

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

Filozofická fakulta

Katedra divadelných, filmových a mediálnych štúdií

FILMY A VIDEO HRY Z POHLĀDU PRVEJ OSOBY

Naratologická analýza a komparácia dvoch audiovizuálnych modelov

MOVIES AND VIDEOGAMES IN FIRST-PERSON PERSPECTIVE

Narratological analysis and comparison of two audiovisual models

Bakalárska diplomová práca

Autor: Pavol Ondruška

Študijný program: AE – FV

Vedúci práce: Mgr. Jakub Korda, PhD.

Olomouc 2013

Prehlasujem, že bakalársku diplomovú prácu na tému „Filmy a videohry z pohľadu prvej osoby“ som napísal samostatne a všetky použité podklady a literatúru som uviedol v zozname bibliografie.

V Olomouci dňa 8. apríla 2013

.....
Pavol Ondruška

Ďakujem Mgr. Jakubovi Kordovi, PhD. za vedenie práce, plodné podnety a náhľad na tému z odlišného uhla, vďaka čomu som bol schopný svoju bakalársku prácu dostať do aktuálnej podoby. Vďaka patrí aj mojim rodičom, ktorí mi dôverovali a nechávali slobodu pri štúdiu. V neposlednej rade ďakujem aj svojej priateľke, bez ktorej podpory by som túto prácu nikdy nedokončil.

Obsah

Úvod	6
<i>Štruktúra práce</i>	7
1 Teoretická časť	8
1.1 <i>Téma a cieľ</i>	8
1.2 <i>Metodológia</i>	9
1.3 <i>Pramene a literatúra</i>	10
1.3.1 <i>Pramene</i>	10
1.3.2 <i>Literatúra</i>	13
1.4 <i>Vyhodnotenie literatúry</i>	14
1.5 <i>Vymedzenie pojmov</i>	16
2 Naratív	20
2.1 <i>Naratív a narácia</i>	20
2.2 <i>Videoherný naratív</i>	21
2.2.1 <i>Evokatívny naratív</i>	21
2.2.2 <i>Zohraný naratív</i>	24
2.2.3 <i>Pripojený naratív</i>	26
2.2.4 <i>Vynárajúci sa naratív</i>	29
3 Analýza prvkov narácie	32
3.1 <i>Obmedzenosť narácie</i>	32
3.2 <i>Informovanosť narácie</i>	35
3.3 <i>Seba-vedomie narácie</i>	37
3.4 <i>Komunikatívnosť narácie</i>	41
3.5 <i>Prezrádzanie prítomnosti narácie</i>	46
3.6 <i>Využitie hudby v narácii</i>	50
4 Záver	53
Pramene a literatúra:	55
<i>Pramene:</i>	55
<i>Abecedný zoznam citovaných videohier:</i>	55
<i>Abecedný zoznam citovaných filmov:</i>	58
<i>Literatúra:</i>	60
<i>Internetové zdroje:</i>	62
Príloha 1: Zoznam citovaných obrázkov	65
Príloha 2: Analyzované filmy	66
Summary	67
Anotácie	68
<i>Anotácia</i>	68
<i>Annotation</i>	69

Úvod

Videohry patria k novým médiám a stali sa takým spoločenským a kultúrnym fenoménom, že sa o nich začína uvažovať ako o forme umenia¹. V druhej polovici 20. storočia nastupujú po dráme, literatúre, hudbe a filme do rýchlo sa meniaceho sveta. Ich rozvoj je tak dynamický, že je problematické sa v nich vyznať.

