



Lingvistický pohled na textové RPG („hry na hrdiny“)

Bakalářská práce

Studijní program:

B7507 Specializace v pedagogice

Studijní obory:

Český jazyk a literatura se zaměřením na vzdělávání

Humanitní studia se zaměřením na vzdělávání

Autor práce:

Lucie Kádnerová

Vedoucí práce:

doc. PhDr. Jasňa Pacovská, CSc.

Katedra českého jazyka a literatury





Zadání bakalářské práce

Lingvistický pohled na textové RPG („hry na hrdiny“)

Jméno a příjmení: **Lucie Kádnerová**
Osobní číslo: P15000263
Studijní program: B7507 Specializace v pedagogice
Studijní obory: Český jazyk a literatura se zaměřením na vzdělávání
Humanitní studia se zaměřením na vzdělávání
Zadávací katedra: Katedra českého jazyka a literatury
Akademický rok: **2016/2017**

Zásady pro vypracování:

1. Charakteristika RPG her: cíl, způsob realizace, účastníci a jejich role v příběhu.
2. Ukotvení v odborné literatuře: psychologické teorie rolí; lingvistické a literárně vědné vyprávěcí postup a výstavba příběhu.
3. Analýza herních textů z hlediska stylistického, zejména popis objektivních a subjektivních stylových činitelů, a z hlediska jazykového zaměřujícího se na rovinu lexikální, morfologickou a syntaktickou.
4. Závěry: syntéza poznatků získaných analýzami textů RPG her; funkce RPG her z hlediska rozvoje komunikačních (hlavně vyprávěcích) kompetencí.

Požadavky: studium odborné literatury a průběžné konzultace zpracování tématu, zejména způsobu analýzy textů a formulace závěrů výzkumu.

Rozsah grafických prací:
Rozsah pracovní zprávy:
Forma zpracování práce:
Jazyk práce:

tištěná/elektronická
Čeština



Seznam odborné literatury:

- CAILLOIS, R.: Hry a lidé. Nakladatelství Studia Ypsilon, Praha 1998.
ČECHOVÁ, M. a kol.: Čeština – řeč a jazyk. Praha: SPN, 2011. 442 s.
ČECHOVÁ, M.; KRČMOVÁ, M.; MINÁŘOVÁ, E. Současná stylistika. Praha: NLN, 2008. 381 s.
HOFFMANOVÁ, J.: Fatická funkce jazyka, konverzace a její žánry. In: Slovo a slovesnost. Praha: Ústav pro jazyk český AV ČR, 1996, roč. 57, č. 14.
HOFFMANNOVÁ, J.: Stylistika a... Praha: Trizonia, 1997.
HOLÝ, J. (2005): Úvod ke zkoumání Her s hraním rolí. Nепublikovaná bakalářská práce, Univerzita Karlova (Fakulta humanitních studií), Praha.
VYBÍRAL, Z.: Psychologie lidské komunikace. 2. vydání. Praha: Portál, 2009.

Vedoucí práce:

doc. PhDr. Jasňa Pacovská, CSc.
Katedra českého jazyka a literatury

Datum zadání práce:

30. dubna 2017

Předpokládaný termín odevzdání:

30. dubna 2018

prof. RNDr. Jan Pícek, CSc.
děkan

L.S.

prof. PhDr. Oldřich Uličný, DrSc.
vedoucí katedry

V Liberci dne 30. dubna 2017

Prohlášení

Prohlašuji, že svou bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně jako původní dílo s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím mé bakalářské práce a konzultantem.

Jsem si vědoma toho, že na mou bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, zejména § 60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci nezasahuje do mých autorských práv užitím mé bakalářské práce pro vnitřní potřebu Technické univerzity v Liberci.

Užiji-li bakalářskou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědoma povinnosti informovat o této skutečnosti Technickou univerzitu v Liberci; v tomto případě má Technická univerzita v Liberci právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Současně čestně prohlašuji, že text elektronické podoby práce vložený do IS/STAG se shoduje s textem tištěné podoby práce.

Beru na vědomí, že má bakalářská práce bude zveřejněna Technickou univerzitou v Liberci v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb., o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších předpisů.

Jsem si vědoma následků, které podle zákona o vysokých školách mohou vyplývat z porušení tohoto prohlášení.

14. července 2020

Lucie Kádnerová

Poděkování

Mé poděkování patří v první řadě vedoucí práce doc. PhDr. Jasně Pacovské, CSc., u které si nesmírně vážím vstřícného přístupu a trpělivosti. Můj dík patří i všem osobám, které mi poskytly texty k analýze. Jmenovitě bych chtěla poděkovat projektům Mois Gris, Zlatonka.eu (PotterGame), Eriniamus, Famyok a hráčům Chaos, Tribute, Kami a Ju. Nesmírný dík patří ale i ostatním hráčům a herním komunitám, které mě podporovaly ať už slovně, nebo poskytnutím materiálů. V neposlední řadě bych chtěla poděkovat svým blízkým, přátelům, a hlavně své mamince, která mě podporovala od začátku do konce celého mého studia hned na několika frontách.

Anotace

Bakalářská práce se zabývá textovými hrami na hrdiny jakožto fenoménem kombinujícím prvky hry a umělecké literatury. Soustředí se na herní vymezení TRPG. Součástí je i nastínění historie a vývoje RPG obecně. TRPG jsou dále vyloženy z hlediska literární teorie, konkrétně vyprávění, teorie fikčních světů a literární komunikace. Zásadní je přístup k TRPG z hlediska stylistického. Analýza herních textů umožňuje porovnat teoretická východiska s jejich konkrétní realizací.

Klíčová slova

RPG, mimetické hry, teorie fikčních světů, interaktivní psaní umělecké literatury

Annotation

The bachelor's thesis deals with text-based role-playing games as a phenomenon combining elements of play and literature. It primarily focuses on the definition of TRPG and outlines the history and development of RPGs in general. TRPGs are further interpreted in terms of literary theory of the narrative, theory of fictional worlds and literary communication. The stylistic point of view is crucial in the study of TRPG. The analysis of in-game texts makes it possible to compare the theoretical basis with their specific implementation.

Keywords

RPG, mimetic games, fictional words theory, interactive storytelling, writing style factors

Obsah

Úvod.....	11
1 Od hry k literatuře.....	12
1.1 Historie a typy her na hrdiny	14
1.1.1 Tabletop RPG.....	16
1.1.2 Larp	16
1.1.3 MUD a MMORPG	17
1.1.4 Textové RPG.....	18
2 Textové hry na hrdiny a literární teorie	19
2.1 Fikční světy	21
2.2 Literární komunikace.....	22
3 TRPG pohledem lingvistiky	26
4 Analýza herních textů	29
4.1 Famyok	29
4.1.1 Hráč: Chaos	29
4.1.2 Hráč: Tribute	33
4.2 Mois Gris	36
4.3 Zlatonka.eu – RPG zkouška	41
4.4 Soukromá hra.....	45
4.5 Shrnutí	48
5 Závěr	50
6 Seznam použitých zdrojů.....	54

Seznam obrázků

Obrázek 1 Famyok, hráč Chaos, první text. Zdroj: https://www.famyok.cz	30
Obrázek 2 Famyok, hráč Chaos, třetí text. Zdroj: https://www.famyok.cz	30
Obrázek 3 Famyok, hráč Chaos, druhý text. Zdroj: https://www.famyok.cz	30
Obrázek 4 Famyok, hráč Tributet. Zdroj: https://www.famyok.cz	33
Obrázek 6 Mois Gris: interakce postav a osudu – herní text postavy: Nyctea. Zdroj: http://mois-gris.tode.cz	37
Obrázek 5 Mois Gris: interakce postav a osudu – herní text vypravěče/osudu. Zdroj: http://mois-gris.tode.cz	37
Obrázek 7 Mois Gris: interakce postav a osudu – herní text postavy: Allavanté. Zdroj: http://mois-gris.tode.cz	38
Obrázek 8 Zlatonka.eu: RPG zkouška – začátek RPG zkoušky. Zdroj: původní zdroj není dohledatelný. Zdroj nové domény projektu: https://www.pottergame.cz	42
Obrázek 9 Zlatonka.eu: RPG zkouška – první vypravěčský příspěvek. Zdroj: původní zdroj není dohledatelný. Zdroj nové domény projektu: https://www.pottergame.cz	42
Obrázek 12 Zlatonka.eu: RPG zkouška – první herní příspěvek postavy. Zdroj: původní zdroj není dohledatelný. Zdroj nové domény projektu: https://www.pottergame.cz	42
Obrázek 11 Zlatonka.eu: RPG zkouška – RPG upozornění, vyjádření k reakci postavy na první vypravěčský post. Zdroj: původní zdroj není dohledatelný. Zdroj nové domény projektu: https://www.pottergame.cz	42
Obrázek 10 Obrázek 9 Zlatonka.eu: RPG zkouška – druhý vypravěčský příspěvek. Zdroj: původní zdroj není dohledatelný. Zdroj nové domény projektu: https://www.pottergame.cz	42
Obrázek 13 Zlatonka.eu: RPG zkouška – RPG upozornění, vyjádření k reakci postavy na druhý vypravěčský post. Zdroj: původní zdroj není dohledatelný. Zdroj nové domény projektu: https://www.pottergame.cz	43
Obrázek 14 Zlatonka.eu: RPG zkouška – druhý herní příspěvek postavy. Zdroj: původní zdroj není dohledatelný. Zdroj nové domény projektu: https://www.pottergame.cz	43
Obrázek 16 Soukromá hra: Messenger, druhá ukázka (úsek hry). Zdroj: https://www.messenger.com (soukromá chatovací skupina)	46
Obrázek 18 Soukromá hra: Discord., třetí ukázka (úsek hry). Zdroj: https://discord.com/new (soukromá chatovací skupina).....	46
Obrázek 15 Soukromá hra: grafické členění. Zdroj: https://www.messenger.com (soukromá chatovací skupina).....	46
Obrázek 17 Soukromá hra: Messenger, první ukázka (úsek hry). Zdroj: https://www.messenger.com (soukromá chatovací skupina)	46

Seznam zkratek a termínů

Admin (administrátor) / A-team (admin team) – tvůrce/tvůrci projektu či osoba/osoby za projekt zodpovídající. Stanovují hranice (pravidla, způsoby kontroly dodržování pravidel a logiky fikčního světa), posouvají globální i lokální děj fikčního světa prostřednictvím NPC či vypravěče, udržují informace o fikčním světě aktuální a fungují jako hráčská podpora.

CRPG – počítačové hry na hrdiny

Herní text (těž post) – text popisující události fikčního světa

Hráč – „je hostem“ konkrétního fikčního světa – je zároveň vypravěčem a zároveň čtenářem

Křišťálová stěna – pomyslná hranice mezi aktuálním a fikčním světem, tedy mezi postavou a hráčem

NPC (z angl. non-player character) – volně přeloženo jako nehráčská postava, tedy postava, která slouží pouze jako prostředek posunutí příběhu. Bývá hrána adminy či jinými příslušnými osobami

Osud/Vypravěč/... - pomyslný hlas z hůry. Pokud se ve hře objeví osud, jeho slovo je zákonem. Pokud má tedy herní text osudu vliv na některou z postav, musí hráč dané postavy v dalším postu efekt osudu zahrnout.

Projekt – typy TRPG, které již v základu očekávají větší počet hráčů, bývá vedena admin teamem či adminy a mívá veřejně přístupné informace pro případné zájemce

Questbook – v překladu návštěvní kniha, mezi hráči je pojem též označován též pouze jako kniha

RPG – role-playing games neboli hry na hrdiny

RPG upozornění – způsob komunikace admin – hráč/vypravěč ve chvíli, kdy je hráči či okruhu hráčů v rámci herního prostoru oznámena mimoherní skutečnost (připomenutí pravidel, logiky světa, apod.)

Soukromá hra (soukromka) – v bakalářské práci budou jako soukromky označovány hry, které probíhají v menším, často uzavřeném počtu osob a které obvykle nemají administrátora ani veřejně přístupné informace k fikčnímu světu

TRPG – textové hry na hrdiny

Úvod

Bakalářská práce se zabývá problematikou herních komunikátů textových her na hrdiny. Jejím hlavním cílem je přiblížit fenomén kombinující prvky hry a literatury, konkrétně jak se na výsledném herním textu odráží prostředí internetu, pojetí psaní jako kolektivní zábavy, proměna literární komunikace a jaké další faktory mohou ovlivňovat výslednou podobu herního textu. Hlavním cílem je tedy z literárně-teoretického a lingvistického, primárně stylistického, hlediska zařadit fenomén TRPG, a tím představit jeden ze způsobů transformace a vývoje umělecké literatury. Práce je zaměřena na zkoumání výhradně českých TRPG.

Práce je rozdělena na část teoretickou a na část praktickou, jejíž podstatou je analýza herních textů. Teoretická část se nejprve stručně zabývá herním vymezením TRPG prostřednictvím klasifikace her dle Cailloise, přiblížením historie a vývoje RPG a vybraných typů her na hrdiny. Další kapitola pojednává o TRPG jako o druhu vyprávění, na kterém se interaktivně podílí několik autorů, hráčů. Zkoumána je konkrétně proměna rovin literární komunikace, přičemž se část opírá primárně o základní literárně-teoretickou terminologii a teorii fikčních světů. Lingvistická část se zaměřuje na TRPG z hlediska stylistiky, konkrétně ze hlediska objektivních a subjektivních stylových faktorů a komunikační situace. Z hlediska funkční stylistiky je zařazení těchto textů problematičtější, neboť kombinují prvky zábavy a literatury. Práce se dále nezabývá hlubším zkoumáním a snahou zařadit TRPG mezi funkční styly, orientačně však dále pracuje s herními texty jako s uměleckou literaturou.

Teoretická část má být základem pro následnou analýzu konkrétních textů. V rámci analýzy textů jsou popsána hlavní specifika herních textů, jako je například proměna vypravěče, kompozice připomínající repliky dramatu, změna označování přímé řeči, myšlenek a činností postavy a podobně. Cílem analýz je poukázat na variabilitu možných podob RPG a některé výrazné společné rysy, které se v prostředí jednotlivých her proměňují.

Na úvod je třeba zmínit dynamickou povahu probíraného fenoménu. Neustále vznikají a zanikají nové hry, a to i v průběhu psaní této bakalářské práce. Kvůli zmíněné dynamice a širokému okruhu her práce s největší pravděpodobností neobsáhne všechna možná specifika herních textů, která se na české scéně objevují, jelikož během čerpání informací se vychází jen z některých her.

1 Od hry k literatuře

K plnému pochopení specifčnosti textových her na hrdiny (TRPG) je třeba se prvně zaměřit na samotnou zkratku RPG, která zároveň označuje herní žánr, do kterého TRPG spadají. Zkratka pochází z anglického „role-playing games“, doslovně „hry s hraním rolí“ či „rolové hry“, často označované též jako „hry na hrdiny“. Obvykle autoři¹ prací zabývajících se tématem RPG vybírají preferovaný překlad termínu z hlediska důrazu na akcentovanou složku role-playing games. Hry s hraním rolí mohou evokovat důraz na vžívání se do role, hra na hrdiny na druhé straně může zdůrazňovat hrdinnost a výjimečnost postavy (HOLÝ 2005). Tato bakalářská práce bude pracovat primárně s pojmem hry na hrdiny, a to zejména z důvodu, že se jedná o rozšířený pojem mezi hráči TRPG. Jedná se o typ her, ve kterých „*hráči zaujímají role fiktivních postav, za které podle daných pravidel v samotné hře jednají.*“ (Hra na hrdiny. In: Wikipedia: the free encyclopedia) Přičemž „*vytváření příběhu a prožívání osudů postav je hlavním cílem hry*“ (ČERNÍN, DANĚK 2006, s. 1). Jedná se tedy o hry, jejichž pozornost je primárně zaměřena na rozvíjení příběhů odehrávajících se ve fikčním světě, ve kterém hráč vytváří a dále rozvíjí vlastní smyšlenou postavu podle pravidel a možností daného světa. Kromě poznávání světa, posouvání příběhu a získávání zkušeností se vytvořený charakter (hráčská postava) seznamuje i s ostatními postavami, které jsou součástí daného fikčního světa a které jsou ovládány buď jinými hráči, nebo počítačovým programem. Velmi často jsou součástí příběhu i dílčí úkoly a cíle, hlavní důraz je však kladen právě na poznávání světa posouváním se v příběhu. Každý typ RPG her se liší stylem vytváření a poznávání fikčního světa.

