

UNIVERZITA JANA AMOSE KOMENSKÉHO PRAHA

Bakalářské/prezenční studium
2009 – 2012

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Tomáš Lazecký

Vliv dramaturgie videoher na současný filmový a televizní příběh

Praha 2012

Vedoucí bakalářské práce:

Doc. Milena Mathausová

JAN AMOS KOMENSKÝ UNIVERSITY PRAGUE

Bachelor Full-Time Studies
2009 - 2012

BACHELOR THESIS

Tomáš Lazecký

The impact of video games dramaturgy on contemporaneous film
and television story.

Prague 2012

The Bachelor Thesis Work Supervisor:

Doc. Milena Mathausová

Prohlášení

Prohlašuji, že předložená bakalářská práce je mým původním autorským dílem, které jsem vypracoval samostatně. Veškerou literaturu a další zdroje, z nichž jsem při zpracování čerpal, v práci řádně cituji a jsou uvedeny v seznamu použité literatury.

Souhlasím s prezenčním zpřístupněním své práce v univerzitní knihovně.

V Praze dne 22. 2. 2012

.....

Poděkování

Chtěl bych poděkovat docentce Mileně Mathausové za vedení práce, rodině za finanční a morální podporu a kolegům vývojářům za vědomosti, které mi v průběhu několika let předali.

Anotace

Tato bakalářská práce zkoumá, jakým způsobem videohry ovlivnily příběh ve filmové a televizní tvorbě. Videohry, které jsou mezi námi už několik desítek let, přerostly v miliardový byznys, není tedy divu, že se toto médium pomalu staví na úroveň filmové a televizní tvorby. Rozpočty videoher se pomalu blíží těm filmovým, filmaři se podílejí na tvorbě her a počet hráčů stále stoupá. Videohry mají stále blíže k filmům, filmy se zase neskrytě inspirojí hrami. Tato práce ukazuje, že vliv videoher je podstatně větší, než se může na první pohled zdát.

Klíčové pojmy

adaptace, archetypy, design, film, konzole, platforma, příběh, scénář, televize, videohry, vyprávění, vývojáři.

Annotation

This bachelor's work studies the way of how are video games influencing the story in nowadays film and television production. Video games, which are between us for a several denary years, have become a billion business, there's no wonder, that this medium is slowly building up on the grade where is the film and television production today. The budget in video games business is nearly close to the film ones, furthermore film makers are taking their seats in videogames creating teams and number of players goes up. Video games are getting more and more closer to the films and all the same, films are being overtly inspired by games. This work shows up that impact of videogames is significantly larger than it could on the first look appeared.

Key words

Adaptations, archetypes, consoles, design, developers, film, platform, screenplay, story, storytelling, television, video games.

OBSAH

ÚVOD	8
1. Příběh videohry	9
1.1 Videohra versus počítačová hra	9
1.2 Čím videohry jsou	10
1.3 Čím videohry nejsou	11
1.4 Videohry jako umění	12
1.5 Historie videoher	13
1.5.1 Začátky	13
1.5.2 Přesun domů	13
1.5.3 CD-ROM a další	14
1.5.4 3D	14
1.5.5 Nástup Sony, Microsoftu a Nintendo	15
1.5.6 Pohybové ovládání	15
2. Filmové, televizní a herní světy	16
2.1 Herní a filmová realita	16
2.2 Uvěřitelnost	16
2.3 Ekonomika	17
2.4 Hegemonie	17
2.5 Západ, východ	19
2.6 Mužské světy	20
3. Mýty a archetypy	22
3.1 Kořeny příběhů	22
3.1.1 Obyčejný svět a volání dobrodružství	23
3.1.2 Odmítnutí dobrodružství	23
3.1.3 Setkání s učitelem	23
3.1.4 Překonání první překážky, zkoušky, spojenci a nepřátelé	24
3.1.5 Vstup do vnitřní jeskyně a utrpení	25
3.1.6 Odměna a cesta zpátky	25
3.1.7 Vzkříšení a návrat s elixírem	25
3.2 Archetypy versus klišé	25
3.3 V zajetí archetypů	26
4. Filmy vyprávěné jako videohry	28
4.1 Film jako videohra	28
4.1.1 Lola běží o život	28
4.1.2 eXistenZ	29
4.1.3 Ben X	31
5. Filmové adaptace videoher	33
5.1 Současná situace	33
5.2 Důvody pro adaptaci	33
5.3 Resident Evil	34
5.4 Budoucnost adaptací	35
6. Herní návrháři jako filmaři, filmaři jako herní návrháři	36
6.1 Filmaři v herním průmyslu	36
6.2 Herní návrháři ve filmovém průmyslu	37
7 Vývoj herního průmyslu	39
7.1 Současný stav	39
7.2 Výhled do budoucna	40
7.3 Videohry a film	41
ZÁVĚR	43
SEZNAM POUŽITÉ ČESKÉ LITERATURY A PRAMENŮ	44
SEZNAM POUŽITÉ ZAHRAŇIČNÍ LITERATURY A PRAMENŮ	45
SEZNAM CITOVANÝCH VIDEOHER	47
SEZNAM CITOVANÝCH FILMŮ A SERIÁLŮ	48

ÚVOD

Přestože jsou videohry mezi námi už několik desítek let, prací, jež by se tomuto médiu věnovaly, existuje velmi málo. Literatury, která by se videohrám věnovala, také mnoho nenajdeme, pochopit hry tak vyžaduje hrát je.

Autoři textů, kteří se hrám věnují, většinou píšou texty tím způsobem, že si vytvářejí definice něčeho, co už bylo definováno mnohokrát předtím, což je dáno tím, že autoři bývají herní návrháři a herní teoretici, kteří by byli autoritou, neexistují.

Kvůli nedostatku materiálu věnuji větší část práce právě videohrám, protože neexistuje základ, ze kterého by se dalo vycházet, přesto může čtenář, který rozumí filmové tvorbě, mezi řádky nalézt spoustu informací, které nejsou v textu podrobně rozebírány.

Text je vhodný především pro scenáristy, návrháře a filmaře, práce je ale napsána tak, aby jí porozuměli herní začátečníci.

1 Příběh videohry

1.1 Videohra versus počítačová hra

Ačkoliv mainstreamová média používají pojmy videohra a počítačová hra jako synonyma, v odborných textech, jejichž autory jsou herní novináři a teoretici, bychom se s něčím takovým nesetkali.

Mluvíme-li o videohře, myslí se tím hra, která je určená pro herní konzole, jež se nejčastěji připojí k televizní obrazovce. V současnosti můžeme mluvit o konzolích **X-box 360**, **Playstation 3** nebo **Nintendo Wii**. Patří zde i řada dalších konzolí, ty však mají na trhu zanedbatelný podíl. Mezi videohry můžeme počítat i hry pro kapesní konzole, například **PS Vita** nebo **Nintendo DS**.

Pod pojmem počítačová hra se myslí hra, která se hraje na stolním počítači, popřípadě notebooku, nejčastěji v prostředí **Windows**, **Linux** a **Mac OS** v případě počítačů od Applu.

V této práci se budou střídavě používat pojmy videohra a počítačová hra dle toho, na jakou platformu daná hra vyšla, pokud se objevila na konzolích i počítačových systémech, budeme dávat přednost pojmu videohra, neboť herní konzole jsou považovány za primární herní platformu, a to i přesto, že počítače mají z hlediska výkonu mnohem více potenciálu.

Zapomínat nesmíme na mobilní hry, jež zatím mají na trhu oproti videohrám a počítačovým hrám relativně zanedbatelný podíl, do budoucnosti se s nimi však musí počítat. Tato práce se však mobilními hrami zabývat nebude, protože se většinou jedná o jednoduché hříčky, které jsou z hlediska vyprávění někde na úrovni videoher z osmdesátých let, i když rychlý technologický vývoj, který tuto platformu doprovází, by i po stránce vyprávění mohl znamenat konkurenci pro ostatní platformy.

1.2 Čím videohry jsou

Koster (2005) tvrdí, že hra je puzzle určené k vyřešení, stejně jako naučit se řídit, nebo se naučit násobit, jediný rozdíl je v tom, že při hraní hry není toho tolik v sázce, proto nás tak přitahuje.

Hunicke, LeBlanc, Zubek (2004) definují hru jako systém předem definovaných mechanik, které se hráčovým chováním uvádí do pohybu, a vytváří tak dynamiku hry, která v hráčích následně vyvolává pocity.

Smyslem videohry a her obecně je především pobavit, videohry jsou však oproti klasickým hrám jako schovka nebo slepá bába o něco dál. Svět si nevytvářejí sami hráči, pokud jim nejsou dány nástroje pro tvorbu, ale je to svět herního návrháře, který hráči už dobrodružství a jeho pravidla předpřipravil, je tedy možné tvrdit, že herní návrhář je nejdůležitějším členem vývojového týmu.

Herní návrhář, pokud chce svou práci odvést dobře, musí mít znalosti ze spousty oborů, jako kreativní psaní, grafika, základy programování, antropologie nebo matematika. Návrhář nemusí být odborník na všechny zmíněné obory, ale základy jsou nutné, aby znal možnosti navrhované hry.

Mezi herní návrháře se obvykle počítají i scenáristé, v menších vývojových týmech to většinou funguje tak, že návrhář, který navrhuje herní prostředí a pravidla světa, také sepisuje příběh a dialogy. Ve větších týmech, u her s rozpočtem několik milionu dolarů, je pak scenárista samostatná funkce.

