

**Filozofická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci**  
**Katedra žurnalistiky**

**Analýza narativních postupů ve vybrané videohře**  
**– Red Dead Redemption 2**  
(Analysis of Narrative Method in a Selected Videogame  
– Red Dead Redemption 2)

Bakalářská diplomová práce

**Jakub Metelka**

**Vedoucí práce:** Doc. PhDr. Daniel Bína, Ph.D.

Olomouc 2021

Tímto prohlašuji, že jsem zadanou bakalářskou práci vypracoval samostatně pod vedením Doc. PhDr. Daniela Bíny, Ph.D., a že jsem v seznamu použitých zdrojů uvedl veškerou použitou literaturu a elektronické zdroje. Celkový počet znaků je 110 058.

Na tomto místě bych rád poděkoval Doc. PhDr. Danielu Bínovi, Ph.D., za odborné vedení při zpracovávání této bakalářské práce.

## **Abstrakt**

Tato bakalářská práce se zabývá narativní analýzou moderní videohry ze žánru Role-playing game (RPG) – Red Dead Redemption 2. Jejím cílem bylo strukturálně rozebrat a analyzovat narativní prvky této moderní videohry a poukázat na to, z jakých komponentů se skládá. Práce se v teoretické části věnuje ozřejmění toho, co je to hra a videohra, následně vykládá stručnou historii videoher a rozděluje je podle jednotlivých žánrů. Následně se podrobněji soustředí na čtyři narativní komponenty, kterými jsou fabule, syžet, postava a vypravěč. Tyto komponenty poté blíže zkoumá v praktické části. U syžetu se zaměřuje na to, jak pomocí něj tvůrci videohry udržují pozornost a napětí hráče v průběhu hraní.

## **Abstrakt v anglickém jazyce**

This bachelor thesis deals with the narrative analysis of a modern videogame from the genre Role-playing game (RPG) - Red Dead Redemption 2. It's aim was to structurally analyze the videogame and also analyze the narrative elements of this modern videogame and point out what components it consists of. In the theoretical part, this work deals with the clarification of what is a game and a videogame, then explains the brief history of videogames and divides them according to individual genres. It then focuses in more detail on the four narrative components, which are story, discourse, character, and narrator. It then examines these components in more detail in the practical part. The plot focuses on how the creators of the videogame use it to maintain the player's attention and tension during the game.

## **Klíčová slova**

Narativ, naratologie, fabule, syžet, postava, vypravěč, hra, videohra, Role-playing games (RPG), narativní složka videohry, simulační složka videohry

## **Klíčová slova v anglickém jazyce**

Narrative, narratology, story, discourse, figure, narrator, game, videogame, Role-playing games (RPG), narrative component of videogame, simulation component of videogame

# OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>7</b>
<b>I. TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>9</b>
<b>1 VYMEZENÍ ZÁKLADNÍCH POJMŮ</b> .....	<b>10</b>
1.1 Hra .....	10
1.1.1 Komponenty hry.....	11
1.2 Videohra .....	11
<b>2 STRUČNÁ HISTORIE</b> .....	<b>15</b>
<b>3 HERNÍ ŽÁNRY</b> .....	<b>17</b>
3.1 Akční hry .....	18
3.2 Akčně-dobrodružné hry .....	18
3.3 Dobrodružné hry.....	18
3.4 RPG (Role-playing games).....	18
3.5 Simulace .....	19
3.6 Strategie .....	19
3.7 Sportovní hry .....	19
3.8 Logické hry.....	20
3.9 Nečinné hry.....	20
<b>4 NARATIV A TEORIE VYPRÁVĚNÍ</b> .....	<b>20</b>
4.1 Hra – narativ – simulace .....	22
4.2 Fabule a syžet .....	23
4.3 Postavy.....	25
4.3.1 Hlavní postavy.....	25
4.3.2 Vedlejší postavy .....	26
4.3.3 Postavy stojící mimo děj .....	26
4.3.4 Postavy fikčního světa.....	27
4.4 Vypravěč.....	27

<b>II. PRAKTICKÁ ČÁST .....</b>	<b>32</b>
<b>5 ANALÝZA HRY RED DEAD REDEMPTION 2 .....</b>	<b>33</b>
5.1 Fabule .....	34
5.2 Syžet .....	36
5.3 Udržování napětí a pozornosti hráče .....	38
5.3.1 Příklady udržování pozornosti pomocí dějových zvrátů a stupňování napětí....	39
5.4 Příběhy fikčního světa a vliv cti na příběh .....	42
5.5 Postavy.....	43
5.5.1 Hlavní postavy.....	43
5.5.2 Vedlejší postavy .....	43
5.5.3 Postavy stojící mimo děj .....	44
5.5.4 Postavy fikčního světa.....	44
5.6 Vypravěč.....	45
<b>ZÁVĚR.....</b>	<b>47</b>
<b>SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ .....</b>	<b>52</b>
<b>PŘÍLOHY .....</b>	<b>55</b>

# ÚVOD

Tato bakalářská práce se zaměřuje na videohru, jako na interaktivní kulturní druh, který je schopný vyprávět příběh. V dnešní době je kolem nás nespočet videoher a jejich počet se každým dnem zvyšuje. Sám jsem již několik let aktivním hráčem, a tak mi je toto téma blízké.

Cílem této bakalářské práce je strukturálně rozebrat a analyzovat narativní prvky vybrané videohry Red Dead Redemption 2 a specifikovat a definovat to, z jakých komponentů se tato moderní hra skládá.

Nejprve však tato práce ukotví pojem „hra“. Ten pak upřesní vysvětlením, co je to vlastně „videohra“, kterou se bude tato práce zabývat. Následně čtenáři nastíní stručnou historii a vývoj videoher, které rozčlení do jednotlivých žánrů, ze kterých si může hráč vybrat. Dále se bude zabývat narativem, tedy příběhem a stručně vysvětlí pojem „teorie vyprávění“. Teoretickou část zakončí vysvětlením čtyř základních pojmů mé narativní analýzy, jimiž jsou „fabule“, „syžet“, „postava“ a „vypravěč“.

V praktické části tato práce nejprve uvede vybranou videohru Red Dead Redemption 2 do kontextu, vysvětlí, o jakou hru jde, do jakého žánru se řadí, kdo stojí za vývojem této hry, rovněž uvede její předchůdce, následovníky, ale i příklady ostatních her od stejných vývojářů. Poté se zaměří na fabuli, tedy hlavní příběh, který si recipient sám poskládá po úspěšném dohrání hry. Dále na syžet, kde na příkladech ukáže, jak jej tvůrci hry využívají k udržování napětí a pozornosti hráče v průběhu celého hlavního příběhu. Následně vymezí, kolik je hlavních dějových příběhů, jaké jsou vedlejší příběhy a zda je nutné je splnit, aby hráč mohl pokračovat ve hře – pokud ano, tak jestli je dáno pořadí, pokud ne, zda je hráč může zcela vynechat, aniž by to ovlivnilo další průběh hry. Dále se bude zabývat rovněž příběhy fikčního světa, které sem vložil tvůrce videohry a hráč nemá možnost selekce, tedy toho zda tento příběh spustí, či nikoliv a zda má jejich plnění vliv na hráčův postup nebo zda ovlivňují průběh příběhu. Tyto příběhy se v průběhu děje vyskytují náhodně.

V rámci praktické části se seznámíme s jednotlivými postavami, které si rozdělíme na hlavní, za které hráč hraje a ovládá je, dále postavy vedlejší, které vyprávějí děj, ale hráč je neovládá, avšak může se s nimi dostat do interakce, postavy stojící zcela mimo děj, které se náhodně objevují a následně po splnění zadaného úkolu mizí a postavy fikčního světa, volně se pohybující po mapě. V závěru praktické části vymeším, zda je v analyzované hře vypravěč, stojící mimo děj, jenž shlíží na postavy a ví, co si myslí, nebo jim, jak se říká, nevidí do hlav. Rovněž je zde definováno, kolik je ve videohře druhů vypravěče. Tedy zda je jím pouze jedna

vedlejší postava, nebo tuto funkci zastává více vedlejších postav, ale také jestli se do role občasného vypravěče staví sama hlavní postava.

Výstupem této bakalářské práce je tedy ucelená analýza hry Red Dead Redemption 2 a jejích jednotlivých komponentů.



# **I. TEORETICKÁ ČÁST**

# 1 VYMEZENÍ ZÁKLADNÍCH POJMŮ

V současnosti žijeme ve světě, kde videohry zastávají významnou roli v našich každodenních životech. Ať už jsem to my, nebo naše děti, kdo hraje, dokonce i když se díváme na někoho jiného, jak hraje, neustále nás určitým způsobem ovlivňují. Jako příklad srovnáme nárůst počtu dospělých Američanů mezi lety 2019 a 2020 hrajících videohry. Podle výzkumu společnosti Entertainment Software Association jde o neuvěřitelný přírůstek 50 milionů lidí za pouhý jeden rok na celkových 214 milionů.<sup>1</sup> Celosvětově jde podle společnosti Statista o závratných 2,7 miliardy hráčů, což je něco málo přes jednu třetinu celosvětové populace.<sup>2</sup>

Hry postupně upozaďují jiné narativní formy, a to zejména literaturu, jelikož mladší část populace si raději vybere právě videohru, například typu Role-playing games (dále jen „RPG“), ve které se může přímo ztotožnit s hlavním hrdinou, může jej ovládat, rozhodovat o tom, jak se bude postava chovat, či v některých případech i o tom, jak bude postava vypadat a co bude mít oblečeného, což hráče ještě více vtáhne do děje.

## 1.1 Hra

Člověk a hra je vztah vzniklý prakticky samotným narozením a je nejvíce rozvíjen právě v útlém věku. Už od mala, kdy jsme jako děti schopni alespoň trochu vnímat, tak si hrajeme. Tato činnost má významný vliv na náš celkový duševní i fyzický rozvoj, jelikož v tomto čase jde spíše o hry edukační, díky kterým si osvojujeme různé schopnosti, dovednosti a zvyky, jenž následně využíváme v průběhu dospívání. Kromě vzdělávání je ale největší přidanou hodnotou her zábava a rozptýlení.

Hra je jakákoliv činnost, jednoho či více hráčů, prováděná pro potěšení bez vědomého účelu. Jedná se tedy o jakoukoliv činnost přinášející uspokojení. Ať už je to tanec, hraní na hudební nástroje, hraní si s panenkami nebo s vláčky.<sup>3</sup>

Johan Huizinga definuje hru ve svém díle *Homo ludens* následovně: „*Hra je svobodné jednání či zaměstnání, které v rámci určitého jasně vymezeného času a prostoru, které se koná podle svobodně přijatých, ale přitom bezpodmínečně závazných pravidel, má svůj cíl samo v sobě a nese s sebou pocit napětí a radosti a zároveň vědomí odlišnosti od všedního života.*“<sup>4</sup>

Wolfgang Kramer definoval v časopise *The Games Journal* hry jako objekty, které se skládají z komponentů a pravidel a mají určitá kritéria: pravidla, cíl, neustále se měnící

---

<sup>1</sup> Srov. Entertainment Software Association: *Essential Facts About the Video Game Industry* [online 2021-01-14].

<sup>2</sup> Srov. Statista: *Number of Videgamers Worldwide in 2020* [online 2021-01-14].

<sup>3</sup> Srov. KRAMER, Wolfgang. *What is a Game?* [online 2021-01-14].

<sup>4</sup> HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*, s. 37.

směr: náhoda, soutěž, společná zkušenost, rovnost, svoboda, aktivita, ponoření se do světa hry a žádný dopad na realitu.<sup>5</sup>

### 1.1.1 Komponenty hry

Důležitým komponentem her jsou tedy **pravidla**, která určují, jak se hraje, co se smí a nesmí dělat, a kdo se za jaké situace stane vítězem. Při nedodržování pravidel v případě, kdy hru hraje jeden hráč, končí hra neúspěchem, v případě více hráčů může dojít k vyloučení hráče, který porušuje pravidla, z kolektivu ostatních hráčích.

Dalším komponentem je **cíl**, jenž má každá hra. Hlavním cílem hráče je hru vyhrát. Vždycky je tedy nějaký vítěz, ale i poražený. Cílem hry je něco snadno měřitelného a ve hře jasně zřetelného. Hráč si musí zvolit strategii, která mu tohoto cíle pomůže dosáhnout.

Třetím komponentem je **průběh**, který ve hrách není nikdy stejný. Každé zahrání je unikátní. Jako příklad si můžeme uvést hru Člověče, nezlob se! Hráč hází kostkou a posouvá se vpřed o tolik políček, kolik mu padne na kostce. Nikdy však není schopný zopakovat stejné pořadí číselných hodnot, jaké hodil v předešlém kole hry. Naopak, když se někdo dívá na film nebo poslouchá muziku, může tuto aktivitu sice zopakovat, ale její průběh bude vždycky stejný. Tato nejistota vítěze u her je to, co je dělá zábavné a vzrušující.

Čtvrtým komponentem je **konkurence**. Hráči mezi sebou soutěží o to, kdo vyhraje a kdo naopak prohraje, což hrám dodává určitý náboj a soutěživost podporuje snahu hráčů o předvedení lepší strategie ústící ve vítězství.<sup>6</sup>

## 1.2 Videohra

Vymežit videohru jako takovou, je poměrně náročné. Ačkoliv několik odborníků vyslovilo řadu definicí, co a jak by určovalo, zda jde o videohru, vždy se našla určitá charakteristika, která neplatila na všechny videohry, k tomu se však dostanu o pár řádků níže. Nejprve bych chtěl uvést svůj vlastní pohled na to, co je to videohra, kdy čerpám z vlastních zkušeností, několikaletého hraní tohoto druhu her.

Pro mě je videohra elektronickou hrou, k jejímuž využití, tedy hraní, je potřeba audiovizuální techniky, mezi níž patří například joystick, klávesnice, monitor či televizor, herní ovladače, konzole (Xbox, Playstation), ale také tablety, mobily, či ruční konzole (Nintendo),

---

<sup>5</sup> Srov. HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*, s. 37 (Originál: „Games are objects which consist of components and rules and have certain criteria: rules, a goal, always changing course: chance, competition, common experience, equality, freedom, activity, diving into the world of the game, and no impact on reality.“)

<sup>6</sup> Srov. KRAMER, Wolfgang. *What is a Game?* [online 2021-01-14].

v současnosti i set na virtuální realitu. Podle mého názoru by videohry měly pro hráče představovat jakýsi druh relaxace a zábavy zároveň. Člověk se k hraní her uchyluje z určitých důvodů, mezi něž může mimo jiné patřit touha oprostít se od reality a uniknout do virtuálního světa, kde se může stát hrdinným vojevůdcem, skvělým fotbalistou či hokejistou, ale také závodníkem Formule 1 či vojákem ve druhé světové válce.

Hlubší definici si ukážeme na výše zmíněných pohledech odborníků. Nejprve si však dovolím přiložit myšlenku Nicolase Esposito z University of Technology of Compiègne, ve které se pokusil o krátkou a jednoduchou definici pojmu „videohra“. „*Videohra je hra, kterou hrajeme díky audiovizuální technice a která může být založena na příběhu.*“<sup>7</sup> Důležitou částí této definice je, že hra „může být založena na příběhu“, tedy tak, jako je tomu v případě mnou analyzované videohry Red Dead Redemption 2, ale na druhou stranu může být zcela bezpříběhová, kde tvůrci hry úplně vypustili tuto narativní složku a zaměřili se pouze na samotné hraní a hráčův prožitek.

Tímto, ale také několika dalšími problémy, co se týče definice onoho pojmu, se ve své práci *Definition of Videogames* zabývá Grant Tavinor. Ten si položil otázku, zda je vůbec možné přijít s jasnou a přesnou definicí týkající se videoher a srovnává tři konkurenční modely, které se o to pokusily.<sup>8</sup>

Prvním z nich je **naratologický přístup**, jenž říká, že videohry lze brát jako interaktivní příběhy. Jde o zajímavý pokus o definici, jelikož máme plno skvělých videoher s kvalitním příběhem, jako je například Grand Theft Auto, The Last of Us nebo právě mnou analyzovaná hra Red Dead Redemption 2. Avšak na druhou stranu existuje plno videoher, které tento příběh postrádají, ať už je to hra Tetris nebo třeba Microsoft Flight Simulator. Tyto hry se nezaměřují na příběh, nýbrž na ostatní aspekty, mezi které patří zejména zábava z hraní hry, ale také rozvíjení smyslové koordinace, jak je tomu právě v případě hry Tetris. Z tohoto pohledu není naratologický přístup k definici videoher dostačující, jelikož se mu nedaří obsáhnout všechny videohry, ale pouze ty s příběhem.

Druhou variantou, kterou uvádí Tavinor je **ludologický přístup**, jenž klade důraz zejména na herní povahu videoher. Představuje zde názor Ludologa Aarsetha a jeho výraz ergodické, což znamená, že určitý text, tady videohra, vyžaduje pozornost diváka a jeho podíl na tvorbě obsahu. Je tedy výhradně na hráči, jakým směrem se bude hra a její vyprávění ubírat.

---

<sup>7</sup> ESPOSITO, Nicolas. *A Short and Simple Definition of What a Videogame Is* [online 2021-01-17]. (Originál: „A videogame is a game which we play thanks to an audiovisual apparatus and which can be based on a story.“)

<sup>8</sup> Srov. TAVINOR, Grant. *Definition of Videogames. Contemporary Aesthetics* (Journal Archive). Vol. 6, Article 16 [online 2021-02-22].