K přiblížení principu her s hraním rolí a jejich odlišnosti od her ostatních dobře slouží dělení her dle Caillose, který se pokusil o klasifikaci z hlediska převažujících principů hry.² Vyčlenil tak čtyři základní kategorie her (CAILLOIS 1998, s. 35–48):

¹ Např. Jakub Holý (2005) v bakalářské práci *Úvod ke zkoumání Her s hraním rolí*, volí pojem rolové hry. Jan Krajhanzl ve svých seminárních pracích z roku 2001 kromě pojmu role-playing games a zkratky RPG často pracuje s pojmem „hry hraní rolí“, případně „hry na role“. Petr Janeček ve své bakalářské práci z roku 2004 s názvem *Paralelní světy (Kulturní fenomén her na hrdiny pohledem etnologie)* pracuje s pojmem hry na hrdiny. Cenným zdrojem pro vyhledávání prací zmíněných autorů je odkaz: http://studierpg.jakubholly.net/?fbclid=IwAR2_jgRe2uB09rYqR0XqRqpv-pCOjEO5-HPpmbeee1G418gJ1vCspakSAWI

² Využíval tedy přístup restitativní. Dále je možno hry zkoumat skrze přístup reduktivní, který po podstatě hry pátrá v příčinách vnějších. (Borecký 2005, str.88-91)).

- a) Agón (řec. „zápas“) → princip soutěže – jejich cílem je vítězství, během kterých se hráč spoléhá na své schopnosti a jejichž výsledek ovlivňuje trénink, úsilí a vůle hráče (sportovní hry)
- b) Alea (lat. „hra v kostky“) → princip náhody – hry, ve kterých se účastníci vzdávají kontroly nad výsledkem hry. Výhru či prohru tedy určuje osud/náhoda/štěstěna (hazardní hry)
- c) Mimikry (z řec. mimesis = zobrazení, nápodoba) → princip „jako by“/předstírání, je zde prohlouben vztah hra – iluze. Osoba v rámci hry dočasné maskuje své pravé já za fiktivní roli, kterou se snaží vystihnout co nejrealističtěji, a tak od ní přebírá vzorce chování (Caillois do mimikrických her zahrnuje například i herectví)
- d) Ilinx (řec. vodní vír, je z něj odvozeno i pojmenování pro závrat', illingos) → princip závratí – hráč si cíleně navozuje dočasný stav zmatku, chaosu, slasti přinášející závratě (například kolotoč)

Samotné kategorie mu však stále přišly pro vystihnutí charakteru her nedostačující. Dále tedy ještě zmiňuje aspekty *paida* a *ludus*. Termín *paida* značí aspekt nespoutaných, spontánních projevů doprovázející hru. Na protějším pólu je aspekt *ludus*, který se vyznačuje přítomností žádaných překážek – pravidel. Vymezuje tedy ještě oblast, kde se hry jednotlivých kategorií pohybují na škále těchto dvou aspektů (CAILLOIS 1998, s. 48–57).

Caillois se zabývá mimo jiné i tzv. *zkázou her*. Ve stejnojmenné kapitole tak rozvíjí na základě předešlého vymezení šesti rysů hry (svoboda, vydělení z každodenního života, nejistota výsledku, neproduktivnost, řízenost pravidly a fiktivnost) myšlenku, že „*svět hry je s reálným světem v příkrém protikladu a že hra je tudíž aktivita, která se bytostně distancuje od reality. A to nám napovídá, že jakýkoli kontakt s běžnou životní realitou přináší zkázu a ohrožuje samu podstatu hry.*“ (CAILLOIS 1998, str. 63). Na základě této myšlenky následně připisuje jednu zvrácenou podobu každé z výše zmíněných kategorií her. Neviní však hráče, ale právě samotné prolnutí reálného světa a světa hry vnímá jako narušitele.³ U mimikrických her jako zkázu určuje odcizení, tedy neschopnost hráče udržet hranici mezi myšlením sebe a postavy, kdy obě reality začne prolínat Jinými slovy, když hráč dočasnou masku přijme jako vlastní identitu (CAILLOIS 1998, s. 63–75).

³ Sám toto prolnutí nazývá „nákazou reálným světem“ (str. 64)

Základní princip her s hraním rolí je tak přiblížen již v obecném rozboru mimikrické kategorie her. Hráč vnímá herní svět očima postavy a poznává tak svět, ve kterém se daná postava nachází. Je však více způsobů, jak fikční světy prozkoumávat a každý ze způsobů má svá pravidla.

Na Caillosovo dělení i na zkázu her bude dále odkazováno v dalších kapitolách. Konkrétně nejen na kategorii mimetických her, ale i z hlediska zkázy hry, která je v oblasti TRPG, ale i her na hrdiny obecně, důležitým jevem, který má vliv na výsledný prožitek ze hry.

1.1 Historie a typy her na hrdiny

V rámci této podkapitoly bude prostřednictvím vybraných typů her na hrdiny přiblížen žánr RPG (role-playing games) a stručně shrnuta jeho historie a vývoj. Bakalářská práce se nebude soustředit na nalezení funkčního dělení her s hraním rolí, bude pouze představovat typy související s hlavním tématem práce, tedy s TRPG. Pokud bychom měli určit, co spojuje níže vybrané typy her, je společným prvkem rozsah hráčů, adresátů. Jinými slovy se jedná o hry, které nejsou určené pro jednoho hráče, ale již v základu počítají s interakcí více osob, aby byl dosažen hlavní smysl hry.

Historie RPG her sahá k deskovým strategickým hrám, wargames,⁴ které původně měly simulovat reálné bitvy a vést tak ke zlepšení velitelských dovedností. Počátkem 20. let byl tento fenomén rozšířen i mezi širokou veřejnost a stal se tak jedním z koníčků, který ve společnosti přetrvává dodnes.⁵ V 60. letech začali fanoušci wargamingu a fantasy autorů do hry promítat i fantasy prvky (draky, čaroděje, ...), a tak byl položen základ pro první RPG. V roce 1974 byla v USA vydána první edice oficiálně první a dodnes nejznámější RPG hry, Dungeons & Dragons (D&D). V té době již vznikala i později vydaná (1975) hra „Empire of the Petal Throne“ tematicky zasazena do fikčního světa Tékumel. (EVANS 2013). Samotná hra Dungeons & Dragons v následujících letech inspirovala další tvůrce.

Jedním z typů her na hrdiny, na jejíž vznik měla vliv hra D&D, je například larp (viz níže). I ten měl však zároveň své předchůdce, kterým se podobal, nebo z nich přímo

⁴ Přehledný průřez historií wargamingu je ve videu „How Did War Become a Game?“ kanálu Invicta, které je podrobněji rozvedeno v podcastu s autorem knihy Playing at the World, Jonem Petersonem.

⁵ 1913 byla vydána kniha H.G. Wellse: Little Wars, ve které nastínil pravidla hry s vojáký a byla tak prvním velkým impulzem, který vedl k rozšíření wargamingu jako nové volnočasové aktivity pro veřejnost.

čerpal, například zábava šlechtických dvorů zvaná Caroussel, psychodramata či vojenská cvičení pruské armády. Hlavním impulsem vzniku laru jak jej známe dnes, bylo však až vydání hry Dungeons & Dragons. Začaly vznikat improvizálně-bojové skupiny a spolky, mezi které patřila například skupina Dagorhir Outdoor Improvisational Battle Games (1977, Washington) (GYÜRE 2016, s. 14–15).

První počítačové hry na hrdiny (CRPG) začaly vznikat taktéž v sedmdesátých letech, a to na rozhraní počítačového systému PLATO (Programmed Logic for Automatic Teaching Operations), navrženém a přizpůsobeném pro vzdělávání vysokoškolských studentů. V roce 1972 byl představen systém PLATO IV s vektorovou grafikou,⁶ dotekovou obrazovkou a možností připojení prostřednictvím internetové sítě. Někteří ze studentů tak v návrhu systému viděli i možné využití pro tvorbu her. Tímto způsobem tedy začaly vznikat i první CRPG. První vzniklé počítačové hry na hrdiny měly silnou inspiraci v tapletop RPG a ve fantasy světě obecně (FELIPE 2019, s. 30).

V České republice se RPG hry začaly rozšiřovat až v 90. letech po Sametové revoluci. Na počátku 90. let vycházely první překlady fantasy knih (např. Pán prstenů či Zaklínač). V roce 1990 byla nakladatelstvím vydána první česká hra na hrdiny, Dračí doupě, která je viditelně inspirována americkou hrou D&D. Opět se jedná o fantasy žánr, shodují se například i rasy (Dračí doupě přidává ještě dvě vlastní – kudůk a kroll) či členění příruček. Dračí doupě tak inspirovalo skupinu nadšenců, kteří chtěli hru prožít přímo, na živo, a tak proběhlo v roce 1992 první larp setkání. I v Česku měl larp své předchůdce, například ve skautských táborových hrách, stopy laru jsou však v průběhu 20. stol. znatelné i mezi trempy (GYÜRE 2016, s. 20–21).

Textový roleplay se ve světě poprvé objevuje v 80. letech s příchodem chatů,⁷ které umožnily komunikaci v reálném čase. Jak uvádí Volčková, v České Republice a na Slovensku se textové hry na hrdiny začaly objevovat až po vydání knihy Harry Potter a kámen mudrců. Mezi některými čtenáři tak vzrostl o imaginární svět čarů a kouzel zájem natolik, že se začaly formovat první myšlenky, jak se do světa přenést a aktivně v něm působit. Jednou z nabízených možností bylo i využití chatů, které umožňují komunikaci s ostatními osobami, v případě TRPG hráči. Tak byl položen základ pro vznik prvních

⁶ 2D grafika, kdy je obraz složen ze základních geometrických tvarů, nikoliv z pixelů.

⁷ Jedním z prvních zprostředkovatelů internetové komunikace byl IRC (Internet Relay Chat), otevřený protokol určený pro textovou komunikaci.

textových her. Na rozdíl od ostatních CRPG tak je zaručena hráči volnost, která je omezena pouze fantasií hráče a pravidly světa (VOLČKOVÁ 2017, s. 13–14).

Ačkoliv vznik RPG byl ovlivněn fantasy literaturou, můžeme se setkat s různými žánry, například sci-fi, postapokalyptické apod. Kromě žánru je důležitým prvkem i výběr herního světa. Hry se mohou inspirovat reálným světem, již existujícím fikčním světem, ať už knižním, filmovým či seriálovým (například svět čar a kouzel z Harryho Pottera, futuristický svět známý z knihy *Hunger games*, svět ninjů z anime seriálu *Naruto*,...), vznikají ale i světy originální s vlastními reáliemi, rasami, lokacemi a historií. Každý typ hry pak zpracovává a následně zprostředkovává vybraný fikční svět jinak.

1.1.1 Tabletop RPG

Jedním z hlavních rysů tohoto typu (v překladu stolní hry, známé též jako „Pen & Paper RPG games“) her na hrdiny je způsob komunikace a rozvíjení příběhu mluveným slovem. Hráči se tedy schází, ať už virtuálně či fyzicky, a posouvají příběhovou linku v rámci jednotlivých sezení na základě pravidel konkrétní hry, přičemž příběh, a tím i samotnou hru koriguje Game Master (zkráceně GM, v češtině též často označován jako pán jeskyně, zkráceně PJ), neboli vypravěč. Do hry vstupuje i princip náhody prostřednictvím hodů kostkou, které určují úspěšnost či neúspěšnost pokusu postavy o vykonání konkrétní činnosti. Někdy se hráči místo u stolu schází prostřednictvím společných hovorů nebo v chatovacích místnostech (online). V druhém případě virtuálního spojení se původní, pro hru typický, mluvený projev transformuje v projev psaný (například Andor.cz). Pravidla však platí stejná jako během osobních schůzek

1.1.2 Larp

I v rámci larpu (z angl. live action role play) je jednou ze složek mluvenost, zároveň se však pole působnosti fikčního světa rozšiřuje. Hráči se přímo stylizují do role postavy, kterou představují (prostřednictvím kostýmů, paruk, rekvizit, ...) a v rámci hry přímo jednají jako daná postava. Netlumočí tedy pouze její jednání, ale přímo ho napodobují. Často bývá ke hře voleno prostředí připomínající místo fikčního světa, na kterém se inscenovaná událost odehrává. Pokud je tedy inscenace vázána na postapokalyptický svět, může se pro věrohodnost napodobení prostředí odehrávat například v oblastech s vysokou frekvencí opuštěných, zdevastovaných budov, v bunkrech či v lesích.

1.1.3 MUD a MMORPG

Historie i škála počítačových her na hrdiny (CRPG) je bohatá, přibliženy však budou pouze dva typy, a to MUD (v angl. Multi User Dungeon), ze kterých se později vyvinuly MMORPG hry (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, česky „hra na hrdiny obrovského počtu hráčů“). Oba probírané typy CRPG jsou hrány online, tedy prostřednictvím internetu. Je tak umožněná spolupráce, díky které mohou hráči využít plný potenciál, který herní svět nabízí.

V obou typech bývá součástí například bojový systém, body dovedností atp. Postava získává obvykle zkušenosti plněním úkolů, vražděním nepřátel, účastí na eventech a podobně. Spolu s nabízenými možnostmi hry (plnění úkolů, účast na eventech, ...) bývá odhalován příběh daného světa. MMORPG i MUD mívají zároveň bohatou škálu nabízených možností, jak postavu herně i příběhově posouvat. (FELIPE 2019, str. 30)

Kromě počtu hráčů se MUD liší tím, že je svět obvykle vyobrazován prostřednictvím textového rozhraní, nikoliv přes grafický engine jako MMORPG. K pohybu v rámci světa a jeho zkoumání tedy neslouží šipky či klávesy w, a, s, d či klikání na předměty kolem sebe, ale psané příkazy⁸. Prostřednictvím příkazů (pohybování se v prostoru, interakci s ostatními postavami) spouští hráč další text, který jej seznamuje s okolnostmi a dalšími možnostmi (kam dál se postava může pohybovat, co kolem sebe vidí, ...). V MMORPG je svět graficky zobrazován, hráč tedy postavku fyzicky vidí, stejně tak i její pohyby a úkony. V rámci MUD her jsou tedy kladeny větší nároky na představivost.

Z hlediska bakalářské práce je důležitou součástí herního prostředí přítomnost chatů. Ta kromě možnosti komunikace mezi hráči odemyká bránu možnosti více prohloubit vžití se do postavy. Kromě klasické možnosti boje tedy bývá součástí MUD a MMORPG i RP (role-play)⁹, tedy přímé vžití se do postavy, popisování jejích úkonů prostřednictvím chatu, kdy je obvykle očekávána interakce s okolními postavami. Vznikají tak RP guildy, RP servery, nebo hry primárně založené na RP. Na tento způsob hry lze zároveň pohlížet jako na typ TRPG.

⁸ Příkazy v rámci MUD her je třeba psát jasně a přesně dle kritérií daného světa. Například když se chce vydat určitým směrem, musím napsat do příkazového řádku například go left, right, podle toho, kterým směrem chci jít.

⁹ Označení RP zdůrazňuje vžívání se do role postavy jako hlavní prvek tohoto způsobu hraní MMORPG.

1.1.4 Textové RPG

Textové hry na hrdiny jsou založeny na interakci herních postav, NPC a vypravěče, prostřednictvím které je poznáván svět a posouván děj, přičemž hráči v rámci herního světa vystupují a jednají jako herní postava, podobně jako tapletop RPG nebo larp. Hráč je tedy kromě pravidel hry a logikou fikčního světa omezen pouze vlastní fantasií. Prostředí internetu a možnost využívání chatů, fór, případně questbooků umožňuje setkání i většího počtu hráčů. Formy textových her na hrdiny se díky rozmanitosti možností, které internet nabízí, různí. S TRPG se můžete setkat například na sociálních sítích (Instagram, Facebook/Messenger, MeWe,...), vznikají i vlastní webové stránky věnované konkrétním herním světu, na kterých následně hra probíhá. Populární se mezi hráči poslední dobou stává i platforma Discord.¹⁰ Dále, jak již bylo zmíněno, je možné se s TRPG setkat v MUD či MMORPG formou RP.

Na internetu jsou dohledatelná obecná pravidla textového RPG, ty si však hráči, případně administrátoři webových stránek často sami upravují dle vlastní potřeby. Existuje i Desatero dobrého hráče, které poukazuje na to, jak by se měl hráč chovat ve hře i mimo ni. Textové RPG tedy může nabývat různých podob. Více než na přesnou definici se tedy dále práce zaměří na přiblížení faktorů, které ovlivňují herní text, čím se herní texty vyznačují a proč jsou tolik atraktivní z hlediska stylistiky a literární teorie.

¹⁰ Pro hráče navržena komunikační platforma, obdoba Skypu či TeamSpeaku

2 Textové hry na hrdiny a literární teorie

Z předešlých kapitol je patrné, že hlavní složkou her na hrdiny je příběh a vyprávění. Pro pochopení specifík herního textu TRPG je tedy nutné se dále zaměřit na tyto dva pojmy, co za další pojmy a vztahy se za nimi skrývá a jak se tyto vztahy projevují v rámci textových her na hrdiny.