Právě herní scenáristika je pro tuto práci klíčová, protože především od scenáristů filmaři přebírají příběhy, způsoby vyprávění a nápady.

A pokud budeme srovnávat videohry s filmovou a televizní tvorbou, nejdůležitější je skutečnost, že zatím co sledování plátna nebo obrazovky je pasivní činnost, videohry jsou postaveny na aktivitě hráče. Nemusí jít nutně o ovládání prostřednictvím ovladače nebo klávesnice, spadá sem i například virtuální realita nebo ovládání her prostřednictvím pohybů těla.

1.3 Čím videohry nejsou

I když je příběh dnes součástí téměř každé hry, musíme zmínit, že videohry v žádném případě nejsou o příběhu, příběh je jen nástavbou. Její přítomnost hru nedefinuje.

Programátor John Carmack (Kushner, 2003, s. 120) říká: „*Příběh ve hře je jako příběh v pornu. Očekává se, že tam nějaký bude, ale není důležitý.*“

John Carmack je vývojář ze staré doby, jehož tvorba dosáhla vrcholu v devadesátých letech, kdy příběh ve většině herních žánrů skutečně velkou roli nehrál, místo toho se mezi nejúspěšnější herní tituly řadily hry, které byly pro hráče výzvou díky své obtížnosti, šlo tedy o to, jak daleko se dostanete, nebo kolik bodů dokážete nasbírat, o příběhu a jeho vyprávění se diskutovalo málokdy.

V dnešních hrách je příběh prezentován jako důležitý atribut hned ze dvou důvodů. Jelikož si jsou dnes hry v rámci žánru v otázce hratelnosti velmi podobné, pomáhá příběh hry mezi sebou rozlišovat.

Tím není myšleno, jestli se hra odehrává během korejské války nebo války ve Vietnamu, ale protože například dnes mají největší komerční potenciál produkty, které zobrazují současné konflikty, hry si jsou kvůli totožnému prostředí velmi podobné, scenáristé tedy musí vymýšlet nové a nové příběhové linie, aby si hráči hru koupili.

Druhým důvodem je marketing. Když se podíváme na současné hry, zjistíme, že pokud hra není prezentována jako „epická“, stala se někde chyba. Platí, že čím epičtější příběh, což většinou znamená válku, jakou svět ještě neviděl, tím jsou větší prodeje. Musíme přihlídnout k faktu, že nízkorozpočtové týmy si epičnost dovolit nemůžou, tedy i finanční částky na propagaci hry jsou velmi skromné.

Za velkou hru, která je epická a vysokorozpočtová, můžeme označit třeba **Mass Effect 3 (2012)**, která trpí stejným syndromem jako filmová pokračování úspěšných filmů – je větší a hloupější. Přesto se jedná o komerčně úspěšnou hru, která si v recenzích vede velmi dobře, protože herní recenzenti nepřikládají příběhu velkou váhu.

1.4 Videohry jako umění

Poslední dobou se mezi hráčskou komunitou řeší, zda videohry jsou a jestli vůbec mohou být uměním. Důvodem, proč se tato otázka objevila právě teď, je bezesporu skutečnost, že současné hry se až nápadně podobají filmům. A když je za umění považován film, proč ne videohry?

Filmový kritik Ebert je toho názoru, že videohry uměním nejsou. A zdůvodňuje to mimo jiné takto: „*Viditelným rozdílem mezi filmem a hrou je ten, že hru můžete vyhrát. Má pravidla, body, cíle a výsledek.*“ (Ebert, Video games can never be art, <http://blogs.suntimes.com/ebert/2010/04/video_games_can_never_be_art.html>, 2012-02-02).

Problémem je, že Ebert pracuje s definicemi, které ve své době dnešní videohry neznaly. Ebert má pravdu, že všechny tyto vlastnosti videohra má, ale také má vlastnosti, které bývají přisuzovány jiným uměleckým dílům.

A má vůbec smysl umělecké dílo definovat? Se zajímavou myšlenkou přišel filosof Clive Bell:

„Pokud bychom odhalili nějakou kvalitu, která by byla společná všem objektům, které ji vyvolávají, a která by pro ně byla příznačná, měli bychom vyřešeno to, co pokládám za hlavní problém estetiky. Odhalili bychom základní kvalitu uměleckého díla, kvalitu, která odlišuje umělecká díla od všech ostatních objektů. Bud' všechna vizuální umění nějakou kvalitu mají, nebo mluvíce o „uměleckých dílech“ plácáme nesmysly. Každý hovoří o umění, přičemž vytváří pomyslnou klasifikaci, již odlišuje třídu „uměleckých děl“ od všech ostatních tříd. Jaké je opodstatnění této klasifikace? Jaká kvalita je společná všem členům této třídy a pro ně příznačná? Ať je to cokoliv, často se to nepochybně nachází ve společnosti jiných kvalit, ale ty jsou nahodilé – to je podstatné. Co je touto kvalitou? Jaká kvalita je společná všem objektům, které v nás vyvolávají estetické city?“ (Neill, Ridley, 1995)

A protože se najdou i tací, kteří nepovažují film za umělecké dílo, nemá smysl hledat jednoznačnou odpověď. Nechť je raději umění subjektivní kategorie.

1.5 Historie videoher

Chceme-li zjistit, jaký vliv videohry mají na filmovou a televizní tvorbu, musíme se seznámit s jejich historií, abychom si mohli představit, jak rychlý vývoj herní průmysl zaznamenal, čím byl a čím je nyní.

1.5.1 Začátky

Počátek her můžeme nalézt v padesátých letech dvacátého století, kdy fyzik Willy Higinbotham naprogramoval jednoduchou hru, která připomínala tenis. Příběhová složka samozřejmě nebyla přítomna. V šedesátých letech se pak objevila hra **SPACEWAR! (1962)**, což byl jednoduchý vesmírný „simulátor“, z hlediska vyprávění šlo ale o pořád bezvýznamnou hru.

Začátek sedmdesátých let znamenal růst herního průmyslu, za což můžeme poděkovat především hře **Pong (1972)**, která byla a je populární i mimo videohry. Hra má velmi podobná pravidla jako tenis. Hráč ovládá pátku a snaží se dostat míček na druhou stranu obrazovky. Příběh tedy opět šel stranou.

Změnu však znamenala druhá polovina sedmdesátých let, kdy se objevil náznak příběhu ve hře **Space Invaders (1978)**.

1.5.2 Přesun domů

Během osmdesátých let se hry pomalu stěhovaly z heren do domácností, velmi populární byl systém **Atari**. Příběh se v té době začal stávat standardem, protože si ho hráči žádali. Protože ale tehdy nebyla grafika na takové úrovni, příběh byl prezentován velmi jednoduše pomocí bublin s dialogy, kompletní nadabování postav v té době nepřicházelo v úvahu.

Největším zlomem byl příchod 16bitové grafiky, která byla barevná, nejpodstatnější však byl nárůst výkonu, který pro herní tvůrce znamenal nové možnosti, včetně způsobu vyprávění. V té době se objevil zcela nový žánr, takzvaný **point and click**, což byly hry ovládané pomocí myši, nejpodstatnější je však fakt, že šlo o hry primárně postavené na příběhu.

1.5.3 CD-ROM a další

Devadesátá léta znamenala velkou změnu. Když se objevila kompaktní média, která měla na tehdejší dobu obrovskou kapacitu, herní vývojáři toho museli nějak využít.

Objevila se celá řada her, které využívaly hereckých výkonů skutečných herců, například interaktivní film **PHANTASMAGORIA (1995)**, který byl úspěšný ani ne tak kvůli svým kvalitám, ale díky způsobu zpracování. Scény se natáčely s modrým pozadím, to umožňovalo umístit herce přímo do herního prostředí. V té době se začínalo mluvit o využití virtuální reality, kdy by hráč přímo chodil a komunikoval v interaktivní prostředí, i dnes je však tato technologie vzdálená.

Už během devadesátých let byl ale jeden kompaktní disk málo, postupem času se tedy přidávaly další. Není problém najít hry, které vyšly i na více jak čtyřech kompaktních discích. Situaci částečně zachránil příchod DVD v roce 2002, i dnes se ale často stává, že kapacita jednoho disku je pro vývojáře nedostatečná, především kvůli herní grafice ve vysokém rozlišení.

1.5.4 3D

Velkým zlomem byl rok 1998, kdy se na trhu objevily 3D grafické adaptéry, které umožňovaly hráčům pohybovat se v trojrozměrném prostředí. Ačkoliv grafika byla v té době velmi primitivní, hráči byli za tento zážitek velmi vděční, herní průmysl se tedy velmi rychle začal orientovat na 3D hry, jejichž vývoj byl podstatně pracnější, a především drahý.

To znamenalo upevnění pozic velkých firem, které si díky velkým finančním prostředkům dokázali získat hráče a zlikvidovat konkurenci, která si nemohla vývoj tak drahých her dovolit. 3D prostředí také znamenalo přiblížení se filmům bez toho, aby bylo potřeba využívat scén se skutečnými herci. Tuto změnu hráči přivítali s nadšením, interaktivní filmy začaly pomalu mizet ze scény.

1.5.5 Nástup Sony, Microsoftu a Nintendo

Podíváme-li se na současný stav herního průmyslu, zjistíme, že nejdůležitějšími hráči jsou **Sony** a jeho konzole **Playstation 3**, **Microsoft** s **X-Box 360** a společnost **Nintendo** s **Wii**.

