. Thus ‚narrative‘ can denote a kind of text, a way of communicating or a way of receiving a text“ (Laas 2014, s. 31).
- <sup>lxxi</sup> „Narrative, in short, furnishes a forgiving, flexible cognitive frame for constructing, communicating, and reconstructing mentally projected worlds [...]“ (Herman 2002, s. 49).
- <sup>lxxii</sup> „In Chapter 1, I construe narrative as a forgiving, flexible cognitive and communicative frame in which, whatever the genre, a broad range of representational techniques are at least licit if not preferred“ (Herman 2002, s. 60).
- <sup>lxxiii</sup> „This means that narrative is not an inherent feature of games, but something merely implemented in a game virtually, i. e. as a possibility“ (Kücklich 2003).
- <sup>lxxiv</sup> „The actual construction of the narrative is always done by the player by taking the signs on the interface and interpreting them further“ (Kücklich 2003).
- <sup>lxxv</sup> „Narratologists (or narrativists) find affinities between computer games and the traditional storytelling arts and approach games for their narrative dimension; on the other hand, the ludologists focus attention on the mechanics of the functions of computer games and reject an analysis of computer games as narratives“ (Kokonis 2014, s. 173).
- <sup>lxxvi</sup> „The editors of *First Person* have gathered a remarkably diverse group of new media theorists and practitioners to consider the relationship between ‚story‘ and ‚game‘, as well as the new kinds of artistic creation (literary, performative, playful) that have become possible in the digital environment“ (mitpress.mit.edu).
- <sup>lxxvii</sup> „There’s lack of a common vocabulary; a lack of a common approach. And there are turf wars. Literary theorists of narrative — ‚narratologists‘ believe that narrative is rightly their turf, so it’s up to them to decide what interactive narrative will be. Theorists of gameplay — ‚ludologists‘ — believe that interactive entertainment is their turf, and only they can properly decide what interactive narrative will be“ (Adams 2005).
- <sup>lxxviii</sup> „Conversely, the editor of a recent collection of essays (Kappel 2015) reiterates Frasca’s argument that the debate truly never took place and that the questions the debate poses are still unresolved“ (Koenitz 2018, s. 3).
- <sup>lxxix</sup> „Games are bringing something new to the table. As the first widely adopted form of interactive media, video games have served as the testing ground for interactive storytelling technique“ (Holmes 2012, s. 2).

- 
- <sup>lxxx</sup> „Likewise game components, like characters or environments, are complex symbols composed of other types of signs“ (Laas 2014, s. 49).
- <sup>lxxxi</sup> „The interpretant or meaning of game component qua complex symbol is constituted by all the rules for its use, the sum of all the moves that can be made with it in a given game. If the rules governing a component’s moves change, then so does its meaning“ (Laas 2014, s. 49).
- <sup>lxxxii</sup> „Its actual construction is always done by the player by interpreting the game’s configurations of complex symbols“ (Laas 2014, s. 50–51).
- <sup>lxxxiii</sup> „Since signs always mean something for someone, the observer makes sense of the game by basing a second semiotic triad on the interpretant, thereby making it the object of this second semiotic step“ (Kücklich 2002, s. 109).
- <sup>lxxxiv</sup> „A computer game is an interactive matrix, a system of possibilities producing a single game-text each time a player interacts with it. Different elements of the matrix can be actualized, inserted in the game-text, depending on the player’s actions. Every element in the matrix [...] has a content, a semantic value, a sememe which can be broken down in several semes, some of which define figurative qualities [...] and some others define procedural rules-based properties“ (Ferri 2007, s. 471).
- <sup>lxxxv</sup> „**Imaginary world** All the surroundings and places experienced by a fictional character (or which could be experienced by one) that together constitute a unified sense of place which is ontologically different from the actual, material, and so-called ‚real‘ world. As ‚world‘ in this sense refers to an experiential realm, an imaginary world could be as large as a universe, or as small as an isolated town in which a character resides“ (Wolf 2012).
- <sup>lxxxvi</sup> „Real: That which is. Imaginary: That which isn’t, Virtual: That which isn’t, having the form or effect of that which is. Virtual worlds are places where the imaginary meets the real“ (Bartle 2003, s. 1).
- <sup>lxxxvii</sup> „A system of multiple linear routes“ (Grodal 2003, s. 147).
- <sup>lxxxviii</sup> „A story is a sequence of events focused by one (a few) living being(s); the events are based on simulations of experiences in which there is a constant interaction of perceptions, emotions, cognitions and action“ (Grodal 2003, s. 130).
- <sup>lxxxix</sup> „[...] our model is specifically designed to function as an ontological umbrella capable of covering different existing perspectives in game studies“ (Aarseth a Grabarczyk 2018).
- <sup>xc</sup> „they contain physical objects and are played by physical entities“ (Aarseth a Grabarczyk 2018).
- <sup>xc1</sup> „which should be understood broadly and refer to any communicated semantic information, from a simple command to a whole narrative“ (Aarseth a Grabarczyk 2018).
- <sup>xcii</sup> „Is special in that it concerns the game as being played by an agent“ (Aarseth a Grabarczyk 2018).
- <sup>xciii</sup> „1. A narrative text must create a world and populate it with characters and objects. Logically speaking, this condition means that the narrative text is based on propositions asserting the existence of individuals and on propositions ascribing properties to these existents.  
2. The world referred to by the text must undergo changes of state that are caused by nonhabitual physical vents: Either accidents (‚happenings‘) or deliberate human actions. These changes create a temporal dimension and place the narrative world in the flux of history.  
3. The text must allow the reconstruction of an interpretive network of goals, plans, causal relations, and psychological motivations around the narrated events. This implicit network gives coherence and intelligibly to the physical events and turns them into a plot“ (Ryan 2004, s. 8–9).
- <sup>xciv</sup> „Thus, if one wishes to find a particular passage in a Bach sonata on a tape cassette, one must scan through the cassette sequentially, though modern tape decks permit one to speed the process by skipping from space to space between sections of music. In contrast, if one wishes to locate a passage in digitally recorded music, one can instantly travel to that passage, note it for future reference, and manipulate it in ways impossible with analogue technologies — for example, one can instantly replay passages without having to scroll back through them.
- <sup>xcv</sup> „I think the importance of Pale Fire as hypertext is not just because Nabokov created a novel that contained links, but also because he included aspects of creative searching within the text that contemporary writers of digital fiction have only recently begun to re-explore“ (Landow 1992, s. 21).
- <sup>xcvi</sup> „Thus, a ‚subcreator“ [termin J. R. R. Tolkiena] is a specific kind of author, one who very deliberately builds an imaginary world, and does so for reasons beyond that of merely providing a backdrop for a story“ (Wolf 2012).
- <sup>xcvii</sup> „It is no accident that the increase in the popularity of secondary worlds coincided with the rise of the mediated Primary World; each encouraged the other, in a way, and the representation of the Primary