Dále uvádí teorii Jespera Juula, jenž videohry srovnává s klasickými hrami, které jsou definovány tím, že mají pravidla a úsilí hráčů dojít k určitému cíli. Avšak být hrou nestačí k tomu, aby se stala současně i videohrou. Tudíž ani tento přístup nedokáže zahrnout všechny videohry. I v tomto případě existuje několik her, které mají daná pravidla, při jejich porušení se hráč musí vrátit na začátek nebo na poslední uložené místo a současně mají tyto hry jasný, předem daný cíl, k němuž se hráč musí postupně propracovat. Na druhou stranu jsou hry, které takovéto cíle ke splnění hry nemají. Příkladem může být již zmiňovaná hra Microsoft Flight Simulator, jelikož zde nic jako vítězství nebo prohra neexistuje, tudíž to nemůže být ani hráčovým cílem. Opět jde o zábavní funkci hry, kdy si člověk, jenž nikdy nebude mít možnost řídit opravdové dopravní letadlo, může vyzkoušet, jaké to je. S tím může zároveň souviset i edukační funkce hry – k úspěšnému vzletnutí je potřeba udělat všechno správně stejně jako v reálném životě.

Třetí snahou o definici, je brát hru jako **interaktivní fikci**. To však Tavinor okamžitě napadl argumentem potenciálního sjednocení s naratologickým přístupem. Hra může být na jednu stranu fikcí, ale bez jakékoliv formy vyprávění, jako je tomu například už v několikrát zmiňované hře Microsoft Flight Simulatoru. Na druhou stranu však může mít narativní, nefiktivní povahu. Zde jako příklad uvádím hru Age of Empires, což je strategická hra, která volně vychází z historických událostí, tudíž se nejedná o fikci. I tento třetí pokus o definici shledává jako neúspěšný, jelikož poznamenává, že není jasné, zda jsou všechny hry interaktivními fikcemi, tudíž není ani tato definice schopna pojmut všechny videohry.

S podobným závěrem nemožnosti brát všechny hry jako interaktivní fikce přišel James Newman, podle něhož se hráč velkou část hry dívá na předem vytvořené filmové scény, které jej posunují vpřed v příběhu, ale ze své pozice je nemůže nijak ovlivnit. Nemožnost brát interaktivní fikce jako hry, potvrdil příkladem na vojenských či komerčních letových simulátorech, které sice jsou interaktivní fikcí, ale nejsou brány jako videohry. Oproti tomu však stojí již zmiňovaný letecký simulátor od Microsoftu, jenž slouží pro normální hráče, a nikoliv pro výcvik pilotů.<sup>9</sup>

Tavinor jako užitečné východisko z těchto definic navrhuje jejich disjunkci a tím vytvoření nové, která by byla souborem určitých podmínek. Ty by nebylo nutné splnit všechny, ale už jejich správná kombinace by stačila k tomu, aby se soubor mohl považovat za videohru.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Srov. TAVINOR, Grant. *Definition of Videogames. Contemporary Aesthetics* (Journal Archive). Vol. 6, Article 16 [online 2021-02-22].

<sup>10</sup> Srov. tamtéž.

Podmínky, které musí soubor splnit, aby mohl být označován za videohru, uvedl následující: „*X je videohra, pokud se jedná o artefakt v digitálním vizuálním médiu, je určen především jako předmět zábavy a je určen k poskytování takové zábavy prostřednictvím jednoho nebo obou následujících způsobů zapojení: hraní s pravidly nebo interaktivní beletrie.*“<sup>11</sup>

Podle něj je nezbytné zahrnout do definice nutnost využití audiovizuální techniky, jinak by se nejednalo o videohru. Tímto upřesněním upozorňuje na přesun starších her jako je sudoku či šachy do počítačového prostředí. Pokud by se tak nestalo, definice videoher by platila i pro hry mimo počítačové prostředí. S tím dále souvisí i prvek zábavy, pro jejíž účely jsou videohry většinou vytvořeny a odlišují videohry od podobných souborů, které však mají jiné využití jako například vojenské letové simulátory. Další podmínkou k možné kombinaci jsou pravidla. Podle něj je pro zahrnutí do souboru podmínek dostačující, vzhledem k nutnosti přítomnosti alespoň dvou z nich, aby byl soubor považován za videohru. Hry zahrnují pravidla a cíl, tedy výhru. Pravidly se zde myslí to, že je jasně dané, jak se hráč může pohybovat a co může dělat, ale také co je cílem hry. Dále přidává pojem „interaktivní fikce“. Zdůrazňuje nutnost slova interaktivní, což odlišuje videohru od ostatních podobných druhů jako je video na internetu nebo digitální film. Interaktivní fikce má řadu podob, ať už jsou to simulace, nebo například budovatelské hry. Tyto interaktivní fikce často umožňují hráči přispívat do rozvíjícího příběhu.<sup>12</sup>

Jednoduchá a snadná definice, jak se o ni pokusil Nicolas Esposito, bohužel nedokáže pojmut veškeré videohry, které existují. S největší pravděpodobností ani není takovou jednoduchou definici možné vytvořit, protože se vždy najde nějaká oblast videoher, kterou neobsáhne, jak bylo vysvětleno na výše uvedených pokusech zmiňovaných odborníků o stanovení definice pojmu „hra“.

Disjunktivní definice Granta Tavinora se zdá být zdařilá, hlavně díky tomu, že není nutné splnit všechny podmínky, ale pouze jejich určitou kombinaci. Vytvořit svou vlastní definici pojmu „videhra“, která by pasovala na všechny videohry, se mi však zdá v této chvíli nereálná. Můj prvotní nástřel na začátku této podkapitoly byl spíše výkladem toho, co já osobně považuji za videohru. Je mi zcela jasné, že není možné, aby obsáhla všechny existující videohry.

---

<sup>11</sup> TAVINOR, Grant. *Definition of Videogames. Contemporary Aesthetics (Journal Archive)*. Vol. 6, Article 16 [online 2021-02-22]. (Originál: „*X is a videogame iff it is an artefact in a digital visual medium, is intended primarily as an object of entertainment, and is intended to provide such entertainment through the employment of one or both of the following modes of engagement: rule-bound gameplay or interactive fiction.*“)

<sup>12</sup> Srov. tamtéž.

## 2 STRUČNÁ HISTORIE

Úplně první hru s názvem Tic-Tac-Toe, jenž byla digitální podobou klasických piškvorek, vytvořil v roce 1952 student Cambridge Univerzity, Alexandr S. Douglas.

O šest let později tedy v roce 1958 spustil v Národní laboratoři v New Yorku svůj experiment v podobě hry jaderný fyzik William Higinbotham. Hra fungovala na principu osciloskopu a obřím analogovém počítači Národní laboratoře.

Dalším významným pokusem na poli videoher byl Spacewar! Steva Russela v roce 1962. Pomocí techniky Massachusettského technologického institutu vměstnal celou hru na jeden jediný počítač.

Průlomem byl v roce 1971 tenisový simulátor inženýrů Nolana Bushnela, Teda Dabneyho a Ala Acorna nesoucí jednoduchý název Pong (obrázek 1 viz příloha na str. 56). Tuto počítačovou hru vložili do dřevěné bedny s automatem na mince. V baru, kam ji umístili, se však těšila takové oblibě, že hned po prvním dni přestala fungovat z důvodu přeplněné kapacity na mince. Toto vše stálo u zrodu jedné z nejvýznamnější společností v oblasti videoher – Atari. Už v prvních týdnech se jim podařilo dostat se na 100 vyrobených kusů této videohry za den. V průběhu let zaměstnávali ty nejlepší inženýry, kteří vytvářeli nové hry a herní systémy.

Japonští vývojáři se nechali inspirovat úspěchem amerických videoher a zrodila se dodnes neutuchající rivalita na poli videoher. Hru Space Invaders z roku 1978 od nejúspěšnější japonské firmy Taito, koupila v roce 1980 společnost Atari, jejíž tým vývojářů měl zásadní vliv na herní pokrok a vytvořili také první herní konzoli na doma zvanou Joystick.

Konzole zažily velký rozkvět v osmdesátých letech, kdy se na trhu objevili konzole připojitelné k počítačům a televizorům. Ačkoliv nebyly tak výkonné, těšily se velké oblibě díky poměrně snadné dostupnosti. Už tehdy se tak počítače stávali oblíbeným nástrojem pro hraní videoher. Dalším posunem za lepšími hrami byly úspěšné hry Road Runner, Super Robin Hood, nebo Dizzy, za kterými stáli bratři Darlingovi a taktéž bratři Oliversovi. Jejich hry hráče neměly upoutat svou technickou vyspělostí, nýbrž příběhem, se kterým se hráči mohli ztotožnit, a to pro ně bylo něco nového, tudíž zajímavého a vyhledávaného.

Na druhé straně světa v Japonsku naprogramoval inženýr společnosti Nintendo, Shigeru Miyamoto další úspěšné trháky jako například Donkey Kong, Mario Bros. a The Legend of Zelda. Jeho hry byly výrazným posunem k naratologii ve videohrách, které se v mé práci věnuji. Shigeru Miyamoto se nechal slyšet, že úspěch jeho videoher spočívá v tom, že se do nich snaží vkládat své vzpomínky z dětství a také chce jejich prostřednictvím vyprávět příběhy tak,

jak to dělají filmy. Hru *The Legend of Zelda* přirovnal k dětskému světu plném výzev, jelikož v magickém světě jeho hry, překonává hráč rovněž bezpočet nástrah a nejrůznějších úkolů.

Značným posunem na poli videoher byla v roce 1989 konzole Gameboy od společnosti Nintendo. Jednalo se o první samostatnou herní konzoli, což hry vymanilo z prostředí závislého na počítač či televizoru. Tento vynález ještě zvýšil rivalitu mezi herními společnostmi, která trvá dodnes. Ty se neustále předhánají v tom, která z nich uvede na trh nejlepší a nejvýkonnější konzoli. S dalším pokusem tehdy přispěchal Aki Maita se svou mini herní konzolí Tamagotchi (obrázek 2 viz příloha na str. 56). Princip této hry spočíval ve starání se o imaginární zvíře, které hráč musel krmit, umývat a hrát si s ním. Tato hra byla oblíbená také pro svůj naučný charakter, kterým působila na děti. Ty se pomocí péče o zvíře učily základním denním potřebám, ale také zodpovědnosti.

Jelikož se rozvíjely všechny oblasti elektroniky, došlo k rozvoji i v oblasti videoher, kdy vznikla další platforma, na které bylo možné hrát. Tou se staly mobilní telefony, jež se svou podobou a výkonem hrám značně přizpůsobovaly. Se zavedením internetu v domácnostech se hrám otevřely nebývalé možnosti online hraní, tedy hraní po internetu. Když jste si chtěli s kamarádem zahrát hru, už jste nemuseli jeden druhého navštěvovat doma, ale každý mohl hrát na své konzoli přes internet, ať už se právě nacházel kdekoliv. Při hraní online videoher se však můžete setkat i se spoluhráčem či protihráčem z druhého konce světa, se kterým se pravděpodobně nikdy osobně nesetkáte.

V počátcích těchto online her stál Multi User Dungeon (dále jen „MUD“). V roce 1978 vytvořil Roy Trubshaw na univerzitě v Essexu MUD program, který hráči ovládali pomocí textového editoru. Jednalo se o dobrodružnou hru, tedy o plnění úkolů a překonávání překážek, které hráče posouvalo v příběhu dál. V oblíbě jej ale v současnosti vystřídaly hry typu Massive-Multiplayer Online Role-Playing Game (dále jen „MMORPG“). Ty jsou naopak založeny na grafickém enginu, kdy si hráči vytvoří vlastní postavu ve virtuálním prostoru videohry a společně s ostatními hráči online spolupracují, nebo naopak bojují proti sobě, například hra *League of Legends*.<sup>13</sup>

Z tohoto rychlého průletu historií, je jasně zřetelný pokrok a rozvoj, kterého videohry a jejich tvůrci od roku 1952 do současnosti dosáhli. Z jednoduché hry podobné piškvorkám nebo tenisu pro dva, jsou v dnešní době tvůrci schopni vytvořit téměř cokoli. V případě některých her bývá občas těžké rozeznat, zda se jedná o hru, nebo je to skutečnost, a to vše díky mechanice a grafice na vysoké úrovni.

---

<sup>13</sup> Srov. *Digital Creation & Training: Stručná historie videoher* [online 2021-02-23].



### 3 HERNÍ ŽÁNRY

Vývojáři a tvůrci her se v dnešní době snaží zaujmout co největší okruh hráčů, a tak přicházejí se stále novými hrami. Tyto hry bývají zasazeny do reálných světů nebo naopak do fantasy vymyšlených prostředí, či vzdálených planet ve vesmíru a obsahují navíc plno nejrůznějších speciálních efektů.

Pro lepší orientaci, jsou hry rozděleny do několika žánrů, aby si každý hráč přišel na své a nemusel složitě hledat mezi všemi hrami. Ačkoliv někdy je jejich dělení do určitých žánrů složitější, protože hry mohou zahrnovat více žánrů najednou. Jako třeba hra NHL (hokejová hra, ve které může hráč hrát za kluby ze Spojených států amerických a Kanady), která může být považována jak za sportovní hru, tak i za simulaci.

V současnosti se však nejvíce užívá marketingové rozdělení do žánrů, tedy takové, které je ve prospěch prodávající firmy. Herní rozdělení však z mého pohledu přesně neodpovídá tomu, co se ve hře skutečně odehrává. Například společnost JRC Czech, jakožto přední prodejce her v Česku a na Slovensku, která byla založena v roce 1988 a od počátku svého vzniku se zaměřuje na dovoz her, uvádí na svém internetovém obchodě žánrově několik možností výběru, které se však kolikrát překrývají. Hry žánru závodní, mohou stejně tak být v žánru simulace, jelikož jde o simulaci reálného řízení a závodění, ale také v žánru sportovním, a to z toho důvodu, že jde o motoristický sport. Společnost JRC Czech nabízí i žánry, které jsou spíše marketingovým tahem než přesným žánrovým rozdělením, příkladem je skupina dětských her.<sup>14</sup>

Po důkladné úvaze jsem se rozhodl využít žánrové rozdělení, které vytvořila společnost Idtech, založená v roce 1999 ve Spojených státech amerických. Jde o společnost zabývající se učením dětí a mládeže v oblasti vědy, technologie, inženýrství a matematiky.

Společnost Idtech rozdělila hry do následujících skupin:

- Akční hry,
- akčně-dobrodružné hry,
- dobrodružné hry,
- RPG (Role-playing games),
- simulace,
- strategie,
- sportovní hry,

---

<sup>14</sup> Srov. *JRC Czech: Kategorie Her* [online 2021-02-22].

- logické hry,
- nečinné hry.

Z pohledu narativních povah, je pro tuto bakalářskou práci toto rozdělení ideální. U jednotlivých charakteristik níže si řekneme, o jaký typ příběhu se v daném žánru jedná a také, jaké jsou jeho základní rysy.<sup>15</sup>

### **3.1 Akční hry**

Hry, kde je hráč ve středu dění a má nad hrou plnou kontrolu. Většinou se jedná o nějaké fyzické překážky, které hráč musí zdolat. Jak název naznačuje, jde o akční, rychlé příběhy, které se přímočaře posouvají kupředu. Mezi akční hry můžeme zařadit například hru Call of Duty.

### **3.2 Akčně-dobrodružné hry**

Tyto hry sestávají ze dvou žánrů dohromady. Akčního, jelikož i zde jde o překonávání určitých překážek a dobrodružného, vzhledem k tomu, že jde o hry, ve kterých je potřeba zdolat delší cestu k cíli, ke kterému se hráč dostane za pomoci objektů získaných v průběhu hraní, za vyřešení různých záhad, úkolů apod. Akčně-dobrodružnou hrou je například videohra The Legend of Zelda.

### **3.3 Dobrodružné hry**

V tomto typu hry se hráči dostávají do kontaktu s prostředím hry a s ostatními postavami a snaží se vyřešit úkoly, které je posouvají dál v příběhu. V případě dobrodružných her bývá příběh delší a více rozvitější, než tomu bylo v případě akčních her. Jako příklad dobrodružné hry si můžeme uvést videohru Ace Attorney.

### **3.4 RPG (Role-playing games)**

Jedním z nejpopulárnějších žánrů současnosti jsou hry typu RPG. Hráči mají v průběhu hry na výběr, jakým směrem se budou dál ubírat a jak budou pokračovat, což v konečném důsledku znamená, že takovéto hry mohou mít různé konce. Každé zahrání celého příběhu je tudíž unikátní. Příkladem může být mnou analyzovaná hra Red Dead Redemption 2, kde se hráč vtěluje do postavy kovboje na divokém západě po roce 1899 a postupně prochází příběhem plným nebezpečí a nástrah. Patří sem i série Assassin's Creed, v té se naopak hráč podílí na postupu hlavního hrdiny, jenž je členem sekty zabijáků – Assasínu – v různých časových

---

<sup>15</sup> Srov. *iD Tech: About iD Tech* [online 2021-02-22].

obdobích od Peloponéské války, přes křížové výpravy až do období Velké francouzské revoluce.

### **3.5 Simulace**

Herní simulace napodobují skutečnost nebo fiktivní realitu a simulují skutečnou událost nebo situaci. Tento žánr se hodně překrývá s žánrem sportovním, jelikož většina sportovních her, je simulací reálného světa, ať už fotbalu, hokeje, basketbalu, tak i motorsportu, mezi který patří formule nebo rallye.

Mezi simulační hry se však řadí i další typy her například Farming Simulator, ve které se hráč stane farmářem na svojí vlastní farmě a prováděním různých prací za pomoci zemědělských strojů udržuje její chod. Dalším takovým příkladem může být hra Snow Runner, v níž se hráč stane řidičem kamionu a jeho cílem je vyzvednout a doručit zboží na předem určené místo. Tato simulace se odehrává na silnicích vytvořených podle předlohy skutečného světa.