Když se v roce 1995 na trhu objevil první Playstation, situace na trhu se radikálně změnila. Konzole oplývala neobyčejným výkonem, díky čemuž si rychle získala herní tvůrce i hráče samotné. Díky kvalitním hrám jako **Crash Bandicoot (1996)** nebo **Tekken (1995)** nemohla žádná konzole ani počítač s Playstationem měřit síly. Když se v roce 2000 na trhu objevil Playstation 2, Sony svou pozici jenom posílila.

Když se v roce 2005 na trhu objevil X-Box 360 od Microsoftu, Playstation konečně dostal soupeře. V současnosti se obě konzole těší přibližně stejné popularitě.

Poslední významných hráčem na konzolovém trhu je Wii od Nintendo, které se však nesnaží s konkurencí bojovat, protože kvůli slabšímu výkonu na to nemá, místo toho se zaměřuje na experimentální hry a jednodušší hry pro příležitostné hráče.

1.5.6 Pohybové ovládání

Všechny tři jmenované konzole v současnosti podporují pohybové ovládání, díky kterému se ke hrám snaží přivést i příležitostné hráče.

X-Box 360 nabízí ovládání pomocí pohybů těla, k čemuž dochází pomocí kamery s názvem **Kinect**, která snímá pohyb hráče před obrazovkou. Tento druh ovládání se však hodí pouze k jednoduchým hrám, protože pohyb v 3D prostředí je velmi komplikovaný.

Playstation 3 nabízí ovládání pomocí ovladačů, které reagují na pohyb. Výhodou je oproti Kinectu větší přesnost, nevýhodou nutnost držet ovladače v ruce.

Wii pak nabízí ovladač, na kterém je možné hrát díky pohybům, lze jej však přepnout na klasický ovladač. Tento druh ovládání nejvíc připomíná sci-filmu ve stylu **Minority report (2002)**.

2 Filmové, televizní a herní světy

2.1 Herní a filmová realita

Jak již zaznělo, největším rozdílem mezi filmem a hrou je ve způsobu, jakým je konkrétní médium vychutnáváno. Zatím co film divákovi nabízí jakýsi zážitek, jehož průběh nemůže nijak ovlivnit, herní tvůrci hráčům nabízí určité možnosti v rámci navrženého světa.

2.2 Uvěřitelnost

Při sledování filmu se často stává, že divák nevěří tomu, co postava dělá, chová se nelogicky vzhledem k situaci, v případě her jsou však hráči mnohem tolerantnější, a to především proto, že primární je zážitek, který zprostředkovává hraní.

Ve hře, kde má hráč možnost rozhodnout, jak bude postupovat dál, se většinou nestává, že by si hráči stěžovali na chování hratelné postavy, protože jí sami jsou, tento problém se týká pouze vedlejších postav.

To přináší i omezení, protože si tvůrci nemohou dovolit, aby měl hráč pochybnosti o tom, za koho hraje. Film **Salt (2010)** nám předkládá agentku, u které divák nemá tušení, na které straně stojí, v případě videohry by něco takového bylo naprosto vyloučeno.

Chceme-li hráče zmást, jedinou možností je postavě přidělit falešnou identitu. Ve videohře **Heavy rain (2010)** je jednou z hlavních postav detektiv, který vyšetřuje vraždy malých dětí, na konci hry však zjistíme, že právě on je tím vrahem a falešnou identitu přijal pouze proto, aby za sebou zametl stopy. Kdyby šlo v celé hře o jedinou hratelnou postavu, pravděpodobně by to nefungovalo, ale hráč má taktéž možnost hrát otce jedné z obětí a reportérku, která je také na stopě vraha. A právě díky spojení těchto postav nemá hráč na konci pocit, že byl oklamán.

2.3 Ekonomika

Když hrajete hru, očekáváte, že za svou snahu dostanete nějakou odměnu, což ale může být v některých fiktivních světech komplikované. V počítačové hře **Star Trek Online (2010)**, která vychází z populární série, máme hned na první pohled problém, protože Star Trek vypráví o utopické společnosti, kde se nepoužívají peníze a lidé si jsou rovni.

A protože hry staví právě na tom, že se postupem času stáváte lepší a získáváte nové zbraně, vesty, brnění a podobně, museli vývojáři hry podvádět.

Místo peněz dostáváte energetické kredity, což jsou ve skutečnosti peníze, tvůrci z nich udělali určitou komoditu, díky které můžete získat nové vybavení nebo vesmírné lodě.

Hráči mají touhu růst, ale předpokládají, že určité vlastnosti a vybavení budou mít už od začátku hry. Proto hned v úvodu dostanete vesmírnou loď, i když máte vůbec nejmenší vojenskou hodnotu, což je vysvětlováno tak, že probíhá válka a je potřeba každého muže. Nutno podotknout, že posádka lodi tvoří stovky lidí a skutečnost, že kapitánem lodi je nováček, který právě vylezl z akademie, je úsměvná.

Je tedy vidět, že co může fungovat v seriálu nebo ve filmu, do herního světa nepatří. Z ekonomického hlediska, pokud převádíte hru do filmu, se taková škoda napáchat nedá, protože herní světy jsou v tomto ohledu velmi naivní

2.4 Hegemonie

Současné akční hry, jež jsou postaveny na příběhu, se obvykle snaží vyhnout kontroverzi, a proto hráči nabízí svět, kde se lidé dělí pouze na špatné a hodné, přičemž kladnou postavou je standardně voják bojující za západní svět, na opačné straně pak stojí muslimští nebo ruští teroristé. Můžeme tedy mluvit o unilateralismu.

Filosof Václav Bělohradský píše o unilateralismu takto: „*Americký voják nasazuje zajatci na hlavu kapuci (hooding). „Přede mnou nemáš právo na svou tvář, na svůj pohled, na svůj hlas - my si nejsme rovni, já jsem hegemon!` říká tím gestem. Ale také nepřímou připouští, že to, co mu dělá, se nemá dít před jeho lidskou tváří`. Vztít lidem jejich tvář je prvním znakem unilateralistické moci: všichni musí být degradováni na pouhé věci, z kterých hegemon vytěží informace a suroviny, užitečné k realizaci svých plánů.“ (Bělohradský, Říše Dobra - reality show, <http://www.multiweb.cz/hawkmoon/rise_dobra.htm>, 2012-02-02)*

Médiím, která nabízejí hráčům pouze „západní“ pohled na svět, mohou být ale herní vývojáři vděční, protože degradace určitých skupin lidí na věci usnadňuje hráčům najít odpověď na otázku: „Zabít, či nezabít?“

A jelikož v případě hraní her nejde na rozdíl od sledování filmů o pasivní činnost, musíme k tomuto faktu přistupovat jinak. Hráč se nemůže postavit hegemonovi, protože jím sám je.

Například současné FPS hry (střílečky z první osoby) často vůbec hráči nenabízejí alternativní možnosti, jak dál ve hře postupovat, ale hráč přímo dostane za úkol, aby zabil postavu, kterou třeba ani nezná, protože herní návrhář, ve hře zastupovaný například armádním důstojníkem, to tak navrhl. Jako příklad může sloužit hra **Call of Duty 4: Modern Warfare (2007)**, která způsobem vyprávění inspirovala většinu současných stříleček.

Mainstreamová hollywoodská produkce má podobný přístup – cizí je potřeba spojit se zlem, nekřesťanské znamená teroristické. Tohle pravidlo platí od 11. Zář 2001, kdy došlo k teroristickému útokům uvnitř Spojených států. Seriál **Star Trek: Enterprise (2001)**, který se hlásil k odkazu humanistické televizní série ze šedesátých let, najednou přišel se zápletkou, která měla odkazovat právě k útokům z 11. Zář. Neznámá rasa bez varování zaútočila na Zemi a zabila miliony lidí. Kromě toho, že jde o porušení kánonu a změny pointy seriálu, se divák musí vypořádat s tvrzením tvůrců, že útok muslimských teroristů byl nečekáný, což je velmi snadné zpochybnit.

Jiný pohled ale nabízí nezávislá produkce, která ani jinou možnost, než se stát alternativou, nemá. Oscarový snímek **Smrt čeká všude (2008)** jde proti tomu, co hlásají média i hry - dává postavám tvář, vrací jim status člověka a ukazuje, že existují alternativy.

Herní nezávislá produkce se stejně jako ta filmová snaží nabídnout alternativu, ale protože nemá příběh u her takovou důležitost jako v případě filmu, soustředí se tvůrci spíše na malé hříčky, které kritizují herní mechanismy hlavního proudu, ne ideologie.

U malých nezávislých her je nejdůležitější to, aby byly snadno ovladatelné, příběh nehraje velkou roli. (Mauro, Why Angry Birds is so successful and popular: a cognitive teardown of the user experience, <<http://www.mauronewmedia.com/blog/2011/02/why-angry-birds-is-so-successful-a-cognitive-teardown-of-the-user-experience/>>, 2012-02-01)

Je tedy nutné počítat s tím, že hry v tomto ohledu do filmové tvorby s žádnou změnou nepřijdou, naopak se dá předpokládat, že pomohou udržet současný stav.