„V základě můžeme příběh definovat jako osu kauzalit a časové organizace dynamických a statických událostí a jejich nositelů (postav), kterou rekonstruujeme z narativního textu prostřednictvím odpovědi na otázku: A co se stalo potom?“ (KUBÍČEK 2013, s. 33)

Vyprávění příběh interpretuje, dává mu podobu, a tím jej zpřístupňuje recipientům. Struktura vyprávění může nabývat různých podob. Zprostředkování příběhu se tedy může lišit způsobem řazení jednotlivých událostí, úhlem pohledu, dále i žánrem. Stejně důležitým faktorem je i médium, jehož prostřednictvím je příběh vyprávěn (KUBÍČEK 2013, s. 33–36).

Kauzalita poukazuje na provázanost události, nikoliv na pouhou časovou následnost. Jako možnou alternativu kauzality vnímá Kubíček a spol. v pojmu motivace. Jedna událost má vliv na událost následující, ta je tedy motivována předešlými příhodami. **Událost** je Kubíčkem a spol. označována jako nejmenší stavební jednotka příběhu, kterou definuje změna stavu a která je zároveň těsně spjata s postavou (s. 41). Události jsou jevy, které mají důležitost v působení na příběh, prostředí, postavy a jejich vývoj. Událost příběhu je zároveň vázána na logiku světa, ve kterém se příběh odehrává a měla by být tedy v jeho rámci smysluplná (s. 41–51).¹¹

Doležel v podobném duchu pracuje s pojmy **akce**¹² a **motivace**¹³ ve stejnojmenné kapitole (2003, s.67–83). Akce je zde pojímána jako činnost osoby fikčního světa, tedy postavy, která může na okolí působit na různých rovinách různými způsoby. Rozvíjí zde tedy významy pojmů intencionality a neintencionality konání. **Intenci** chápe jako *„bezprostřední duševní událost, která podněcuje nebo způsobuje akci,“* (s.69) a není tedy možno ji zaměňovat s vědomým konáním (jako ilustrující příklad udává rutinu) ani ji

¹¹ Zjednodušenost vnímání události je záměrná, stejně jako vynechání jejích kategorií

¹² V pojetí Von Wrighta

¹³ Vymezuje ji od intencionality a rozebírá jednotlivé motivační systémy (pudy, emoce a kognitivní faktory)

připisovat neživým předmětům. U zvířat je pohled na intencionalitu chování sporné, proto je možné v rámci narace zvíř pojmát jako předmět, ale i jako oduševnělou bytost. **Neintencionalita** je připisována přírodě a akcidentům jako vlivům, které vstupují do intencionality postavy (2003, s.67–83).

Dalším významným pojmem je v Doleželově publikaci z akce vycházející **interakce**, tedy střet intencionalit ostatních osob fikčního světa, která vytváří dynamiku mezi jednotlivými aktéry. Mimo jiné je zde pohlíženo na **motivace interakce**, tedy co může interakci podněcovat, mezi které Doležel řadí meziosobní vztahy, společenské reprezentace, moc a erotiku (DOLEŽEL 2003, s. 105–119).

Dalším důležitým prvkem narace je **postava** a její **charakterizace**. Charakterizována může být dvojí formou: telling (přímá charakterizace) a showing (nepřímá charakterizace). Telling (z angl. tell = sdělit) odkazuje na přímé představení, vyobrazení postavy vypravěčem či jinou postavou. Showing (z angl. show = ukázat) dává větší prostor samotnému recipientovy v odhalování a určování charakteru postavy. Je tedy podávána implicitně prostřednictvím jednání, promluvy, vnějšího zjevu, sociálního zařazení či prostředí, případně jména postavy (KUBÍČEK 2013, s. 66–70).

Publikace *Naratologie: strukturální analýza vyprávění* nabízí v rámci podkapitoly dva návrhy na teoretickou analýzu narativní postavy (KUBÍČEK 2013, s. 58–60). Mimetický přístup (z řec. mimesis = napodobovat) „*pojímá text jako napodobení skutečného světa, v důsledku čehož se mluví o postavách, které jsou posuzovány podle chování a jednání skutečných osob reálného světa – jako by literární postavy byly reálné a autonomní bytosti*“ (s. 58). Sémiotický či též strukturalistický přístup oslabuje psychologizaci postavy tím, že na ni pohlíží pouze jako na znak nepřekračující hranice textu. Pokus o kompromis navrhla rétoricky zaměřená naratologie, „*kteřá pojímá postavy jako estetické kategorie, jež jsou určeny k tomu, aby angažovaly recipienta k určitému postoji, a jež tento způsob angažování vnímají jako textem řízenou recepci*“ (s. 61–62). James Phelan přichází s pojetím postavy jako se složeninou tří dimenzí: syntaktické, mimetické a tematické, která vždy obsahuje tyto tři složky, přičemž v rámci narace může jedna z nich převažovat (KUBÍČEK 2013, 58–64).

2.1 Fikční světy

Po charakteristice vyprávění směřujeme k teorii **fikčních světů**,¹⁴ konkrétně k publikaci Lubomíra Doležela, *Heterocosmica*. Je zde zahrnut mimetický přístup, tedy odkazování fikčních postav a artefaktů ke skutečným prototypům v rámci aktuálního světa.¹⁵ Z hlediska teorie fikčních světů mimetický pohled upírá individualitu fikčních jednotlivin¹⁶ a tím znemožňuje jejich přesné pochopení. Nejedná se však jen o mimetický přístup, teorie fikčních světů se odvrací od rámce jednoho světa obecně a nahrazuje jej rámcem možných světů.¹⁷ Ten vnímá aktuální svět pouze jako jeden z mnoha světů, je tedy obklopen množstvím dalších možných světů. Náš aktuální svět je jen jedním z mnoha a z našeho hlediska se jedná o svět centrální, jelikož se v něm nacházíme. Doležel poukazuje na dvě modifikace původního pojmu (**možné světy**).

První je cesta od metafyzického pojetí objevování světů (Leibniz), k možnosti je navrhovat a vytvářet (Kripke, M. J. Creswell): „*Možné světy jsou objekty, o kterých můžeme mluvit, můžeme si je představovat, předpokládat je, věřit v ně nebo si je přát*“ (CRESWELL 1988 cit. dle DOLEŽEL 2003 s. 28). Možné světy tedy Doležel vnímá jako potenciální pomocné nástroje empirického teoretizování (2003 s. 29), přičemž možné světy fikce vnímá jako artefakty estetických činností tvořené znakovými systémy.

Druhá modifikace poukazuje na rozsah možných světů. Aby bylo možné světy zkoumat, je třeba uchopit jejich jistý ohraničený úsek potřebný a zároveň dostačující pro uchopení problematiky, kterou se chce autor v textu zabývat (orientace v rámci malých světů).¹⁸

Teorie možných světů, jež má původ v oblasti logiky a filozofie se tak svou atraktivitou pro literární vědu přenosem na rovinu literární sémantiky transformuje do podoby teorie fikčních světů. Doležel dále poukazuje na důležitost neztotožňovat fikční světy s možnými světy.

¹⁴ Mezi autory zabývající se fikčními světy patří například Umberto Eco, Lubomír Doležel či Marie-Laure Ryanová

¹⁵ Buď jako konkrétní postavy v historii se vyskytující, nebo pojetí postavy jako odkazu k zobrazení společnosti a podobně. Ve výsledku je ale vždy snaha hledat prototyp postavy v reálném světě.

¹⁶ Fikčními jednotlivinami jsou myšleny složky fikčního světa

¹⁷ Doležel vychází ze sémantiky možných světů, která se objevuje v 60. letech například a hlavně u Kripkeho, který tak formulovat myšlenku, jež se objevila již dříve u Leibnize.

¹⁸ S pojmem malé světy pracovali například Kripke, Cresswell, na poli literární teorie s ním pracoval Umberto Eco

V rámci propojení teorie obecné s teorií specifiky zkoumaného fenoménu, tedy her na hrdiny, byl vybrán termín **imerze**, se kterým pracuje teoretička literatury nových médií Marie-Laure Ryanová, která se zabývá vztahem imerze a počítačových her a virtuálních realit. Pod pojmem imerze je obecně chápáno prožívání do hloubky, vcit'ování se, ponořování se do situace, vtažení recipienta předloženými znakovými systémy, uchvácení. Ryanová vnímá imerzi jako tělesný zážitek. Pro imerzi je tedy nutný pocit účasti těla – buď přímo jeho účastí, nebo projekcí virtuálního těla v rámci uměleckého světa. Poukazuje ale i na to, že imerze směřuje k ponoření se, přenesení se do fikčního světa na úrovni mentální. Zabývá se i vztahem pojmu imerze a interaktivita a smíření a spojení těchto pojmů v rámci knihy postupně nachází právě v počítačových hrách. (RYANOVÁ 2015)

Ryanová blíže pohlíží i na MMORPG, ve kterých, jak již bylo zmíněno, je skrze herní chaty hráči umožněno experimentovat s virtuální identitou a může tak vstupovat do života vytvořené postavy. Způsoby komunikace mezi postavami však závisí nejen na jednotlivcích, ale i na okruhu, ve kterém se jednotlivec pohybuje. Interakce se mohou tedy lišit a s nimi i míra uměleckosti: „*V MMO může vzniknout umění, stejně jako může umění vzniknout v konverzaci, ale MMO samo o sobě uměním není*“ (2015, s. 366).

Textové hry představují typ zábavy, která se pohybuje na škále mezi dvěma zmíněnými veličinami: hrou a literaturou. Do jaké míry je možné mluvit o TRPG jako o literatuře a do jaké míry o hře, je jedna z prvních a hlavních otázek, která se nabízí. Prvně je ale potřeba se zaměřit na to, jaké faktory a za jakých podmínek působí na podobu konkrétní hry/textu a zda jsou pojmy hra a text dostačující pojmy pro orientaci v problematice.

2.2 Literární komunikace

V rámci literární komunikace jsou rozlišovány dvě hlavní roviny – **rovina textu**, tedy textový svět, a **rovina aktuálního světa**. Pro bližší porozumění proměny literární komunikace v rámci zkoumaného fenoménu však budou kromě již zavedených pojmů používány i termíny související s komunikací v rámci textových her na hrdiny.¹⁹

Textovou rovinu lze dále dělit na rovinu **herní a mimoherní**. Rovina herní odpovídá rovině světa textu v obecném pojetí literární komunikace. V rámci herního textu se

¹⁹ Jedná se o snahu zjednodušit orientaci v dalších kapitolách, nikoliv nastavit plnohodnotné schéma.

setkává postava s postavami dalšími, vypravěč zprostředkovává děj fiktivnímu čtenáři/adresátovi. Pro zprostředkování herního světa je však potřeba i rovina mimoherní, kterou lze dále dělit na informační a komunikační, přičemž se tyto roviny mohou vzájemně prolínat či překrývat. Nabízí se i zavedení pojmu „texty roviny fikčního světa“, do kterých by bylo možné zahrnout kromě herních textů i mimoherní oblasti popisující fikční svět a jeho jednotliviny.

Mimoherní informační sférou budou dále rozuměny zdroje, které nám zprostředkovávají alespoň základní povědomí o fikčním světě, do kterého je konkrétní hra zasazena. Informačním zdrojem se tak může stát spoluhráč, kniha, webové stránky, admin team atp. U her, které počítají již v základu s větším počtem hráčů (dále označované jako projekty), a jsou tak otevřené veřejnosti, mívají vedenou i platformu (často webové stránky), prostřednictvím které specifikují fikční svět, do kterého je hra zasazena. Může se opět jednat jak o fikční světy „originální“, tak i inspirované již existujícím fikčním universem. Skrze informační platformu má hráč možnost seznámit se se světem, který je pro jeho postavu přirozený, aktuální. Nutnou podmínkou k založení postavy bývá i registrace, prostřednictvím které admin team kontroluje, zda sepsaná postava odpovídá parametrům logiky fikčního světa a zda neporušuje pravidla hry. Například není vhodné a ani reálně možné, aby ve světě inspirovaném kulturou středověku aktuálního světa vystupovala postava, která chodí na střední ekonomickou školu, ráda žvýká žvýkačky a nosí džíny s crop topem. Stejně nežádoucí bývá v hrách inspirovaných konkrétními díly zakládání postav v rámci tohoto díla již existujících, například založit ve hře inspirované světem Harryho Pottera Hermionu Grangerovou.

Motivace k **mimoherní komunikaci**, může být různá – domlouvání hry, seznamování se s hráčem, povídání si o postavách a herních zážitcích či o světě herním obecně apod. V některých případech je ke komunikaci mezi hráči využíván stejný kanál (vlákno na Facebooku/chat v Messengeru), kdy se herní realita, tedy komunikace v rámci fikčního světa, odděluje od komunikace mezi hráči domluvenými znamínky nebo probíhá v kanále jiném. Není tedy počítána jako herní text, jedná se o informaci od hráče k hráči, nikoliv od postavy k postavě.

Pro případné bližší zkoumání by byla zajímavá mimoherní komunikace mezi hráči z hlediska psychologie, ale i lingvistiky, primárně z hlediska funkce a možných typů komunikace po internetu. Kromě funkce informační bývá často v mimoherní

komunikační sféře her na hrdiny přítomna i funkce fatická (výplňková, zdvořilostní, udržovací konverzaci). Fatický diskurz přibližuje ve své studii např. Jana Hoffmannová.

Mimoherní rovina může probíhat i prostřednictvím samostatných chatů, které mají simulovat prostor fikčního světa, názvy místností tedy odpovídají konkrétním místům fikčního světa. Například pokud se postavy fikčního světa mají nacházet v hostinci U Potrefeného vlkodlaka, měli by hráči psát v posty v příslušném, často stejnojmenném chatu. Přecházení z místností (z lokace do lokace) mívá svá pravidla. Všeobecným pravidlem bývá, že by se postava v jednu chvíli neměla vyskytovat na více místech najednou, pokud to pravidla a logika fikčního světa neumožňují. Stejně tak by se postava neměla náhle objevit a přímo začít promlouvat k ostatním postavám, aniž by byl popsán její příchod. Z toho důvodu si jednotlivé hry stanovují pravidla úvodních (příchodových) a ukončovacích (odchodových) postů, případně postů přechodových, kdy se postava či postavy přesouvají do jiné lokace. Je tedy nutné, aby bylo patrné, kde se v danou chvíli postava nachází. Tento způsob organizace herní roviny bývá častý u projektů.

Dodržování hranic jednotlivých rovin – světa aktuálního a textového, tím myšleno roviny herní i mimoherní – je jedním z klíčových prvků udržení kontinuity hry. Ve chvíli, kdy hra postrádá jasné hranice mezi jednotlivými světy a jejich logikou, případně pokud jsou její hranice narušovány, může být narušen požitek ze hry všech zúčastněných. Vrací se tedy pojem „**zkáza hry**“, před kterou varoval Cailloise. Spatřoval zkázu mimetických her v odcizení, odosobnění, v rámci textových her se ale objevují termíny, které poukazují i na jiná možná rizika, která mohou hru postihnout:

- **Mary/Gary Sue** – dokonalá postava. Hráč postavu prezentuje jako po všech stranách dokonalou, neporazitelnou, nepřekonatelně mocnou, až často takto koncipovaná postava překračuje logiku fikčního světa i hry. Hráčem jsou ignorovány situace, které by mohly postavu nějak postihnout, nebo je postava ve své dokonalosti vždy obrátí ve svůj prospěch. Následkem bývá neochota s postavou hrát, nespokojenost z probíhající hry, čímž se z odpočinku a zábavy stává spíš zátěž.
- **Powerplaying** – zasahování hráče do chování cizí hráčské postavy. Herní postavě vždy náleží pouze jeden vypravěč, hráč, manipulovat za ni může tedy pouze on. Jediný, kdo má vyšší slovo než vypravěč/osud postavy, tedy její hráč, je vypravěč světa, kterému se musí podřizovat všichni osudem zasažení.

V některých hrách se pravidlo vztahuje i na zvířata patřící postavám – může za ně tedy psát pouze hráč postavy, které zvíře patří.

- **Narušení křišťálové stěny** – nedodržování hranice mezi reálným světem a světem fikčním, tedy mezi reálným já a postavou, může mít různé následky i podoby. Vzhledem k tomu, že vztah mezi vypravěčem postavy, hráčem, a postavou je velmi těsný již v základu, není žádoucí, aby jedna rovina vstupovala do druhé. Jedním z možných důsledků je již zmíněné odcizení, kdy se hráč až příliš ztotožňuje se svou postavou. Dalším možným projevem je ale i prokazování antipatií vůči postavám jen proto, že jako hráč nemám kladný vztah s hráčem dané postavy. V opačném případě se může událost ze hry stát důvodem hádky se spoluhráčem, zdrojem pomluv a podobně. Žádoucí tedy je dodržovat pomyslnou hranici, jak jen je to možné.
- **Metagaming** – využívání informací, které se postava nedozvěděla, případně nemohla dozvědět herně. Nemělo by se tedy do hry reflektovat události a informace, které zná hráč, ale postava ne.

Bližší pohled si zaslouhuje i vztah roviny mimoherní a aktuálního světa. Vliv na mimoherní komunikaci může mít totiž i anonymita a pseudonymita. Reálná osoba vystupující anonymně či skrývající se za pseudonymem se může na poli internetu chovat jinak než v realitě.