### **3.6 Strategie**

Strategické hry jsou založeny na tradičním deskovém pojetí. Hráči mají pocit určitého božství, jelikož mají neomezený přístup ke světu. K překonávání překážek musí hráč využít promyšlenou taktiku a strategii. Hráč se zde dozvídá od postav, se kterými dále neinteraguje příběh, nebo spíše co se stalo a co má dále ve hře udělat. Tyto postavy se mohou objevovat v průběhu plnění dílčích úkolů nebo až na samotném konci hry, kdy danou část příběhu uzavírají. Strategickou hrou je například hra Age of Empires.

### **3.7 Sportovní hry**

Sportovní hry jsou rovněž simulací, jelikož simulují sporty jako basketbal, fotbal, hokej, ale i lyžování, bobování a mnoho dalších. Hráč může soupeřit jak proti umělé inteligenci, tedy počítači a zvolit si obtížnost, nebo může zvolit online soupeření proti reálnému protihráči z různých koutů světa. V tomto žánru her se příběhy autora nevyskytují příliš často. Například ve fotbalové hře FIFA, jde spíše o příběhy vytvořené hráčem. Může si zvolit, že bude hrát kariéru za trenéra, což mu umožňuje nějakým způsobem ovládat mužstvo, rozhodovat kdo nastoupí do zápasu atd. I zde se však v několika minulých ročnících objevil příběh autora. Šlo o vývoj fiktivní postavy Alexe Huntera, který se jako mladý dokázal probít do základní

jedenáctky svého vysněného klubu a hráč měl podíl i na jeho dalším pokračování v kariéře. Mezi sportovní hry můžeme zařadit i veleúspěšnou závodní hru Need for Speed.

### 3.8 Logické hry

Logické hry se odehrávají na jedné obrazovce, kde má hráč za úkol vyřešit určitý problém, nebo situaci, jejíž úspěšné zdolání způsobí určitou akci. Příběh je prezentován stejně, jako je tomu ve strategii, tj. na začátku před samotným hraním je hráči vysvětleno, co je potřeba udělat a proč. Hra může začínat například tak, že vás postava žádá o pomoc s řešením nějakého logického úkolu. Jedná se o jednoduchý typ narativu. Jako příklad můžeme uvést hru Brain Age, nebo dokonce Tetris.

### 3.9 Nečinné hry

Jde o poměrně nový žánr her, zjednodušeně řečeno jde o hry, které vyžadují minimální interakci hráčů. Jedná se o opakované klikání na ikonu a plnění jednoduchých cílů, za které dostávají odměny. Mezi nečinné hry patří například hra Bunny Clicker.<sup>16</sup>

## 4 NARATIV A TEORIE VYPRÁVĚNÍ

Narativ je verbální, ale i neverbální typ komunikace směrem od autora, který vytváří příběh k posluchači, jenž jej přijímá a zpracovává. Už Aristoteles ve svém díle *Poetica*, chápal vyprávění jako chronologický výklad událostí, a také nutnost určité struktury děje, což je začátek, prostředek a konec.

Příběh a diskurz, tedy fabuli a syžet, by se dalo přirovnat k Platonově metafoře jeskyně. Vypravěč je zde průvodcem jeskynní a provází čtenáře syžetem vytvořeným autorem. Po dokončení prohlídky si čtenáři, v našem případě hráči, na základě této zkušenosti vytvoří svou fabuli. Zde je narativem průchod labyrintem s průvodcem.<sup>17</sup> V knize, filmu, ale i ve videohře, je to stejné – víme jen to, co nám vypravěč ukáže, respektive řekne, takže například, co dělají ostatní postavy v danou chvíli, si můžeme jen domýšlet.

Craig A. Lindley poukazuje na to, že hráč pomocí hraní prožívá interaktivní příběh v narativu videohry.<sup>18</sup>

---

<sup>16</sup> Srov. *iD Tech: The Many Different Types of Video Games & Their Subgenres* [online 2021-02-24].

<sup>17</sup> Srov. HÁJEK, Martin. *Čtenář a stroj*, s. 151-155.

<sup>18</sup> Srov. LINDLEY, Craig. *The Gameplay Gestalt, Narrative, and Interactive Storytelling* [online 2021-02-21].

Jonathan Culler zase s ohledem na narativ mluví o touze člověka poslouchat a vyprávět příběhy už od útlého věku, ale také o snaze skrze příběhy pochopit určité věci v životě.<sup>19</sup>

Podle Seymoura Chatmana existují dvě základní formy narativu: příběh, tedy co je řečeno a popsáno jako sled událostí a v něm postavy a vliv prostředí, a diskurz, tedy jak je příběh vyprávěn a představuje všechny naratologické možnosti.<sup>20</sup> „Příběh (*histoire*), skládající se z obsahu, řetězce událostí a toho, co lze nazvat existencí, vystupující předměty a osoby, jež procházejí nebo fungují jako pozadí: a diskurz, to je prostředek, kterým je obsah komunikován, soubor skutečných narativních prohlášení.“<sup>21</sup>

Naratologie je jednou z odnoží (oblastí) literární teorie. Jejím synonymem je teorie vyprávění<sup>22</sup>, ačkoliv to není zcela přesné. Narace je dějství, kdežto vyprávění je to, o čem se povídá. Naratologie se zabývá způsobem vytváření souhrnu událostí a příběhů časově a příčinně spojených neboli fabulí.<sup>23</sup> Základy této literární teorie položila francouzská strukturální naratologie, avšak je nutné zdůraznit vliv ruského formalismu, a to Gremmaise a Bremonda, jež navázali na Proppa a jeho studii *Morfologie pohádek*. V české literární vědě sahají kořeny naratologie k práci *Teorie vyprávění* od Franze Stenzela, jež nabídla analýzu narativního textu s možností soustředit se na jeho výstavbu.<sup>24</sup>

Abychom porozuměli tomu, co se v hrách děje a jakou nám zanechávají zprávu, musíme se oprostít od klasického pojetí hry, že je to něco, co hraji klikáním na myš či ovladač, ale musíme na ni pohlížet jako na celek, jako na takové „umělecké dílo“. Jak řekl Juul (2000) „hry nejsou jen o příšerách, ale nesou témata z příběhů. Lásku, ambice, intriky a další.“<sup>25</sup>

„Tato možnost a současně ambice stát se obecnou, a tedy obecně ‚přeložitelnou‘ teorií, byla přitom obsažena už v její proklamaci z roku 1966, kdy sebe samu – ústy Rolanda Barthesa – vyhlásila jako teorii pro vyprávění, jehož je na světě nespočetné množství a jež je zprostředkováno nespočtem médií.“<sup>26</sup> Naratologie se začala těšit vysokému zájmu badatelů z různých oblastí, a to zejména díky tomu, že realita, v níž žijeme je vlastně protkaná

---

<sup>19</sup> Srov. CULLER, Jonathan D. *Krátký úvod do literární teorie*, s. 92-93.

<sup>20</sup> Srov. CHATMAN, Seymour. *Story and Discourse*, s. 19.

<sup>21</sup> Tamtéž s. 19. (Originál: „A story (*histoire*), consisting of the content, the chain of events and what may be called the existence, the objects and persons performing, undergoing, or acting as a background for them; and a discourse (*discours*), that is, the expression, the means by which the content is communicated, the set of actual narrative ‚statements‘.“)

<sup>22</sup> Označení teorie vyprávění pro disciplínu zabývající se narativem (naratologií) se používá v českém prostředí častěji, jak poznamenává Jiří Hrabal v knize CULLER, Jonathan D. *Krátký úvod do literární teorie*, s. 93.

<sup>23</sup> Srov. PRAKS, Vítězslav. *Computerová naratologie: Narativní schémata počítačových her*, s. 8-14.

<sup>24</sup> Srov. tamtéž, s. 10.

<sup>25</sup> JUUL, Jesper. *What Computer Games Can and Can't Do* [online 2021-03-01]. (Originál: „Games are not just about monsters, but carry the themes from stories. Love, ambition, intrigue and so on.“)

<sup>26</sup> KUBÍČEK, Tomáš, Jiří HRABAL a Petr A. BÍLEK. *Naratologie (Strukturální analýza vyprávění)*, s. 124-146.

naratologií. Setkáváme se s ní denně, ať už v literatuře, ve zpravodajství, rozhlasu a filmu, nyní však nejvíc na internetu a v televizi. Jako výsledek tohoto zvýšeného zájmu se naratologie začala zaměřovat na různé sféry, což vyústilo ve vznik kulturní a intermediální naratologie.<sup>27</sup> „Dobově aktualizovaný zájem o gender vytvoří feministickou naratologii, od devadesátých let také mluvíme o kontextualistické naratologii, marxistické naratologii, etnické naratologii, postkoloniální naratologii, sicionaratologii, psychonaratologii atd.“<sup>28</sup>

## 4.1 Hra – narativ – simulace

Videohra je interaktivním kulturním druhem, jehož kompozice často spočívá ve střídání narativní a simulační složky. Lze si to představit jako barevnou šňůru, jejíž barvy se střídají. Chvilí je třeba modrá – narativ a chvíli zelená – simulace. Stejně tak ale dochází ke střídání těchto složek v klasické literatuře. Chvilí mluví vypravěč a chvíli postavy mezi sebou. Pro tyto dvě složky by se dalo použít i Platonovské označení *mimesis* a *diegesis*. *Mimesis* by zastával simulaci, naopak *diegesis* zase vyprávění, tedy naraci.

Videohra Red Dead Redemption 2, kterou v tomto textu analyzuji, je jednou z nejlépe propracovaných her, co se týče příběhu, kterou jsem zatím měl možnost hrát. Vychází ze zavedené struktury, tedy že se nejprve stane úvodní konflikt, který se přes nástrahy a zápletky dostává k úspěšnému vyřešení.<sup>29</sup>

Ačkoliv nám moderní hry vypráví nějaký svůj příběh, ne všechny jsou založeny na stejném principu. Mezi narativní hry nepatří zejména hry staršího data a jednoduché hry, ve kterých se nám žádného příběhu nedostává. Jako příklad můžeme uvést hru Tetris. „*Princip hry: Do herního kýble padají od horní části obrazovky kostky složené vždy ze čtyř čtverců, které mají však různý tvar. Hráč těmito kostkami může otáčet po 90-ti stupňových krocích a úkolem je skládat tyto kostky na sebe či vedle sebe a vytvářet z nich řádky. Řádek, který je zaplněn čtverci a nemá mezi sebou díru, mizí. Úkolem hráče je, poskládat co nejvíce takovýchto řádků a zároveň nenechat naskládat kypící se kostky až k hornímu části herního kýble, v tu chvíli totiž hra končí.*“<sup>30</sup> Hra nevyzařuje prvky narace, jde o logickou hru, která v sobě nenese žádný příběh a má nám pouze přinášet zábavu.

Jan Olšan ve své diplomové práci vychází ze střídání narativní a simulační složky, jakožto spojení dvou dílů. Narativního dílu, o kterém by se dalo říct, že má blíž k vyprávění

---

<sup>27</sup> Srov. KUBÍČEK, Tomáš, Jiří HRABAL a Petr A. BÍLEK. *Naratologie (Strukturální analýza vyprávění)*, s. 124-146.

<sup>28</sup> Tamtéž.

<sup>29</sup> Srov. BURTON, Graeme, Jan JIRÁK. *Úvod do studia médií*, s. 215-222.

<sup>30</sup> *IT Slovník: Co je to Tetris?* [online 2021-03-01].

příběhu a simulačního dílu, který je naopak blíže k hráčovu hraní. Podle něj je počítačová hra interaktivním kulturním druhem, jenž hráč ovládá, takže se aktivně zapojuje. Jelikož naratologie nezkoumá jen příběhy ve hrách, nýbrž ve všech možných odvětvích, jako jsou filmy, divadlo, literatura apod., kde však hráč, v těchto případech divák, žádným způsobem nezasahuje do příběhu a celý průběh, tak i výsledek je dán tím, kdo jej vymyslel, to z videohry činí interaktivní kulturní druh.<sup>31</sup> „*Počítačová hra vytváří svým programem jakési prostředí, v kterém má hráč určité možnosti jednání či chování. Lze říci, že počítačová hra vytváří simulaci nějakého světa.*“<sup>32</sup> Jak už jsme si nastínili v kapitole pojednávající o jednotlivých žánrech videoher na str. 17, tento svět nemusí být reálným odrazem našeho skutečného světa, ale může jít o smyšlený svět z jiné planety, z jiné části vesmíru.

K naratologii ve videohře tedy dochází tehdy, když hráč nehraje neboli, když se aktivně nezapojuje do hraní a není v simulační části hry. Jde o příběh tvůrce, který je předem vytvořen a představen hráči, ten nemá možnost do takto uceleného díla jakkoliv zasahovat a pouze se snaží pochopit podstatu dané části příběhu. V simulační složce se naopak hráč aktivně podílí na tvorbě onoho světa. Pohybuje se zde, dostává se do konfliktů s ostatními postavami nebo jim naopak pomáhá.

V mnou analyzované hře Red Dead Redemption 2 například dochází k rychlému střídání narativní a simulační složky. V naraci, tedy ve filmové scéně, do které se hráč normálně nezapojuje, najednou dojde k možnosti výběru, jakým způsobem se bude dále pokračovat – například, jestli banku vykradou potichu v noci nebo naopak přes den pomocí hrubé síly. V tuto chvíli se z narativní složky hry stává simulační, jelikož se hráč musí aktivně zapojit a podílet na výběru, což má dopad na pokračování hry. Hned poté se však složky opět prohodí a narativní složka pokračuje v podobě návazné filmové scény na jedno ze dvou rozhodnutí.

## 4.2 Fabule a syžet

Termíny „fabule“ a „syžet“ poprvé použil Vladimír Propp a Viktor Shklovsky, kteří byli stoupenci ruského formalismu. „*Ostatně i základní rozdělení narativních rovin na rovinu příběhu a rovinu vyprávění, které francouzská strukturální naratologie akcentuje jako*

---

<sup>31</sup> Srov. OLŠAN, Jan. *K teorii narativní počítačové hry*, s. 6 [online 2021-03-03]. (Distinkce a pojmy „narativní“ a „simulační“ vychází z pojednání Gonzalo Frasca *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*, viz FRASCA, Gonzalo. *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*, in: Mark J. P. Wolf, Bernard Perron (editoři): *Video Game Theory Reader*, Routledge, 2003 [online], k dispozici na [www.ludology.org/articles/VGT\\_final.pdf](http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf).

<sup>32</sup> Tamtéž.

metodologický základ svých analýz, přičemž následně je rozšiřuje o rovinu diskurzu má své kořeny ve formalistických pojmech fabule a syžet.“<sup>33</sup>

Fabule je shrnutí všech události, které se odehráli tak, jak chronologicky postupovaly za sebou v narativu a syžet je to, jak je příběh poskládán autorem v konečné dílo.<sup>34</sup> „V naratologické tradici pro tuto rovinu vyprávění najdeme označení jako fabule (ruský formalismus), *histoire* (francouzský strukturalismus), *story* (Chatman, Rimmon-Kenanová), *narrated* (Prince) či *Geschichte* (Schmid).“<sup>35</sup> Zde by se opět dalo použít rozdělení Chatmana na dvě základní formy narativu, a to na příběh a diskurz, jak jsem již uvedl v kapitole 4 *Narativ a teorie vyprávění* na str. 20.

Velmi zjednodušeně by se o fabuli a syžetu dalo mluvit jako o životopisu. Život muže nebo ženy chronologicky, tak jak se události staly, je fabule. A to jak to tvůrce hry, tedy autor do životopisu poskládá je syžet. Ve videohře by se tedy syžetem dalo nazvat uspořádání hry, příběhu, úkolů a překážek. Fabuli si tvoří hráč po dokončení příběhu. Zde by se dalo použít i vymezení dvou základních forem příběhu ve videohře od Rouseho, jenž vymezil dvě základní formy příběhu ve videohrách: příběh tvůrce a příběh hráče.<sup>36</sup>

**Příběh tvůrce** je předem předurčený. Jde o na sebe navazující sled událostí a pokynů, co mají hráči dělat, aby se úspěšně dostali na konec hry. V tomto typu hry nezáleží na tom, jaký postup hraní hráč zvolí, či jak dlouho hru bude hrát, protože je zde jediný možný postup, jak splnit zadaný úkol a moci tak pokračovat dále v hraní. S ohledem na tento předpoklad pro příběh tvůrce, dojdeme k závěru, že hra může skončit pouze dvěma způsoby – úspěchem, tedy výhrou, nebo naopak neúspěchem, někdy také „game over“.<sup>37</sup>

**Příběh hráče** je oproti tomu zajímavější. Podle Rouseho jde o nejdůležitější formu příběhu ve hře. Hráč je nejvíce vtažen do děje, kde má největší moc jeho rozhodování. Jedná se o příběh, který bude vykládat svým kamarádům, až se o této hře budou bavit. Ačkoliv to pro ně nemusí být tak záživné, pro hráče samotného to bude něco výjimečného, něco, co on sám zažil a absolvoval.<sup>38</sup> „Ve většině případů, jakmile hráči jednou porazí úroveň pomocí rafinované taktiky, bude je méně zajímat tvůrci předepsaný scénář filmových scén, které prostupují mezi úrovněmi a vysvětlují další úroveň a jak se má hrát.“<sup>39</sup>

---

<sup>33</sup> KUBÍČEK, Tomáš, Jiří HRABAL a Petr A. BÍLEK. *Naratologie (Strukturální analýza vyprávění)*, s. 19.

<sup>34</sup> Srov. CHATMAN, Seymour. *Story and Discourse*, s. 62.

<sup>35</sup> KUBÍČEK, Tomáš, Jiří HRABAL a Petr A. BÍLEK. *Naratologie (Strukturální analýza vyprávění)*, s. 33.

<sup>36</sup> Srov. ROUSE, Richard. *Game Design: Theory and Practice*, s. 203-204.

<sup>37</sup> Srov. tamtéž.

<sup>38</sup> Srov. tamtéž.