2.5 Západ, východ

Smutný přišel se zajímavou myšlenkou: „*Jsou východoevropské hry stejné jako ty ,ostatní? Na první pohled možná ano. Na druhý? Na druhý se zdá, že si obyvatelé států, kteří prožili část své moderní historie za Železnou oponou, vytvořili celkem svérázný pohled na svět, který se odráží třeba v tom, jak dělají své hry.*“ (Smutný, Specifika slovanské hry aneb výrazný styl východní Evropy <<http://games.tiscali.cz/tema/specifika-slovanske-hry-aneb-vyrazny-styl-vychodni-evropy-55838>, 2012-02-01)

Pokud tak tomu skutečně je, mohlo by to znamenat, že zmiňovaná hegemonie není atributem východoevropské tvorby.

Pokud se podíváme na východní hry, například **Zaklínač 2 (2011)**, skutečně si můžeme všimnout, že nějaké rozdíly existují. Postavy nejsou tak černobíle a rozhodnutí, která hráč dělá, nejsou výběrem mezi dobrem a zlem, nabízí se jen několik odstínů šedi. Je to tak ale dobře?

Jak již bylo zmíněno, hegemonie, kterou podporují západní hry, zkresluje hráčům pohled na svět, ale pokud jim nabídneme přesný opak, moc si nepomůžeme. Deprese je pro východoevropské hry vlastní a pochopitelná, ale pokud není hra zábavná, máme problém.

Pro hráče je mnohem snadnější identifikovat se s kladnou postavou, která dělá rozhodnutí, jež se zdají správná, ale pokud si musíte vybrat, zda zabijete postavu, která je jen podezřelá z nějakého zločinu a později zjistíte, že jste se v té postavě spletl, je to podstatně horší pocit, než když se tomu děje na plátně, kde nemáte šanci nic ovlivnit.

Filmová tvorba je na tom dost podobně. Když se srovnáte hollywoodskou mainstreamovou tvorbou s východoevropskou, zjistíte, že žijeme v mnohem depresivnějším světě, kde dobro nemusí nutně vyhrát nad zlem, protože je mezi sebou ani nedovedeme odlišit.

2.6 Mužské světy

Martin upozorňuje, že hry nastolují takzvanou hyper-maskulinní hegemonii, což znamená, že hlavní roli téměř vždy mají mužské postavy, které vynikají díky obrovské fyzické síle, jsou agresivní a nedávají najevo city (Martin, Why Your Turn: When Gaming Hits A SNAG, <http://blogs.theage.com.au/digital-life/screenplay/2009/05/26/yourturnwhen2.html>), 2012-02-02).

Pokud zapomeneme na asijskou herní produkci, která je velmi specifická a pro Evropana v podstatě nepochopitelná, těžko se této maskulinní hegemonii jako hráči vyhneme.

V případě herních žánrů, které jsou postaveny na akci, se hráč často dostává do situací, kdy proti němu stojí desítky protivníků, což samozřejmě působí směšně, proto jsou návrháři „nuceni“ z postav, které hráč ovládá, dělat nadlidi. Jsou rychlejší, větší a silnější. Člověk ale přece jen má své limity, často jsou tedy hlavními hrdiny mutanti (**Zaklínač 2 [2011]**) nebo jiným způsobem vylepšení lidé (**Crysis [2007]**).

Absence projevování citů ve hrách také není ničím překvapivým. Kdyby postava, která zabila stovky lidí, najednou začala projevovat lítost, hráč by si neříkal, že je postava skutečnější, spíše by to vedlo ke smíchu a fiktivní svět by se začal rozpadat.

Nejrozumnější přístup, jak z hlavní postavy, která je nucena zabíjet neuvěřitelné množství nepřátel, udělat alespoň trochu uvěřitelnou postavu, je nedovolit ji deklarovat, že je hrdinou.

Herní návrhář a scenárista Hideo Kojima ve hře **Metal Gear Solid (1998)** udělal z hlavní postavy, Solida Snakea, hrdinu právě díky tomu, že mu tento status přidělovaly jiné postavy, on sám se za hrdinu nikdy nepovažoval. V tu chvíli má hráč možnost vybrat si, jak bude k postavě přistupovat.

V případě hry **Half-life (1998)** od společnosti Valve se zase setkáváme s postavou, která v průběhu hry ani jednou nepromluví, charakter postavy tak splývá s charakterem hráče. Tomu je ale také třeba přizpůsobit herní mechaniky, navíc to v některých herních žánrech není proveditelné.

Film i televize také dávají přednost mužským protagonistům, a to především proto, že jsou v akčních scénách uvěřitelnější, nemůžeme ale tvrdit, že to je stejné jako u her, protože ženské hrdinky ve videohrách nemusí mít nutně předlohu ve skutečném světě, herní návrháři a grafici si ji mohou navrhnout, jak jim je libo. Jde tedy o čekávání na základě pohlaví.

Když se už ve hře objeví ženská hrdinka, téměř vždy je tomu tak proto, že má jít o sexuální symbol, jenž má pomoci prodat více kusů. Nejznámější herní sérií, kde je hlavní hrdinkou žena, je bezesporu **Tomb Raider (1996)**, která se později podívala i na plátna kin. Není divu, že ve filmové verzi hlavní roli ztvárnila Angelina Jolie, kterou bulvární média označují za sex symbol.

U filmu ale nezáleží pouze na pohlaví, ale především na tom, jak se herec/herečka v té době těší popularitě. Má-li ale herečka touhu zahrát si hlavní roli v adaptaci nějaké videohry, má v podstatě smůlu, protože si nemá z čeho vybírat.

3 Mýty a archetypy

3.1 Kořeny příběhů

Na první pohled by se mohlo zdát, že mýty a archetypy nemají s tématem této práce nic společného, to je ale velký omyl. Pokud chceme zjistit, čím hry působí na filmovou a televizní tvorbu, musíme se také podívat zpátky, ke kořenům umělecké tvorby a vyprávění příběhu vůbec.

Pro nás je v tuto chvíli nejdůležitější monomýtus, což je dle Campbella (2004) základní dějové schéma většiny hrdinských příběhů.

Základní schéma může vypadat takto (Vogler, 2007):

- 1) Obyčejný svět
- 2) Volání dobrodružství
- 3) Odmítnutí dobrodružství
- 4) Setkání s učitelem
- 5) překonání první překážky
- 6) Zkoušky, spojenci, nepřátelé
- 7) Vstup do vnitřní jeskyně
- 8) Utrpení
- 9) Odměna
- 10) Cesta zpátky
- 11) Vzkříšení
- 12) Návrat s elixírem

Pokud se na to podíváme pozorně, zjistíme, že právě na tomto schématu je postavena většina hrdinských příběhů, ve filmové i herní tvorbě.

3.1.1 Obyčejný svět a volání dobrodružství

Každý příběh musí nějak začít a nejlepší je, pokud začíná na začátku. Hlavní hrdina, ve hře, filmu, literatuře i divadle, pokud se chce stát hrdinou, musí projít proměnou, pro tvůrce je proto nejlepší, pokud je hlavní postavou úplné ucho.

Zatím co ve filmech vidíme, jak se mu všichni smějí a neváží si ho, ve videohrách hraje podstatnou roli, jaké schopnosti má a logicky se většinou začíná na nule. Postava neumí skákat, v boji je slabá, nebo třeba nedokáže ukovat meč, to je dáno žánrem hry. Nikdo vám nemusí říkat, že jste slabí, protože to moc dobře víte.

A Pokud se chcete stát lepším, musíte se vydat na cestu.

3.1.2 Odmítnutí dobrodružství

Ve filmové tvorbě se odmítnutí objevuje velmi často, ve hrách pouze výjimečně, neboť odmítnutí znamená, že hráč nemůže dělat to, na čem je hra postavená. V dobrodružných hrách se nemůže vydat cestu, v bojových zase bojovat.

Protože jsou ale hry postavené na akci, musí scenáristé tuto skutečnost akceptovat, nebo najít jiná, alternativní řešení.

3.1.3 Setkání s učitelem

Ve filmech obvykle narazíme na učitele ve fyzické formě, hry mají mnohem více možností.

V jednodušších hrách může učitele představovat třeba i jednoduchá textová nápověda, která na rozdíl od přítomnosti fyzické osoby většinou tolik neobtěžuje. Samozřejmě, pokud příběh hraje ve hře významnou roli, je přítomnost postavy plusem, nejde však o nutnost a vliv na hratelnost není tak výrazný.

Učitel postavě předává určité schopnosti, a divák či hráč si toho musí být vědom. Ve hře stačí, pokud se hráči zvýší úroveň dané schopnosti, ve filmech, aby byla vidět změna, se často využívá montáž.

3.1.4 Překonání první překážky, zkoušky, spojenci a nepřátelé

Jelikož už od začátku příběhu uplynula celkem dlouhá doba, nemůžeme očekávat, že by se postava ve hře nesešla s žádnou překážkou. Vlastně se to má tak, že většina hra začíná tutoriálem, což je termín pro místo, kde se hráč naučí hru ovládat. Pokud je hra postavená na skákání, první věc, kterou se hráč bude učit, je skákání. Tutoriál vlastně je učitel ve většině her.

To zkoušky jsou vlastní hrám i filmům, jen hry jich obsahují podstatně více, jinak by klesala zábavnost a vlastně by pak nemělo vůbec smysl hru hrát.

Spojenci ve filmech patří k družině nejen proto, aby byli pomocná síla hlavního hrdiny, ale aby mu i něco předali a sami se něco naučili. V hrách jsou spojenci primárně k tomu, aby hráči pomáhali v boji a násobili jeho sílu, charakterové vlastnosti, které s bojem nesouvisí, nebývají podstatné.