Keďže pri mnohých súčasných hrách sa hovorí o filmovom zážitku², chcel som pôvodne preskúmať spojitosť v rozprávaní príbehov vo filmoch a videohrách. Kvôli plánovanému rozsahu práce som však musel užšie vymedziť svoju tézu. Pre naratologickú analýzu a komparáciu filmov a videohier z pohľadu prvej osoby som sa rozhodol z dôvodu, že som túto tému ešte nenašiel dostatočne uspokojivo spracovanú a chcel by som to napraviť. Zároveň je to oblasť, o ktorú sa aktívne zaujímam a množstvo skúmaných diel nie je astronomické. Pri bádani som našiel len zopár filmov spĺňajúcich zvolené kritériá, pričom v oblasti hier sa budem riadiť vlastným úsudkom a hoci sa v práci vyskytnú referencie na hry od roku 1992 (*Wolfenstein 3D*), budem sa zameriavať najmä na videohry z poslednej dekády.

Toto bádanie je pre mňa výzvou pretože hoci publikácií v oblasti „game studies“ existuje mnoho, len málo z nich je možné objektívne považovať za odbornú literatúru³ a ešte menej sa naozaj dotýka skúmaného problému.

Vo svojej práci chcem identifikovať naratologické mechanizmy využívané v hrách a vo filmoch rozprávaných z pohľadu prvej osoby, následne ich porovnať a zistiť, ktoré sú spoločné pre oba modely a ktoré sú odlišné. Model filmov z pohľadu prvej osoby totiž nie

¹ Od roku 2012 americký Národný fond pre umenie (National Endowment for the Arts) poskytuje granty do výšky 200 000 USD aj videohrám. Viz: TASSI, Paul. Video Games Now Legally Considered as Art Form in the US. *Forbes* [online]. 5. decembra 2011, [cit. 2013-02-21]. Dostupné z WWW:

<<http://www.forbes.com/sites/insertcoin/2011/05/12/video-games-now-legally-considered-an-art-form-in-the-us/>>.

V roku 2012 múzeum Smithsonian usporiadalo výstavu, na ktorej vystavovalo vo forme videí a obrázkov až 80 hier zo 40-ročnej histórie média. Viz: The Art of Video Games. *Smithsonian American Art Museum* [online]. naposledy modifikované v septembri 2012, [cit. 2013-02-22]. Dostupné z WWW: <<http://www.americanart.si.edu/exhibitions/archive/2012/games/>>.

² Napríklad o videohre Mass Effect 3, viz GERAETS, Alexandra. When Video Games Meet Cinematic Experience. *Joystick Division* [online]. Naposledy upravené 12. marca 2012, [cit. 2013-03-30]. Dostupné z WWW: <http://www.joystickdivision.com/2012/03/when_video_games_meet_cinematic.php>, alebo hra L.A. Noire, viz BROOKER, Charlie. Hollywood shuns intelligent entertainment. The games industry doesn't. Guess who's winning? *The Guardian* [online]. Naposledy upravené 23. mája 2011, [cit. 2013-03-30]. Dostupné z WWW: <<http://www.guardian.co.uk/commentisfree/2011/may/23/gaming-makes-hollywood-look-embarrassing>>, alebo Dead Space, Ni No Kuni, Kingdom Hearts, viz FERGUSON, Alexandra. The Cinematic Video Game. *The Film Pilgrim* [online]. Naposledy upravené 20. februára 2013, [cit. 2013-03-30]. Dostupné z WWW: <<http://www.thefilmpilgrim.com/features/the-cinematic-video-game/9597>>

³ Príklady popularizačných a encyklopedických publikácií zhŕňam v podkapitole 1.3 *Pramene a literatúra*.

je veľmi rozšírený a v súčasnosti sa presunul skôr do artovej kinematografie, zatiaľ čo hier z pohľadu prvej osoby sú stovky a niektoré z nich sú komerčne úspešnejšie než ktorýkoľvek zo súčasných filmov⁴.

Štruktúra práce

V tejto časti úvodu predstavím štruktúru svojej bakalárskej diplomovej práce v ďalších kapitolách.