<sup>39</sup> Tamtéž. (Přeloženo: „In most cases, once players have defeated the level using cunning tactics, they will be much less interested in the pre-scripted, full-motion video (FMV) designer’s story that comes up between the levels, explaining the next level to be played.“)



U videoher, kde hráč nemá možnost selekce, jaký úkol nebo misi bude následně plnit a také nemá možnost volného pohybu po mapě, je pravděpodobnost rozdílného syžetu nepravděpodobná, nepočítáme-li jako odchylku to, že se hráč v jednom zahranií, posune s postavou dvakrát doleva a v druhém zase třikrát doprava. Naopak u videoher, které tuto možnost selekce mají, a jejich příběh je často rozdělen do několika kapitol, které obsahují ještě více úkolů, jejichž pořadí si hráč může určit sám, je pravděpodobnost stejného zahranií příběhu (syžetu) velmi malá. Každé takové zahranií je svým způsobem unikátní, protože při jednom zahranií může hráč splnit pouze hlavní úkoly a žádné jiné, kdežto při dalším může zkusit splnit i úkoly vedlejší, ačkoliv fabule, kterou si hráč tvoří po dohrání hlavního příběhu, zůstává stejná.

## 4.3 Postavy

V počítačových hrách a videohrách se vyskytují různé druhy postav a těch může být libovolný počet podle toho, jak to tvůrce hry zamýšlel. Někdy autor hry může chtít, aby hlavní postavu provázela pouze jedna vedlejší postava, nebo aby ve hře bylo vedlejších postav několik a každá nějakým svým dílem přispěla do pomyslné skládačky celého příběhu. Nesmíme však zapomenout na to, že postava může být i v bezpříběhové videohře.

V závislosti na zkoumání různých typů her by se dalo vymezit několik následujících typů postav.

### 4.3.1 Hlavní postavy

Prvním typem jsou postavy hlavní, jelikož jich ve videohře může být víc než jen jedna. Jde o hlavní protagonisty her, které má hráč možnost ovládat. V žánru RPG se do nich hráč vtěluje, rozhoduje o tom, co budou dělat, jak budou vypadat, jak se budou chovat. Může prostřednictvím nich interagovat s ostatními postavami ve hře, pokud je to možné.

Příklad více hlavních postav v jedné videohře může být hra Grand Theft Auto V, kde si hráč může vybrat, zda bude hrát za Franklina, Michaela či Trevora, mezi nimiž může hráč v průběhu hry libovolně přepínat. Ve strategiích jsou to většinou hlavní hrdinové, kteří mají větší sílu než ostatní řadový vojáci, nebo mají dokonce nějaké zvláštní schopnosti. V simulaci závodní hry, jako je Need for Speed, je to hlavní hrdina, za kterého závodíme. Jeho možnost interakce s okolím je omezena na výzvy k závodům. V sérii FIFA v ročnících 2017–2019, jež je simulací reálného fotbalu, byl hlavní postavou příběhu Alex Hunter. Hráč za něj hrál zápasy a jeho výkon určoval, jak se mu bude dařit. Současně také ovlivňoval jeho charakter pomocí vybírání předem připravených odpovědí ve filmových scénkách, kde měl na výběr z kladné, arogantní a klidné odpovědi, což se odráželo na jeho oblíbenosti u fanoušku a trenéra. Hráč se

zde však dostával i do situací, ve kterých šlo o výběr týmu, či například musel rozhodnout o tom, do kterého týmu přestoupí nebo jestli půjde na tiskovou konferenci místo toho, aby byl s rodinou.

### **4.3.2 Vedlejší postavy**

Dalším typem můžou být zejména ve strategiích vedlejší postavy, které však hráč může ovládat. At' už jde o měšťany, jejichž prostřednictvím hráč staví budovy ve svém městě, nebo řadové vojáky, kteří mu pomáhají získávat území, ničit nepřátele a plnit úkoly. V příběhu série FIFA ročník 2017–2019, jsou rovněž vedlejší postavy, které hráč může ovládat. V tomto případě jde o spoluhráče jeho týmu, kdy má hráč možnost si před každým zápase vybrat, zda bude hrát pouze za hlavní postavu, nebo za celý tým. Má tak příležitost si pomocí vedlejších postav, tedy spoluhráčů víc nahrávat a dostávat se do více gólových šancí.

Typem vedlejších postav jsou také ty, které hráč sice nemůže ovládat, ale mají zásadní vliv na podobu a průběh příběhu. Jde zejména o videohry žánru RPG. Vedlejší postavy zadávají hráči různé úkoly, které musí pro další postup v příběhu splnit, ale také mu mohou pomoci v jejich plnění, radit mu, jak dále postupovat a hráč s nimi může interagovat. Nebo se naopak může jednat o nepřátele, kteří se hráče snaží zabít či zajmou a tím tak překazit jeho snahu dokončit daný úkol. Ve strategiích by to mohl být spřátelený národ a jeho vůdce, který hráče žádá o pomoc nebo vyzývá k boji proti nepřítelům – tím mu vedlejší postava zadává úkol a případně mu pomáhá v jeho splnění.

### **4.3.3 Postavy stojící mimo děj**

Dalším typem jsou postavy stojící mimo děj, jež nemají vliv na konečnou podobu příběhu. Hráč s nimi sice může interagovat, ale pouze při určitých příležitostech. V žánru RPG může jít o postavy zadávající vedlejší úkoly, tzv. questy. Hráč musí dojít, nebo dojet na určité místo, kde se tento úkol spustí. Na začátku je mu ve filmové scéně vysvětleno, co je potřeba udělat. V průběhu má možnost omezeně interagovat s postavou, která mu pomáhá v plnění zadání. Po dokončení je tento vedlejší úkol zakončen opět filmovou scénou. Ve strategiích se jedná o postavy pouze vykládající děj. Na začátku se tato postava objeví na obrazovce, vysvětlí hráči, jaká je situace a co je potřeba udělat a poté mizí. Znovu se vedlejší postava objevuje buď po dokončení dílčího úkolu, nebo na jeho konci, kdy situaci shrne a vyloží další postup v příběhu.

#### 4.3.4 Postavy fikčního světa

Jde o všechny ostatní postavy, které se ve fikčním světě nachází. Volně se pohybují po mapě, hráč se s nimi může, ale také nemusí dostat do interakce podle toho, co je ve hře možné. Nemají žádný vliv na konečnou podobu hlavního příběhu. V žánru RPG jsou tyto postavy například obyvateli jednotlivých měst na mapě. Hráč s nimi může interagovat v určité míře, co mu dovolí videohra, respektive její tvůrci. Pokud je to možné, může je hráč okrást nebo dokonce i zabít. V některých videohrách typu RPG se s těmito postavami vyskytují i příběhy fikčního světa. Jde o jednoduše stavěné, opakující se příběhy, kdy například žena potřebuje zachránit před zloději, hráč je okraden nepřáteli nebo chce nějaký muž pomoci s dobyt看kem. Postavy fikčního světa mohou být i takové, se kterými hráč nemůže interagovat vůbec, takže je nemůže ani zabít, ani ovládat. Slouží zde pravděpodobně pouze k vyplnění prostoru hry a jejímu oživení. Příkladem mohou být postavy ze strategie Pán Prstenů: Bitva o Středozem, kde se při plnění misí po mapě pohybují občané, kteří však nemají na průběh hry žádný vliv, ani s nimi hráč nemůže nic udělat.

#### 4.4 Vypravěč

Vypravěč je jednou z hlavních složek narativní analýzy, kterou zpracovává tato bakalářská práce, jelikož je zdrojem narativní výpovědi a sděluje narativní informace. Avšak jeho definice je stejně jako u videohry poměrně složitá, jak uvádí Jiří Hrabal v knize *Naratologie*: „*Pojem vypravěč bývá vymezován velmi úsporně. Zdá se, že jakýkoliv sítě definovaný pojem vypravěče selhává, jelikož nemůže obstát před rozmanitostí narativní literatury a její neuzavřeností jako celku.*“<sup>40</sup> Toto tvrzení Hrabal dokládá definicemi dalších autorů například Geralda Prince a jeho jednovětnou definicí: „*Ten, kdo vypráví, a je vepsaný do textu.*“<sup>41</sup>

Na začátek je proto důležité říct, že autor není to stejné, co vypravěč.<sup>42</sup> Autor je ten, kdo určité dílo či příběh vytvořil, a ačkoliv v díle může vystupovat pod vlastním jménem jako samotný vypravěč, neznámá to, že je vypravěč zároveň tvůrcem tohoto narativu. „*Vypravěč tedy nestojí před narativem jako jeho tvůrce, nýbrž je jeho součástí a jeho existence vyvstává až při čtení textu.*“<sup>43</sup>

Ve snaze definovat pojem „vypravěč“ přišel Jonathan Culler s následujícími pěti otázkami:

- Kdo mluví?
- Kdo mluví a ke komu?

---

<sup>40</sup> KUBÍČEK, Tomáš, Jiří HRABAL a Petr A. BÍLEK. *Naratologie (Strukturální analýza vyprávění)*, s. 124.

<sup>41</sup> PRINCE, Gerald. *Narratology: The Form and Functioning of Narrative*, s. 66.

<sup>42</sup> Srov. KUBÍČEK, Tomáš, Jiří HRABAL a Petr A. BÍLEK. *Naratologie (Strukturální analýza vyprávění)*, s. 124.

<sup>43</sup> Tamtéž, s. 124.

- Kdo mluví a kdy?
- Kdo mluví a jakým jazykem?
- Kdo mluví a s jakou autoritou?

V první zmíněné otázce se zabývá tím, že se u každého narativu mluví o vypravěči. Ten se může dělit tak, jak známe ze školy na **ich-formového vypravěče**, tedy vypravěče v první osobě, jenž vystupuje v díle a **er-formového**, tedy vypravěče ve třetí osobě. Ten naopak stojí mimo děj, není jeho přímým účastníkem a v některých případech jsou vševědoucími vypravěči, tudíž vidí, co si všechny postavy myslí a jak se cítí. Kdežto vypravěči v první osobě mohou být jak hlavní, či hlavními postavami příběhu, nebo pouhými vedlejšími účastníky.

Ve druhé otázce se zabývá tím, kdo ke komu mluví. Tady stejně jako Hrabal poukazuje na to, že autor text vytváří pro čtenáře, kdy poté dochází ke konstrukci vypravěče v průběhu čtení. U děl z různých časových období může docházet k tomu, že například moderní čtenář neporozumí tomu, co měl autor na mysli z důvodu archaizace.

Třetí otázkou je „Kdo mluví a kdy?“. Zde Culler poukazuje na rozmanité možnosti vyprávění příběhu, který se může odehrávat v době, kdy se o něm mluví, nebo naopak se k danému příběhu vypravěč vrací, až dojde k jeho skončení a až teprve tehdy jej začne vyprávět.

Ve čtvrté otázce se zabývá jazykem. „*Narativní hlasy mohou mít svůj vlastní charakteristický jazyk, jehož prostřednictvím líčí vše v příběhu obsažené, nebo mohou přijmout a reprodukovat jazyk druhých.*“<sup>44</sup> Tuto myšlenku vysvětluje na vyprávění očima dítěte. To může využít jak jazyka dospělých, tak i dítěte.

V poslední otázce, „Kdo mluví a s jakou autoritou?“, poukazuje na využívání autority, kterou vypravěč má vůči čtenáři.<sup>45</sup>

Lubomír Doležel rozšiřuje ve svém díle s názvem *Narativní rozměry v české literatuře* pojmy „er-forma“ a „ich-forma“ o přívlastky, a to rétorická a subjektivní u er-formy, a objektivní, rétorická a osobní u ich-formy. Poukazuje také na snižování rozdílů mezi vypravěčem a postavou, jelikož vypravěč přijímá určité funkce postav, tedy interpretační a akční funkci, jehož východiskem je sloučení funkcí vypravěče a postavy do jedné osoby.

**Rétorická er-forma** se vyznačuje tím, že vypravěč utváří fikční svět, ale také komentuje, hodnotí a soudí. Nejde o postavu příběhu, ale o někoho, kdo stojí mimo něj. Rovněž však Doležel upozorňuje na fakt, že nesmí dojít k ztotožnění autora a vypravěče, protože jde o dvě rozdílné osoby.

<sup>44</sup> CULLER, Jonathan D. *Krátký úvod do literární teorie*, s. 97.

<sup>45</sup> Srov. tamtéž, s. 96-98.

**Subjektivní er-forma**, je definována následovně: „*Prostřednictvím smíšené řeči se na konstrukčním aktu podílí určitý fikční subjekt, individuální sémantická perspektiva, osobní náhled a hodnocení.*“<sup>46</sup>

Vyprávění v první osobě, tedy v ich-formě, je přímou řečí jedné z postav utvářející části fikčního světa a narativního textu. Avšak to, že postava přijme funkci vypravěče, nutně neznamená oslabení její funkce samotné postavy, jako takové. To, jak se postava dále jako vypravěč v příběhu projevuje, rozdělil Doležel do následujících třech kategorií:

- **Objektivní Ich-forma** – ne tak častý způsob vyprávění, jenž je založen na oslabení funkce akční a interpretační, kterou má postava jakožto vypravěč. Ve výsledku to znamená ztělesnění postavy pouze do podoby jakéhosi pozorovatele, který do děje nezasahuje, ale zároveň se vyhýbá jakémukoliv hodnocení fikčního světa.<sup>47</sup>
- **Rétorická Ich-forma** – zde je potlačena a omezena akční funkce vyprávěcí postavy. Jedná se o vypravěče, který se příběhu neúčastní, ale pouze jej interpretuje. „*Jeho vyprávěčské funkce vyžadují, aby se nějakým způsobem dostal do styku s vyprávěnými událostmi: přesunout se na místo příběhu, seznámit se z jeho protagonisty (...).*“<sup>48</sup>
- **Osobní Ich-forma** – „*Vypravěč je fikční postavou, která s v různé míře podílí na vyprávěném příběhu, v nejvyšším stupni tehdy, když je jeho hlavním hrdinou.*“<sup>49</sup> Jde o jednu z nejoblíbenějších variant ich-formy, možná i díky možnosti lepšího ztotožnění s hlavní postavou, která sama ví nejlíp, jak se cítí a co si myslí.

Jako třetí možnou definici vypravěče a jeho rozdělení si dovoluji přiložit tu od Jiřího Hrabala z knihy *Naratologie: Strukturální analýza vyprávění*. Definici slova „vypravěč“ od tohoto autora jsem uvedl již výše, jeho rozdělení však nikoliv. To se zakládá na dvou přístupech, a to na účasti vypravěče v příběhu a na rovině vyprávění. Koncovým východiskem spojení těchto pohledů jsou čtyři druhy vypravěče, a to:

- extradiegeticko-heterodiegetický,
- extradiegeticko-homodiegetický,
- intradiegeticko-heterodiegetický,
- intradiegeticko-homodiegetický.<sup>50</sup>

---

<sup>46</sup> DOLEŽEL, Lubomír. *Narativní způsoby v české literatuře*, s. 46.

<sup>47</sup> Srov. tamtéž, s. 47.

<sup>48</sup> Tamtéž.

<sup>49</sup> Tamtéž, s. 48.

<sup>50</sup> Srov. KUBÍČEK, Tomáš, Jiří HRABAL a Petr A. BÍLEK. *Naratologie (Strukturální analýza vyprávění)*, s. 136.

Jejich definice jsou poměrně jednoduché v porovnání se snahou o správné vyslovení bez zadržávání.

Z pohledu účasti vypravěče v příběhu jej rozděluje na heterodiegetického a homodiegetického vypravěče.

První zmiňovaný tedy **heterodiegetický vypravěč** se příběhu neúčastní a má tak možnost působit jako jakýsi vševědouce, shora na děj nahlížející vypravěč, který tak může vidět do nitra postav a interpretovat co si myslí, jejich touhy, sny, ale i strach či úmysly. Této vševědoucnosti se vypravěč může i zdržet a pak se jedná o objektivního vypravěče, který pouze podává informace o událostech, bez jakéhokoliv hodnocení.

Oproti tomu **homodiegetický vypravěč**, je vypravěč, který je současně také postavou v příběhu, nemusí se však nutně jednat o postavu hlavní, nýbrž může jít o postavu vedlejší či stojící mimo děj, která pouze vykládá události jako pouhý pozorovatel, tudíž se nijak neúčastní děje. Tento typ nemá na rozdíl od předchozího zmíněného možnost vševědoucnosti, protože jako postava nemá možnost vidět do nitra ostatních postav, takže si může pouze domýšlet, co si myslí.<sup>51</sup>

Stejně jako Culler i Hrabal mluví o možnosti vyprávění příběhu postupně v době, kdy se příběh děje nebo retrospektivně.<sup>52</sup>

V rovině vyprávění navazuje na rozdělení Gérarda Genetta na **extradiegetického vypravěče**, který je ve vnějším světě vyprávění, tedy původce výchozí roviny vyprávění a **intradiegetického vypravěče**, jenž je uvnitř světa vyprávění, je postavou v první rovině a je původcem druhé roviny.<sup>53</sup> Intradiegetický vypravěč by byl tedy součástí příběhu, například postava ženy, kolem níž se příběh točí. Extradiegetický vypravěč je naopak ten typ vypravěče, jenž na hlavní hrdinku a její trable shlíží shora a vidí, co si myslí.

Výše zmíněné čtyři druhy vypravěče charakterizoval Genette na základě kombinací podle účasti vypravěče a také podle roviny vyprávění následovně:

*„Extradiegeticko-heterodiegetický vypravěč je vypravěčem první roviny, který vypráví příběh, jehož se sám neúčastní (...).“*

*„Extradiegeticko-homodiegetický vypravěč je vypravěčem první roviny, který vypráví příběh, v němž je sám jednou z postav (...).“*

*„Intradiegeticko-heterodiegetický vypravěč je vypravěčem druhé roviny, který vypráví příběh, jehož se sám neúčastní (...).“*

---

<sup>51</sup> Srov. KUBÍČEK, Tomáš, Jiří HRABAL a Petr A. BÍLEK. *Naratologie (Strukturální analýza vyprávění)*, s. 136.