V případě nepřátel je rozdíl hlavně v kvantitě. Ve filmu musí boje aspoň na oko vypadat reálně, respektive se o to filmaři snaží, to ve hře se hráč setkává s tunami nepřátel proto, aby se k cíli dostal co nejpomaleji a nasbíral potřebné předměty a zkušenosti.

Porazit nepřátelé ale nemusí nutně zabít je, což ve filmové tvorbě problém není, ale u her, protože jsou postaveny na akci, to je podstatně horší a dokonce i dětské hry se nevyhnout zabíjení nepřátel, respektive vypaření se.

3.1.5 Vstup do vnitřní jeskyně a utrpení

Jeskyňi pochopitelně nemusíme brát doslova, ale jde o místo, kde je hrdina konfrontován se stínem, který musí překonat.

Ve hře můžeme mluvit o nepříteli, který má stejné schopnosti jako hráčova postava a pouze schopnosti hráče mohou znamenat postup ve hře. U filmu často vidíme, že postava má strach, hra však většinou vyvolat strach nedokáže a ještě častěji ani nechce. Emoce, které tento boj vyvolává, jsou tedy jiné než u filmu.

3.1.6 Odměna a cesta zpátky

Po vyhraném souboji si hráč zaslouží odměnu. Silnější meč, lepší brnění nebo lektvar uzdravení. To filmy dávají přednost spíše princeznám.

Hráč, protože se příběhu aktivně účastní, dá logicky přednost věci, která zlepší jeho vlastnosti, protože jak již bylo mnohokrát zmíněno, hratelnost má přednost před příběhem.

3.1.7 Vzkříšení a návrat s elixírem

Vzkříšením se v tomto případě myslí zkušenost, která hrdinu změní. U her se s momentu, který by prudce všechno zvrátil, moc často nesetkáváme, hry jsou postavené na získávání zkušeností v průběhu celé hry. A tím není nemyšleno jen získávání zkušeností pro herní postavu, ale i sám hráč se postupem času lepší tím, jak se učí herní mechanismy, hlavně metodou pokus-omyl.

3.2 Archetypy versus klišé

Když se v roce 1977 na plátnech kin objevily první **Hvězdné války**, fanoušci sci-fi šílili a film, v jehož úspěch věřil málokdo, se stal kultem. George Lucas moc dobře

věděl, co divákům nabídl. Luke Skywalker se stal ve Spojených státech hrdinou číslo jedna.

A proč by taky ne, když má příběh všechno, po čem my, diváci, nevědomě toužíme? Luke bojující se svým stínem Darthem Vaderem, vedeným Benem Kenobim, který představuje archetyp otce a nesmíme zapomenout na moudrého starce Yodu, díky kterému si Luke uvědomí, že pokud zabije svého otce, zabije i sám sebe. Proč si při sledování tohoto filmu téměř nikdo neřekne, že jde o klišé?

Klišé a archetyp nejsou totiž totéž. Klišé – tím myslíme narativní stereotyp – je člověkem uměle vytvořená zkratka nebo schéma a nemá s kolektivním nevědomím nic společného. (Franče, Klišé a Archetyp, <<http://ografologii.blogspot.com/2010/01/klise-archetyp.html>>, 2012-02-02)

Právě proto se například i u filmu **Avatar (2009)** od režiséra Jamese Camerona divák baví, přestože sleduje něco, co mohl vidět už mnohokrát. Nesmíme zapomínat, že film je především o pocitech, takže to funguje tak, že když se nám film nelíbí, hledáme důvod, proč tomu tak je. Jestliže nás film zaujal, tak zase hledáme důvod, jak ostatním vysvětlit, co se nám na něm líbilo. U her platí to samé.

Pocit však není přenosný, a právě proto je nesmysl někoho ubezpečovat, že se mu bude film líbit. Stejně to je pochopitelně i u literatury, divadla a dokonce i při vypravování pohádek orální formou.

3.3 V zajetí archetypů

Následující zamyšlení se sice netýká pouze archetypu hrdiny, avšak tato otázka, kterou si každý tvůrce dříve či později položí, si žádá odpověď.

Pokud jsou archetypy tím, po čem lidé touží a co odpovídá na jejich otázky, má autor jakéhokoliv příběhu šanci dostat archetypy pod kontrolu tak, aby ony sloužily jemu a ne naopak?

Platí pravidlo, že kdo nalezne klíč ke kolektivnímu nevědomí, má šanci stát se oblíbeným autorem. Neztrácí tak autor ale svobodu? Dejme tomu, že píšete scénář ke

komedii. Je obecně známo, že diváci se smějí sprostým slovům, takže se jedná o sázku na jistotu. Když ale autor do scénáře vkládá sprostá slova jenom proto, že moc dobře ví, že to vyvolá smích, kdo je v takovém případě vítězem? No přece pravidlo.

V tomto případě pochopitelně může autor toto pravidlo zavrhnout a říct sprostým slovům ne, ale pokud by šlo o archetypy, říct ne by pro autora, alespoň v uměleckém oboru, znamenalo smrt. Vědomí, že existují pravidla, která není možné porušit bez toho, aby to mělo negativní vliv na dílo, není příjemné.

4 Filmy vyprávěné jako videohry

4.1 Film jako videohra

Nyní, když už víme, čím videohra je a jakým způsobem je vyprávěn příběh postavený na monomytu, se můžeme podívat na konkrétní příklady her, kde je vliv videoher znát na první pohled, respektive využívá stejných mechanik a technik pro vyprávění příběhu.

Uvedené filmy slouží pouze jako příklad, filmů postavených na videoherním vyprávěním můžeme najít desítky, v případě tohoto textu jsem vybral díla, která jsou odlišná a každé si z her bere něco jiného, vědomě i nevědomě.

4.1.1 Lola běží o život

Film **Lola běží o život (1998)** německého režiséra Toma Tykwera je postaven na opakování určitého časového úseku, kdy má hlavní hrdinka šanci změnit svá rozhodnutí, která učinila předtím.

Na stejném principu stojí videohry. Pokud ve hře zemřete, až na výjimky nezačínáte na začátky hry, ale objevíte se na začátku úrovně, pokud je hra obsahuje, popřípadě checkpointu, což je místo, které musíte objevit, abyste se na něm v případě smrti znovu objevili.

Lola běží o život je o zkušenostech. Když postava provede nějakou akci, následuje reakce. A díky opakování sekvencí se hrdinka učí, jaká rozhodnutí může učinit, aby se dostala ke svému cíli.

U her to má hráč náročnější, protože si většinou nevybírám, jak se zachová k nehratelné postavě, i když k tomu také dochází, ale učí se být přesný a hledá pravidelnosti, kterých by mohl využít.

Lola soupeří nejen se svými rozhodnutími, jež mnohdy vedou ke katastrofě, ale také s časem.

Čas v dnešních hrách většinou není klíčový, protože výzvy, které hráči kdysi vyžadovali, už nejsou v módě. Časový limit dnes pro hráče znamená tlak, který nejsou ochotni přijmout.

To u Loly je časový limit vyžadován, protože film je postaven na rychlosti a na běhu, který je doslova o život.

A přestože má film s hrami spoustu společných prvků, existuje důvod, proč by tento film, kdyby byl převeden do herní podoby, nefungoval. A tím je paradoxně právě opakování. Ne opakování činností, ale prostředí. Hráč tak získává pocit, že se nikam neposouvá. Tím je myšleno, že by hra nefungovala, kdyby šlo i vysokorozpočtou hru. Malá hra, která je určená na jedno odpoledne, zabavit dokáže, jen se jedná o jiný segment hráčů.

A nesmíme zapomenout na možnosti rozhodování. Zatím co ve filmu si Lola může dělat cokoli, co je fyzicky možné a co dovolí scenárista, ve hře máte omezený počet možností, aby se herní svět nerozpadl na kousky a aby byla jistota, že se hra vůbec dá dohrát. V případě dialogů máte pouze výjimečně možnost vybrat si ze tří možností – být dobrý, zlý, neutrální, protože každé rozhodnutí musí vyvolat nějakou reakci a čím více rozhodnutí uděláte, tím větší vliv to má na fungování světa.

Lola má tu výhodu, že opakuje pouze krátký úsek pořád dokola a ví, v jaké situaci bude znovu začínat. Nemusí s chybami žít, jen se z nich může poučit.

Hry nabízejí hráči obtížnost, díky tomu si mohou vybrat, jak moc velkou výzvou má hra být. Lehká obtížnost většinou znamená, že si budete vychutnávat hraní a umírat budete málokdy, při volbě těžké obtížnosti budete mrtví v jednom kuse, což znamená, že se hru naučíte líp, stejně jako v případě Loly.

4.1.2 eXistenZ

Film **eXistenZ (1999)**, přestože je o virtuální realitě, vypovídá o dnešních hrách mnohé.

Ve zkratce, film vypráví o dvou lidech, kteří jsou na útěku, protože programátorku hry eXistenZ chce někdo zabít, na konci filmu se však ukáže, že všechno byla hra.

Jaký smysl mají virtuální světy a co znamenají a ovlivňují naše rozhodnutí? To je otázka, kterou film klade.

Virtuální realita, kterou film obsahuje, má oproti současným videohram navíc jeden prvek – a tou je bolest, který bylo nutné implementovat, protože standardní tresty, které dnešní hry obsahují, ve virtuální realitě nestačí, postavy by se nechovaly jako ve skutečném světě a vypadly by ze svých rolí.