3 TRPG pohledem lingvistiky

Hráč a herní prostředí jsou významnými faktory ovlivňující podobu herních textů. V souladu s poznatky současné stylistiky se jedná o zásadní slohotvorné činitele (též stylotvorné faktory), proto se pozornost bude dále ubírat jejich směrem.

„V užším smyslu je komunikační situace navozena atmosférou, jež je dána společenským prostředím, např. sociálním, ale i politickým, ekonomickým nebo kulturním, jeho povahou, kvalitou a rovněž okruhem adresátů, kteří v příslušném prostředí žijí a komunikují“ (ČECHOVÁ 2008, s. 76).

Na herní texty působí primárně dobové souvislosti fikčního světa a kontext herního prostředí. Kontextem herního prostředí bude dále označováno klima hry, tedy soubor vlivů působící na přijetí herního textu, stylu a přístupu hráče. Texty jsou sdíleny online, nikoliv vydávány pro masovou produkci. Charakter textu vhodného ke sdílení, požadovanou úroveň znalosti jazyka, volbu stylu psaní (čas, osoba, způsob značení jednotlivých typů řeči) a způsob kontroly, korektury, si určují hráči či administrátoři sami. Není zde tedy nutná pevná vazba na kulturně-politickou situaci světa aktuálního. a normativní znalosti jazyka.

Kontroly dodržování logiky fikčního světa a pravidel konkrétní hry, adekvátnost jednání vzhledem k herní situaci v roli herního charakteru (postavy), by měl být schopen z velké části sám hráč. V případě nesrovnalostí v jedné ze zmíněných oblastí obvykle bývá hráč upozorněn administrátorem či jiným hráčem, aby se v budoucnu mohl podobným chybám vyvarovat. Případně může dojít k situaci, kdy je původní post smazán a nahrazen postem novým, odpovídajícím základním požadavkům. Možnými formami předběžné kontroly jsou již zmíněné registrace a v rámci některých projektů jsou i tzv. **„RPG zkoušky“**, které lze označit též například jako herní školky či herní zkoušky. Herní zkoušky mají ověřit připravenost hráče – do jaké míry ovládá pravidla hry, logiku světa apod. Často bývá dohlíženo i na správnou kompozici, uvozování a předmětem kontroly může být i pravopis.²⁰ Jednou z možných forem je účast nových herních postavu v chatu, ve kterém je přítomen vypravěč spolu s RPG upozorněním.

²⁰ V rámci her může být jednou z podmínek alespoň základní znalost gramatiky a schopnost ji převést do praxe.

Prvek hry vnáší do zkoumaného fenoménu i jistou uvolněnost. Jedná se primárně o zábavu, volnočasovou rekreační činnost s možností uvolnění fantazie. Intenzita jednotlivých oblastí se může lišit dle hráče – v čem sám vnímá primární náplň vybrané hry a textových her na hrdiny obecně – a výsledný souhrn všech doprovodných vlivů (nedostatek času na zpětnou kontrolu textu, nedostatečná motivace či chuť k opravě gramatických chyb atp.) se též může promítnout na výsledné podobě herního textu. Případné gramatické chyby tak nemusí být výsledkem nedostatečné znalosti jazyka, ale nedbalostí či nedostatkem času. Není neobvyklá ani záměrná nespisovnost či deformace, pokud napomáhá k vystihnutí osobitosti postavy či k popsání situace. Často se však v rámci těchto textů záměrná a nezáměrná spisovnost mísí.

Na podobu textu může působit i prostředí internetu, v jehož rámci bývá komunikace zjednodušována a deformována. V některých hrách se tyto tendence mohou promítnout i do herních textů, častější však bývají na úrovni mimoherní komunikace. V rámci herních textů nebývá obvyklé využívání smajlíků či v rámci aktuálního světa běžně užívaných zkratk, mezitím co v rámci mimoherní komunikace bývají užívány běžně. Záleží však i na žánru a podobě fikčního světa a pravidlech hry. Internet, lépe řečeno konkrétně volená platforma, má vliv i na podobu kompozice či posloupnosti řazení textů (VYBÍRAL 2005, s. 281–285).

Textové hry na hrdiny mohou být volnočasovou aktivitou poměrně časově náročnou. Důvodů může být několik. Ačkoliv bývá stanoven určitý počet postav, který si hráč může v rámci dané hry založit, stává se, že hráč působí na více projektech, případně soukromých hrách najednou, a tak často hraje v jeden časový úsek za více postav najednou. Dalším faktorem může být i **pojetí času** v daném fikčním světě. V některých hrách se plynutí času ve fikčním světě rovná plynutí času ve světě aktuálním. Pokud je tedy v aktuálním světě sedm hodin odpoledne odpovídající denní doba je i v rámci fikčního světa. Jsou ale i hry, které si určují vlastní plynutí času v rámci fikčního světa.

Hlavní funkcí textů je **funkce estetická**. Se zahrnutím předešlých informací o charakteru textových hrách na hrdiny tak mohou být posty z hlediska stylistiky vnímány jako texty umělecké literatury. Pro přesné určení, do jaké míry jim titul „umělecká literatura“ náleží, by byla potřebná hlubší analýza. V rámci této práce bude řazení her na hrdiny do krásné literatury pouze orientační.

Blíže neprozkoumanými oblastmi TRPG zůstávají jednotlivé jazykové roviny a stylové faktory, které budou dále rozebírány v části praktické, tedy prostřednictvím analýzy konkrétních textů. Vzhledem k omezenému rozsahu nebyly zahrnuty všechny aspekty, které ovlivňují výslednou podobu textu. Za zmínku ale z obecného hlediska stojí například **intertextualita**²¹ a která ukazuje na vzájemnou provázanost textů, na vztah textu k textům jiným – a to jak přímé citace, odkazy, parafráze na díla jiných autorů, tak i citace postavy vypravěčem, provázanost textů jednoho autora apod. S intertextovostí souvisí i pojem **interdiskurziva**,²² který poukazuje na pravidla spojená s typy textu, styly a žánry (HOFFMANNOVÁ 1997, s. 34–39).

²¹ Významná je tvorba M. M. Bachtina, která podnítila zájem o „bachtinovský diskurz“ (HOFFMANNOVÁ 1997, s. 34–39)

²² S pojmem pracuje například Fairclough

4 Analýza herních textů

Kapitoly praktické části jsou nazývány dle her, ze kterých byly texty použity. Následuje stručné shrnutí informací o dané hře, relevantních pro následnou analýzu. Každá kapitola sleduje výrazné rysy analyzovaných textů, a tím i vybrané rysy textových her na hrdiny jako celku.

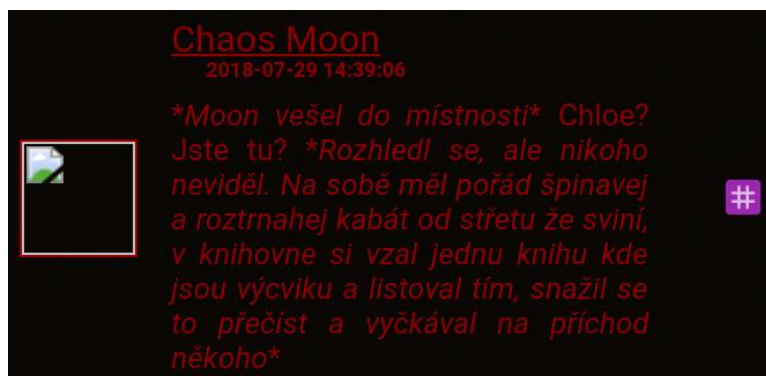
4.1 Famyok

V kapitole budou analyzovány texty dvou hráčů, konkrétně ze hry Famyok, která se odehrává ve fantasy světě s originální tematikou. Jedná se o projekt vedený prostřednictvím webové stránky (rovina herní a mimoherní informační), který má svou mimoherní komunikační základnu na Discordu, kde mají hráči možnost vzájemně veřejně i soukromě komunikovat. Na vybraná místa webových stránek mají přístup pouze členové komunity, prostřednictvím přihlášení. Herní texty nejsou veřejně přístupné. Hra nemá pevně daná pravidla v týkající se podoby herních textů, čímž je dána větší volnost v projevu osobního stylu každého hráče. V praxi se pak volnost stylu projevuje různorodostí textů. Například se v rámci jedné herní místnosti může čtenář setkat s příspěvkem psanými jak v er-formě, tak v ich-formě, různými způsoby značení typů promluv, jak v minulém, tak přítomném čase apod.

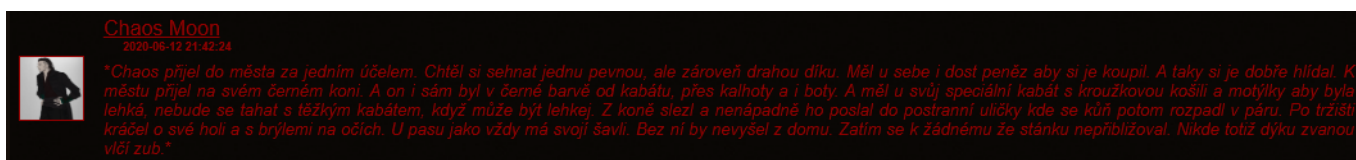
4.1.1 Hráč: Chaos

Vybrané tři texty patří středoškolskému studentu, který na poli TRPG působí jako hráč téměř dva roky. Autor textů je dyslektik, dysortografik a dysgrafik s řečovou vadou. Sám vnímá textové hry na hrdiny primárně jako zábavu, hru, dále jako způsob nabytí nových vědomostí a až poté jako způsob kultivace psaní. Ačkoliv zlepšení gramatiky nevnímá hráč jako hlavní motivaci, ale spíše jako vedlejší efekt, vnímá rozdíly ve svém vyjadřování i ve vztahu ke psaní. V posunu a uvědomění si častých chyb mu napomáhá kontrola textu, která podtrhává chybně zapsané části textu a nutí jej se nad nimi pozastavit, zamyslet a případně si dohledat správnou variantu. Sám vnímá časté chybování v koncovkách a morfologickém pravopisu, konkrétně ve tvarech zájmen mě a mně. Naopak v záměně dříve problematických zájmen jako mi a my, ty a ti, grafémů z a ž dle vlastních slov v současné době chybí už pouze nedopatřením. Zlepšení vnímá i v užívání diakritiky u některých slov.

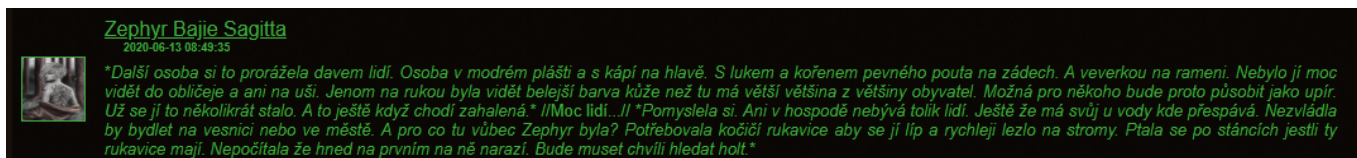
První a text je z počátků autora, druhý a třetí text je z nedávno probíhajícího tržního eventu²³. První postavou hráče je Chaos Moon, upír, druhou postavou hráče je Zephyr Bajie Sagitta, elfka.



Obrázek 1 Famyok, hráč Chaos, první text. Zdroj: <https://www.famyok.cz>



Obrázek 3 Famyok, hráč Chaos, druhý text. Zdroj: <https://www.famyok.cz>



Obrázek 2 Famyok, hráč Chaos, třetí text. Zdroj: <https://www.famyok.cz>

Grafické členění

Z hlediska horizontálního členění značí začátek nového postu jméno postavy, pod kterým se jako další údaj nachází datum a čas příspěvku. Text jména postavy je navíc interaktivní a umožňuje hráči prostřednictvím hypertextového odkazu přejít na profil postavy, na kterém se nachází obecné informace o postavě (vzhled, charakter, minulost). Datum společně s časem ukazuje na posloupnost jednotlivých textů. Ve výše uvedených ukázkách je herní text zarovnan do bloku a zároveň graficky označen barvou dle rasy postavy, která v daném oddílu vystupuje. Zleva je přiložena i ilustrace postavy v podobě profilového obrázku. Výše uvedené herní texty nejsou dále členěné na odstavce, ani nejsou odsazené od začátku nového řádku.

²³ Jinými slovy herní události určené pro veřejnou účast herních postav (např. plesy, trhy, slavnosti atd.)

V prvním textu je rozsáhlé defektní souvětí složené z pěti vět jednoduchých spojených v poměru slučovacím: *Na sobě měl pořád špinavej a roztrhanej kabát od střetu že svini, v knihovně si vzal jednu knihu kde jsou výcviky a listoval tím, snažil se to přečíst a vyčkával na příchod někoho.* Čtenáři by porozumění textu usnadnilo například rozdělení souvětí na samostatné věty jednoduché a přeformulování úseku: *knihu kde jsou výcviky.* Dle stylu úpravy věty by se mohlo jednat například o přívlastek neshodný (knihy s výcviky) nebo o vedlejší větu přívlastkovou (knihu, ve které jsou výcviky).

Typy řeči

Jednotlivé typy řeči, promluvy mají své specifické znaky. Řeč vypravěče spolu s polopřímou (*nebude se tahat s těžkým kabátem, když může být lehkej* – druhý text) a nepřímou (*Ptala se po stáncích jestli ty rukavice mají* – třetí text) řeči je značena z obou stran hvězdičkami. Přímá řeč, tedy řeč postavy, není nijak značena, na rozdíl od vnitřního monologu, který je ohraničován dvěma lomítky z obou stran (*//Moc lidí...//*). Napříč texty se liší způsob značení konce věty. V prvním textu nejsou na přechodu mezi jednotlivými promluvami využívána interpunkční znamínka, až na výjimku: *Chloe? Jste tu?.* Ve druhém a třetím textu jsou již užívána pravidelně. Změna ve značení jednotlivých typů promluvy se projevuje i na transformaci psaní velkých a malých písmenech na začátcích vět. Velká písmena jsou v rámci textů za přímou řeči, konkrétně ve vnitřním monologu (*//Moc lidí...// *Pomyslela si* – třetí text).

Návaznost výpovědi

Z hlediska řazení výpovědi je výrazným prvkem i na malém prostoru poměrně časté používání připojovacích konektorů po koncovém signálu, a to hlavně v textu druhém a třetím: *Měl u sebe i dost peněz aby si je koupil. A taky si je dobře hlídal.* – text druhý; *Osoba v modrém plášti a s kápí na hlavě. S lukem a kořenem pevného pouta na zádech. A veverka na rameni.* – text třetí. V obou zmíněných případech působí poslední výpověď akcentovaně. V prvním příkladu je již z kontextu pochopitelné, že se jedná o obezřetnost. V příkladu druhém může být bez bližší znalosti postavy důraz na poslední výpověď nesprávně dešifrována. Jinými slovy může rozdělení výpovědi působit dojmem, že se jedná o informaci dodatkovou, může ale znít i jako informace akcentovaná, která dává vlastnictví veverka jistou důležitost. Druhý příklad však specifický i fragmentací výpovědi předešlé: *Osoba v modrém plášti a s kápí na hlavě. S lukem a kořenem pevného pouta na zádech.* Původní záměr též zaniká v řazení vět: *Už se jí to několikrát stalo. A to*

ještě když chodí zahalená – třetí text. Opět může jednat o kladení důrazu na určitý specifický rys – je tak bledá, že v kombinaci s maskováním působí podezřele. Zde se však nabízí i otázka, zda místo *A to ještě*, neměla píšící osoba na mysli *A to i*. V obou případech však výpověď působí expresivně s důrazem na její nápadnost. Expresivně působí i předešlé příklady řazení výpovědí.

Expresivita

Expresivita, ať již záměrná či nezáměrná, je vyjadřována například i hromaděním stupňování (*belejší barva kůže než tu má větší většina z většiny obyvatel*). Jistý expresivní ráz zde má i výpustka ve vnitřním monologu postavy třetího textu (*//Moc lidí...//*). Výpustka zde působí jako akcentace diskomfortu postavy. Výrazně působí i náhlý přechod ze spisovnosti do nespisovnosti ve druhém textu: *...nebude se tahat s těžkým kabátem, když může být lehkej*.

Nedostatky a chyby v textu

Na čtenářovu pozornost působí i výskyt pravopisných, tvaroslovných a syntaktických nedostatků a chyb. Na první pohled patrná je občasná absence diakritiky (*rozhledl se, belejsi*) a záměna grafémů (*že stánku, že sviní*). V případě záměny grafému ve spojení *že sviní* se zamýšlená předložka stává podřadící spojkou *že*. Je zde tedy zároveň chybné užití předložky *ze* (správně *se sviní*). Změna významu slova se nachází i ve druhém textu následkem záměny grafémů *í/ý* (*dýku* → *díku*), ke konci textu je však slovo zapsáno správně. Zmíněné jevy jsou nápadné, ale neztěžují čtenáři interpretaci, jelikož původní záměr výpovědi je patrný z kontextu. S ohledem na dostupné informace se může jednat jak o chyby z nevědomosti, tak o následek chybné opravy autokorekcí.²⁴ Případně o nesprávný přepis mluveného jazyka do jazyka psaného (*ze* → *že*). Z hlediska pravopisu je dále chyba v zápisu interpunkce (*Ptala se po stáncích jestli ty rukavice mají; Měl u sebe i dost peněz aby si je koupil*).