Nasledujúca časť mojej bakalárskej práce je teoretickým vstupom. Predstavujem v nej svoju tému a definujem cieľ práce. Následne vymedzujem dôležité pojmy, ktoré vo svojej práci budem ďalej používať. V ďalšej podkapitole sa čitateľ dozvie, akú metodológiu som zvolil pre analýzu a komparáciu skúmaného materiálu. Na konci prvej kapitoly predstavujem použité pramene a literatúru a kritéria ich výberu, hlavné zdroje informácií, z ktorých som čerpal, a kriticky vyhodnocujem použitú literatúru.

V prvej časti kapitoly venovanej naratívom vysvetľujem rozdiel medzi naratívom a naráciou, následne bližšie popisujem jednotlivé typy videoherných naratívov a ilustrujem ich na konkrétnych príkladoch.

Samotná analytická časť práce nasleduje v ďalšej kapitole. V jej úvode určujem šesť základných prvkov narácie, podľa ktorých budem ďalej postupovať. Každá podkapitola sa venuje jednému konkrétnemu prvku narácie, pričom najprv opisujem daný prvok vo všeobecnosti. Následne opisujem výskyt prvku v skúmaných filmoch, potom v hrách a na konci každej podkapitoly sa nachádza krátke zhrnutie mojich zistení.

V závere, verím, zistím, aké sú základné rozdiely medzi naráciou vo filmoch a videohrách, ktoré dominantne pracujú so subjektívnou kamerou.

⁴ V roku 2011 zarobila FPS hra *Call of Duty: Modern Warfare 3* miliardu dolárov za 16 dní. Komerčne najúspešnejšiemu filmu všetkých čias, *Avatar* (2009), sa podarilo túto sumu zarobiť za 17 dní. Viz: WAUGH, Rob. Modern Warfare 3 hits \$1 billion in 16 days - beating Avatar's record by one day. *Daily Mail* [online]. Naposledy upravené 13. decembra 2011, [cit. 2013-01-28]. Dostupné z WWW: <<http://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-2073201/Modern-Warfare-3-hits-1-billion-16-days--beating-Avatars-record-day.html>>

1 Teoretická časť

1.1 Téma a cieľ

Filmy a videohry majú mnoho spoločného. V oboch prípadoch sa jedná o audiovizuálne modely, ktoré sú schopné byť nositeľmi príbehu⁵ a dnes už nie je nezvyčajné, keď v hre počujeme hlasy a vidíme tváre známych hercov⁶.

Osobne ma zaujíma najmä spôsob, akým sú vo videohrách rozprávané príbehy. Takisto ma zaujíma typ hier a filmov prezentovaných z pohľadu prvej osoby, teda z percepčného hľadiska hlavného protagonistu. Na obmedzenom rozsahu svojej práce sa nebudem zaoberať ludologickými otázkami⁷ a ani polemizovať o tom, či môžu videohry niesť naratív – toto už bolo mnohokrát diskutované významnými odborníkmi na game studies.⁸ Vymedzím sa teda na naratologickú analýzu a komparáciu filmov a videohier rozprávaných z pohľadu prvej osoby.

Mojim hlavným cieľom je analyzovať, popísať a porovnať naratívne prvky, ktoré sa bežne využívajú vo filmoch a video hrách prezentovaných zo percepčného hľadiska hlavnej postavy. Vo svojej práci chcem zistiť, ktoré prvky sú spoločné pre filmy aj video hry a vo využívaní ktorých prvkov sa tieto dva audiovizuálne modely rozchádzajú.

Nesporne by bolo zaujímavé skúmať, analyzovať a zistiť prečo sú príbehy prezentované z pohľadu prvej osoby veľmi populárnou a úspešnou formou rozprávania vo videohrách⁹ a prečo je takýto spôsob rozprávania vo svete filmov takmer absentujúci¹⁰, pričom sa jedná o staršie, vyzreté a vyspelé médium. To by som však už veľmi odbočil od vytýčeného smeru, ktorý som si zvolil.

⁵ Viz ARSENAULT, Dominic. *Narration in a Video Game*. Montreal: Université de Montréal, 2007.