Alternativní tresty vůbec nepřipadají v úvahu, protože ve filmu se jedná o virtuální realitu, která je až na malé drobnosti totožná se skutečností, což je vlastně nutné, protože divák teprve před koncem filmu zjistí, že sledoval hru, ne skutečnost.

A to je pointa. Dvě hodiny jste sledovali nějaký příběh, které ale byl fikcí ve fikci. Jaká je hodnota toho, co jste viděli? Vidíte, že postavy, které umřely, jsou zpátky na obrazovce a nic jim není. Zemřeli, nebo nezemřeli?

Odpovědět na tyto otázky není jednoduché, vlastně se dá říci, že nemožné. Hráč vnímá fiktivní realitu jinak než nehrač, protože neuznává a nezná pravidla hry. Jemu videohra nic nedává.

Zajímavé je, že v průběhu filmu se postavy, které již jsou ve virtuální realitě, připojí do další virtuální reality, která už ale není tak dokonalá, protože divák ví, že to je hra.

Postava tak vlastně dělá rozhodnutí ve třech úrovních. V reálném světě, kde je aktivní jeho hlava, druhé úrovni, kdy utíká před vrahy a třetí, kde hledá ve virtuální realitě odpovědi na otázky.

Nejzajímavější je, že na otázku, o čem film je, si můžete odpovědět teprve na konci filmu. Divák se nejdřív pravděpodobně bude cítit oklamán, protože s ním tvůrci nehráli fér, ale nakonec bude muset připustit, že otázky, které film klade, si zaslouží od diváka odpověď.

4.1.3 Ben X

Film **Ben X (2007)** vypráví o chlapci, který má aspergerův syndrom, což je velmi zjednodušeně forma autismu. Ben žije ve svém vlastním světě, ve kterém platí jiné hodnoty než v západním světě a rituály, které mu jsou vlastní, můžou zdravým lidem připadat směšné.

Odmítá lidem říkat dobrý den, když den není dobrý a pochopitelně je v reálném světě outsider, právě kvůli svým hodnotám a zvláštnostem.

Aby se Ben dostal pryč z našeho světa do světa jiného, který by mu dával větší smysl, hraje počítačovou hru, která je postavena na interakci skutečných lidí, hraje se tedy po internetu.

Film je postaven tak, že herní a skutečný svět kombinuje. Když se Ben vydá na cestu do školy, objeví se na plátně mapa ze hry, když ho ve škole šikanují, objeví se zase jeho postava ze hry, se kterou se identifikuje a protože on sám se šikaně ubránit nedokáže, bojuje jeho postava v herním světě za něj.

Divák tak ví, že fiktivní svět je pro něj vlastně skutečnější než pro nás ostatní. A proč?

Protože dává smysl, nic se neděje náhodně. Herní svět má nastavena pravidla tak, že hráč bude pořád postupovat nahoru a všechno, co udělá, bude pro něj znamenat odměnu.

A taky samozřejmě ostatní hráči nemohou tušit, že je v reálu jiný než ostatní, a i kdyby to tušili, v herních světech bývají hráči podstatně tolerantnější a důležitost přikládají hlavně schopnostem hráče dobře hrát hru.

A i když je pro Bena hra důležitá, nejpodstatnější je asi fakt, že má ve hře kamarádku, kterou sice nikdy neviděl, ale rozumí si spolu.

Vždy se těší, až dojde k sociální interakci, škola a rodina a vše s tím spojené jde do pozadí.

Ve filmu je tedy hra definována jako místo, kde nejsou důležité odlišnosti. Ale film samozřejmě není o samotných hrách, ale o tom, jak vnímáme svět a jaké v něm máme možnosti, když nejsme jako ostatní.

Hry jsou spravedlivé, na všechny kladou stejné nároky, nediskriminují.

5 Filmové adaptace videoher

5.1 Současná situace

Přestože se s filmovými adaptacemi videoher setkáváme již dlouho - asi od poloviny osmdesátých let, kdy se v japonských kinech objevil u nás relativně neznámý animovaný film **Super Mario Bros.: The Great Mission to Rescue Princess Peach! (1986)**, kvalitní filmové adaptace, která by se dočkala kladných ohlasů, jsme se zatím bohužel nedočkali.

Ačkoliv se převést hru na plátno pokusila řada horších (Uwe Boll, Paul W.S. Anderson) i lepších (Christophe Gans, Jan de Bont) režisérů, výsledek byl vždy úplně stejný – negativní recenze a zklamání fanoušci původní hry, což nemůže být náhoda.

Přesto se filmové adaptace videoher točí víc, než jak tomu bylo v minulosti, což může znamenat nejspíše to, že jde čistě o peníze. To také vysvětluje, proč jsme se nějaké adaptace nedočkali od režiséra, který by patřil do první ligy.

5.2 Důvody pro adaptaci

V devadesátých letech nebyl o adaptace videoher takový zájem, a to hned z několika důvodů. Prvním z nich je samozřejmě fakt, že v té době filmy podle videoher neměly takový komerční potenciál, aby se vyplatilo do něčeho tak rizikového investovat.

Dalším důvodem byla složitá realizace. Většina her z té doby se neodehrávala v našem světě, kvůli technickým omezením se sázelo především na fantazii, kterou herním návrhářům poskytovali grafici. Třetím důvodem byl zájem vývojářů her spíše o samotné hraní než o příběh, protože herní mechanismy nebyly v té době tak ustálené jako dnes. To samozřejmě v mnohých případech adaptaci naprosto vyloučilo.

Jednou z prvních her, která se plně soustředila na příběh, byl survival horor **Resident Evil (1996)**. Přestože se hra filmové adaptace dočkala, nemůžeme zásluhy přisuzovat prvnímu dílu. Platí pravidlo, že chcete-li něco adaptovat, počkejte si, až vyjde několik dílu série. To zformuje fanouškovskou základnu, která zaplatí za lístky do kina.

Dnes neexistuje, že by se adaptovala hra, jež vyšla před rokem 2000, protože právě fanoušci jsou hlavním důvodem, proč dělat filmy podle her a předpokládat, že by takový **Tetris (1972)** měl dnes fanoušky, kteří by byli ochotni zaplatit za lístek do kina, nemůžeme.

5.3 Resident Evil

Přestože je možné napočítat desítky filmových adaptací videoher, není problém na příkladu adaptace **Resident Evil (1996)** ukázat, proč a jakým způsobem se herní látka adaptuje do filmové podoby.

Právě Resident Evil je skvělým příkladem toho, že i to, co dost dobře nefunguje, může vydělávat slušné peníze. Negativních ohlasů si tato série posbírala celou řadu, ale co nás pro tuto chvíli zajímá je, že co platí pro tuto sérii, platí i pro většinu jiných adaptací.

Začněme raději tím, co tuto adaptaci liší od jiných - ústřední postavou filmu je Alice, ztvárněná herečkou Millou Jovovich. Postava Alice se přitom ve hře vůbec neobjevuje, což je u herních adaptací neobvyklé, takže to působí tak, že tvůrcům šlo jen o to, aby měli název, který přiláká diváky do kina.

Je jasné, že už od začátku máme problém s dějovou linií, jelikož postava, která ve hrách neexistuje, nemůže být součástí již existující příběhové linie. U adaptací videoher ale toto není vůbec žádný problém, protože producenti si z her berou maximálně tři věci – název, postavy a téma. Všechno ostatní jde obvykle do koše. Pokud jde o Resident Evil, většina postav do hry dostala, ty se ale samozřejmě ocitají v úplně jiných situacích, než by měly a s původními postavami mají společné jenom jméno a oblečení, které nosí.

Resident Evil je jedna z mála her, které se dočkaly pokračování, psát tedy o tom, jaký vliv mají diváci na směřování série, je velmi složité. V případě Resident Evilu se jedná o komerčně velmi úspěšný produkt, není proto překvapením, že čím novější díl, tím více mrtvých a výbuchů.

Resident Evil se také pyšní titulem první 3D film podle počítačové hry. Zdá se tedy, že i v tom případě platí to samé co u všech pokračování akčních filmů. A jelikož se adaptují především akční hry, časem se, pokud budou peníze, zcela určitě dočkáme několika nových sérií, protože právě akční žánr je v současnosti ten nejoblíbenější.

Další věcí, jež má většina adaptací společnou, je velmi skromný rozpočet, který tvůrcům často nedovoluje, aby se postavy pohybovaly v prostředí, ve kterém se odehrává adaptovaná hra. Poslední dobou se naštěstí do adaptací investují mnohé větší částky a také je v některých případech možné mluvit o hvězdném obsazení.

V případě resident Evilu si ale musíme položit otázku, zda je komerční úspěch dán původní předlohou, nebo zda předloha nehraje vůbec žádnou roli.

Heritage říká, že ačkoliv se v kinech už objevilo několik dílů této série, nezná nikoho, komu by se aspoň jeden z filmů líbil a úspěch posledního dílu přisuzuje 3D technologii, kterou zpopularizoval **Avatar (2009)**. (Heritage, Resident Evil: Afterlife – why are people buying this flogged undead horse?, <<http://www.guardian.co.uk/film/filmblog/2010/sep/14/resident-evil-afterlife-zombie>>, 2012-02-02)

5.4 Budoucnost adaptací

Videohry se budou adaptovat dál, o tom není pochyb, zůstává však otázkou, zda budou vypadat stejně jako dnes.

Režiséři nejvyšší kategorie nemají o herní látku zájem a scenáristé, kteří látku adaptují, nemají ke hrám žádný vztah, proto nerozumí jejich podstatě.