---

World became a way to benchmark the representation of secondary worlds. But most of all, mass media were new venues in which imaginary worlds could grow, or even originate“ (Wolf 2012).

<sup>xcviii</sup> „first true adventure game“ (Barton 2008, s. 13).

<sup>xcix</sup> „Packard hit upon the idea of branching path narratives while telling stories to his children. I had a character named Pete and I usually had him encountering all these different adventures on an isolated island,‘ Packard said in an interview in 1981. ‚But that night I was running out of things for Pete to do, so I just asked what they would do.‘ When his daughters came up with different storylines, Packard simply thought up a different ending for each of them. ‚What really struck me was the natural enthusiasm they had for the idea. And I thought: ‚Could I write this down? ‘”

(<http://gamesvsplay.com/a-brief-history-of-gamebooks/>).

<sup>c</sup> „Generally, American style gamebooks were written for children or young adult readers, almost always published in a series, and ran the full spectrum of popular genres from westerns to science fiction to romance. In the early years of the gamebook boom they were written for both male and female readers, and significantly they lacked randomised gameplay mechanics“ (gamesvsplay.com).

<sup>ci</sup> „The IBM PC was significantly faster than rival machines, had about 10 times their memory capacity, and was backed by IBM’s large sales organization“ (britannica.com).

<sup>cii</sup> „To say that Zork is an influential adventure game is like saying the Iliad is an influential poem“ (Barton 2007).

<sup>ciii</sup> „You are standing in an open field west of a white house, with a boarded front door. There is a small mailbox here“ (Infocom 1981, West of House).

<sup>civ</sup> „You are on a ledge about halfway up the wall of the river canyon. You can see from here that the main flow from Aragain Falls twists along a passage which it is impossible for you to enter. Below you is the canyon bottom. Above you is more cliff, which appears climbable“ (Infocom 1981, Rocky Ledge).

<sup>cv</sup> „Seek me when you feel yourself worthy!“ (Infocom 1982, Endless Stair).

<sup>cvi</sup> „In fact, the appearance of the Zork games’ adventurer in the Enchanter series comes off as an amusing surprise, precisely because most players never thought of Zork’s protagonist as a character in his own right“ (Sorolla 2011, s. 19).

<sup>cvii</sup> „For a moment you are relieved, safe in the knowledge that you have at last completed your quest in ZORK. You begin to feel the vast powers and lore at your comman and thirst for an opportunity to use them“ (Infocom 1982, Treasury of Zork).