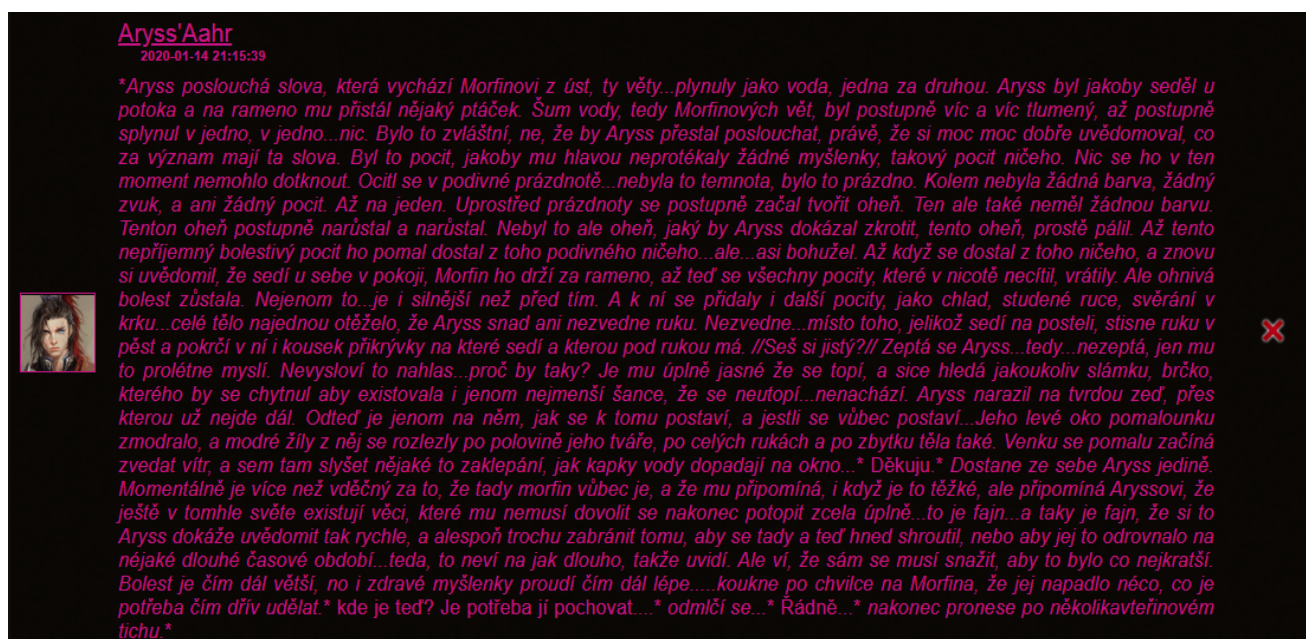
Problém v porozumění textu může nastat v případě nezáměrného vynechání větného členu (*Nikde totiž dýku zvanou vlčí zub* – predikát; *Ještě že má svůj u vody* – objekt). Více či méně mohou porozumění textu komplikovat i odchylky od pravidelné mluvnické stavby věty. Anakolut: *Chtěl si sehnat jednu pevnou, ale zároveň drahou díku. Měl u sebe i dost peněz aby si je koupil*; nebo: *K městu přijel na svém černém koni. A on i sám byl v*

²⁴ Často dochází k chybné opravě slova, když osoba píše například na mobilu či tabletu.

černé barvě od kabátu, přes kalhoty a i boty. Kontaminace: rozpadl (se) v páru (správně rozplynul se v páru, případně rozpadl se v prach).

4.1.2 Hráč: Tribute

Dalším vybraným textem je hra, ve které postava Aryss' Aahr reaguje na ztrátu blízké osoby. Hráč postavy je vysokoškolský student s vášní pro jazyky, národností Slovák. Textové hry na hrdiny hraje přibližně šest až sedm let, z toho asi čtyři roky píše texty v češtině. Často působil v prostředí českých her na hrdiny a slovenský text mu mezi převažující češtinou připadal jako „pěst na oko“, proto postupně přešel ke psaní textů v češtině. Vnímá v tom i jistou hru samu o sobě, zábavu navíc, jelikož chtěl zjistit, zda bude schopen se psanou podobou češtiny naučit. V současné době nemá dle vlastních slov až na výjimky s psanou češtinou problémy. Dále uvádí, že se mu píše stejně dobře jak slovensky, tak česky. Psanou češtinou komunikuje i v mimoherní rovině komunikační, během společných komunitních hovorů však volí jako mluvený jazyk slovenštinu.



Obrázek 4 Famyok, hráč Tributet. Zdroj: <https://www.famyok.cz>

Grafické členění

Grafické členění herních příspěvků v chatových místnostech Famyoku bylo shrnuto již u analýzy textů předešlých. V tomto analyzovaném textu je patrným rysem absence členění herního textu na odstavce, chaty Famyoku totiž tento způsob členění neumožňují. Po zmáčknutí klávesy enter, případně shift a enter je místo odsazení text zveřejněn.

Absence možnosti členit text může případnému čtenáři ztěžovat orientaci v textu a tím i udržení pozornosti. Jedná se tak o jeden z možných důvodů (dále například vysoký počet spoluhráčů, na které osoba reaguje) „ztracení se v textu“, jehož výsledkem může být misinterpretace textu či vypuštění některých informací v textu obsažených. Ztracení se v textu může tímto způsobem vést k nedorozumění při hře.

Křížek vedle textu značí možnost smazat příspěvek. K této funkci mají přístup pouze administrátoři a programátoři, případně osoby pověřené kontrolou herních příspěvků. V případě vzniklého nedorozumění, kdy by postava pochybením²⁵ hráče jednala zcela mimo svůj charakter, je možnost příspěvek odstranit. Hráč dané postavy má následně možnost nahradit jej příspěvkem novým.

Typy řeči

Uvozování jednotlivých typů řeči je používáno stejné jako u analyzovaných textů předchozího hráče, Chaose. Za uvozovacím interpunkčním znaménkem je vždy věta započata velkým písmenem.

Z hlediska psaní velikých a malých písmen je zřetelná důležitost dodržování psaní velkých a malých písmen vlastních jmen: *Momentálně je více než vděčný za to, že tady morfin vůbec je, a že mu připomíná, i když je to těžké, ale připomíná Aryssovi, že ještě v tomhle světě existují věci, které mu nemusí dovolit se nakonec potopit zcela úplně.* Z celého textu vyplývá, že spolu s Aryssem se v místnosti nachází další osoba, která je v příspěvku několikrát jmenována a ke které se postava v myšlenkách obrací. Na základě analýzy se nabízí možnost, že se jedná o chybné zapsání vlastního jména způsobené překlepem. Postava se tedy v duchu uklidňuje přítomností blízké osoby, nikoliv myšlenkou na omamnou drogu.

Návaznost výpovědi

Více výpovědí vytváří složité souvětí, které je fragmentován či ukončeno výpustkami, například: *Zeptá se Aryss...tedy...nezeptá, jen mu to prolétne myslí. Nevysloví to nahlas...proč by taky; Ocítl se v podivné prázdnotě...nebyla to temnota, bylo to prázdno.* Z informací, které nám text zpřístupňuje, je zřetelné nadužívání výpustek způsobem zachycení roztržitosti myšlenek postavy. Informace o skonání blízké osoby zasáhla

²⁵ Důvodem může být již výše zmíněná nedostatečná orientace v textu, přehlédnutí některé z reakcí, dále například nechtěné odeslání příspěvku před jeho dopsáním apod.

koncentraci postavy a plynulost myšlení. Šokem a zármutkem zastíněný stav mysli je v textu několikrát explicitně i implicitně popisován, např.: *Šum vody, tedy Morfinových vět, byl postupně víc a víc tlumený, až postupně splynul v jedno, v jedno...nic.*

Expresivita

Jeden ze způsobů vykreslení emocionálního rozpoložení postavy je nastíněn již v předešlém odstavci. Celý herní text je zatížen vyrovnáváním se situací působící na emoce postavy, která se promítá do expresivity textu. Fragmentovost myšlení je doplňována nepřímým pojmenováním (*Šum vody, tedy Morfinových vět*; – metafora). Bližší pozornost bude v rámci analýzy věnována metafoře ohně: *Uprostřed prázdnoty se postupně začal tvořit oheň. Ten ale také neměl žádnou barvu. Tenton oheň postupně narůstal a narůstal. Nebyl to ale oheň, jaký by Aryss dokázal zkrotit, tento oheň, prostě pátil.* V prostředí fikčního světa nabývá přirovnání prázdnoty a bolesti akcentovaného důrazů. Postava (Aryss) je totiž elementárním mágem, umí tedy s živly manipulovat dle vlastní vůle – živly jsou jeho přirozeností, něčím, co má obvykle pod kontrolou. Zdůraznění ohně jako nepoddajného zdroje bolesti z hlediska aktuálního světa může být povrchová, pro postavu je však silně expresivní.

Jako faktor snižující kvalitu textu se může jevit nadužívání pronomín, zejména ukazovacích (*to je fajn...a taky je fajn, že si to Aryss dokáže uvědomit tak rychle, a alespoň trochu zabránit tomu, aby se tady a teď hned shroutil, nebo aby jej to odrovnalo na nějaké dlouhé časové období*). Spolu s pronomínou může narušovat percepci i způsob členění vět, a tím způsobené přílišné větvení souvětí.

Nedostatky a chyby

Předmětem analýzy nebudou chyby hraniční, které mohou být jak chybami způsobenými nedostatkem znalosti jazyka, tak pouhým nedopatřením. Soustředěna bude pozornost primárně na opakující se chyby a na slova ovlivněná národním jazykem autora textů.

V textu dochází k zaměňování výplňkového slova jakoby a výrazu se slovem v kondicionálovém tvaru slovesa být, jako *by*: *Byl to pocit, jakoby mu hlavou neprotékaly žádné myšlenky a Aryss byl jakoby seděl u potoka* – v obou případech má být správně užit výraz jako by. V poslední větě může znesnadnit porozumění textu i změna slovosledu (*Aryss byl jakoby seděl*, místo *Aryss jako by byl seděl*), která čtenáři ztěžuje interpretaci

zamýšleného sdělení. Přítomny jsou i odchylky od pravidelné mluvnické stavby věty (např.: *čím dřív udělat* x *co nejdřív* – kontaminace).

Do hry se promítá i vliv mateřského jazyka, konkrétně ve výrazech *otěželo* a *svěrat*. V prvním případě je patrný vliv slovenského *otáželo* na zamýšlené české slovo ztěžklo. Druhý výraz je sporný, jelikož se může jednat jak o vliv slovenského překladu slova svírat (*zvierat*), tak o nezáměrné zaměnění grafémů *ě* a *í*. Vliv slovenštiny lze sledovat i v následující větě: *Bolest je čím dál větší, no i zdravé myšlenky proudí čím dál lépe...*

4.2 Mois Gris

Hlavními postavami fikčního světa Mois Gris nejsou lidé, ale vlci. Ve světě, ve kterém se nachází, se vyskytují i jiné inteligentní bytosti, vlci s nimi však nedokáží komunikovat, jelikož používají jiné, vzájemně nesrozumitelné jazyky. Přímá řeč neodpovídá psané realizaci jazyka, do popředí vystupuje tendence co nejdříve vystihnout sdělení. Jedná se o pomyslný překlad vlčí řeči do řeči lidské. Promluva postav tedy odpovídá tomu, co mezi sebou slyší účastníci komunikace, pro nás by však jejich jazyk byl pouhým vrčením a štěkáním.

Vybrané texty se zaměřují na analýzu interakce ovlivněnou zásahem osudu. Konkrétně dvou postav, které v rámci situace neinteragují mezi sebou, obě ale reagují na osud. V případě Mois Gris osud zosobňují bohové, kteří mohou zasahovat do osudu postav zpozďálí, ale mohou i vstoupit přímo mezi vlky a komunikovat s nimi. Božstvo sestává z bohyně Iris a jejího syna Nera. Každý z bohů se liší charakterem, což se odráží i na jeho přítomnosti ve hře a herních eventech. Jinými slovy podle povahy eventu je vybírán vypravěč, tedy konkrétní bůh. Za bohy mohou hrát všichni admini, jedná se tedy o vypravěčskou postavu sdílenou. Přítomným osudem je v rámci herní události Nero, který je označován za většinou klidného a rozvážného boha, který umí být závisle na situaci štedrý i nemilosrdný.

Posty Nera budou v průběhu analýzy označovány jako herní texty osudu, zbylé dva budou označovány jako herní texty postav. Herní texty patří třem různým hráčům.

★ Nero, ~ (2.7.2020 22:44) [odpovědět](#)

Wissfeoh, Lissandra, Nyctea



Lissandra vrčela na hladinu... A hladina překvapivě vrčela nazpět! Ona se tam totiž Lissandra hezky odrážela, i když tedy v docela modrém rozpoložení. Před očima hnědé vlčice se totiž voda pohybovala a natahovala jejím směrem! Ale ne. Ta voda, ta voda chtěl Lissandru utopit! Vlčice se totiž převrátila, když se kolem prohnala šedivá Nyctea a brzy tam ryla čenichem ve dnu ne zrovna hlubokého koryta. Tu přicházela šance Wissfeoha ji zachránit! Jeho princezna se totiž nyní plácala ve vodě jak ryba na suchu a nohy měla skoro až z žele. Jeden by řekl, že jí brzy narostou ploutvičky a vydá se podívat do širého moře.

Všichni

Jakmile Áva a Alduin vešli nevědomky do neviditelné kopule (*popis prostředí v prvním postu*), projela jí zvláštní vibrace a krátce zbělela, aby brzy barvička opět zmizela. Vlci nyní už nemohli vystoupit, což vlastně... Nešlo i dřívě, ale nikdo to nezkoušel. Lissandra a Nyctea se topily - jedna dobrovolně a druhá ne - Ásleif přišli všichni divně zpomaleni, Wissfeoh byl až po uši zamilovaný a Noir se Stray nejspíše vedli dost jednostrannou konverzaci. Vzduch a skvělá nálada tak brzy začaly působit i na nově příchozí. Těžko říct, jak dlouho to tu všichni zvládnou... Nero si užíval pohled na vlky s kapkou humoru. Zbožňoval si z nich střílet! A možná jim pak hodí i nějakou odměnu... Kdo ví? Bude třeba pozorně sledovat.

// Máte nyní volnou ruku s tím, že účinky sněženého/vypitého vždy vyprchají po +- pěti příspěvcích, ale stále budou mít vlci náladu připomínající opilost. Budou hlasití a velice, velice veselí! Nebojte se požádat o vypravěče, pokud budete chtít zpestření. Cpát se bobulkami a vodou můžete dle libosti, vždycky vám zatočím kolem a ono vám něco padne. Ovšem účinky budu měnit ob tři dny, aby to nebylo zas tak jednotvárné! Taky občas přistane post vypravěče s "globálním eventem", tak si na to dávejte pozor. Může to být důležité!

Dále nezapomeňte psát na začátek postu počet postů, koho se post týká a pokud něco pojídáte, tak o co jde. Díky za pozornost, bavte se a smilněte, buráci!

Obrázek 6 Mois Gris: interakce postav a osudu – herní text vypravěče/osudu. Zdroj: <http://mois-gris.tode.cz>

Nyctea, - (2.7.2020 22:54) [odpovědět](#)

3. S Ásleif



Co se pořád tak cukala? To měla tik nebo tak něco? Koukla jsem na ni ze svého místa v jezírko, jazyk stále ven z tlamy, "Fo, to uf je leffi. Fakf netufím, kmaf pfdtíf tak fpěchala." zahuhlala jsem na ni, když konečně promluvila alespoň trochu srozumitelně. Druhou hnědku, tu světlejší, která se brzy koupala se mnou, jsem ignorovala. Můj mozek si tak nějak splnil slova první hnědky o tom, že už se jde taky koupat, s tím, že tahle žuchla do vody, a tak nějak je začal považovat za jednu a tu samou vlčici, jak jsem z toho celého byla zblblá. Pak se i první hnědka přihnala a přidala se ke mě ve vodě, ale v tu chvíli už jsem je považovala za jednu i když byly rozhodně dvě. A tak jsem se dál cachtala. "No není to bájo? Jo a moment, já nejsem šedka, já jsem... já... ee..." zamyslela jsem se, proč mi vlastně vadí, že by mi říkala šedka. To divné slovo na N bylo stejně miň výstižné, ať už znamenalo cokoliv. Jak jsme tak ležela na zádech, napadlo mě strčit hlavu pod vodu a vyfouknout z čenichu bublinky. pak jsme se vynořila a sledovala, jak jich pár posledních pracká na hladině a začala jsme se tomu hihňat. "Hele, hnědko, poslyš, taky ti ta voda přijde tak legrační!"