Můžeme tedy předpokládat, že dokud herní průmysl poroste, bude stoupat i počet adaptací, což bude mít, doufejme, pozitivní vliv na rozpočty snímků.

6 Herní návrháři jako filmaři, filmaři jako herní návrháři

6.1 Filmaři v herním průmyslu

Ken Levine, známý herní návrhář, přišel s myšlenkou, že mezi lidmi převládá názor, že videohry jsou jakási příprava pro zábavní průmysl, každý si tedy myslí, že může dělat videohry. (Levine, Hey Video Game Industry, You Are Not Hollywood's Junior Varsity!, < <http://kotaku.com/5656874/hey-video-game-industry-you-are-not-hollywoods-junior-varsity>>, 2012-03-15)

Do herního průmyslu se již zapojily osobnosti jako Steven Spielberg nebo Guillermo del Toro, není tedy divu, že i ostatní filmaře zajímá, zda videohry pro ně nejsou správnou cestou. Filmaři bývají živeni mýtem, že videohry jsou médiem, které primárně slouží k vyprávění příběhu, ale jak víme z předešlých kapitol, není to pravda.

Pro scenáristu, který opustí film nebo televizi a vrhne se na videohry, jsou začátky velmi těžké, protože způsob, jakým pracoval na filmovém scénáři, v tomto odvětví nevyužije. Dalším překvapením může být pro scenáristy skutečnost, že finanční odměny jsou oproti filmu několikanásobně menší, zato práce je mnohem víc a přítomnost scenáristy si vyžaduje téměř každá fáze vývoje hry. Navíc kvůli připomínkám herních návrhářů musí scenárista přepisovat texty dennodenně, nevyhne se ani spolupráci s grafiky a programátory, jejichž práci musí plně pochopit.

Když má o práci ve videoherním průmyslu zájem režisér, většinou si myslí, že by mu nejvíce vyhovovala pozice herního návrháře, přestože s návrhem her nemá žádné zkušenosti. Spielberg a Del Toro pochopili, že by vést vývoj hry z pozice herního návrháře nezvládli, na projektech tedy spolupracují pouze jako kreativní tvůrci, kteří předávají své nápady návrhářům, kteří moc dobře vědí, co s nimi dělat.

Protože se ale často hry snaží vypadat jako hollywoodské filmy, je dnes už standardem, že si herní tvůrci na pomoc zvou kameramany, kteří nemusí nutně chápat herní mechanismy, protože se pouze starají o to, aby bylo vidět to, co má být vidět.

6.2 Herní návrháři ve filmovém průmyslu

Jak hry rostou, filmaři si stále více všímají herní návrhářů, zajímavé však je, že většina návrhářů do filmového světa odmítá. Můžeme to brát jako deklaraci, že videohry nejsou podřízené filmům, ale že jde o jiný druh umění, který má význam pro hráče i návrháře samotné. Je však také pravda, že tolik vstupenek do Hollywoodu filmaři nerozdávají. (Jolliffe, Ken Levine talks of his involvement on the BioShock film, < <http://www.psuni.com/ken-levine-talks-of-his-involvement-on-the-bioshock-film-11944/>>, 2012-03-15)

Měli bychom si ale zodpovědět otázku, co můžou herní návrháři přinést hernímu průmyslu?

Film je zábava, videohra je zábava. A ačkoliv jsme si řekli, že hry nejsou příběh, vyprávění je něčím, co si už herní návrháři osvojili. Chápou, jak v hráčích vyvolat emoce, chápou, že emocionální zážitek, který mohou hry hráčům přinést prostřednictvím příběhu, je něčím výjimečným.

Asi by nebylo vhodné, kdyby se návrháři okamžitě vrhli na režii, mohou však filmařů přinést řadu nápadů jako konzultanti, zvláště pokud se pracuje s pokročilými technologiemi.

Nemůžeme ale popírat, že filmy mají na návrháře větší vliv než hry na filmaře, a to jednoduše proto, že sledovat filmy je normou, a především je to činnost, kterou můžete sdílet s lidmi, kteří jsou kolem. V případě videoher jste omezeni tím, kolik hráčů vám herní návrháři dovolí a očekávat, že jeden člověk bude hrát a ostatní ho budou sledovat je hloupé, protože jak již bylo několikrát řečeno, hry jsou o aktivitě.

Návrháři samozřejmě můžou kombinovat prvky her a filmu, ukazuje se však, že hráči dávají přednost klasickým hrám, kde si můžou zabíjet nebo skákat a filmoví diváci si zase raději pustí film. Mnozí by mohli namítnout, že taková hra **Heay Rain (2010)** má k filmu velmi blízko, jelikož se ale podobné hry v současnosti nevyvíjí, musíme ji brát jako výjimku potvrzující pravidlo.

Na první pohled se může zdát, že herní tvůrci mají horší pozici než filmaři, ale nesmíme zapomínat, že hry jsou teprve v plenkách, nemůžeme tedy jednoznačně říct, jaký směrem budou směřovat.

Jednoho dne třeba budou mít herní návrháři k filmové tvorbě blíž, než si umíme představit. O tom ale rozhodnou hráči, ne návrháři.

7 Vývoj herního průmyslu

7.1 Současný stav

Mnohokrát v textu zaznělo, že herní průmysl roste, podívejme se tedy na data, která tuto skutečnost dokazují.

- Mezi roky 2006 až 2010 průměrný meziroční růst herního průmyslu dosahoval 17%.
- Jen v roce 2008 se v USA prodalo 298,2 milionů videoher.
- V letech 2005 a 2006 zvětšil videoherní průmysl svůj podíl na HDP o celou jednu čtvrtinu.

(Entertainment Software Association. Industry Facts!, <<http://theesa.com/facts/index.asp>>, 2012-03-15)

Jak vidíme, hry skutečně rostou nevídaným tempem, filmový průmysl však jen tak nedoženou. Z těchto čísel je ale snadné pochopit, proč si filmaři konečně všimli, že hry mají pro dnešní mladou generaci stejný význam jako film nebo televize. Videohry jsou všude okolo nás. Už nejsou jen na televizních obrazovkách nebo monitorech počítačů, ale už jsou také součástí většiny mobilních telefonů.

Hráči si vytvořili vlastní svět, který má spoustu pravidel, jež jsou pro mnohé nepochopitelné, starší generace tak jenom kroutí hlavou a nechápe, co ti mladí na tom sekání rukou a nohou vidí.

Je třeba uvědomit si, že hry neznamenají jenom násilí. Bohužel média, která by měla hry přiblížit široké veřejnosti, selhávají.

Herní publicista Bach (2011, s. 120) píše: „... zmínky o herních událostech se v českých médiích objevují především v ekonomických rubrikách. Zde jsou zpracovávány informace z herních výstav, ekonomické výsledky herních platforem a firem a případně komerční úspěchy některých her.“

Vzhledem k růstu průmyslu je výskyt v ekonomických rubrikách logický, ale tyto příspěvky bohužel nepomáhají v popularizaci videoher mezi laickou veřejností, což je jeden ze základních předpokladů pro to, aby tento průmysl měl nějaký vliv.

7.2 Výhled do budoucna

Víme, že tu hry s námi budou i v budoucnu, nedokážeme však předvídat, jak budou vypadat. To nikdo nedokáže. Podívejme se ale na možné scénáře.

Nejpravděpodobnější scénář je ten, že hry po stránce hratelnosti budou úplně stejné jako nyní, protože trh ovládají velké firmy, které se bojí riskovat. Jediné zlepšení, které můžeme očekávat, je v případě grafické stránky hry, protože ta je závislá na schopnostech herní konzole nebo počítače a zastavení technologického vývoje nikdo neočekává.

Také je velmi pravděpodobné, že pohybové ovládání, které nabízí všechny současné konzole, se neuchytí a i příležitostní hráči skončí u klasických ovladačů, což by ale znamenalo velké omezení pro tvůrce experimentálních her.

Spekuluje se i o tom, že herní konzole úplně zaniknou, protože nebudou stačit konkurovat stolním počítačům, alespoň co se týče výkonu, ale tato varianta, přestože by si ji hráči počítačových her přáli, není moc pravděpodobná. Pokud by se ale tak tomu stalo, musely by stolní počítače nebo notebooky přijít s něčím, co konzole nedokážou, ale něco takového je velmi nepravděpodobné a pro herní tvůrce i vydavatele, kteří vývoj her financují, by to znamenalo spoustu komplikací. Konzole mají totiž tu výhodu, že hra je vyvíjena přímo pro ni, nehrozí tedy, že by nešla spustit, zatím co přizpůsobit se počítači je velmi složité a nákladné.

Hromadná migrace hráčů k pohybovému ovládání je pak z říše fantazie, protože většina hráčů, když už se ke hře dostane, hraje až několik hodin v kuse, a očekávat takový fyzický výkon od nich nemůžeme.

7.3 Videohry a film

Jestliže bude Hollywood fungovat stejným způsobem jako doposud, to znamená, že nejvíce peněžních prostředků se bude vkládat do projektů, u kterých si budou producenti jistí, že se peníze vrátí, dá se očekávat, že se filmy podle her postaví po bok adaptací komiksů a remaků filmů, jejichž předešlá verze v kinech vydělala pokud možno stovky milionů dolarů.

Hráče videoher bude ale i v budoucnu na prvním místě zajímat hra a adaptace, pokud bude kvalitativně na úrovni těch dnešních adaptací, je už nebude vůbec přitahovat.