<sup>52</sup> Srov. tamtéž, s. 131.

<sup>53</sup> Srov. tamtéž, s. 132.

*„Intradiegeticko-homodiegetický vypravěč je vypravěčem druhé roviny, který vypráví příběh, v němž je sám jednou z postav (...).“ (Genette 1980: s. 248.)<sup>54</sup>*

V poslední řadě se zaměříme na druh vypravěče v počítačových hrách, jak jej ve své knize *Hratelné narativy* uvedl Daniel Bína. Ten vypravěče charakterizuje jako *„ústřední prvek narativnosti narativního textu dle klasické naratologie (...).“<sup>55</sup>* Dále podle něj *„má v počítačových hrách buď redukovanou nepřímou povahu jako je tomu v divadelních hrách, nebo si v řadě počítačověherních typů zachoval výraznější explicitnější podobu.“<sup>56</sup>* Zamýšlí se zde nad nutností příběh postupně rozvíjet, aby se mohla naplno projevit role hráče. Uvádí zde také pojmy jako „dějmistr“ a „vypravěč-dějmistr“, které v rámci praktické části této bakalářské práce využiji k interpretaci vypravěče analyzované hry.

Onen dějmistr, kontroluje hru pomocí postav, které hráč neovládá, tedy ovládním vedlejších postav, jež hráči různě pomáhají, radí mu, zadávají úkoly apod. To se děje převážně v herním žánru RPG a počet těchto postav je libovolný, *„pro prostředí počítače je tudíž dějmistrovský typ vypravěče zcela ideální (...).“<sup>57</sup>* *Ve strategických hrách naopak funguje zejména jakýsi „post-logocentrický“, multimedializovaný vypravěč-dějmistr (game-master), vyprávějící děj předehráváním, ilustrováním a animováním dějových okolností a zařazování některých impulsů iniciujících nové dějové fáze nebo proměnných epizod a jiných detailů.“<sup>58</sup>*

---

<sup>54</sup> KUBÍČEK, Tomáš, Jiří HRABAL a Petr A. BÍLEK. *Naratologie (Strukturální analýza vyprávění)*, s. 136.

<sup>55</sup> BÍNA, Daniel. *Hratelné narativy: Počítačové hry jako terč estetiky a literární teorie*, s. 19.

<sup>56</sup> Tamtéž.

<sup>57</sup> Tamtéž.

<sup>58</sup> Tamtéž, s. 20.

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**



## 5 ANALÝZA HRY RED DEAD REDEMPTION 2

Hra Red Dead Redemption 2, vydaná v roce 2018 společností Rockstar Games, je akční dobrodružná hra, zasazená do prostředí westernu v roce 1899. V rámci této hry plní hráč zadání jednotlivých misí. Splnění každé z nich jej posouvá směrem k jejímu úspěšnému dokončení.

Žánrově bychom mohli tuto videohru zařadit do kategorie tzv. RPG her, jelikož hráč ovládá jednu postavu, má na výběr, jak bude v příběhu postupovat a každé zahrání je jistým způsobem unikátní. Zároveň by tato videohra mohla být také simulací, a to z toho důvodu, že simuluje skutečný svět divokého západu i chování lidí.

Hra Red Dead Redemption 2 je již třetí díl série Red Dead a je příběhem toho, co přecházelo ději videohry Red Dead Redemption z roku 2010. Druhý díl byl vydán na konzole Playstation 4 a Xbox One, respektive Playstation 4 Pro a Xbox One X, ale také na počítač, zde si však hráči museli oproti zmiňovaným konzolím počkat o rok déle. Po jejím vypuštění do herního světa získala hra řadu ocenění a skvělých hodnocení, a to zejména za propracovaný scénář, téma, postavy, vzhled herního světa, důraz na detail a realistické prvky hry. Avšak kde je chvála, musí být i kritika. Ta se týkala zejména ovládání postavy a dopadu realismu na herní prožitek.

V historii Rockstar Games jde o druhý nejvýdělečnější titul hned po Grand Theft Auto V, s generovaným ziskem 725 milionů dolarů a s celkovým počtem přes 23 milionů prodaných kopií. V porovnání s Red Dead Redemption jde o 13 milionový nárůst prodaných kopií.<sup>59</sup>

Příběh této hry je zasazen do fiktivního světa amerického divokého západu v roce 1899. Zaměřuje se na život Arthura Morgana a jeho působení v gangu Van der Linde, jehož členové svádějí souboje s jinými gangy, jsou pronásledováni policií neboli muži zákona, ale také detektivní organizací Pinkerton. Celý příběh se kromě Arthura Morgana točí také kolem Dutche van der Lindeho, Johna Marstona a Micaha Bella.<sup>60</sup>

Jde o hru v otevřeném světě, jenž sestává z pěti regionů, které se postupně s příběhem odkrývají. Hráč ovládá nejprve postavu Arthura Morgana, později Johna Marstona a činí tak buď z pohledu třetí osoby, nebo první osoby, tedy jako by to byl on sám. Hráč má v průběhu hry mnoho možností, jak se dostat do interakce s okolním světem. To zahrnuje plnění hlavních úkolů – misí, plnění vedlejších úkolů nebo nejrůznější dobrodružství například v podobě lovu zvěře. I v tomto díle je po vzoru prvního dílu této hry z roku 2010 ukazatel cti, který se pohybuje po škále buď směrem ke zlu, nebo naopak k dobru dané postavy. To, jakou povahu bude hráč

---

<sup>59</sup> Srov. *Red Dead Wiki: Red Dead Redemption 2* [online 2021-03-05].

<sup>60</sup> Srov. *tamtéž*.

mít, určuje pouze on sám, jelikož je to přímou reakcí na činy konané směrem k ostatním postavám ve hře.<sup>61</sup>

## 5.1 Fabule

Fabule, jak jsme si již řekli dříve v textu, je příběh hráče, jenž si vytvoří po dohrání hry, tak, jak se chronologicky odehrál. Zde se tedy jedná o příběh zkoumané hry v chronologické posloupnosti, bez jakýchkoliv dějových odboček, které se hráči v průběhu hry naskytanou.

Příběh hry *Red Dead Redemption 2* se začíná psát roku 1899, kdy se Van der Linde gang pod vedením Dutche uchýlil k útěku po nepovedené loupeži. Úvodní scéna celé hry nám ukazuje členy gangu promrzlé na kost, jedoucí v povozech, snažící se najít nějaké místo k odpočinku. Jejich novým domovem se v severních horách pokrytých sněhem na čas stává opuštěné těžební město Colter s nadějí, že jsou daleko a strážci zákona je nenajdou. Hlavní členové skupiny Dutch, Micah Bell a Arthur Morgan při průzkumu okolí objeví obydlený dům, avšak vzápětí zjistí, že lidmi uvnitř je nepřátelský gang O'Driscolls. Naštěstí se jim podaří je přemocet a současně ze sklepení zachraňují Sadie Adler, ženu, jejíhož muže zabili právě O'Driscolls.

Poté, co se skupina oklepala z nepovedené loupeže, se její členové vydávají na jih. Zde se jejich cesty střetnou s bohatým olejovým magnátem Leviticusem Cornwallem, jehož vlak gang oloupí. Cornwall neváhá a na sledování a dopadení zločinců si najímá agenty Miltona a Rosse z detektivní agentury Pinkerton. Dutch uvědomující si nutnost konce zločineckého způsobu života slibuje ostatním členům jednu velkou poslední loupež, jenž zajistí zúčastněným vytouženou svobodu, avšak touha po penězích je větší, a tak gang stále loupí, nyní v oblasti státu New Hanover, kam se přesunul.

Ani zde jim nepřeje štěstí, a když je po divoké přestřelce s muži Leviticuse Cornwalla objeven jejich kemp agentem Miltonem, musí se znovu přemístit. V Rhodes již úřadují dvě rodiny Grays a Braithwaites, mezi nimiž panuje určitá rivalita. Van der Linde gang začne pracovat pro obě strany, aniž by to rodiny věděly, s cílem poštvat je proti sobě a usnadnit si tak práci. Naneštěstí se jejich plán nevyvede a v návaznosti na zjištění jejich plánu zabijí Grays člena Van der Linde gangu Seana, a naopak Braithwaites unášejí Jacka, syna Johna Marstona. Odplatou je zabití členů obou rodin, jenže Jack byl v průběhu prodán lordu Angelovi Bronte.

Dutch, John a Arthur se rozhodnou na nic nečekat a s jasným cílem, získat Jacka zpátky, míří do Saint Denis, kde má Bronte své sídlo. Jejich mise se zdá být snazší, než čekali, jelikož

---

<sup>61</sup> Srov. *Red Dead Wiki: Red Dead Redemption 2* [online 2021-03-05].

je Bronte přivítá a Johnova syna propustí. Vše se zdá normální až do chvíle, kdy trojice skončí v pasti. Jejich následnou odplatou je únos zrádce, jenž nakonec končí, jako potrava pro aligátory. Dutch, který celému gangu stále slibuje jednu poslední misi ke svobodě, je přesvědčen, že ona lepší budoucnost na ně nečeká v Americe, nýbrž za mořem, kde by začali nový život. Aby získali potřebné finance na tuto zaoceánskou cestu, vyloupí banku v Saint Denis. Štěstí se k nim i tentokrát otočí zády. Objevuje se agent Milton a před zraky členů popravuje Hosea. V následné přestřelce je zabit i další člen Lenny a John Marston skočil ve vězení. Zbytku, jenž čítal pět mužů, se podaří na lodi uprchnout na Kubu.

Jejich cesta sice končí na ostrově, nikoli však na Kubě, nýbrž na Guarmě, která je zmítaná válkou mezi vlastníky plantáží cukru a otroky z řad místního obyvatelstva. Pětice z Van der Linde gangu se rozhodne zapojit do revoluce a pomoci ztrocenému lidu v boji proti tyranům. Tahle výpomoc jim zajišťuje návrat zpět do Ameriky, kde se setkávají s ostatními členy gangu, nebo spíše aspoň s tím co z něj zbylo. Ukryjí se v kempu, jenže jeho poloha je brzy někým vyražena a gang tak musí odvracet útok agentů Pinkertonu. Dutch se chová jako posedlý, nejprve má pocit, že některý z jeho přátel pracuje jako informátor, který předává informace agentům a poté stále plánuje onu poslední loupež, nechce se do ní však pouštět bez Johna, který je stále uvězněn. Současně se Micah Bell stává jeho pravou rukou, a i díky jeho manipulacím začíná Dutch pochybovat o Arthurově loajalitě.

Arthurův zhoršující se zdravotní stav vyústí ve zjištění, že má tuberkulózu a vyhlídky nejsou příznivé, jelikož už mu nezbývá moc času. Jeho obava o Dutche se stupňuje, už v něm nepoznává toho starého dobrého přítele, ale spíše blázná, který se neštítí zbytečných vražd a utápí se v paranoi. Někteří členové si toho také všimli a odchází, zatímco Dutch s Micahem připravují poslední loupež – tentokrát se chystají na mzdový vlak armády. Artuhurova náklonost a víra v Dutche se naprosto vytrácí poté, co nechá Johna napospas a neobtěžuje se zachránit ani jeho ženu Abigail zatčenou agentem Miltonem. Arthur se obrátí k vůdci gangu zády, a i přes jeho rozkazy se rozhodne ženu zachránit, avšak během akce je přepaden Miltonem, od něhož se dozvídá děsivou skutečnost, a to, že informátorem je od návratu z Guarmy právě Micah Bell.

Arthur se společně s Johnem vrací zpět do tábora, kde obviňují Micaha a Dutche ze zrady. Zbylí členové gangu jim však nevěří, a tak se obrací proti nim. Do kempu přijíždí i agenti Pinkertonu, ale všem se naštěstí podaří utéct do lesů. Arthur má na výběr, buď získá čas pro Johna, který bude moci uprchnout, nebo se vydá zpět do tábora pro peníze. Ať se hráč rozhodne jakkoliv, dostane se do potyčky s Micahem. Arthurova cesta příběhem zde končí, jeho poslední

chvíle v životě záleží na tom, jak hráč celou dobu hrál. Bylo-li jeho počínání ve hře čestně, umírá společně s východem slunce na tuberkulózu, ovšem pokud nebylo, Micah jej popravuje.

Děj se přesouvá pár let dopředu. Johnovi, za kterého hráč nově hraje, se podařilo i se svou rodinou uniknout, a nyní se snaží žít počestným životem a pracuje na ranči. Jednoho dne jej však musí bránit před zločinci a Abigail, zlomena nedůvěrou ve změnu svého manžela, odchází i se synem Jackem. John se jich nehodlá vzdát, a proto kupuje pozemek, na kterém si s pomocí ostatních zbylých členů gangu postaví jejich vlastní ranč. Když je vše hotové, rozhodne se požádat Abigail o ruku a ta souhlasí. Jedné člence skupiny se podaří získat informace o místě pobytu zrádce Micaha, a tak se tam John společně s ní a Charlesem vydává v touze pomstít smrt Arthura.

Po příjezdu na místo se John musí doslova prostrílet k Micahovi, aby zjistil děsivou skutečnost, že opět spolupracuje s bývalým vůdcem gangu Dutchem. Ten se však opět projeví jako zrádce a nevypočitatelný zločinec, když postřelí Micaha a nechá Johna, aby se pomstil, poté odchází. K velkému překvapení John zjistí ještě zajímavost ohledně peněz z nepovedené loupeže v Blackwater, jež považoval za nenávratně ztracené. Ty měl u sebe pravděpodobně celou dobu schované Micah. Ani na sekundu nezaváhá a bere si, co mu patří, okamžitě splácí půjčku v bance, kterou použil na koupi pozemku a stavbu ranče. V závěru se žení s Abigail, ale jejich rodinou pohodu jim opět kazí agenti Pinkertonu. Milton se společníkem Archerem objevili mrtvolu Micaha a stopy je dovedli právě na Johnův ranč. Tady ale příběh naší hry končí a začíná se psát děj prvního dílu.

Je paradoxem, že jako první díl vydali tvůrci ten, který se odehrává až později v čase, ale například ve světě filmu to není nic neobvyklého, vzpomeňme třeba na Star Wars. Tato sága začínala čtvrtým dílem a následně pokračovala pátým a šestým, než se o několik let později dostala k dílu prvnímu.

Po úplném zkompletování hry dostane hráč odměnu v podobě filmové scénky Johna navštěvujícího hrob jeho přítele Arthura Morgana, což doprovází slovy: „Myslím, že jsme hotovi, můj příteli.“

## 5.2 Syžet

V této kapitole se zaměříme na to, jak tvůrci poskládali syžet. Tedy to, jak je větvený hlavní příběh hry, případně zda jsou v ní i nějaké vedlejší příběhy. Dále také na to, zda je nutné splnit všechny tyto příběhy, pokud ano, jestli je dáno jejich pořadí nebo je v hráčově schopnostech ovlivnit, jak se bude příběh vyvíjet. Velká část této kapitoly však bude věnována tomu, jak autoři této hry udržují pomocí syžetu napětí hráče, ale také jeho pozornost. V rámci těchto

funkcí si zde uvedeme několik příkladů, na kterých bude zřejmé schéma (algoritmus), kterým se autoři řídili při jejich tvorbě. Tvůrci hry Red Dead Redemption 2 rozdělili její syžet do celkem 109 různých misí, z nichž je jich 94 příběhových a 15 zadaných cizinci, tzv. stranger missions. Celý příběh je rozdělen do 6 kapitol a 2 epilogů, jenž se odehrávají na mapě tvořené z 5 oblastí. Ty jsou hráči volně přístupné po úspěšném dohrání první kapitoly. Výjimkou je oblast, do které je zasazena část děje páté kapitoly, a to ostrov Guarma. Zde hráč plní pouze hlavní mise, po jejichž dokončení se vrací zpět domů.

Je důležité vyzdvihnout fakt možnosti selekce, kterou hráč v určitých případech a okamžicích hry má. Zprv je to možnost vybrat si, kterou z hlavních misí v dané kapitole bude pokračovat. V jeden moment může mít na výběr i ze šesti různých misí, kdy obsah každé z nich je rozdílný, ale výsledná podoba postupu v hlavní dějové linii je stejná, ať už splníte nabízené mise v jakémkoli pořadí. Odkrývání syžetu je tvůrci nastaveno tak, že splnění jedné mise, otevře další z nich v závislosti na tom, kterou hráč zrovna dokončil. V praxi to při hraní vypadá například tak, že na začátku druhé kapitoly s názvem Horseshoe Overlook, má hráč na výběr ze tří hlavních misí. To však neznamená, že celá kapitola sestává z tak malého počtu úkolů. Po dokončení každé z nich se otevře jedna, ale někdy i dvě další mise. Tak se děje do chvíle, kdy hráč postupně všechny mise splní a zbývá mu jedna poslední, která danou kapitolu uzavírá, ale zároveň otevírá kapitolu další. V součtu tak druhá kapitola nemá tři mise, nýbrž celkem šestnáct.

Druhý fakt, na který je ve spojení se syžetem potřeba upozornit, je možnost hráče rozhodovat o jeho částečné podobě z možností nabídnutými autory hry. V příkladu hlavní mise se může jednat o volbu, v jakém úseku dne vykrást banku. Jednou z možností je vtrhnout tam hned v daný moment ve dne, druhou naopak počkat na noc a potichu se tam vkrást. Obě tyto možnosti mají jiné filmové scény, jinou narativní složku. Ta má však vliv pouze na danou misi, nikoliv na výslednou podobu hlavního děje.

Jelikož je narativní analýza celého syžetu velmi komplikovaná, rozhodl jsem se uchopit a rozebrat to, jak onen syžet udržuje pozornost hráče, dále jak dává napětí, ale také jak se snaží hráče rozptýlit případnými vtipnými scénkami.