⁶ Leonard Nimoy dabuje množstvo hier, Ellen Page a Willem Dafoe hrajú v pripravovanej hre *Beyond: Two Souls* (2013)

⁷ Viz kapitola 1.5 *Vymedzenie pojmov*

⁸ Táto diskusia sa rozvíja napríklad aj v zborníku *First Person*, viz HARRIGAN, P., WARDRIP-FRUIIN, N. *First Person*. Cambridge: The MIT Press, 2004. Diskusiu komentuje a istým spôsobom uzatvára Dominic Arsenault. Viz ARSENAULT, Dominic. *Narration in a Video Game*. Montreal: Université de Montréal, 2007.

⁹ V rebríčku 10 najlepšie zarábajúcich (teda najúspešnejších a najpopulárnejších) videohier na svete sú tri hry z FPS série *Call of Duty*: *Modern Warfare*, *Modern Warfare 2* a *Black Ops*. K dnešnému dátumu by rebríček doplnili aj ešte úspešnejšie diely *Modern Warfare 3* a *Black Ops 2*. Viz DOUGLAS, Ana. *Here Are The 10 Highest Grossing Video Games Ever!* *Business Insider* [online]. Naposledy upravené 13. júna 2012, [cit. 2013-03-30]. Dostupné z WWW: <<http://www.businessinsider.com/here-are-the-top-10-highest-grossing-video-games-of-all-time-2012-6?op=1>>

¹⁰ Napriek všetkým snahám som nenašiel viac, než 10 filmov natočených subjektívnou kamerou.

1.2 Metodológia

Pri svojom bádani budem vychádzať zo záverov Henryho Jenkinsa a Dominica Arsenaulta, že video hry môžu a často aj rozprávajú príbeh a teda môžu byť a často aj sú nositeľmi naratívu.¹¹ Pre hlbšie pochopenie naratívnych mechanizmov vo videohrách predstavujem v nasledujúcej podkapitole základné typy video herných naratívov podľa Henryho Jenkinsa. Dopĺňam ich detailmi z odborných prác iných významných teoretikov a vlastnými empirickými poznatkami, a komentujem ich fungovanie na konkrétnych vybraných príkladoch z videohier všeobecne a z videohier z pohľadu prvej osoby.

Pri analýze filmov aj hier sa zameriavam na niekoľko prvkov klasickej narácie, ktoré sú vyzdvihnuté v kapitole o klasickom naratíve v knihe *Classical Hollywood Cinema*,¹² pričom David Bordwell vychádza aj z teórie rozprávania Meira Sternberga.¹³ Konkrétne to je obmedzenosť narácie, informovanosť narácie, seba-vedomie narácie, komunikatívnosť narácie, prezrádzanie prítomnosti narácie a využitie hudby vo vzťahu k narácii.

Som toho názoru, že aj dnes je možné analyzovať filmy vo vzťahu ku klasickej narácii. Ako napísal Bordwell v úvode k svojej knihe *The Way Hollywood Tells It*:

„Dokazujem, že rozhodujúce praktiky rozprávania príbehov pretrvali, napriek úpadku štúdiového systému, vzniku konglomerátnej kontroly a nových metód marketingu a distribúcie.“¹⁴

Takzvaná post-klasická kinematografia zväčša len inovuje pravidlá a metódy klasického rozprávania, ale nič prevratné nemení. Predpokladám, že hlavne tie nové, dosť experimentálne filmy môžu vybočovať z vymedzených parametrov. V tom prípade vhodne poslúžia pre kontrastné porovnanie funkcií jednotlivých prvkov vo filmoch.

Pre jednoduchosť budem zároveň aplikovať rovnaké metódy aj pri analýze videohier. Verím, že pri rozprávaní príbehu hry využívajú tvorcovia podobné, ak nie rovnaké, postupy ako filmári. Očakávam, že tu narazím na viacero možných problémov,

¹¹ Nie každá hra rozpráva príbeh. Týmto hrami sa vo svojej práci nezaobieram. Prítomnosť naratívu vo videohrách obhajujú vo svojich textoch JENKINS, Henry aj ARSENAULT, Dominic.