<sup>cviii</sup> „A nasty-looking troll, brandishing a bloody axe, blocks all passages our of the room“ (Infocom 1981, The Troll Room).

<sup>cix</sup> „He does not speak, but it is clear from his aspect that the bag will be taken only over his dead body“ (Infocom 1981, Shaft Room).

<sup>cx</sup> „A strange little man in a long cloak appears suddenly in the room. He is weaing a high pointed hat embroidered with astrological signs. He has a long stringy, and unkempt beard. The Wizard draws forth his wand and waves it in your direction. It begins to glow with a faint blue glow. The Wirazd, in a deep and resonant voice, speaks the word ‚Fierce!‘ He cackles gleefully“ (Infocom 1982, Great Cavern).

<sup>cxii</sup> „There is a loud crackling noise. Blue smoke rises from out of the Wizard’s sleeve. He sighs and disappears“ (Infocom 1982, Tiny Room).

<sup>cxii</sup> „old, yet oddly youthful man. He turns toward you slowly, his long, silver hair dancing about him in a fresh breeze“ (Infocom 1892, Endless Stair).

<sup>cxiii</sup> „He taps you lightly on the head with his staff, mumbling a few well-chosen spells, and you feel yourself changing, growing older and more stooped. For a moment there are two identical mages standing among the treasure, then your counterpart dissolves into a mist and disappears, a sardonic grin on his face“ (Infocom 1982, Treasury of Zork).

<sup>cxiv</sup> „**Temple Square**

Temple Square marks the east end of Oldtown. The Royal Crown’s pretended attempts to improve Oldtown bear their only fruit here: the well-tended flower garden, the omnipresent guards, and the overdramatic Temple of Justice rising out of darkness to the east. But even here, the inadequacies of El’s policies can be seen: Lennitt’s warehouse presents an ugly back wall to the square to the northwest, while the entrance to The Barking Mermaid to the southwest hardly leads into the most beautiful establishment in Oldtown. Temple Way leads westward, away from the Temple; Droop Lane runs north and south. You can see Branna and another guard here“ (Barrette 2001).

---

cxv **„Temple Square**

*The gorgeous Temple of Justice towers to the east over this square, which despite your luscious flower garden, is still as much a wreck as Oldtown proper to the west. A disreputable tavern lies southwest. Roads lead south to shops and north by Ventillado's house to Newtown.*

*You can see two royal guards here.*

*Duke Thib, Lord Nojomallom, Count Kloat, Countess Thessoppelom, Lord Bredalla, and Duke Gedaz arrive, along with several guards“ (Barrette 2001).*

cxvi *„No, understand, this ins't in question. The guard did not see you, not toe, nail or eyebrow. They heard a noise, something clattering across the floor, in the eastern dead-end corridor. That's what they investigated. That's what you're trying to explain her. Clear?“ (Plotkin 1998).*

cxvii *„This bedroom is extremely spare, with dirty laundry scattered haphazardly all over floor. Cleaner clothing can be found in the dresser. A bathroom lies to the south, while a door to the east leads to the living room.*

*On the end table are a telephone, a wallet and some keys.*

*The phone rings“ (Cadre 2000).*

cxviii *„You pick up the phone. ‚Hadley!‘ a shrill voice cries. ‚Hadley, haven't you even left yet?? You knew that our presentation was at nine o'clock sharp! First the thing with the printers, now this – there won't even be enough left of you for Bowman to fire once he's done with you. Now get the hell down here!!“ (Cadre 2000).*

cxix *„The furniture isn't as carefully arranged as one might like, and it's a bit lacking in the luxuries that might make this a more pleasant place to spend an evening – no stereo, no TV, no DVD, none of that - but this living room is still nicer than most of those in this neighbourhood“ (Cadre 2000).*

cxx *„you've heard about the burglar who broke into a home and started stealing the family's valuables, only to get so worn out from the exertion that he fell asleep and was caught when the homeowners returned? Here's one to top that: a burglar broke into an East Las Mesas home, killed the owner and stashed his body under the bed, put his possessions in the trunk of his car – and then fell asleep, woke up the next morning, went to his victim's office and tried to do the victim's job!“ (Cadre 2000).*

cxxi *„Under the bed you see the corpse of the guy who owns this house“ (Cadre 2000).*

cxxii *„Not much of an apartment, no. One desk, paper-piled, with a dusty computer shoved to the side. Your futon. Second-hand stereo sitting on a cardboard crate. A kitchen nook one way and a bathroom nook the other, with a closet to the side. A broad mirror tries to make the place seem twice its size; it halfway works. One window, whose shade is down, and the front door firmly shut“ (Plotkin 2000).*