Autoři hned od samotného začátku příběhu dávají hráči důležité informace. Jako první se objevuje obrazovka, kde je hráči nastíněna situace a doba, ve které se hra odehrává. Hráč tak zjišťuje, že je rok 1899 a z Ameriky se stává země zákonů, ve které ještě přebývá pár posledních gangů, ty jsou ale systematicky ničeny. V hráči takový začátek vyvolává napětí a zvědavost, co se vlastně bude dít dále. Následně je hráč do hry doslova vhozen, a aby pochopil nastalou situaci, musí dávat dobrý pozor. Úvodní filmová scénka, mu ukazuje skupinu povozů, jedoucích

v silné vánici údolím zasněžených hor. Jejich posádky utíkají před zákonem a snaží se najít místo, kde by pár dní přežili. Po příjezdu do opuštěného lomu začíná kapitola první s názvem Colter. Hráč se v tomto okamžiku seznamuje s jednotlivými členy gangu, ale pochopit, kdo je kdo, mu bude ještě nějakou chvíli trvat. Z debaty, která je vedena uvnitř jednoho z domů, vyplývá, že vůdcem je Dutch společně s Hosea a jejich pravou rukou Arthurem, jednou ze dvou hlavních postav tohoto příběhu. Arthur se snaží zjistit, co se vlastně stalo a poodkrýt tak hráči zatím skrytou část, jenž předcházela hernímu příběhu a donutila skupinu k útěku do nehostinných podmínek, ale Dutch se odpovědi vyhýbá. Podobná situace se opakuje znovu, když se Arthur snaží zavést řeč na nepovedenou loupež v Blackwater, ale Dutch znovu mlčí. Více informací o tom, co se vlastně stalo, se hráč dozvídá od vedlejších postav zejména v průběhu první kapitoly při cestách v rámci jednotlivých misí.

### **5.3 Udržování napětí a pozornosti hráče**

Napětí hráče i jeho pozornost autoři udržují v průběhu celé hry pomocí dramatických filmových scének, kterých je v každé misi hned několik, ale také prostřednictvím dějových zvrátů. Zejména tyto zvraty jsou si svým schématem, jak si ukážeme na několika příkladech, velmi podobné, až bych si dovilil říct stejné. Svým obsahem by se daly popsat následovně: hráč je v průběhu hraní jednotlivých misí nebo po jejich dohrání ve stavu, kdy si může říct, že jde všechno podle plánu a nic se nemůže pokazit. Z toho jej ale rychle vyvede dějový zvrát, který je nečekaný a díky tomu dokáže více zapůsobit na hráčovu pozornost. Mimo to, je hráčova pozornost udržována také prostřednictvím dialogů jednotlivých postav.

Když jsem hrál Red Dead Redemption 2 poprvé, většinou jsem narativní složku přeskočil a nevěnoval jí dostatek pozornosti, takže jsem se ochudil o dost důležité rozhovory, ve kterých se hráč dozvídá to, co se v průběhu samostatného hraní nedozví. V rámci bakalářské práce jsem odehrání této hry vzal svědomitě a poctivě a v mnoha situacích jsem byl překvapen, jak se situace vyvíjela. V průběhu mnohačetných dialogů se tak hráč dozvídá větší podrobnosti pojící se k neúspěšné loupeži v Blackwater, která předcházela celému příběhu a kvůli níž hlavní hrdinové společně s celým gangem utekli do úkrytu. Jsou zde rovněž odhaleny osudy jednotlivých postav příběhu, zejména Arthura, kdy se hráč dozvídá, že se Arthura jako malého ujal Dutch a Hosea stejně tak jako Johna. Arthur byl jako mladý zamilovaný do jisté Mary, která se v příběhu rovněž objevuje, když ho žádá o pomoc. V kontrastu je zde to, jaký je Arthur nyní, tedy zločinec, unikající před zákony a uzavřený do sebe, s tím, jak je o něm mluveno ve spojitosti s Mary a jejich plánovanou svatbou, která se však nakonec neuskutečnila. Z takového vyprávění je cítit snaha autorů vytvořit hru, která bude nejen pro zábavu a únik od každodenní

reality, ale i něčím, co hráče zasáhne a umožní mu to se do videohry více vžít prostřednictvím soucítění s postavami.

### **5.3.1 Příklady udržování pozornosti pomocí dějových zvrátů a stupňování napětí**

Arthur je v kempu Shady Bell, kde gang přebývá v rámci čtvrté kapitoly. Dutch byl obhlédnout autobusové nástupiště, které má ukrývat velký obnos peněz. Po příjezdu svůj plán předkládá Arthurovi (obrázek 3 viz přílohy na str. 57). Celá situace se jeví zcela v pořádku, nic vážného se neděje, hráč by si řekl, že se nic nemůže pokazit a jeho pozornost se upíná k tomu, co bude následovat. V okamžiku, kdy to hráč nejméně čeká, však dochází ke zvratu. Dutch pozastavuje rozhovor s Arthurem a upozorňuje na příjíždějícího Kierana, člena jejich gangu (obrázek 4 viz příloha na str. 57). Ten má však useknutou hlavu a je přivázaný ke koni. Následně se objevuje znepřátelený gang O'Driscolls a začíná přestřelka. Současně s působením na pozornost hráče, dochází v tomto okamžiku ke zvýšení napětí. Hráč je v jednu chvíli v klidu, ale když se objeví mrtvola Kierana zvyšuje se jeho napětí, protože v daném okamžiku neví, co se stalo a může ho napadat řada otázek: „Kdo ho zabil?“, „Jak našli jejich úkryt?“ a „Co se to děje?“.

Dalším příkladem filmové scény navozující zároveň napětí, ale i pozornost u hráče je ta, která se odehrává při pokusu zastavit blížící se vlak pomocí dynamitu. Z pohledu napětí bylo využito dramatických záběrů. Těch se v této sekvenci střídá hned několik, a to záběr na blížící se rychle jedoucí vlak, záběr na čtyřčlennou skupinu čekající na kopci na svoji šanci, až dojde k výbuchu a vlak zastaví, dále záběr na dalšího člena gangu, jehož úkolem bylo připevnit dynamit a nachystat detonátor. Scéna se začíná zrychlovat, dochází k častějšímu střídání záběrů. Začíná se střídát záběr na vlak se stále se přibližujícím zaostřením na detonátor – v jeden moment dochází ke spuštění, ale nic se neděje. V hráči se celou dobu stupňuje napětí a ve chvíli, kdy si myslí, že dojde k výbuchu, tak se nic nestane. Tady dochází k překlenu mezi funkcí tvořit napětí hráče a zároveň udržovat jeho pozornost. Z pohledu schématu tvoření situací udržující pozornost jde o obdobnou stavbu jako u předchozího příkladu. Narativní úsek nedává hráči sebemenší prostor pro pochyby, že by situace mohla dopadnout špatně. Celou dobu, co se blíží vlak si myslí, že je všechno v pořádku a nic se nemůže pokazit. V moment aktivace detonátoru však dochází k zvratu a vše je najednou úplně jinak.

Třetím příkladem schematizovaného postupu při udržování pozornosti a napětí hráče jsou události hlavní mise s názvem Banking, The Old American Art, jenž je součástí čtvrté kapitoly. Podle Dutche jde o jednu z posledních loupeží, kterou musí gang zvládnout při cestě za vytouženou svobodou. Jejich plánem je vykrást banku, v na tu dobu moderním městě, Saint

Denis. Postup celé loupeže byl důsledně promyšlený a hned na začátku byla do města poslaná skupina, která měla odlákat veškeré strážce zákona na druhý konec města pomocí výbuchu. Vše šlo podle plánu, takže si hráč mohl opět říct, že snad není nic, co by se mohlo pokazit. Opak byl však pravdou a opět došlo k výraznému dějovému zvratu. Ačkoliv se veškerá policie sbíhala na druhém konci města, objevili se agenti Pinkertonu, kteří gang na žádost Leviticuse Cornwalla pronásledují. Pozornost hráče zde graduje zejména vzhledem k tomu, že nenásleduje jen další přestřelka, kterých je ve hře nespočet, ale agentům se podařilo zajmout i Abigail, ženu Johna Marstona, jednoho ze dvou hlavních postav příběhu, ale také Hosea Matthewse. Dutch se snaží situaci zachránit. Nic však nepomáhá a Hosea je zastřelen přímo před zraky ostatních členů gangu. Při následném útěku je zatknut i John a zastřelen další člen gangu Lenny. Zbylí členové se dostávají na loď, která je měla dopravit na ostrov Kuba, ze kterého se za pár týdnů chtěli vrátit pro ostatní. Znovu si hráč může říct, že ačkoliv se staly určité věci a gang již přišel o několik důležitých členů, tak nyní odplouvají pryč do bezpečí. Další dějový zvrat na sebe nenechá dlouho čekat, protože loď zasáhne bouře a ztroskotá, pro jejich smůlu to není na Kubě, nýbrž na občanskou válkou zmítané Guarmě.

Zvrat, který se uskutečnil v této fázi příběhu, mě osobně jako hráče velmi zasáhl, což bylo pravděpodobně i záměrem tvůrců. Obě postavy jak Hosea, tak i Lenny patřili ke kladným postavám v hierarchii celého gangu. Jiné pocity bych zřejmě měl, kdyby zastřelili například Micaha, který se už od začátku jevil jako podrazák a černá ovce skupiny.

Jako čtvrtý příklad uvádím události po návratu z Guarmy. Arthur se vrací na místo posledního úkrytu do Shady Belle. Na stole nachází šifrovaný dopis od Sadie, členky gangu, ve kterém píše o jejich další přechodné skrýši. Už zde nastává menší dějový zvrat podle schématu. Hráč je konečně zpátky na pevnině, podařilo se mu zjistit, kde se ostatní ukrývají, takže se může zdát, že vše jde podle plánu. To se však mění v okamžiku, kdy přijíždějí agenti Pinkertonu, před kterými může hráč buď utéct, nebo je zabít. Ať už si vybere jakkoliv, jeho další kroky směřovali na nové místo pobytu. Tentokrát je vliv na hráčovu pozornost silnější díky dalšímu dějovému zvratu. Jelikož byl Arthur spolu s ostatními členy gangu několik týdnů pryč, doufal, že bude agentům chvíli trvat, než je najdou. Shledává se s ostatními a následuje dojemné vítání. Avšak i tady dochází k dějovému zvratu. Na místo se totiž dostavili agenti Pinkertonu v hojném počtu. Po přestřelce přichází nevyhnutelné, a to další stěhování. Z rozhovoru Dutche a Micaha je zde zřejmá rozrušenost vůdce gangu, ale také podlézání, které praktikuje Micah. Hráčovo napětí s ohledem na další pokračování a fungování skupiny se stupňuje. Důvodem je i to, že je John stále ve vězení a Dutch se příliš nemá k tomu, aby se jej pokusili zachránit. Má pocit, že je uvnitř společenství práškač, a i kvůli Micahovi padá obvinění právě na Johna.



Dalším příkladem jsou události točící se okolo záchranu Johna z vězení. Sadie Adler, členka gangu, domluví s mužem, jenž vlastní horkovzdušný balón, přelet nad vězením, aby zjistili, zda tam John stále je, nebo jestli jej už někde přemístili. Takovýto dopravní prostředek zvolili z důvodu lokace vězení, které se nachází na ostrově. Průběh mise je klidný, všechno je v pořádku a hráč prolétá nad vězením. Balón mírně klesne k zemi, aby měl Arthur dobrý rozhled. Podaří se mu spatřit Johna. V tom si jich však všimne stráž a začne po nich střílet, tak raději odlétají. Všechno jde podle plánu, nyní ví, že je John stále ve vězení, i to, že v týdnu pracuje na polích věznice. Vypadá to, že se nic nemůže pokazit a hráč postupně začíná upínat pozornost k dalšímu postupu při jeho osvobození. Najednou dochází k dějovému zvratu. Sadie, která s nimi nemohla letět je pronásledována několika členy znepráteleného gangu, a tak jí Arthur musí pomoci. Pozornost graduje, když muže, jenž pilotuje balón, zasáhla kulka a ten vypadne z letícího balónu. Ve snaze zachránit Sadie jí hází lano a dostává ji do bezpečí.

Finálním příkladem, který poukazuje na schematizované udržování pozornosti hráče využívající autory v průběhu celé hry, je konec celého příběhu. V poslední misi, kdy hráč hraje za Johna, jelikož Arthur zemřel na tuberkulózu, přijíždí Sadie Adler se zprávou, že ví, kde se nachází Micah, člen gangu, který jak již v minulosti zjistil Arthur, donášel agentům Pinkertonu výměnou za peníze. John se i přes odpor své milé Abigail vydává na místo jeho pobytu. Společnost mu dělá právě Sadie, ale také Charles, další ze členů teď už bývalého gangu Van der Linde. Události po příjezdu na místo nabírají rychlý spád. Charles, stejně tak jako Sadie je postřelen a John, za kterého hráč v této fázi videohry hraje, pokračuje sám. Po přestřelce se dostává až k domu na vrcholku hory. Z něj vychází Micah a John na něj okamžitě namíří zbraň. Ten se však ihned začíná bránit, ale zezadu se přibližuje Sadie, která Micaha odzbrojí. Hráč si může znovu říct, že jde vše podle plánu. Arthur má Micaha na mušce, může se mu pomstít, nic se nemůže pokazit. V tom však dochází k zásadnímu zvratu, protože z domu vychází i Dutch, bývalý vůdce gangu, který po smrti Arthura odešel neznámo kam. Současně se začíná stupňovat i napětí, hráč neví, co bude následovat, všechno se zamotává. Micah využívá rozruchu a bere Sadie její zbraň. Ona jednoduchá situace se najednou zdá jako bezvýhodná. Po chvilce dohadování začne John naléhat na Dutche. Říká mu, že on jej nezradili, že Micah je tím zrádcem. V tomto okamžiku znovu dochází k dějovému zvratu, protože Dutch nakonec odvrací svou zbraň od Johna a střílí Micaha. Ten umírá a Dutch odchází. John podpírá postřelenou Sadie a vrací se zpět domů, kde na něj čeká Abigail spolu s jeho synem Jackem. V závěru tohoto příběhu žádá Arthur Abigail o ruku.

## 5.4 Příběhy fikčního světa a vliv cti na příběh

Kromě těchto výše uvedených příkladů schematizovaného udržování pozornosti hráče, využívají tvůrci se stejným záměrem i příběhy fikčního světa. Jde o takové druhy příběhu, které se vyskytují náhodně při volném pohybu po mapě, když hráč cestuje na vzdálená místa. Takovýchto příběhů zakomponovali tvůrci do hry hned několik s různou tematikou. Hráč je tak například z ničeho nic přepadnut nepřátelským gangem, který se vyskytuje na území, kterým právě projíždí. Nebo může být požádán o pomoc od ženy, které umřel kůň a následně mu vypráví její životní příběh. Dále také může zastavit loupež, o kterou se snaží jiný gang a pomoci tak slušným lidem, nebo například osvobodit vězně, který křičí, že je nevinný. Ačkoliv je v hráčových možnostech využít zrychleného cestování, které jej dostane z jednoho konce mapy na druhý během několika málo vteřin, já osobně jsem si tyto cesty užíval. Jako autorský záměr těchto mini příběhů by se dala považovat snaha udržet hru zajímavou i v ten nejméně zajímavý okamžik a vyhnout se stereotypu nudného, zdouhavého cestování.

Hráčovou motivací v plnění těchto mini příběhů je jejich dopad na čest postavy, tzv. honor (obrázek 5 viz příloha na str. 58). Tato proměnná hodnota figurovala už v předchozím díle Red Dead Redemption avšak ve druhém díle, který je podroben analýze v rámci této bakalářské práce, zastává důležitější roli v hlavním příběhu. Čest, kterou si hráč jako Arthur Morgan udržuje, má vliv na mnoho dialogů v rámci narativních sekvencí videohry. Jestliže se hráč snaží mít čest v kladném rozmezí, odráží se to na chování Arthura. Ten je více obětavý a ohleduplný. Naopak s nízkou hodnotou cti je vyobrazován jako sobec, zajímající se pouze o svůj prospěch, jelikož jej zajímají především peníze a stává se chamtivějším. Tato proměnná ovlivňuje i hlasy, které hráč slyší při cestě na poslední misi za postavu Arthura. Pokud je čestný, slyší vzpomínky na pozitivní slova plná naděje. Avšak jako nečestný muž jsou tyto vzpomínky negativní. Další faktor, jenž čest ovlivňuje, jsou narativní sekvence, které se hráči objevují od té doby, kdy se projeví Arthurova tuberkulóza. S vysokou ctí v nich vidí jelena vyhřívajícího se na slunečním svitu, kdežto s nízkou hodnotou vidí černého kojota v dešti. To, jaké zvíře se mu zobrazuje, se může v průběhu hry měnit. Jestliže se na začátku provinuje proti zákonům a jeho čest je nízká zobrazuje se mu černý kojot, ale ve chvíli, kdy začne žít počestně, mění se toto zvíře ve zmíněného jelena. Nejsilnější dopad má však čest na smrt Arthura. Jestliže je čestný, umírá na tuberkulózu při východu slunce po souboji mezi ním a Micahem. Ovšem má-li nízkou hodnotu cti, je v souboji zabit přímo Micahem. Obě tyto varianty se odehrávají v hlavní misi s názvem Red Dead Redemption.

## 5.5 Postavy

Podle rozdělení postav, které bylo uvedeno výše v rámci teoretické části této bakalářské práce, lze postavy ve videohře Red Dead Redemption 2 rozdělit na postavy hlavní, vedlejší, postavy stojící mimo děj a postavy fikčního světa.

### 5.5.1 Hlavní postavy

Prvním a nejdůležitějším typem jsou dvě hlavní postavy této videohry. Jedná se o Arthura Morgana a jeho společníka z gangu Van der Linde, Johna Marstona, za něhož bude hráč po smrti Arthura hrát.