Obrázek 5 Mois Gris: interakce postav a osudu – herní text postavy: Nyctea. Zdroj: <http://mois-gris.tode.cz>

Allavanté, - (3.7.2020 13:25) *odpovědět*

1. Alduin

Avanté se podívala na Alduina a sledovala vlky kolem. Ani se jí nechtělo na ně útočit, či vůbec k nim chodit. Všichni kolem byli veselí. Nasála okolní vzduch a ucítila bobulky. Už jen vzduch jí vnesl jakousi podivnou náladu. „Heeeeeleeee Ald’ooooo! Bobulkyyyyy!”

Pronesla dlouze, ani sama nevěděla proč a rychle přicupitala ke keříku a aniž by se nadála, dvě či tři bobulky začala mlít mezi zuby. Měly trpkou chuť, ale to Avanté nevadilo. Opravdu se neuměla smát, proto ukázala svému společníkovi svůj zvláštní, veselý až možná lehce vražedný škleb a začala se smát. Povalila se na zem, jako by měla dvojku v krvi a začala si prohlížet svoje tlapky. „Avantééé mááá tak hezkéé paciškyyyy,” zubila se a mávala s tlapkami ve vzduchu. Možná žrát tolik bobulek nebyl nejlepší nápad, ale Avanté pořádně nevěděla, co se děje. Viděla rozdvojeně, skoro roztrojeně.



Obrázek 7 Mois Gris: interakce postav a osudu – herní text postavy: Allavanté. Zdroj: <http://mois-gris.tode.cz>

Grafické členění

Členění textu je obdobné jako u postů ze hry Famyok. Začátek nového postu značí jméno postavy, za nímž následuje datum a čas. Text jména postavy je též interaktivní. Zprava je do textu zarovnána ilustrace postavy v podobě profilového obrázku. Pod jménem, datem a časem následuje u herních textů postav číslovka a jméno. Číslovka značí pořadí postu dané postavy v rámci eventu, jméno značí hráčskou postavu, se kterou postava vstupuje do interakce, případně se kterou v interakci pokračuje. Výrazným grafickým rysem herních textů postav je i zvýraznění přímé promluvy.

Herní text osudu je členěn na další odstavce, z nichž je každý věnovaný určitému okruhu adresátů. Ve třetím odstavci označuje okruh adresátů interpunkční znaménka (/). Nad prvním a druhým odstavcem je tedy vypsán okruh osob, které osud zasáhne. Z textu osudu i hráčských postav je patrné, že v dané situaci je přítomno větší množství postav. Zapisování pořadí postů jednotlivých postav a označování okruhu adresátů tak usnadňuje orientaci v textu a jeho časové posloupnosti. Dalším možným způsobem, jak členit text využití funkce „odpovědět, kdy se pod příspěvkem vytvoří samostatné vlákno sestávající z okruhu vzájemně interagujících postav.

Typy řeči

Princip značení jednotlivých typů řeči odpovídá značení většiny beletristických textů. Přímá řeč je značena dvojitými uvozovkami. Obecně platí, že v případě, kdy je v uvozovkách obsažena celá věta, je koncové uvozovací znaménko až za příslušným interpunkčním znaménkem. V případě vložené věty je počátečním a koncovým

uvozovacím znaménkem vždy označena každá část přímé řeči. V rámci vybraných textů je struktura značení dodržována, v některých případech se však liší psaní velkého a malého písmena v uvozovací větě: „Heeeeeeeee Ald’ooooo! Bobulkyyyy!“ *Pronesla dlouze...* a: „Avantééé mááá tak hezkéé paciškyyyy,“ *zubila se a mávala s tlapkami ve vzduchu* (Allavanté).

V posledním odstavci herního textu osudu se je značen další typ promluvy, a to promluva od hráče k hráči či okruhu hráčů. Lomítka zde slouží jako hranice oddělující rovinu herní od roviny mimoherní informační. Tento typ promluvy bude v rámci bakalářské práce dále označován jako promluva hráčská. Ve vybrané ukázce herního textu osudu slouží hráčská promluva jako shrnutí doplněné instrukcemi (*Máte nyní volnou ruku s tím, že účinky sněženého/vypitého vždy vyprchají po +- pěti příspěvcích...*) a s apelem na pozornost v rámci hry (...*tak si na to dávejte pozor. Může to být důležité!*). Za nepřímou či vnitřní hráčskou promluvu může být považována věta na konci druhého odstavce (*A možná jim pak hodí i nějakou odměnu... Kdo ví?*), která je taktéž směřována primárně hráčům. Skrze tuto větu je patrné i prolínání roviny hry a literatury. Hráči vnímají větu jako signál ke snaze psát tak, aby byla jejich postava odměněna.

Hráčská promluva je na rozdíl od vnitřního monologu, který byl prezentován například v postech hráče Chaose, značena lomítky pouze před samotnou promluvou. Vnitřní monolog postav je uvozen lomítky z obou stran.

V rámci herních textů postav se liší forma vyprávění. Postava Allavanté je psána er-formou, Nyctea je psána ich-formou. V obou případech je však popisován pohled postav na okolní situaci (*Ani se jí nechtělo na ně útočit, či vůbec k nim chodit – Allavanté*). Subjektivní zabarvení je vnímatelné i v herním textu osudu (*Nero si užíval pohled na vlky s kapkou humoru. Zbožňoval si z nich střílet!*).

Návaznost výpovědi

V herních textech osudu se častěji vyskytuje i členění prostřednictvím konektorů (*Lissandra vrčela na hladinu... A hladina překvapivě vrčela nazpět!*) a vsuvek. Vsuvka je

zde graficky znázorněna závorkami,²⁶ případně má charakter hráčské promluvy (viz výše).²⁷

V herních textech Nyctey se často vyskytují řečnické otázky (*Co se pořád tak cukala? To měla tik nebo tak něco?* – řeč vypravěče postavy, která může být považována i za vnitřní monolog bez značení; "*No není to bájo?*" – Nyctea (řečnická otázka přímé řeči zde zároveň může být vnímána jako výpověď zvolací). V herním textu Allavanté je přítomno zvolání („*Heeeleeee Ald'ooooo! Bobulkyyyy!*“). V obou herních textech působí zvolání a řečnické otázky expresivně. Dle kontextu může čtenář usoudit, že způsob řazení výpovědi a formy jejího vyjádření jsou ovlivněni povahou eventu a přímo osudem.

Expresivita

V obou herních textech postav je výrazný projev expresivity. Bez bližší znalosti postavy přesně určit, do jaké míry je expresivita vázána k postavě obecně, a do jaké míry se jedná o vliv osudu. V analyzovaných textech se často vyskytují expresivní výrazy, například *híhňat se, zahuhlala, žuchnout, cachtat se* u Nyctey a u Allavanté *přicipitat, škleb*. V textech Nectey působí dojmem citového zabarvení i výrazy *hnědka* a *šedka*. Výrazy mohou evokovat záporné citové hodnocení a nabývat tak charakteru augmentativ. Zároveň se jedná o metonymii označující vlky stejné barvy srsti. Na vnímání expresivity může mít vliv i nedostatečné zasvěcení do tématu. Podobným způsobem si získává pozornost slovní spojení *dvojka v krvi*. Je zde založena na personifikaci, kdy pití alkoholu je připisováno primárně jako rys osob, lidských bytostí, nikoliv zvířat.

Expresivní ráz mají i promluvy postav, které se od spisovného jazyka vypravěčské řeči liší ve snaze co nejvěrněji napodobit mluvený projev postav. Například tak může být docíleno nápodobou špatné artikulace postavy nahrazováním vybraných konsonant grafémem f, který je vkládán tak, aby nezastřel sdělení věty: "*Fo, to uf je leffí. Fakf netufím, kmaf pfedtif tak fpěchala.*". Dalším příkladem je hromadění vokálů ke zdůraznění protahování slov v mluvené podobě: „*Heeeleeee Ald'ooooo! Bobulkyyyy!*“ a „*Avantééé mááá tak hezkéé paciškyyy*“ (Allavanté). V poslední větě je deformován výraz pacičky ve více foneticky znějící eufemistický výraz *paciškyyy*. Kvůli výskytu pouze neutrálních

²⁶ (*popis prostředí v prvním postu*) – Nero, druhý odstavec

²⁷ Rozlišení vsuvek je v rámci analýzy uvedeno z důvodu proměny charakteru vsuvky. V prvním případě, kdy je vsuvka uvozena závorkami, se jedná o pouhý odkaz k přechozímu textu.

a eufemistických výrazů je expresivita zdůrazněna u dysfemismů *zblblá* z herního textu Nyctey a výrazu *žrát* v herním textu Allaventé.

Nedostatky a chyby

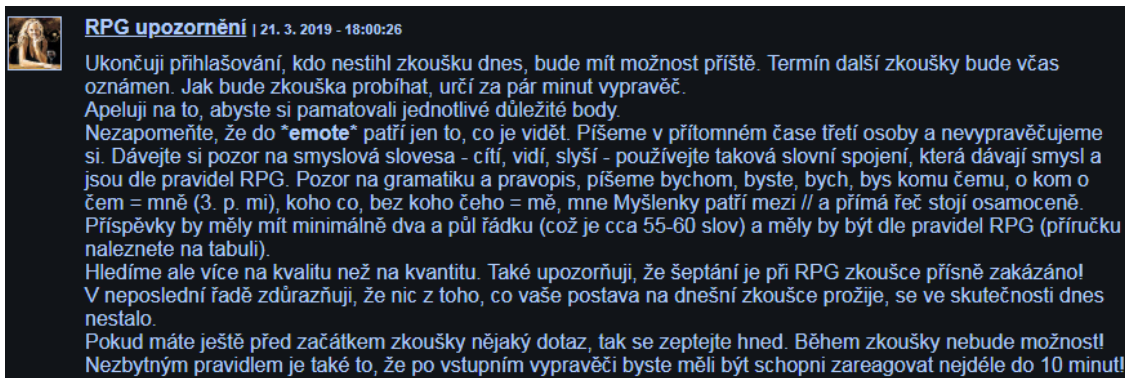
Vybrané příspěvky se zaměřují především na proměnu interakce, nesoustředí se na zkoumání stylu jednoho hráče. Vybrané ukázky mají různé autory, a chybné tvary či formulace se v jejich rámci obvykle neopakují. Některé chyby a nedostatky tak jsou nejspíše výsledkem překlepů, které jsou způsobeny nedostatkem pozornosti či absencí zpětné kontroly, opětovného přečtení textu (*...at' už znamenalo cokoliv. jak jsme tak ležela na...*). V některých případech se místo o chybu může jednat o záměrnou deformaci slova (*pracká* – praská; *roztrojeně* – trojitě).

4.3 Zlatonka.eu – RPG zkouška

Projekt Zlatonka.eu prošel od svého založení mnohými změnami pravidel a výrazným vývojem fikčního světa. V současné době je Zlatonka.eu známá pod pojmem PotterGame, původně samostatného projektu, který byl odkoupen majitelem Zlatonky.eu. Jedná se o hru inspirovanou fikčním světem Harryho Pottera, který je dodnes atraktivní pro velké množství hráčů textových her na hrdiny. Analyzovány budou texty z dob, kdy Zlatonka.eu, nyní PotterGame, neprošla změnou konceptu herního světa. V současné době se liší například způsob popisování toho, co postava dělá (emote). V rámci postů nyní mohou být obsaženy i věci, které není možné smyslově vnímat. Vybrané posty tedy neodpovídají aktuální podobě herních textů projektu, poukazují ale na zajímavé rysy, které v dosavadní analýze zahrnuty nebyly. Samotná skutečnost, že se pravidla Zlatonky.eu proměňovala poukazuje na dynamiku TRPG. K analýze byly zvoleny texty z RPG zkoušky.

V teoretické části byla RPG zkouška zmíněna jako jeden z možných nástrojů předběžné kontroly hráčovy kompetence ke hře (viz kapitola 3). Základním rozdílem mezi RPG zkouškou a klasickými hrami je v hlavní náplni herních textů. Hráč v rámci RPG zkoušky prokazuje své znalosti ohledně fikčního světa, jeho logiky a pravidel hry. Jedná se o „hru nanečisto“, předstupně nutný k tomu, aby hráč mohl vstoupit přímo do hry. Vybrané texty jsou pouhým úsekem z celé RPG zkoušky. Konkrétně je sledován začátek zkoušky jedné z postav. Obecně zkouška na Zlatonce.eu probíhala v určitý den a hodinu, kdy se nové postavy přihlásily k účasti na RPG zkoušce. RPG zkouškám obecně

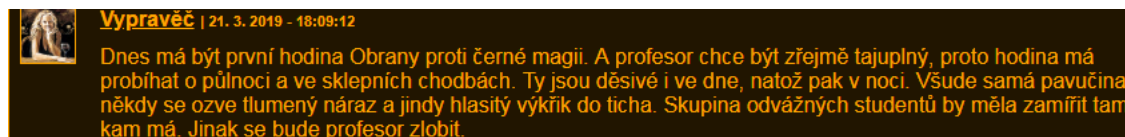
by mělo předcházet pročetí pravidel hry a fikčního světa. Připravený hráč po započetí RPG zkoušky reagoval na vypravěče, případně na okolní postavy. K jejich postům se následně vyjadřovaly pověřené osoby prostřednictvím RPG upozornění. Ukončena byla vypravěčem a následně i konečným vyjádřením k jednotlivým hráčům, kterým tak byl oznámen úspěch či neúspěch ve splnění zkoušky.



RPG upozornění | 21. 3. 2019 - 18:00:26

Ukončuji přihlašování, kdo nestihl zkoušku dnes, bude mít možnost příště. Termín další zkoušky bude včas oznámen. Jak bude zkouška probíhat, určí za pár minut vypravěč. Apeluji na to, abyste si pamatovali jednotlivé důležité body. Nezapomeňte, že do ***emote*** patří jen to, co je vidět. Píšeme v přítomném čase třetí osoby a nevypravěčujeme si. Dávejte si pozor na smyslová slovesa - cítí, vidí, slyší - použijte taková slovní spojení, která dávají smysl a jsou dle pravidel RPG. Pozor na gramatiku a pravopis, píšeme bychom, byste, bych, bys komu čemu, o kom o čem = mně (3. p. mi), koho co, bez koho čeho = mě, mne Myšlenky patří mezi // a přímá řeč stojí osamocně. Příspěvky by měly mít minimálně dva a půl řádku (což je cca 55-60 slov) a měly by být dle pravidel RPG (příručku naleznete na tabuli). Hledíme ale více na kvalitu než na kvantitu. Také upozorňuji, že šeptání je při RPG zkoušce přísně zakázáno! V neposlední řadě zdůrazňuji, že nic z toho, co vaše postava na dnešní zkoušce prožije, se ve skutečnosti dnes nestalo. Pokud máte ještě před začátkem zkoušky nějaký dotaz, tak se zeptejte hned. Během zkoušky nebude možnost! Nezbytným pravidlem je také to, že po vstupním vypravěči byste měli být schopni zareagovat nejdéle do 10 minut!

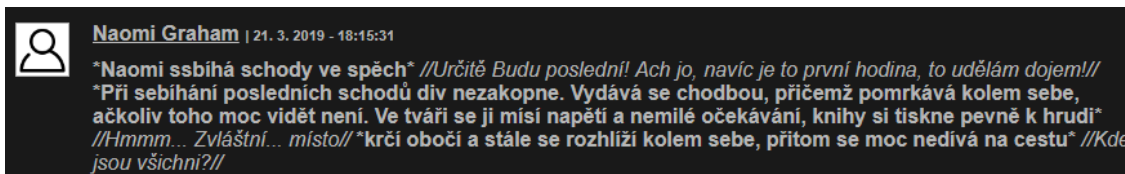
Obrázek 8 Zlatonka.eu: RPG zkouška – začátek RPG zkoušky. Zdroj: původní zdroj není dohledatelný. Zdroj nové domény projektu: <https://www.pottergame.cz>



Vypravěč | 21. 3. 2019 - 18:09:12

Dnes má být první hodina Obrany proti černé magii. A profesor chce být zřejmě tajuplný, proto hodina má probíhat o půlnoci a ve sklepních chodbách. Ty jsou děsivé i ve dne, natož pak v noci. Všude samá pavučina, někdy se ozve tlumený náraz a jindy hlasitý výkřik do ticha. Skupina odvážných studentů by měla zamířit tam, kam má. Jinak se bude profesor zlobit.