Jestliže se chtějí filmaři hráčům zavděčit, měli by si vzít příklad z lidí jako je Tom Tykwer, který dokázal natočit film, který je pro hráče hrou a pro diváky filmem.

Již bylo zmíněno, že nemůžeme předvídat, jakým směrem budou videohry směřovat, je ale jisté, že se tvorbě her bude věnovat větší množství talentovaných lidí.

Co ale výrazně ovlivní herní průmysl je dnešní boj mezi velkými korporacemi, které si myslí, že mohou produkovat hry jak na běžícím pásu, a to bez jakékoliv invence a malými nezávislými týmy, které si nemohou dovolit tvořit velké hry, ale díky kreativním nápadům mohou přijít s produkty, které nemají v rámci herního průmyslu obdoby.

Psát o filmovém průmyslu je podstatně snadnější, protože mainstreamová hollywoodská produkce se nemění už spoustu let.

Můžeme si být jistí, že ve filmech to bude i dál vybuchovat, ale u her, kde se hráč aktivně účastní bojů, to tak dál nepůjde, protože větší bitvy, než jaké nabízejí současné hry, už prostě do her dostat nejde a vylepšená grafika tomu nepomůže.

Hry možná budou v budoucnu filmovější a postavy se dočkají nadabování slavnými herci jako je Johnny Depp, ale to je neudělá lepšími. Hry jsou o hraní.

Pokud existuje něco, co by mohlo hernímu průmyslu výrazně pomoci, pak to jistě jsou ceny, které by se staly ekvivalentem k Oscarům. Samozřejmě existuje řada ocenění, ale žádné zatím nemotivují herní vydavatele, kteří jsou často jediným způsobem, jak ufinancovat vývoj hry, k tomu, aby své peníze riskovali a vsadili na inovativní hry.

Herní průmysl má tu výhodu, že je tak velký, že nemůže padnout. A jelikož technické vymoženosti, jako chytré mobily nebo interaktivní obrazovky v autobusech, hry přibližují i těm, kteří se snažili předtím hrám vyhýbat, stanou se hry jednou mainstreamem, který bude populární kulturu výrazně ovlivňovat. Pomalu mizí představa, že hráči jsou šprti s brýlemi, kteří ani nedokážou oslovit holku. Tento stereotyp hrám v minulosti uškodil, ale protože se hráčem dnes stává skoro každý, téměř nikdo se tento stereotyp už nesnaží živit.

Videohry mohou a nejspíš budou představovat i jisté nebezpečí, ale ne kvůli násilí, což je příliš přeceňovaný problém, ale kvůli tomu, jaký pohled na svět nám zprostředkovávají.

Hegemonie, mužský svět a řadu dalších problémů je dnešní hrám vlastní, ale nikdo se jim nevěnuje, protože si většina lidí říká, že to je jenom hra.

Tato práce dokazuje, že hry mění, a to nejen film, protože jsou součástí společnosti, ve které žijeme.

ZÁVĚR

Videoherní průmysl roste a jeho vliv, ačkoliv jej mainstreamová média ignorují, roste. Nevíme, kde budou hry za deset let, ale s jistotou můžeme říct, že stále budou mezi námi a vliv na film a televizi bude nejspíš výraznější než dnes.

Není pochyb, že prací, které se budou věnovat videohrám a jejich vlivu, se bude objevovat stále víc, a ne pouze v tom smyslu, jak jsou škodlivé. Bohužel chybí teoretický základ, ze kterého by se dalo vycházet, budeme tedy muset vyčkat, než se game studies dostanou na úroveň filmových věd.

Tato práce může sloužit jako základ pro další odborné texty, záleží však především na budoucím vývoji - kam hry a filmy budou směřovat. Videohry jsou mladším bratříčkem filmu, blíží se však ke své dospělosti.

SEZNAM POUŽITÉ ČESKÉ LITERATURY A PRAMENŮ

BACH, Martin. *Počítačové hry a média v ČR*. In: JIRKOVSKÝ, Jan. *Game industry: vývoj počítačových her a kapitoly z herního průmyslu*. Praha: D.A.M.O., 2011, s. 120-122. ISBN 978-80-904387-1-2. DOI: 978-80-904387-1-2.

BĚLOHRADSKÝ, Václav. *Říše Dobra - reality show*. [online]. 2004 [cit. 2012-02-02]. Dostupné z: http://www.multiweb.cz/hawkmoon/rise_dobra.htm

FRANČE, Vojtěch. *Klišé a archetyp*. [online]. [cit. 2012-02-02]. Dostupné z: <http://ografologii.blogspot.com/2010/01/klise-archetyp.html>

SMUTNÝ, Aleš. *Specifika slovanské hry aneb výrazný styl východní Evropy*. 2011 [online]. [cit. 2012-02-01]. Dostupné z: <http://games.tiscali.cz/tema/specifika-slovanske-hry-aneb-vyrazny-styl-vychodni-evropy-55838>

SEZNAM POUŽITÉ ZAHRAČNÍ LITERATURY A PRAMENŮ

CAMPBELL, Joseph. *The hero with a thousand faces*. 3rd ed. Novato, Calif.: New World Library, c2008, 418 s. ISBN 9781577315933 (HARDCOVER : ALK. PAPER).

EBERT, Roger. *Video games can never be art*. [online]. 2010 [cit. 2012-02-02]. Dostupné z: http://blogs.suntimes.com/ebert/2010/04/video_games_can_never_be_art.html

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. *Industry Facts* [online]. [cit. 2012-03-15].

HERITAGE, Stuart. *Resident Evil: Afterlife – why are people buying this flogged undead horse?*. [online]. 2010 [cit. 2012-02-02]. Dostupné z: <http://www.guardian.co.uk/film/filmblog/2010/sep/14/resident-evil-afterlife-zombie>

HUNICKE, Robin, Marc LEBLANC a Robert ZUBEK. *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. In: [online]. 2004. vyd.[cit. 2012-03-21]. Dostupné z: https://sakai.rutgers.edu/access/content/group/af43d59b-528f-42d0-b8e5-70af85c439dc/reading/hunicke_2004.pdf

JOLIFFE, Miles. *Ken Levine talks of his involvement on the BioShock film*. In: [online]. 2011. vyd.[cit. 2012-03-22]. Dostupné z: <http://www.psuni.com/ken-levine-talks-of-his-involvement-on-the-bioshock-film-11944/>

KOSTER, Raph. *A theory of fun for game design*. Scottsdale, AZ: Paraglyph Press, c2005, 244 s. ISBN 978-193-2111-972.

KUSHNER, David. *Masters of Doom: how two guys created an empire and transformed pop culture*. 1st ed. New York: Random House, c2003, 335 s. ISBN 03-755-0524-5.

LEVINE, Ken. *Hey Video Game Industry, You Are Not Hollywood's Junior Varsity!*. [online]. 2010[cit. 2012-03-15]. Dostupné z: <http://kotaku.com/5656874/hey-video-game-industry-you-are-not-hollywoods-junior-varsity>

MARTIN, Jacob. Your Turn: When Gaming Hits A SNAG. [online]. 2009 [cit. 2012-02-02]. Dostupné z: <http://blogs.theage.com.au/digital-life/screenplay/2009/05/26/yourturnwhen2.html>

MAURO, Charles. *Why Angry Birds is so successful and popular: a cognitive teardown of the user experience*. [online]. 2011 [cit. 2012-02-01]. Dostupné z: <http://www.mauronewmedia.com/blog/2011/02/why-angry-birds-is-so-successful-a-cognitive-teardown-of-the-user-experience/>

NEILL, Alex a Aaron RIDLEY. *The philosophy of art: readings ancient and modern*. New York: McGraw-Hill, c1995, 569 s. ISBN 00-704-6192-9.

VOGLER, Christopher. *The writer's journey: mythic structure for writers*. 3rd ed. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, c2007, 407 s. ISBN 9781932907360 (PBK.).

SEZNAM CITOVANÝCH VIDEOHER

Call of Duty 4: Modern Warfare (2007)

Crash Bandicoot (1996)

Crysis (2007)

Heavy rain (2010)

Mass Effect 3 (2012)

Metal Gear Solid (1998)

PHANTASMAGORIA (1995)

Pong (1972)

Space Invaders (1978)

SPACEWAR! (1962)

Star Trek Online (2010)

Super Mario (1981)

Tekken (1995)

Tomb Raider (1996)

Zaklínač 2 (2011)

SEZNAM CITOVANÝCH FILMŮ A SERIÁLŮ

Avatar (2009)

Ben X (2007)

eXistenZ (1999)

Hvězdné války (1977)

Lola běží o život (1998)

Minority report (2002)

Resident Evil (1996)

Salt (2010)

Smrt čeká všude (2008)

Star Trek: Enterprise (2001)

Super Mario Bros.: The Great Mission to Rescue Princess Peach! (1986)

BIBLIOGRAFICKÉ ÚDAJE

Jméno autora: Tomáš Lazecký

Obor: Audiovizuální komunikace a tvorba

Forma studia: Prezenční

Název práce: Vliv dramaturgie videoher na současný filmový a televizní příběh

Rok: 2012

Počet stran textu bez příloh: 36

Celkový počet stran příloh: 0

Počet titulů české literatury a pramenů: 4

Počet titulů zahraniční literatury a pramenů: 13

Počet internetových zdrojů: 11

Vedoucí práce: Doc. Milena Mathausová