¹² BORDWELL, David. Classical Narration. In BORDWELL, David, STAIGER, Janet, THOMPSON, Kristin. *The classical Hollywood cinema: film style & mode of production to 1960*. New York: Columbia University Press, 1985, 506 s.

¹³ Viz STERNBERG, Meir. *Expositional Modes and Temporal Ordering in Fiction*. 1978, Indiana University Press. 333 str.

¹⁴ BORDWELL, David. *The Way Hollywood Tells It*. str. 17, vlastný preklad: „I argue that crucial practices of storytelling persisted, despite the demise of the studio system, the emergence of conglomerate control, and new methods of marketing and distribution.“

najmä kvôli značnej diverzite v oblasti videohier a, keďže sa jedná o mladé a rozvíjajúce sa médium, stále sa len ustanovujúcich postupov.

Aby som sa vyhol mechanickosti, nebudem popisovať vybrané diela postupne rad za radom, ale budem pokračovať postupne podľa jednotlivých prvkov. Každý opíšem, zadefinujem a následne popíšem jeho prejavy a výskyt najprv vo filmoch a následne vo videohrách prezentovaných z pohľadu prvej osoby. Vždy pritom vyzdvihnem výnimky z pravidla. Na záver každej podkapitoly budem porovnávať a vyhodnocovať, ktoré prvky a postupy sú v jednotlivých audiovizuálnych modeloch dominantné, ktoré majú spoločné a v ktorých sa od seba rozchádzajú. Každá podkapitola by mala čitateľovi viac priblížiť a objasniť funkciu a využitie konkrétneho analyzovaného prvku narácie tak vo filmoch, ako aj v hrách.

V závere práce chcem dospieť k zisteniu, v čom sa odlišuje narácia vo videohrách od narácie vo filmoch. Pripúšťam aj možnosť, že vzhľadom na úzko definovanú tému a s ňou súvisiacimi pomerne nezvyčajnými filmami, ktoré budem analyzovať, nezistím žiadne zásadné rozdiely medzi rozprávaním v hrách a vo filmoch.

1.3 Pramene a literatúra

1.3.1 Pramene

Pri svojom bádani budem analyzovať filmy z transhistorického hľadiska, preto som do skupiny analyzovaných filmov zaradil päťicu filmov od roku 1947 až po súčasnosť. Finálnemu výberu predchádzal prieskum dostupných zdrojov pomocou internetu a ovplyvnila ho aj dostupnosť jednotlivých filmov. Niektoré filmy, ktoré som chcel analyzovať, sa mi nepodarilo získať – buď som nenašiel žiadnu dostupnú kópiu alebo som film našiel v predaji v zahraničí za neprimeranú cenu a navyše v mne nezrozumiteľnej jazykovej mutácii.

Väčšina hraných filmov sa v narácii obmedzuje, do väčšej či menšej miery, na hľadisko jednej postavy, prípadne jednej skupiny ľudí alebo na menší počet postáv, a miestami dopĺňa objektívne informácie o fikčnom svete. V prípadoch, keď sa tvorcovia filmu snažia ukázať situáciu zo subjektívneho hľadiska niektorej z postáv, sa niekedy

spoliehajú na zobrazenie situácie hľadiskovými zábermi¹⁵, akoby „očami postavy“. Takýchto príkladov nájdeme v kinematografii mnoho, väčšinou sú to však len niekoľko sekúnd trvajúce zábery alebo krátke sekvencie.

Niektoré filmy, napríklad *Doom* (2005), využívajú techniku hľadiskových záberov len na ozvláštnenie. V prípade filmu *Doom* takáto scéna trvala zhruba dve minúty a bola priamym odkazom na videohernú predlohu filmu (FPS hry *Doom* (1993), *Doom 2* (1994) a *Doom 3* (2004)). Podobnú subjektívizáciu nájdeme naprieč celou svetovou kinematografiou (*Amazing Spider-Man* (2012), *Terminátor 2: Deň zúčtovania* (1991), *Hranice života* (2005), *Muž na hrane* (2012), *Kill Bill* (2003), *2001: Vesmírna odysea* (1968)). Jedná sa však len o krátke scény, nie o dominantný spôsob rozprávania príbehu vo filme.