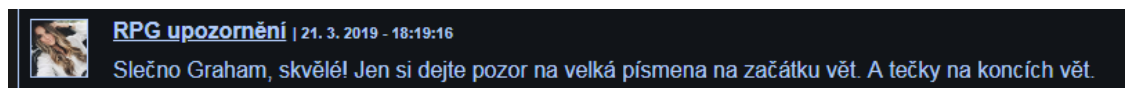
Obrázek 9 Zlatonka.eu: RPG zkouška – první vypravěčský příspěvek. Zdroj: původní zdroj není dohledatelný. Zdroj nové domény projektu: <https://www.pottergame.cz>



Naomi Graham | 21. 3. 2019 - 18:15:31

***Naomi ssbíhá schody ve spěchu* //Určitě Budu poslední! Ach jo, navíc je to první hodina, to udělám dojem!// *Při sebíhání posledních schodů div nezakopne. Vydává se chodbou, přičemž pomrkává kolem sebe, ačkoliv toho moc vidět není. Ve tváři se jí mísí napětí a nemilé očekávání, knihy si tiskne pevně k hrudi* //Hmmm... Zvláštní... místo!// *krčí obočí a stále se rozhlíží kolem sebe, přitom se moc nedívá na cestu* //Kde jsou všichni?//**

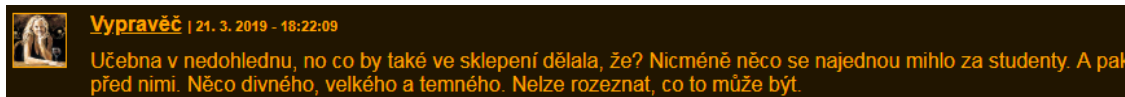
Obrázek 10 Zlatonka.eu: RPG zkouška – první herní příspěvek postavy. Zdroj: původní zdroj není dohledatelný. Zdroj nové domény projektu: <https://www.pottergame.cz>



RPG upozornění | 21. 3. 2019 - 18:19:16

Slečno Graham, skvělé! Jen si dejte pozor na velká písmena na začátku vět. A tečky na koncích vět.

Obrázek 11 Zlatonka.eu: RPG zkouška – RPG upozornění, vyjádření k reakci postavy na první vypravěčský post. Zdroj: původní zdroj není dohledatelný. Zdroj nové domény projektu: <https://www.pottergame.cz>



Vypravěč | 21. 3. 2019 - 18:22:09

Učebna v nedohlednu, no co by také ve sklepení dělala, že? Nicméně něco se najednou mihlo za studenty. A pak před nimi. Něco divného, velkého a temného. Nelze rozeznat, co to může být.

Obrázek 12 Obrázek 13 Zlatonka.eu: RPG zkouška – druhý vypravěčský příspěvek. Zdroj: původní zdroj není dohledatelný. Zdroj nové domény projektu: <https://www.pottergame.cz>



Naomi Graham | 21. 3. 2019 - 18:30:09

Dívčina sebou cukne.* Fuj! Co to?! *Vyjekne nahlas v reakci na nečekaný pohyb kousek od sebe.* //Tohle se mi zamlouvá čím dál tím...// Aaa, fuj! *Vyjekne znovu poté, co si všimne temné siluety. Začne sahat po hůlce. Její nemotorné prsty však předmět upustí.* //Zatraceně!! *Nakrčí obočí, načež si přidřepne a rukama začne šátrat kolem sebe.* //Ach jo,... Ruce nešikovný! Navíc stejně pořádně nic neumím, možná bych měla spíš utéct.// *Navzdory svým myšlenkám stále šátrá po hůlce.

Obrázek 15 Zlatonka.eu: RPG zkouška – druhý herní příspěvek postavy. Zdroj: původní zdroj není dohledatelný. Zdroj nové domény projektu: <https://www.pottergame.cz>



RPG upozornění | 21. 3. 2019 - 18:38:34

*Slečno Graham, paráda až na to poslední emote. *Navzdory svým myšlenkám tam opravdu nepatří. Takže asi nějak taktó.* Dál šátrá, pravděpodobně ve snaze najít svou hůlku.**

Obrázek 14 Zlatonka.eu: RPG zkouška – RPG upozornění, vyjádření k reakci postavy na druhý vypravěčský post. Zdroj: původní zdroj není dohledatelný. Zdroj nové domény projektu: <https://www.pottergame.cz>

Grafické členění

Členění textu je obdobné jako u předešlých projektů (Famyok, Mois Gris). Osud zde vystupuje v podobě abstraktního vypravěče, nikoliv konkrétní osoby. Není tedy uvedeno jméno, ale označení vypravěč. Jednotlivé typy herních příspěvků jsou odlišené graficky barvou a podbarvením. Vypravěčské posty (herní texty osudu), texty RPG upozornění a herní texty postav jsou od sebe tedy jasně graficky odlišeny. Popis konání postavy, v rámci hry nazýván emote, je zvýrazněn ztučněním. Tím se dále graficky liší od řeči vypravěče ve vypravěčském textu.

Typy řeči

K uvozování jednotlivých promluv jsou opět užívány hvězdičky z obou stran v případě psaní emote, tedy řeči vypravěče, která je psána er-formou v přítomném čase. Přímá řeč není uvozována žádnými interpunkčními znaménky. Myšlenky jsou uvozovány z obou stran lomítky (//Určitě Budu poslední! Ach jo, navíc je to první hodina, to udělám dojem!//). V rámci jednotlivých promluv je ve vybraných textech kladen důraz na správné dodržování interpunkce, uvozování jednotlivých typů řeči a psaní velkých a malých písmen na začátcích jednotlivých typů promluv (viz čtvrtý text).

Na nesrovnalosti a chyby v herních textech reaguje RPG upozornění (typ hráčské promluvy), které celkově hodnotí výkony zkoušených hráčů prostřednictvím hráčské promluvy. Ta je v rámci analyzovaných textů značena samostatným příspěvkem. Vypravěč je na rozdíl od vypravěčské řeči v rámci herních příspěvků postav psán er-formou. Spolu s grafickým značením je herní text vypravěče zřetelně oddělován od herního textu postav. Poznatek je zdůrazněn z důvodu, že v předešlých hrách byla volba stylu psaní herního textu postavy volnější, narozdíl od Zlatonky.eu, která má jasně daná

pravidla. Díky pevnější struktuře je zde patrný důraz, ať už záměrný či nezáměrný, na odlišení jednotlivých rovin vypravěče světa (osudu) a vypravěčů postavy (hráčů).

Způsob uvozování jednotlivých typů řeči společně s grafickým členěním analyzovaných herních textů postavy může evokovat podobnost s texty dramatickými. Vzhledem k jasně stanovenému pravidlu popisu, kdy řeč vypravěče popisuje pouze to, co je smysli vnímatelné (*Vyjekne nahlas v reakci na nečekaný pohyb kousek od sebe*), se emote podobá scénickým poznámkám. Cokoliv, co nespadá do emote, myšlenek, či přímé řeči, tedy rozvíjení a komentování situace, je považováno za chybné (*Navzdory svým myšlenkám stále šátrá po hůlce*). Herní text postav, ačkoliv není tvořen se záměrem dramatické realizace, by mohl bez úprav sloužit i jako scénář.

V prvním textu RPG upozornění je zmíněn i další způsob promluvy, šepot. Obecně je šepot chápán jako způsob komunikace, kdy je herní příspěvek adresován pouze jedné postavě, v chatu je tak ostatním hráčským postavám skryt. Šepot obecně bývá používán za předpokladu, že konverzace či počínání postav nemůže v danou situaci odpozorovat či odposlechnout jiná postava. V některých hrách je šepot využíván ke komunikaci mezi hráči, případně jako prostor pro psaní sexuálních scén. Hra Zlatonka.eu využívá šepot ke komunikaci mezi hráči, tedy jako mimoherní komunikační kanál.

Návaznost výpovědi a expresivita

Návaznost výpovědi a expresivita bude v tomto případě sloučena, jelikož má členění výpovědi a volba komunikační formy vliv na expresivitu. Sloučení dvou zmíněných oblastí tak usnadní analýzu. Častý je výskyt zvolání či řečnických otázek v rámci vnitřního monologu a přímé řeči, například: *Fuj! Co to?!* (zvolání v přímé promluvě); *Kde jsou všichni?* (řečnická otázka vnitřního monologu); *Ach jo,... Ruce nešikovný!* (zvolání, vnitřní monolog). Popis bezradnosti postavy a její pocit nesnáze umocňuje i užívání citoslovcí. Postava reaguje na prostředí, které vykresluje pomocí popisu situace vypravěč.

Text vypravěče při práci s komunikačními formami neužívá ve všech případech interpunkční znaménka (vykřičníky, otazníky), které by čtenář v rámci analýzy mohl očekávat. Z textu je však původní záměr výpovědi patrný, čímž nabývá charakteru situačního vyjádření, ačkoliv se nejedná o přímou řeč. Celý první text má ráz vybízecí, který popohání žáky k tomu, aby si pospíšily. Jednak kvůli nedostatku času (*Skupina odvážných studentů by měla zamířit tam, kam má. Jinak se bude profesor zlobit*), jednak

kvůli nepřívětivému prostředí. V druhém vypravěčském textu užití otazníku působí až ironickým, výsměšným rázem (*Učebna v nedohlednu, no co by také ve sklepení dělala, že?*), který má v jistém smyslu opět vybízecí charakter směřovaný k postavám. Z vypravěčských textu i herního textu postavy je patrná dynamika mezi prostředím (vypravěč) a reakcemi na něj (postava). Dochází ke gradaci, kdy vypravěč stupňuje tajemnost a napětím, na které postava reaguje – v případě Naomi zmatkem, zbrklostí a roztržitostí.

Nedostatky a chyby v textu

Spisovnost a srozumitelné vyjadřování je jednou z kontrolovaných složek RPG zkoušky, jak je zmíněno i v prvním příspěvku RPG upozornění začátek RPG zkoušky). V herních textech postavy se chyby objevují spíše nedostatkem pozornosti při psaní, čímž dochází k vypuštění samohlásky u (*ve spěch*). Za pravopisnou chybu, ale i překlep může být považován výraz *sebíhání*.

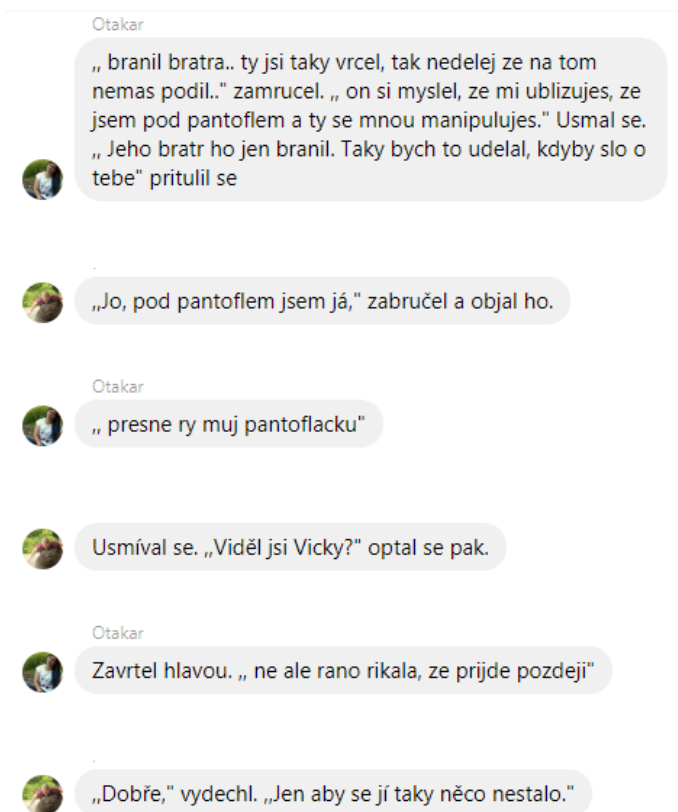
4.4 Soukromá hra

Prvními rozebíranými texty budou posty soukromé hry probíhající prostřednictvím Messengeru, konkrétně o hru dvou osob. Fikční svět, ve kterém se příběhy odehrávaly je inspirován světem aktuálním. Konkrétně se jedná o fikci zasazenou do budoucnosti, kdy je svět rozdělen na sektory, napříč kterými vznikaly organizace usilující o zlepšení života obyvatel. Jedním z předmětů zkoumání byla i dlouhověkost, přenášení vědomí z jednoho těla do těla jiného, snahy vylepšit lidské tělo a podobně. Směr, kterým se děj následně ubíral byl závislý pouze na vzájemné domluvě s druhým hráčem. Jedna z hráček, Jusík (v herních textech Otakar a Ju), zdůraznila volnost jako významný prvek soukromé hry. Fikční svět často podléhal změnám žánru, které byly inspirovány různými podněty, často vycházející z inspirace jiných děl, například seriálů, knih. Postavy tak například z daleké budoucnosti cestovali časem do středověku, následkem pokusů vznikaly bytosti známé z fantasy příběhů či mytologie (upíři, vlkodlaci).

Příběh světa byl vždy orientován hlavně kolem postav a jejich promluv. Jednání postav bylo zmiňováno jen zřídka, příběh se utvářel a vznikl na pozadí psaného textu. Vybraná ukázka je z jedné ze vzniklých společných konverzací. Etapy hry však probíhali na více platformách. Hra probíhající ve zmíněném fikční světě je již rok neaktivní, celkově

probíhala přibližně tři roky. Zajímavostí je, že některé příběhy byly psány do sešitu, jelikož se hračky znají i osobně.

Následující ukázka se nejvýrazněji liší od předešlých analyzovaných textů. Lišit se bude tedy i struktura analýzy.



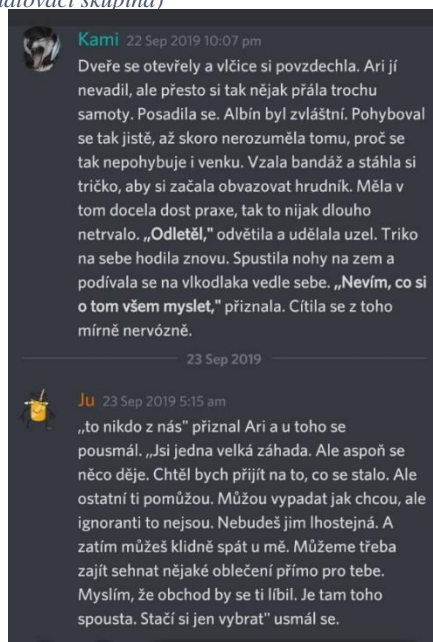
Obrázek 19 Soukromá hra: Messenger, první ukázka (úsek hry). Zdroj: <https://www.messenger.com> (soukromá chatovací skupina)



Obrázek 16 Soukromá hra: Messenger, druhá ukázka (úsek hry). Zdroj: <https://www.messenger.com> (soukromá chatovací skupina)



Obrázek 18 Soukromá hra: grafické členění. Zdroj: <https://www.messenger.com> (soukromá chatovací skupina)



Obrázek 17 Soukromá hra: Discord., třetí ukázka (úsek hry). Zdroj: <https://discord.com/new> (soukromá chatovací skupina)

Messenger

Hra probíhá ve skupinové konverzaci platformy Facebook Messenger (zkráceně Messenger). Z levé strany je vložen ilustrace v podobě profilového obrázku vlastníka Facebookového/Messenger účtu. Nad jednotlivými příspěvky je uvedeno jméno osoby. Platforma využívána k realizaci analyzovaných textů je využívána primárně k udržování kontaktu s blízkými a známými osobami, případně k navazování nových kontaktů a sdružování se v komunitách (společných chatech), tedy okruhu osob se společnými zájmy. Využívání jejích prostorů k realizaci herních textů není tedy hlavním zájmem, na rozdíl od výše zmíněných her.

Specifických podob zde nabírá **pseudonymita a anonymita**. Hráči mohou vyhledávat hry a komunikovat s ostatními hráči pod pravým jménem, vznikají ale i falešné, herní profily, které hráči umožňují vystupovat pod pseudonymní identitou. Další možností pseudonymity je v rámci chatu využít funkci „Přezdívky“, která umožňuje úpravu jména osob přítomných v daném chatu. Možnost změny přezdívky je využita v analyzovaných chatech (Otakar). Druhá osoba má jméno zakryté, jelikož obsahuje příjmení hráče.

Datum je přímo zobrazeno v chatu v případě, že osoba odepíše po delším časovém úseku (například další den), nebo v případě započetí konverzace. Je možné jej zjistit i najetím a kliknutím na konkrétní zprávu/příspěvek. Grafické členění se liší i z hlediska participanta konverzace (obrázek č. 15). Na obrázku číslo jedna jsou všechny texty řazeny i barevně značeny stejně, z hlediska účastněné osoby je ale její vlastní příspěvek zalomen vpravo a barevně vyznačen modře. Na podobu a srozumitelnost textu může mít vliv nejen volba platformy, ale i **psacího nástroje**. Výrazná absence diakritických znamének v herních textech Otakara může například být signálem, že autor postů psal z mobilního telefonu.