cxxiii *„You are sprawled on the futon, staring up into that gloom“ (Plotkin 2000).*

cxxiv *„You glance around. The desk is, of course, an organized mess; overlapping piles of paper, inches high. The computer is a dusty beige block, several generations out of date, poking up hopefully from among the strata. The lamp hangs over all“ (Plotkin 2000).*

cxxv *„Welcome to Alpha Centauri. Now go home“ (Fleetwood 1998).*

cxxvi *„You are about to read a story. Or rather, part of a story. You will be [be] asked to define the story by controlling one instant in the life of the man whose story it is. Your intervention will begin and end the story. But be warned; there are many stories and not all of the stories are about the same man“ (Barlow 1999).*

cxxvii *„The one true way involves a minimum of risk and any player, no matter how weak on initial dice rolls, should be able to get through fairly easily“ (Jackson a Livingstone 1982, s. 17).*

cxxviii *„Roll one die. If you roll a 1 or 2, they don't believe you and keep on advancing. Turn to **140**. A 3 or 4 means that they aren't sue, and send two of their number off through the north door whilst the rest hold you at bay with their weapons. Turn to **164**. A roll of 5 or 6 means they've believed you and they all back get back to work! Turn to **9**“ (Jackson a Livingstone 1982, b. 195).*

cxxix *„You se off into the cave. After a few yards you arrive at a junction. Will you turn west (turn to **71**) or east (turn to **278**)“ (Jackson a Livingstone 1982, b. 1).*

cxx *„The is a right-hand turn to the north in the passage (...)“ (Jackson a Livingstone 1982, b. 71).*

cxxxi *„The locals also encouraged you to keep a good map of your wanderings, for without a map you would end up hopelessly lost within the mountain“ (Jackson a Livingstone 1982, Rumours).*

xxxii *„The locals also encouraged you to keep a good map of your wanderings, for without a map you would end up hopelessly lost within the mountain“ (Jackson a Livingstone 1982, Rumours).*

xxxiii *„Warlock's treasure was stored in a magnificent chest with two locks, and the keys to these locks were guarded by various creatures within the dungeons“ (Jackson a Livingstone 1982, Rumours).*

---

<sup>cxxxiv</sup> „If you do not have three numbered keys, this is the end of your journey. You sit on the cest and weep as you realize that you will have to explore the moutain once more in order to find the keys“ (Jackson a Livingstone 1982, b. 139).

<sup>cxxxv</sup> „I could hide, but I'm sure I can take on whatever is coming“ (Tin Man Games 2016).

<sup>cxxxvi</sup> „You move through the text by pressing the Return key to go from one section to another (i.e. 'turn pages'); and you click the Back arrow (on the bar below) to go back ('page back');

or

you double-click on certain words to follow other lines of the story. Window titles often confirm words which yield.

The story exists at several levels and changes according to decisions you make. A text you have seen previously may be followed by something new, according to a choice you make or already have made during any given reading“ (Joyce 2007, a hypertext).

<sup>cxxxvii</sup> „Poor Peter, he believed in everything too much really to ever understand. It was as if he were always in someone else's story and yet so certain it was about him that he anguished for all the characters. Surely you know men like that.

I remember when I told him Wert was Jewish.

<He told me he was a Lutheran.> Peter said.

<He tells everyone something.> I said <You especially need to know what's real.>

With men like that you need to begin by explaining“ (Joyce 2007, Negative Values).

<sup>cxxxviii</sup> „I want to say I may have seen my son die this morning“ (Joyce 2007, I want to say).

<sup>cxxxix</sup> „<Ha! – she scoffs—you indict yourself with much more than this sad pun, which, characteristically, you insist upon having recognized even as you claim to deny it. This whole electronic circus, this literary pin-ball machine, is nothing less than wish fulfilment and fantasies of domination... It's not just the foolish obsession with writing as if you were a woman (something any woman would see through—remember Nora Joyce!), not just the episodes upon episodes of erotic confusion and quasi-earthmotherish psychobabble (event his!)... No, the whole thing stinks, it's all a fraud: the illusion of choice wherein you control options, the so called yielding textures of words... All of it typical, control-oriented male fantasy...!>“ (Joyce 2007, dialectic).

<sup>cxl</sup> „If you imagine reader using hypertext, you have to imagine a constant movement from text to glossary to grammatical comment to classical dictionary to Bermuda map to textual variants to drawing of Ariel to text to Sea Adventure narrative...“ (Ulmer 1997).

<sup>cxli</sup> „Up to now, when we were speaking of the player, what we had in mind an empirical person playing a game. But when I observe myself playing a game, a curious thing happens: The player becomes less and less a part of me, and more and more a part of the game“ (Kücklich 2002).