Množstvo filmov, ktoré sa niekedy označujú aj ako „nájdený záznam“, sa spolieha na takmer dokumentárny pocit autenticity záberov natáčaných niektorou z postáv pomocou priznanej kamery. Napriek tomu, že táto technika veľmi dobre funguje v hororoch (*Záhada Blair Witch* (1999), *Monštrum* (2008), *Kanibali* (1980)), nejedná sa o skutočné rozprávanie zo subjektívneho hľadiska protagonistu v zmysle vymedzenia pojmov v tejto práci. Kamera môže meniť, a často aj mení, majiteľa, môže spadnúť na zem a snímať scénu nezávisle, nemusí ukazovať to, čo vidí charakter svojimi očami.

Preto sa nebudem zaoberať týmito typmi filmov. Kvôli rozsahu a kompaktnosti sa zameriam len na niekoľko filmov, ktoré sú celé, alebo aspoň z veľkej časti rozprávané zo subjektívneho hľadiska prvej osoby, alebo jednoduchšie, natočené subjektívnou kamerou¹⁶. Vybral som americké snímky *Dáma v jazere* (1947) a *Temná ulička* (1947), francúzske filmy *Vojdi do prázdna* (2009) a *Skafander a motýľ* (2007) a ruský film *Ruská archa* (2002). Určite existuje aj viacero filmov, ktoré spĺňajú zvolené kritériá, o niektorých aj viem (napríklad *Zakázaná žena* (1997), ale nedokázal som získať použiteľnú kópiu), vo svojej práci sa však zameriam len na päť vyššie zmienených filmov. Všetky analyzované filmy som videl v digitálnej kvalite na DVD nosičoch.

Pri výbere vhodných videohier je výber náročnejší. Narozdiel od oblasti filmov, kde je výber filmov zo subjektívneho hľadiska hlavného protagonistu značne limitovaný, je v oblasti video hier nespočet titulov prezentovaných z pohľadu prvej osoby. Preto som

¹⁵ Viz BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Nakladatelství AMU, 2011, s. 129.

¹⁶ Viz CHATMAN, Seymour. *Příběh a diskurz. Narativní struktura v literatuře a filmu*. Brno: Host, 2008, 328 s. ISBN 978-80-7294-260-2.

sa rozhodol vymedziť najmä na hry spadajúce do súčasnej generácie¹⁷ hracích konzolí. Nevyberám však konkrétnych pár hier, pri analýze pracujem s množstvom, celou množinou hier, ktoré spĺňajú zvolené kritériá. Musí sa jednať o videohry prezentované z pohľadu hlavného hrdinu. Avšak vyhnem sa závodným hrám, športovým simuláciám a hrám bez príbehu.

Video hry sú s každou generáciou komplexnejšie a využívajú čoraz viac prvkov približujúcich hry k fotorealizmu¹⁸ a k realistickému napodobeniu sveta vrátane zvukov a zákonov fyziky. Dôraz, najmä u vysokorozpočtových hier, je kladený aj na príbeh a spôsob rozprávania, pričom na vývoji hier sa už dnes bežne spolupodieľajú talenty z filmového priemyslu¹⁹ a scenáre niektorých hier niekoľkonásobne presahujú dĺžku bežného filmového scenáru²⁰.

Pri písaní práce sa nevyhnem referenciám k niektorým starším hrám, najmä k tým, ktoré v 90-tych rokoch definovali žáner hier z pohľadu prvej osoby a na ktorých základe a precedensoch sa budovali štruktúry moderných hier. Výsledný výber hier podlieha mojim osobným skúsenostiam, pričom si pomáhám odbornou literatúrou, prieskumom internetu, recenziami, agregátnymi hodnoteniami hier²¹ a popularizačnou literatúrou a periodikami²².