Už od začátku hry se hráči začíná pomocí dialogů formovat obraz o tom, kdo ve skutečnosti je Arthur Morgan a jaká je jeho minulost. Dozvídá se, že ho jako malého k sobě vzali Dutch a Hosea. Ti ho později naučili číst, psát, ale i lovit, střílet ze zbraně a jezdit na koni. Arthur byl nimi značně ovlivněn a viděl v nich autoritu. Později se nově zformovaný gang Van der Linde ujal i Johna, jakožto dvanáctiletého jej zachránili před hospodáři. Arthur a John se stali prakticky bratry a oba sdíleli představu o volnosti a životu mimo zákon. Arthurův pohled na svět a chladné vystupování vůči okolnímu světu bylo způsobeno i zabitím jeho přítelkyně a syna. Rovněž John se v průběhu let dočkal potomka, avšak nejprve se zalekl povinností a zmizel, aby se následně vrátil. Arthur se však cítil zrazen, a tak se jejich bratrský vztah pokazil a v průběhu hry mají vůči sobě spíše averzi.

Hráč má, co se týče jejich ovládnutí rozsáhlé možnosti. Může rozhodovat, jak budou vypadat, co budou mít oblečené, ale také jak se budou chovat vůči okolnímu světu, což vzápětí ovlivní jejich charakter a tím i vystupování ostatních postav vůči nim. Důležité je, že mohou prostřednictvím nich interagovat s okolním světem, a tak i s vedlejšími postavami, které zadávají úkoly, a tak se posouvat v příběhu dál. Hráč se do nich vtěluje a prožívá s nimi různorodé dobrodružství a díky tomu si chronologicky staví svůj příběh.

### 5.5.2 Vedlejší postavy

Druhým, neméně důležitým typem v této videohře, jsou vedlejší postavy, které hráči zadávají úkoly a mimo jiné slouží i jako vypravěči celého příběhu. To je důležité, jelikož se hráči prostřednictvím toho, jak je autorem hry vystavěn syžet a v něm dále pomocí filmových scén, v nich přítomných dialogů či monologů postav, dozvídá další střípky příběhu, což mu pomáhá dál formovat svůj vlastní příběh. V tomto případě jde zejména o hlavní mise zadávané dalšími členy gangu Van der Linde, jako je Hosea, Dutch nebo třeba Micah, z toho důvodu, že mají nejbližší spojitost s hlavní dějovou linií a jsou mu nejvíce nápomocni při plnění těchto úkolů.

Informace se hráč ale nemusí dozvídat pouze z filmových scén. Tvůrci do syžetu zakomponovali i informace, které se nevešly právě do těchto scén, ale slouží spíš pro hráčův dobrý pocit ze hry a jako dovysvětlení celé situace. Tyto informace se dozvídá nejčastěji během dialogu s ostatními postavami během cesty na místo určení při plnění jednotlivých úkolů. Obsahují například informace o skutečnosti, která předcházela úplně prvnímu záběru hry, dále také informace o postavách, ale také jejich myšlenky a názory. To dodává hře na zajímavosti a hráč není o tyto informace ochuzen.

### **5.5.3 Postavy stojící mimo děj**

Třetím typem jsou postavy, které stojí mimo děj a hráči pouze zadávají vedlejší příběhy, jejichž splnění není pro postup v příběhu důležité a hráč se jim může zcela vyhnout. Tyto postavy se v Red Dead Redemption 2 vyskytují pouze na určitých místech označených ikonou na mapě – hráč musí dorazit na místo určení a interakce s nimi spustí vysvětlující filmovou scénku. Po dokončení daného úkolu uzavírá tuto sekvenci filmová scénka s určitým rozuzlením a postava se na mapě již nevyskytuje, ani ji není možné potkat a znovu s ní interagovat.

V syžetu tyto vedlejší příběhy slouží jako doplňující obsah, který může sloužit k rozšíření hráčových obzorů, jelikož jde částečně o úkoly, které postavu učí nějaké nové dovednosti. Jak už jsme si řekli, hráč si může vybrat pořadí, v jakém úkoly splní, dále které splní, jestli se rozhodne je vůbec plnit, protože je k dokončení příběhu vůbec nepotřebuje a může si je nechat až na konec, jako formu jakéhosi rozptýlení. Tyto možnosti dávají hráči na výběr z několika možných syžetů, tedy toho, jakým způsobem danou hru zahraje. Každé zahrání je tím pádem svým způsobem unikátní.

### **5.5.4 Postavy fikčního světa**

Čtvrtým typem jsou postavy fikčního světa. V Red Dead Redemption 2 jsou to všechny ostatní postavy, které se ve fikčním světě nachází – volně se pohybují po mapě, hráč se s nimi může, ale také nemusí dostat do interakce podle toho, co je ve hře možné. Nemají žádný vliv na konečnou podobu hlavního příběhu.

V analyzované hře Red Dead Redemption 2 s nimi hráč může provádět jednoduchou komunikaci, která se omezuje na pozdrav, pár vlídných nebo naopak urážlivých slov, které vedou buď k útěku postavy, nebo k souboji mezi ní a hráčem, tyto postavy je rovněž možné například okrást.

Funkci v syžetu mají tu, že dále rozvíjí hru a obohacují ji o další příběhy, tentokrát o příběhy fikčního světa. Jde o jednoduše stavěné, několikrát se opakující akce, kdy je například

hráč svědkem loupeže a může se rozhodnout, zda oběti pomůže či nikoliv. Dalšími takovými postavami je třeba sourozenecká dvojice, jež hráče naláká na hostinu, během které je zdrogován a uspán. Když se následně probudí někde uprostřed lesa, zjistí, že ho okradli. I zde si může hráč vybrat, jak zareaguje – zda se pomstí, nebo to nechá být.

## 5.6 Vypravěč

Pro analýzu vypravěče vyskytujícího se ve videohře Red Dead Redemption 2 použijí pojem „dějmistr“, jak jej uvádí Daniel Bína. Dějmistr, kontroluje hru pomocí postav, které hráč neovládá, tedy ovládáním vedlejších postav, jež hráči různě pomáhají, radí mu, zadávají mu úkoly apod. Tento jev je typický převážně pro herní žánr RPG a počet těchto postav je libovolný.

Hru, tak jako při divadelních hrách vypravěč, zde uvádí expozice, kde je na šesti po sobě jdoucích snímcích představeno časové období, ve kterém se videohra odehrává, tedy rok 1899 a později. Dále je hráči představeno území, na němž se bude odehrávat příběh, tím je Amerika, ale také situace, jaká ve světě tou dobou panuje, tedy že Amerika se stává zemí zákonů, ve které už neexistuje příliš zločineckých organizací a poslední gangy, které zbyly, jsou postupně ničeny. Další dva snímky zobrazují, že videohru vytvořila společnost Rockstar Games a také samotný název hry.

Na rozdíl od divadelní expozice zde však nejsou představeny jednotlivé postavy a jejich vztahy mezi sebou. Dalo by se tedy říct, že v úvodním představení videohry figuruje postava vypravěče stojícího mimo hlavní děj. Jeho pozici následně přebírají vedlejší postavy příběhu a zde se již dostáváme k termínu „dějmistr“.

Vyprávění příběhu probíhá jeho prostřednictvím v rámci jednotlivých postav, které se v příběhu vyskytují. Hráč, aby mohl v příběhu postoupit dál, se musí dostavit na určité místo, kde jednotlivá mise začíná. Dochází ke spuštění narativní složky, ve které vedlejší postava hráči představuje svou část příběhu. Říká mu, co se stalo, ale také co je potřeba udělat. V rámci tohoto úkolu mu pak může být tato hráčem neovladatelná postava nápomocna při jeho plnění, avšak nemusí. V hlavním příběhu je těchto postav hned několik. Nejprve to jsou členové gangu Van der Linde, kterých je dvacet čtyři. K těm se poté v průběhu postupu v ději kupředu přidává několik dalších. Ti se však objevují pouze na krátký úsek příběhu na rozdíl od předešle zmíněných společníků z gangu, v rámci vedlejších příběhů, tzv. stranger missions, tedy příběhy cizinců. U těch je postup vyprávění jejich dané části příběhu stejný jako u příběhů hlavních, s tím rozdílem, že je hráč nemusí vůbec aktivovat a může je nechat nesplněny. V případě, že se

je rozhodne splnit, dochází po jejich dokončení ke zmizení zadavatelské postavy, jenž v příběhu dále nefiguruje.

Dalším typem vypravěče, jenž se v této videohře vyskytuje, je hlavní postava Arthur Morgan. Jeho vypravěčská úloha však není tak výrazná, jako je tomu u vedlejších postav v pozici dějmistrů. Jeho vyprávění se omezuje na části, které jsou mezi jednotlivými kapitolami. Formou vnitřního monologu při zapisování do osobního deníčku zde pravidelně shrnuje situaci, jež se jim jako gangu přihodila a jaké měla důsledky, společně s tím se zamýšlí nad vývojem charakteru některých postav, nejčastěji však nad vůdcem gangu Dutchem. V rámci svých vnitřních monologů o Dutchovi mluví jako o muži, jenž se chová jinak, než jak jej znal, ale také o tom, že se podle něj stává stále více paranoidní a nedůvěřivý vůči ostatním členům skupiny.

Po dokončení hlavního příběhu fungují střídající se narativní sekvence, jakožto vypravěčské uzavření celého příběhu. Na obrazovce se vystřídá celkem čtyřiatřicet takovýchto sekvencí, které doprovází country hudba. Hráč díky nim zjišťuje třeba to, jak dopadly jednotlivé postavy z gangu Van der Linde. Pearson, jenž zastával funkci kuchaře, nyní pracuje ve městě v obchodě se zbožím, zde má na zdi jako vzpomínku pověšenou fotografii, na které je spolu s dalšími členy gangu. Charles, jenž pomáhal Johnovi proti Micahovi až do konce, odjíždí na sever do Kanady, o které v průběhu příběhu mluvil. Je zde vyobrazena i svatba Johna s Abigail, ale také agenti Pinkertonu, kteří vyšetřují na místě poslední mise, ve které Dutch zastřelil Micaha. Ti se poté ještě v několika snímcích objevují, jak se na událost vyptávají různých lidí. Stopa je nakonec dovede na ranč Johna, což odkazuje k začátku prvního dílu Red Dead Redemption, jehož děj se odehrává v návaznosti na události druhého dílu této hry.

## ZÁVĚR

Tato bakalářská práce se zaměřila na analýzu videohry Red Dead Redemption 2, jako na interaktivní kulturní druh, schopný vyprávět příběh. Zejména se však v praktické části zabývala jeho narativní strukturou, primárně tím, jak autoři pomocí syžetu udržují napětí a pozornost hráče po celou dobu hry, jakou fabuli si je hráč po jednom zahrání schopen vytvořit, ale také na rozdělení postav příběhu, které v něm přebírají funkci dějmistra a jsou jeho vypravěčem. V rámci této části byla v krátkosti představena hra Red Dead Redemption 2, a rovněž to, kdo stojí za jejím vývojem, její předchůdci, ale rovněž její žánrové ukotvení. Předně bylo ale v teoretické části nutné uvést definici toho, co je to vlastně hra a především videohra. Současně bylo důležité ozřejmit s ohledem na to, že ne každý má přehled o vývoji videoher jejich stručnou historii a následně je rozdělit do žánrů. Závěr teoretické části patřil vysvětlení pojmu „nativ“ a „teorie vyprávění“ a rovněž definici čtyř základních pojmů narativní analýzy, a to „fabule“, „syžet“, „vypravěč“ a „postava“.

V kapitole 1.1 věnující se definici hry bylo na hry pohlíženo obecně, tedy nejen jako na hry počítačové, ale obecně jako na všechny druhy her, ať už na edukační, zábavní nebo také na hry ve smyslu hraní si s vláčky a panenkami. Východiskem při snaze co nejlépe uchopit pojem „hra“, byla definice, kterou ve svém díle *Homo Ludens*, použil Johan Huizinga. Ten hru popsal jako něco v rámci vymezeného času s přijatými pravidly, jenž má cíl samo v sobě a přináší pocit napětí, ale také vědomí odlišnosti od každodenní reality. V návaznosti na to, jsou s odkazem na dílo Wolfganga Kramera *What is a Game*, vymezeny čtyři důležité komponenty, které hra obsahuje, a to pravidla, cíl, její průběh, jenž není nikdy stejný a konkurenci.

V kapitole 1.2 pojednávající o definici videohry, jsem nejprve předložil svůj pohled na to, co to vlastně je videohra s ohledem na několikaleté zkušenosti s tímto druhem zábavy. Ovšem tento osobní pohled nebyl ani tím nejmenším pokusem o skutečnou definici. Dále jsem ve své práci poukázal na snahu Nicolase Esposito o co nejkratší a nejjednodušší možnou definici, která však, stejně jako následující tři pokusy odborníku, má určité nedostatky. Grant Tavinor tyto tři pohledy shrnul ve svém díle *Definition of Videogames*, kde na závěr nabídl i svou disjunktivní definici. Avšak ani naratologická, ludologická, dokonce ani definice videohry jako interaktivní fikce, není natolik dokonalá a přesná, aby obsáhla veškeré videohry na světě, a tak se jednotná definice pojmu „videohra“ jeví jako prozatím nereálná, avšak disjunktivní definice Granta Tavinora se zdá být zdařilá a na dobré cestě s ohledem na nutnost splnit pouze kombinaci podmínek, aby se daná „věc“ dala považovat za videohru.

V rámci kapitoly 2, která přiblížila čtenáři stručnou historii, se práce zabývala vývojem na poli videoher od úplného počátku v roce 1952 a mimo jiné i tehdejší digitální podobou klasických piškvorek, přes průlomový tenisový simulátor Pong v roce 1971. Rovněž zde byla věnována pozornost vstupu Japonska, přesněji společnosti Atari na trh s první herní konzolí na doma – Joystickem. Právě herní konzole znamenaly pro svět videoher velkou změnu a také rozkvět. Oblíbenými se staly videohry z dílny bratrů Darlingových, ale taktéž Oliverových, kteří se místo technické vyspělosti zaměřili na příběh, což bylo na danou dobu něco nového a tudíž zajímavého. K využívání naratologie na poli videoher se přidaly i společnosti z Japonska, jenž přišly s dnes už kultovními hrami jako je Mario Bros. nebo The Legend of Zelda. V roce 1989 přišla společnost Nintendo s dalším průlomem v historii videoher, kterým byl Gameboy – tedy první herní konzolí, jež nebyla závislá na napojení na monitor či televizor. V návaznosti na to, vznikla v Japonsku mini herní konzole zvaná Tamagotchi, ve které hráč obstarává potřeby zvířátka. Výrazným milníkem bylo rovněž zavedení internetu v domácnostech a s tím související možnost online hraní. Společně s tím se rovněž začaly měnit i mobilní telefony, které se čím dál tím více přizpůsobovaly. To vše vedlo k podobě videoher, jak je známe dnes, kdy je kolikrát těžké na první pohled rozeznat, zda se jedná o videohru nebo o skutečnost, a to především díky propracované mechanice a grafice na vysoké úrovni.

V kapitole 3 s názvem *Herní žánry*, rozčlenila bakalářská práce hry obecně podle obsahu a rozdělila je do jednotlivých žánrů. Nejprve bylo nastíněno žánrové rozdělení, jaké využívá společnost JRC Czech, přední prodejce videoher v Česku a na Slovensku. Její žánrové rozdělení však bylo podrobena kritice ve srovnání s tím od společnosti Idtech, a to z pohledu toho, že toto rozdělení využívá společnost JRC Czech, jakožto marketingový prostředek k prodeji her, nikoliv k jejímu správnému rozdělení. Po důkladné úvaze, zde jako jedno z možných správných žánrových rozdělení uvádím to od společnosti Idtech, jelikož se hodí vzhledem k narativním povahám daných žánrů.

V kapitole 4 s názvem *Narativ a teorie vyprávění* jsou shrnuty pohledy několika odborníků na to, co to narativ a naratologie vlastně je. Počínaje už Aristotelem, který ve svém díle *Poetica* bral vyprávění jako chronologický výklad události s nutností určité struktury. Na Platonově metafoře jeskyně jednoduše popisují rozdíl mezi fabulí a syžetem, jenž jsou součástí narativu a kterým se následně podrobněji věnuje další část bakalářské práce. Craig opět poukazuje ve spojení s videohrami na to, že hráč prožívá prostřednictvím hraní interaktivní příběh v narativu videohry. Culler upozorňuje na důležitost narativu v životě, kdy skrze vyprávění a příběhy poznáváme svět a snažíme se pochopit určité věci. Chatman uvádí, že dle něj existují dvě základní formy narativu, a to příběh a diskurz. Presentována je zde naratologie,



jejímž synonymem je teorie vyprávění, ale také její původ, kdy byl její základ položen francouzskou strukturální naratologií se silným vlivem ruských formalistů Gremmaise a Bremonda, kteří navazovali na Proppa a jeho *Morfologii pohádek*.

V rámci podkapitoly 4.1 nazvané *Hra – narativ – simulace* byla pozornost věnována střídání narativní a simulační složky hry. Narativní složku zde popisují jako tu blíže k vyprávění, ke které dochází, když hráč nehraje, ale pouze sleduje narativní sekvence předem vytvořené autorem, které mají jasně daný průběh, ale i konec. Naopak simulační složku popisují jako tu, kde hráč aktivně hraje, pohybuje se s postavou, nebo se také dostává do konfliktů.