V rámci vybraných ukázek je děj herních textů posouván primárně prostřednictvím **přímé řeči postav**. Analyzované texty, tedy obě vybrané ukázky, mají charakter přepisu mluveného dialogu. Ve vybraných herních ukázkách se liší složení účastníků, v první ukázce vystupují postavy Victor a Alarick, ve druhé vystupují postavy Claud a Terri. Z hlediska grafického členění nejsou jednotlivé postavy nijak specificky vyznačeny. Hráči vzhledem k nevázanosti na tvorbu profilu postavy mohou postavy vymýšlet a rovnou ji zakomponovat do příběhu. Vstup nové postavy může být spontánní, na základě vzniklé situace či náhlého nápadu hráče. Někteří hráči však preferují či vyžadují vstup

nových postav do příběhu pouze po předešlé konzultaci. Podobně tomu je i případě nových herních situací, zápletek a nových her.

Ve výběru ukázek není zahrnut přerod od jedné hry k druhé. Z textu tedy není jasně patrná časová návaznost či provázanost příběhu vystupujících postav. Jednotlivé „etapy“ mohou v rámci herního prostoru působit neúplně právě z důvodu, že není v textu zřetelně vyjádřen přechod mezi jednotlivými etapami příběhu. Posun herního děje může být stejně jako vstup nových postav do příběhu konzultován mimoherně. Na rovině herní tak může text působit nesystematicky a chaoticky, hráči si však jsou vědomi vzájemných souvislostí.

Discord

Hra několikrát prošla změnou platformy, konkrétně ze sešitu na SMS, dále na Skype, posléze Messenger a následně Discord. Rozdíl v **grafickém členění** bude nastíněn pouze okrajově. Způsob uvádění herní přezdívky spolu s datem a časem příspěvku se schematicky více podobá herním textům projektů. Stejně jako na Messengeru jméno neodpovídá konkrétní postavě, ale přezdívce hráče: Ju (na Messengeru Otakar) a Kami (druhá hráčka).

Herní texty se napříč platformami liší délkou a frekventovaností užívání řeči vypravěče. Vliv na proměnu stylů obou hráček může mít několik faktorů. Jedním z nich může být samotná změna platformy, která může být pro obě hráčky přívětivějším prostředím pro tvorbu textů. Dalším faktorem může být časový odstup mezi jednotlivými herními texty. Herní texty na platformě Discord vyčleňují od příspěvků psaných prostřednictvím Messengeru více jak rok. Další faktory tak mohou vycházet z proměny stylu v průběhu hraní, z participace v jiných hrách, ale i vnějšími vlivy. Na vybrané analyzované hře je patrná dynamika vývoje fikčního světa i autorského stylu.

4.5 Shrnutí

Z hlediska grafického členění je u všech projektů zřejmé, že volba platformy zohledňuje povahu hry a herních textů. Jasně značeno je jméno, datum i čas, který udává posloupnost textu a profilový obrázek, který je spolu se jménem identifikátorem postavy. Zřetelné je i oddělování jednotlivých postů. Naopak u samostatné hry je patrné, že herní komunikace probíhá na platformě s primárně jiným účelem.

Proměna **značení jednotlivých typů řeči** je taky specifickým rysem TRPG. Kromě uvozovek tak napříč analyzovanými herními texty bývá používán styl značení přímé řeči mimo diakritická znaménka, myšlenky do lomítek a činnost postavy mezi hvězdičky. Dodržování s nimi spojených pravidel (uvozovací znaménka nenahrazují tečku, za každým typem řeči píšeme veliké písmeno, ...) pak bývá volbou hráče. Na přesné dodržování pravidel uvozování tak v analyzovaných textech (až na Zlatonku.eu) není kladen důraz.

Řazení výpovědi a volba komunikačních forem napříč texty mívá často dynamizující ráz usilující o přesné vystihnoutí rozpoložení postavy či atmosféry prostředí. V některých případech se jedná o reakci na situaci (texty postavy Naomi Graham a vypravěč z RPG zkoušky v kap. 4.3, text Arysse v kap. 4.1.2.). V některých textech však je zavádějící, zda se jedná o snahu vykreslit atmosféru a rozpoložení postavy, nebo o styl autora (herní texty Chaose Moona v kap. 4.1.1.). Podobně tomu je i volby **expresivních výrazů**.

Nejčastějšími **nedostatky** bývá již zmíněné uvozování textu, která neodpovídá normě, ale vychází spíše z preferencí hráče. Další frekventovanou oblastí chybování je syntax, což se projevuje zejména v interpunkci, napříč herními texty se vyskytují i nemotivované odchylky (anakolut, kontaminace, ...). Častý je výskyt i motivovaných odchylek, které podporují expresivitu textu (reliéfizace, vsuvka), případně umožňují prolínání roviny herní a mimoherní (vsuvka).

5 Závěr

Bakalářská práce se zaměřila na textové hry na hrdiny s cílem seznámit čtenáře s fenoménem kombinujícím prvky hry a dramatu, a poukázat tak na možný vývoj literárních textů. TRPG se na české scéně vyskytují přibližně dvacet let, ale veřejně dostupné práce pojednávající o textových hrách na hrdiny je těžké i dosud. Současně může text bakalářské práce případně sloužit i jako zdroj inspirace k podrobnějším analýzám jednotlivých sfér textových her na hrdiny.

První kapitola teoretické části se zaměřila na herní zařazení TRPG z hlediska širšího spektra. Byl tedy přiblížen charakter her obecně, konkrétně s oporou v klasifikaci R. Cailloise, jež pracuje s kategorií mimetických her, která vystihuje pravou podstatu dále probíraných RPG her. Jedním ze způsobů, jak poukázat na specifikum TRPG, byla zvolena periodizace vývoje vybraných typů RPG, mezi které patřily i TRPG. Spolu s nimi byly dále shrnuty i table-top RPG, počítačové hry (MUD a MMORPG) a larp.

Ve druhé a třetí kapitole se pozornost soustředila na povahu herních textů a hlavních faktorů, které se podílí na utváření jejich finální podoby. Od základní terminologie související s vyprávěním a příběhem se práce zaměřila na teorii fikčních světů, ve které je shledáván potenciál zjednodušení porozumění charakteru fikčních světů textových her na hrdiny. Sami hráči totiž nezřídka k postavám přistupují jako k autonomním, proto teorie fikčních světů byla pro autorku bakalářské práce a hráčku TRPG v jedné osobě cenným zdrojem informací. Z doposud získaných informací byla specifikována i proměna literární komunikace, která poukazuje na nutnost rozlišení roviny aktuálního světa a roviny textu, která se dále dělí na rovinu herní a mimoherní, kterou je možné dále dělit na rovinu mimoherní komunikační a rovinu mimoherní informační. Jednotlivé roviny mezi sebou vzájemně působí, zároveň je však nutné je udržovat ve vydělených mezích a vzájemné rovnováze. TRPG se totiž jako jakýkoliv jiný druh zábavy mohou snadno proměnit v nesystematický chaos, který může vést k rozpadu celé hry.

Z hlediska stylistiky byla věnována pozornost hlavně stýlotvorným faktorům, zejména vlivům participace více autorů, tedy jak se na herních textech podepisuje pojetí psaní jako kolektivní zábavy. Pozornost je tedy zaměřena například na způsoby usměrňování zábavné složky RPG her, aby měla jistá pravidla a řád. Teoretická část tak vytvořila zázemí pro následnou část praktickou, tedy analýzu her.

Hlavní náplní praktické části byla analýza vybraných herních textů, které byly pořízeny ze tří projektů a jedné samostatné hry. V průběhu analýzy se autorka bakalářské práce kromě svých vědomostí opírala o publikaci Marie Čechové: *Čeština – řeč a jazyk* (1996). Herní texty byly vždy vybrány dle jednoho, případně více výrazných rysů a následně analyzovány dle předpřipraveného schématu. Do první podkapitoly praktické části byly vybrány herní texty z TRPG *Famyok*. Při výběru se autorka soustředila primárně na hráčský styl. Konkrétně byly vybrány texty osoby hrající dva roky s poruchami správného čtení a psaní (*Chaos*) a text slovenského hráče písničáka česky (*Tribute*). Druhá podkapitola praktické části se zaměřila na analýzu interakce několika postav a vlivu osudu během probíhající herní události. Ve třetí podkapitole byla bližší analýza věnována jednomu ze způsobů předběžné regulace textu, tedy RPG zkoušky. Všechny doposud zmíněné herní texty byly pořízeny z projektů. Podobnosti mezi jednotlivými herními posty byly pozorovatelné hlavně z hlediska grafického členění a způsobů používání jednotlivých typů řeči. Četné bylo napříč projekty časté chybování z nedbalosti. Ne ve všech případech je možné se stoprocentní jistotou usuzovat zdroj chyby (přepsání se, nevědomost). Spíše než na vyhledávání podobného typu chyb, se práce zaměřila hlavně na nedostatky ztěžující recepci a porozumění herním textům.

Posledními analyzovanými texty byly herní příspěvky z dlouhodobě probíhající soukromé hry dvou hráček *Ju* a *Kami*. Výsledné pojetí analýzy poukazuje hlavně na specifickou samostatných her. V rámci bakalářské práce je obsažen pouze jeden text tohoto typu, jelikož k hlubší analýze herních textů užšího okruhu postav by bylo ideální se zaměřit pouze na jednu či dvě soukromé hry z dlouhodobějšího hlediska.

Analýza poukázala na výrazný vliv interaktivního charakteru TRPG. Z hlediska funkční stylistiky jsou zásadními faktory, které působí na výslednou podobu herního textu: platforma, účast více autorů (hráčů) a jejich hlavní motivace k hraní TRPG. Volba platformy se odráží v přehlednosti a míře usnadnění orientace v textu. V herních chatech *Famyoku* může být například orientace znesnadněna absencí možnosti členit text na odstavce. Spoluhráč reagující na dlouhý text tak může snadno přehlédnout či zapomenout podstatnou informaci. Důležité je i jasné značení posloupnosti textu. Významným prvkem je funkce automatické opravy chyb v textu, která může hráči napomáhat v následné korektuře. Zdrojem chyb a nedostatků v textu může být i zvolený psací nástroj. Autokorekce na mobilních telefonech může zamýšlené slovo automaticky přepsat na slovo podobné. Na mobilním telefonu mohou vznikat také texty bez diakritiky, na

počítačích se hráč při korektuře vlastního textu může zase až příliš spoléhat na označení chyb, aniž by se nad nimi následně zamýšlel atp.

V analyzovaných textech byl častým jevem výskyt nesprávně zapsaných slov, u kterých nebylo možné jednoznačně určit, zda se jedná o překliknutí, nebo o neznalost správného zápisu slova. Hlavním nedostatkem herních textů tak patrně je absence kontroly textu před zveřejněním. Nehledě na platformu či zvolený nástroj je z textů zřetelná potřeba zpětné kontroly textu samotným hráčem.

Vliv charakteru hry a zábavy TRPG je z analýzy znatelný v ukázkách herních textů, ve kterých je sledována interakce více postav, případně postav a osudu (Mois Gris, Zlatonka.eu) i v samotném stylu psaní hráčů. Silným prvkem poukazujícím na hru je herní vypravěč, který zamotává s osudy jednotlivých postav, vytváří tak nečekané zápletky a vybízí herní postavy k tomu, aby se s nimi vypořádaly. V herních textech Bajie (hráč Chaos) je zase patrný prvek hry v jejím záměru návštěvy tržního eventů – snaha sehnat předmět, který může ve hře dále používat.

Z hlediska funkční stylistiky se v analýzách odráží jako hlavní funkce estetická, která je doprovázena funkcí zábavní. Herní texty jsou založeny na vyprávění, tlumočení příběhů herního světa, konkrétně jednotlivých herních postav. Svět je na rovině herní rovině popisován přímo z hlediska postav, případně z hlediska osudu. Každý pohled však tvoří jinou perspektivu, jelikož popisy světa jsou závislé i na subjektivním vnímání fikčního světa postavou. Prvky umělecké literatury jsou pozorovatelné i na formě. Zajímavé je porovnání epických textů z her Mois Gris, Famyok, s herními texty Zlatonky.eu, které se podobají textům dramatickým.

Hlavní otázkou směřovanou na analyzované texty zůstává, do jaké míry se herní texty podílí na kultivaci projevu. K nezkreslené odpovědi by byla třeba hlubší analýza, v každém případě je však v analyzovaných textech znatelný vliv vlastních postojů či bariér (Cahos Moon). Vliv na vývoj komunikačních kompetencí a kultivaci psaného projevu je individuální. Obecným vlivem pozorovatelným v uvedených textech je charakter TRPG jako volnočasové aktivity, která má sloužit spíše jako způsob odpočinku a možnost „popustit uzdu fantazii“. Uvolněný, zábavný charakter tak může narušovat celkovou kvalitu textu a snižovat kultivovanost projevu.

Důležité jsou i faktory, které byly nastíněny v části teoretické, v praktické části však nebyly identifikovány. Jedním z výrazných vlivů je i mimoherní rovina, tedy vztahy mezi

hráči, atmosféra komunity, způsob dohlížení na udržování tenké hranice mezi zábavou a neorganizovanou aktivitou, která vede k rozpadu hry.

Bakalářská práce neusiluje o přesné a pevné vymezení terminologie, jejím účelem je přiblížit specifický typ textu, který je doposud neprobádán, a proto by práce mohla případně oslovit hlavně studenty českého jazyka, případně může vzbudit zájem u těch, kteří se dosud s TRPG neseznámili.

6 Seznam použitých zdrojů

BORECKÝ, Vladimír. *Imaginace, hra a komika*. 2., rozš. a opr. vyd., (v Tritonu 1.). V Praze: Triton, 2005. ISBN 80-7254-503-5.

CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: maska a závrať*. Přeložil Nina VANGELI. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. ISBN 80-902482-2-5.

ČECHOVÁ, Marie, Marie KRČMOVÁ a Eva MINÁŘOVÁ. *Současná stylistika*. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2008. ISBN 978-80-7106-961-4.

ČECHOVÁ, Marie. *Čeština – řeč a jazyk*. Praha: ISV, 1996. *Jazykověda (Institut sociálních vztahů)*. ISBN 80-85866-12-9.

ČERNÍN, Karel a DANĚK, Tomáš, 2006. *Teorie a praxe RPG aneb Na hranicích fantazie*. In: Taria.unas.cz [online]. s. 47 [cit. 19.10.2018]. Dostupné z: <http://www.taria.unas.cz/files/TeorieRPG.pdf>

DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica: fikce a možné světy*. Praha: Karolinum, 2003. ISBN 80-246-0735-2.

EVANS J. T.: *History of Role Playing Games*. In: funkcionalnerds.com [online]. 27.3.2013. [cit. 7.5.2020]. Dostupné z: <http://functionalnerds.com/2013/03/history-of-role-playing-games/>

FELIPE Pepe. *The CRPG Book: A Guide to Computer Role-Playing Games*. [online]. 1. vydání. Velká Británie: Bitmap Books, 2019 [20.6.2020]. ISBN 9781999353308. Dostupné z: https://crpgbook.files.wordpress.com/2019/04/crpg_book_2.0_hq.pdf

GYÜRE, Radek: *Fenomén larp jako nekonvenční pojetí alternativního divadla*. Olomouc 2016. *Bakalářská práce*. Univerzita Palackého v Olomouci. Fakulta pedagogická. Vedoucí práce: Mgr. Daniel Jakubiček, Ph.D.

HOFFMANNOVÁ, Jana. *Fatická funkce jazyka, konverzace a její žánry. Slovo a slovesnost* [online]. 1996, 57(3), s. 191-205 [cit. 2020-07-12]. Dostupné z: <http://sas.ujc.cas.cz/archiv.php?art=3685>

HOFFMANNOVÁ, Jana. *Stylistika a--: současná situace stylistiky*. Praha: Trizonia, 1997. *Jazykové příručky (Trizonia)*. ISBN 80-85573-67-9.

HOLÝ, Jakub: *Úvod ke zkoumání Her s hraním rolí*. Praha, 2005. Bakalářská práce. Univerzita Karlova v Praze. Fakulta humanitních studií. Vedoucí práce Mgr. Ladislav Hrdý.

Hra na hrdiny. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, c2001-2020 [cit. 2018-10-19]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Hra_na_hrdiny

KUBÍČEK, Tomáš, Jiří HRABAL a Petr A. BÍLEK. *Naratologie: strukturální analýza vyprávění*. V Praze: Dauphin, 2013. ISBN 978-80-7272-592-2.

RYAN, Marie-Laure. *Narativ jako virtuální realita: imerze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích*. Přeložil Eva KRÁSOVÁ. Praha: Academia, 2015. Možné světy. ISBN 978-80-200-2507-4.

VOLČKOVÁ, Lenka: *Roleplay ako interaktívna forma tvorby textu*. Nitra 2017. Diplomová práce. Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre. Fakulta filozofická. Vedoucí práce: PhDr. Marcel Olšiak, PhD.

VYBÍRAL, Zbyněk. *Psychologie komunikace*. Praha: Portál, 2005. ISBN 80-7178-998-4.