V poslední části teoretické části se práce zabývala čtyřmi základními komponenty narativní analýzy, jimiž jsou fabule, syžet, postava a vypravěč. Kdy se nejprve zabývá ozřejměním toho, že fabule je shrnutí všech událostí, které se odehráli tak, jak šly chronologicky za sebou v narativu a naopak, že syžet vyobrazuje to, jak je tento příběh poskládán tvůrci. Upozorňuje také na to, že toto označení poprvé použili stoupenci ruského formalismu Propp a Shklovsky. Zjednodušeně zde fabuli a syžet dovysvětluje na formě životopisu, kde události, jak se chronologicky staly v životě ženy nebo muže jsou fabulí, a to, jak jej daný autor poskládá do životopisu je syžetem. Práce uvádí i rozdělení dvou forem příběhů ve videohře, jak je uvedl Rouse, tedy předem předurčený příběh tvůrce, kdy nezáleží na hráči a jeho stylu či délce hraní, protože východiskem je vždy stejná situace, a tou je dokončení hry. Druhou formou je příběh hráče, který je zajímavější s ohledem na to, že si jej tvoří sám hráč v průběhu hraní a je zcela unikátní. Práce upozorňuje také na možnosti rozdílného syžetu, které nabízí videohry, v nichž má hráč možnost selekce postupu a volného pohybu na rozdíl od jednotvárných videoher, kdy bude každé další zahrání stejné, nepovažujeme-li dva pohyby s postavičkou navíc jako rozdílný syžet.

Dále se tato bakalářská práce zabývala druhy postav, které se ve videohrách mohou vyskytovat a rozdělila je do tří druhů, a to na postavy hlavní, které hráč ovládá a s ohledem na žánr videohry má různou možnost manipulace s touto postavou. Vedlejší postavy rozdělené na dva poddruhy, a to na ty, které hráč může ovládat a ty, které sice ovládat nemůže, ale mají vliv na výslednou podobu příběhu. Posledním typem jsou postavy fikčního světa, což jsou všechny ostatní postavy, které se volně pohybují po mapě a hráč nemá možnost je ovládat, i zde má hráč s ohledem na žánr videohry různé možnosti interakce, která však neovlivňuje výslednou podobu děje.

Posledním komponentem, který je v rámci této práce definován, je vypravěč. Prezentovány zde byly různé definice odborníků na toto téma. Nejprve pět otázek Jonathana Cullera. Dále definice vypravěče z pohledu Lubomíra Doležela, který ich-formu a er-formu

doplnil o přivlastky a rozlišuje několik typů těchto dvou možností vyprávění. Třetí možností pohledu na vypravěče zde uvedenou je od Jiřího Hrabala z jeho knihy *Naratologie: Strukturální analýza vyprávění*, kde rozdělil vypravěče do čtyř druhů podle jeho účasti v příběhu, ale také podle jeho zapojení v rovině vyprávění. Poslední uvedenou definicí a pro praktickou část této práce nejdůležitější je ta od Daniela Bíny, který ve svém díle *Hratelné narativy* uvádí pojmy „dějmistr“ a „vypravěč-dějmistr“. Právě dějmistr se pro žánr RPG, který videohra Red Dead Redemption 2 zastupuje, přímo hodí, a to s ohledem na to, jak jej autor popisuje.

V úvodu praktické části této bakalářské práce byla v krátkosti představena samotná videohra Red Dead Redemption 2, její žánrové zařazení, ocenění, ale i kritika od odborníků. Byla zde uvedena společnost, která hru vytvořila, její další úspěšné hry a srovnání s nimi, co se týče prodejnosti a platformy, na kterých je možné hru hrát.

Následně byla pozornost věnována fabuli, jak si jí je hráč schopný po jednom úspěšném dohrání hlavního příběhu vytvořit. Jde pouze a jenom o hlavní příběh bez jakýchkoliv dějových odboček a vedlejších příběhů, ve kterém je popsán děj, jak chronologicky postupoval z bodu A, tedy prvního záběru, který se hráči zobrazí při spuštění videohry, do bodu B, tedy poslední mise hlavního příběhu.

V další kapitole se práce zabývala syžetem hry Red Dead Redemption 2, přesněji tím, jak jeho pomocí udržují tvůrci napětí a pozornost hráče v průběhu celé hry. Po analýze šesti příkladů z různých částí videohry, ve kterých k tomuto navyšování pozornosti dochází, bylo stanoveno opakující se schéma, které tvůrci bylo použito v průběhu celého hlavního příběhu. Obecně šlo o navození pocitu bezpečí hráče, ale také toho, že jde všechno podle plánu a nic se nemůže pokazit. Poté vždy následoval dějový zvrat, který markantně změnil vývoj dané části příběhu. Současně na udržování pozornosti byly využívány i příběhy fikčního světa, které se vyskytovaly náhodně mimo hlavní příběh, při cestování hráče po mapě. Plnění těchto mini příběhů mělo zásadní vliv na proměnnou vyskytující se ve hře, kterou byla hráčova čest. Ta svou kladnou či zápornou hodnotou ovlivnila narativní sekvence vyskytující se v průběhu celé hry, ale i příčinu smrti jedné ze dvou hlavních postav příběhu.

V závěru praktické části se práce nejprve zabývala postavami, jejich typem a četností a také druhy vypravěče, kteří se ve videohře objevují. Vyskytují se zde dvě hlavní postavy, které hráč ovládá postupně a má rozsáhlé možnosti, jak upravit jejich vzhled, ale zejména to, jak se budou chovat a pohybovat. Vedlejších postav, které hráč ovládat nemůže, ale mají zásadní vliv na výslednou podobu děje, je hned několik a v příběhu zastávají vyprávěcí funkci dějmistra. Každá z jednotlivých postav, které ve hře Red Dead Redemption 2 mají tuto funkci, vykládá hráči určitý úsek příběhu a zadává mu úkoly, které je potřeba splnit, aby mohl postoupit

v dějové linii dál. Postavy fikčního světa hráč taktéž neovládá a jejich prostřednictvím a také prostřednictvím příběhů fikčního světa, je udržována hráčova pozornost. V úvodu hry Red Dead Redemption 2 se vyskytuje vypravěč stojící mimo děj, který uvádí hráče do děje pomocí expozice. Zde se hráč dozvídá, v jakém časovém úseku se děj odehrává, jaká je situace, která v prostředí hry panuje, kdo je tvůrcem videohry a také její název. Nejčastěji se ve hře vypravěč vyskytuje formou dějmistra. V úsecích mezi jednotlivými kapitolami se do pozice vypravěče staví sama hlavní postava, která vnitřním monologem shrnuje události, jež se stali, zamýšlí se nad dalším směřováním skupiny a nad vývojem charakteru jednotlivých postav v gangu.

Cílem této práce bylo strukturálně rozebrat a analyzovat narativní prvky vybrané videohry Red Dead Redemption 2 a specifikovat to, z jakých komponentů se tato moderní hra skládá. Celkově byla tato bakalářská práce koncipovaná jako ukázka toho, jak se dá na hru pohlížet jinak než jen jako na něco, co si člověk zahraje odpoledne na odreagování. Naratologie je v českém prostředí méně známým směrem, který však dle mého názoru nabízí velký potenciál o to víc ve spojení s videohrami, které se neustále vyvíjí a posouvají kupředu. Důležitým prvkem, který prostřednictvím této analýzy spatřuji je tvoření a udržování napětí a pozornosti hráče v průběhu celé hry. Ačkoliv se může schématický postup tak, jak je popsán výše, zdát stereotypní a předvídatý, dokázali autoři tyto dějové zvraty zakomponovat do příběhu tak, aby byl hráč pokaždé překvapen a čekal je co nejméně. Vedlejší postavy v pozici dějmistra vyprávějící příběh po jednotlivých částech působí jednotně a plynule a postavy fikčního světa jsou zajímavým zpestřením jinak nudného a zdlouhavého cestování po mapě.

Celkově je tato videohra dle mého názoru jednou z nejpovedenějších za posledních pár let. Autoři si dali záležet na každém jednom komponentu, které dohromady tvoří sehraný komplex. Oproti jiným hrám podobného žánru mě zaujala taky svým citem i pro ten sebemenší detail. Při prvním odehrání příběhu, kdy jsem nedbal narativních sekvencí a ve většině případů je přeskakoval, jsem měl rozdílné pocity než po dohrání hry pro potřeby této analýzy.

Jak jsem uvedl výše, videohry se neustále vyvíjejí a získávají na oblibě. Dá se tedy očekávat, že se jejich analýzami budou odborníci zabývat daleko více, tak jako tomu v historii bylo například v souvislosti s literaturou.

# SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

## LITERATURA:

- [1] KUBÍČEK, Tomáš, Jiří HRABAL a Petr A. BÍLEK. *Naratologie (Strukturální analýza vyprávění)*. Praha: Dauphin, 2013. 247 s. ISBN 978-80-7272-592-2.
- [2] BÍNA, Daniel. *Hratelné narativy: Počítačové hry jako terč estetiky a literární teorie*. Vlastimil Johanus, 2012. 89 s. ISBN 978-80-87510-17-9.
- [3] BURTON, Graeme, Jan JIRÁK. *Úvod do studia médií*. Brno: Barrister & Principal, 2001. 392 s. ISBN 80-85947-67-6.
- [4] CULLER, Jonathan D. *Krátký úvod do literární teorie*. Brno: Host, 2002. 192 s. ISBN 80-7294-070-8.
- [5] DOLEŽEL, Lubomír. *Narativní způsoby v české literatuře*. Praha: Český spisovatel, 1993. 144 s. ISBN 80-202-0418-0.
- [6] HÁJEK, Martin. *Čtenář a stroj*. Praha: Sociologické nakladatelství (SLON), 2014. 228 s. ISBN 978-80-7419-161-9.
- [7] HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: O původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000. 298 s. ISBN 80-7272-020-1.
- [8] CHATMAN, Seymour. *Story and Discourse*. Cornell University Press, 1978. ISBN 978-0-8014-9186-3.
- [9] PRAKS, Vítězslav. *Computerová naratologie: Narativní schémata počítačových her*. Průhonice: Litera Proxima, 2010. 111 s. ISBN 978-80-254-4783-3.
- [10] PRINCE, Gerald. *Narratology: The Form and Funtioning of Narrative*. Mouton Publishers, 1982. ISBN 90-279-3090-2.
- [11] ROUSE, Richard. *Game Design: Theory and Practice*. Wordware Publishing, 2005. 704 s. ISBN 1-55622-912-7.

## ELEKTRONICKÉ ZDROJE:

- [12] *Digital Creation & Training: Stručná historie videoher*. Digital Creation & Treaining [online] 11. 3. 2010, [cit. 2021-02-23]. Dostupné z WWW: <<https://sites.google.com/a/m77.cz/game-based-learnin/strucna-historie-videoher>>

- [13] *Entertainment Software Association: Essential Facts About the Video Game Industry*. ESA [online] červenec 2020, [cit. 2021-01-14]. Dostupné z WWW: <<https://www.theesa.com/resource/2020-essential-facts/>>
- [14] ESPOSITO, Nicolas. *A Short and Simple Ddefinition of What a Videogame Is*. [online], leden 2005, [cit. 2021-01-17]. Dostupné z WWW: <<https://www.utc.fr/~nesposit/publications/esposito2005definition.pdf>>
- [15] *iD Tech: About iD Tech*. iD Tech [online], [cit. 2021-02-22]. Dostupné z WWW: <<https://www.idtech.com/about>>
- [16] *iD Tech: The Many Different Types of Video Games & Their Subgenres*. iD Tech [online] 12. 4. 2018, [cit. 2021-02-24]. Dostupné z WWW: <<https://www.idtech.com/blog/different-types-of-video-game-genres>>
- [17] *IT Slovník: Co je to Tetris?* IT slovník [online], [cit. 2021-03-01]. Dostupné z WWW: <<https://it-slovník.cz/pojem/tetris>>
- [18] *JRC Czech: Kategorie Her*. JRC Czech [online], [cit. 2021-02-22]. Dostupné z WWW: <<https://www.jrc.cz>>
- [19] JUUL, Jesper. *What Computer Games Can and Can't do*. [online] srpen 2000, [cit. 2021-03-01]. Dostupné z WWW: <<https://www.jesperjuul.net/text/wcgacad.html>>
- [20] KRAMER, Wolfgang. *What Is a Game?* The Games Journal, [online] 2000, [cit. 2021- 01-14]. Dostupné z WWW: <<http://www.thegamesjournal.com/articles/WhatIsaGame.shtml>>
- [21] LINDLEY, Craig A. *The Gameplay Gestalt, Narrative, and Interactive Storytelling*. [online] leden 2002, [cit. 2021- 02-21]. Dostupné z WWW: <[https://www.researchgate.net/publication/221217584\\_The\\_Gameplay\\_Gestalt\\_Narrative\\_and\\_Interactive\\_Storytelling](https://www.researchgate.net/publication/221217584_The_Gameplay_Gestalt_Narrative_and_Interactive_Storytelling)>
- [22] OLŠAN, Jan: *K teorii narativní počítačové hry*. Praha, 2013. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze, Fakulta humanitních studií. [cit. 2021- 03-03]. Dostupné z WWW: <<https://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/89135/>>
- [23] *Red Dead Wiki: Red Dead Redemption 2*. Red Dead Wiki [online] 18. února 2021, [cit. 2021-03-05]. Dostupné z WWW: <[https://reddead.fandom.com/wiki/Red\\_Dead\\_Redemption\\_2](https://reddead.fandom.com/wiki/Red_Dead_Redemption_2)>

- [24] *Statista: Number of Videogamers Worldwide in 2020*. Statista [online] červen 2020, [cit. 2021-01-14]. Dostupné z WWW: <<https://www.statista.com/statistics/293304/number-video-gamers/>>
- [25] TAVINOR, Grant. *Definition of Videogames*. *Contemporary Aesthetics* (Journal Archive). Vol. 6, Article 16. [cit. 2021-02-22]. ISSN: 1932-8478. Dostupné z WWW: <<https://quod.lib.umich.edu/c/ca/7523862.0006.016/--definition-of-videogames?rgn=main;view=fulltext#N3>>

# **PŘÍLOHY**



Obrázek 1 – Pong, tenisový simulátor

(Zdroj: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Pong> [online 2021-03-20])



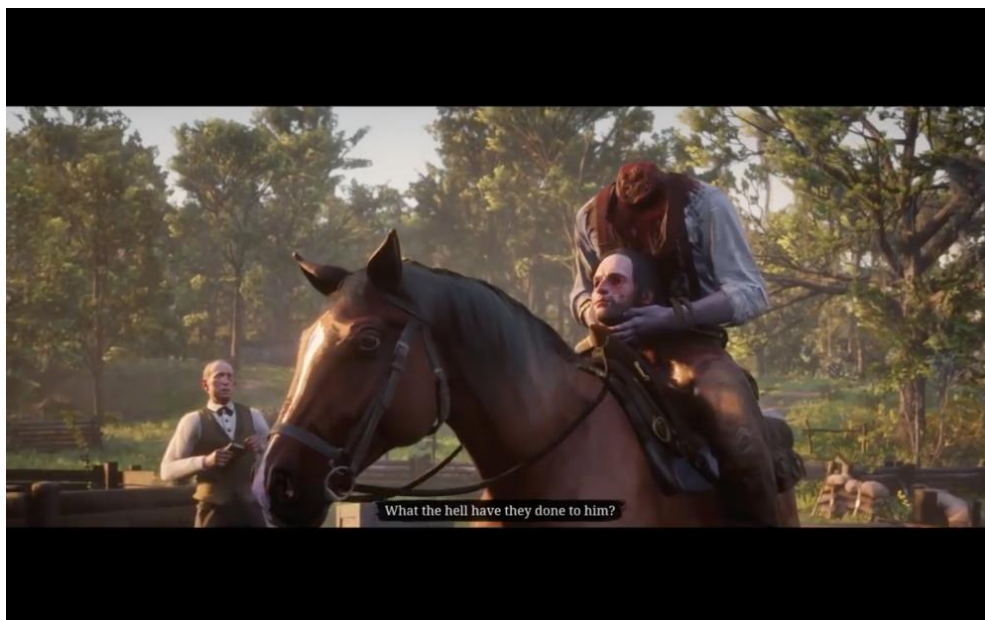
Obrázek 2 – Aki Maita, tvůrce hry Tamagotchi

(Zdroj: [https://tamagotchi.fandom.com/wiki/Aki\\_Maita](https://tamagotchi.fandom.com/wiki/Aki_Maita) [online 2021-03-20])

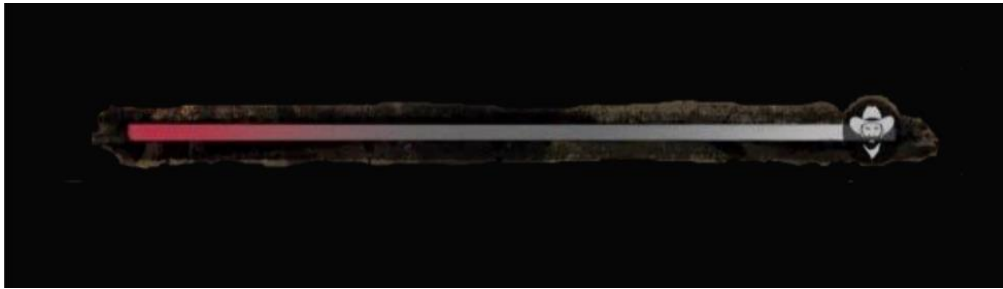




Obrázek 3 - Chvilé, kdy si hráč myslí, že je vše v pořádku  
a svůj pohled směřuje k další loupeži  
(Zdroj: Hra Red Dead Redemption 2)



Obrázek 4 – Pár vteřin po obrázku 3, do kempu přijíždí zabitý člen  
gangu a přijíždí zneřátený gang  
(Zdroj: Hra Red Dead Redemption 2)



Obrázek 5 – Škála, po které se pohybuje čest (Honor), s ohledem na hráčovy skutky  
(vpravo nejčestnější, vlevo nejhorší)  
(Zdroj: Hra Red Dead Redemption 2)