Dôležitým prameňom informácií sú rozhovory s vývojármi videohier a informácie nachádzajúce sa na internete. Aby som zaručil hodnovernosť informácií, čerpal som z

¹⁷ V akademickom roku 2012/2013 sme na konci cyklu siedmej generácie videoherných konzolí. Ôsma generácia odštartuje koncom roka s uvedením PlayStation 4 na trh.

¹⁸ k téme fotorealizmu viz ORLAND, Kyle. How close are we to truly photorealistic, real-time games? *ArsTechnica* [online]. 10. február 2012, [cit. 2013-04-02]. Dostupné z WWW:

<<http://arstechnica.com/gaming/2012/02/how-close-are-we-to-truly-photorealistic-real-time-games/>>

¹⁹ V pripravovanej hre *Beyond: Two Souls* (2013) sa kladie dôraz na fotorealizmus a kvalitu spracovania, zároveň v hre hrajú známi herci Ellen Page a Willem Dafoe. Viz O'BRIEN, L. The Art of Making Gamers Cry. *IGN* [online]. 30. marca 2013, [cit. 2013-04-05]. Dostupné z WWW:

<<http://www.ign.com/articles/2013/03/31/the-art-of-making-gamers-cry>>

²⁰ Bordwell v „How Hollywood tells it“ uvádza, že bežný dvojhodinový film má 120 stranový scenár, bežne platí, že minúta filmu je jedna strana scenáru. Hra *The Last Express* (1997) má vyše 800 stranový scenár a 34 rôznych zakončení, viz MECHNER, Jordan. In Memoriam Tomi Pierce. *Facebook* [online]. Naposledy upravené 4. februára 2010, [cit. 2013-02-27]. Dostupné z WWW:

<https://www.facebook.com/note.php?note_id=282224432110>, pripravovaná hra *Beyond: Two Souls* (2013) má vyše 2000 stranový scenár, viz AKERMAN, Nick. Beyond:Two Souls script '2000 pages long', 4 times bigger than movies - Cage. *VG24/7* [online]. Naposledy upravené 16. augusta 2012, [cit. 2013-02-27]. Dostupné z WWW: <<http://www.vg247.com/2012/08/16/beyond-two-souls-dialogue-bigger-than-three-or-four-movies-cage/>>

²¹ Napríklad internetové portály Metacritic.com a Gamerankings.com

²² Magazíny Level, Score, GameStar; internetové magazíny IGN.com, GameSpot.com, Gamesite.sk, Gamasutra.com, Kotaku.com, EscapistMagazine.com, N4G.com, VG247.com,...

publikácií, ktoré už existujú niekoľko rokov a ktoré vo svojich článkoch poskytujú odkazy na zdroje.²³

Väčšinu citovaných hier som sám hral, aspoň časť z nich, na rôznych platformách - PC, Mac, Super Nintendo Entertainment System, PlayStation 2, PlayStation 3. Niektoré hry, ktoré ešte nevyšli²⁴, som nemal možnosť si vyskúšať. Pri ich opisovaní vychádzam z oficiálnych tlačových správ, reportáží z predstavení hier a článkov na internete.

1.3.2 Literatúra

Pri písaní svojej práce som vychádzal z práce Henryho Jenkinsa, Seymoura Chatmana, Davida Bordwella, Leva Manovicha a ďalších.

Používam zborníky odborných textov z rôznych oblastí game studies, ktoré zostavili Pat Harrigan a Noah Wardrip-Fruin.²⁵ Nachádzajú sa tu hodnotné texty od mnohých odborníkov, pričom často som vďaka bibliografickým záznamom v týchto zborníkoch našiel ďalšie dôležité informácie.

Zásadným zdrojom informácií o naratívoch sú pre mňa publikácie od Davida Bordwella a Kristin Thompsonovej, ako aj od Seymoura Chatmana a Meira Sternberga. K teórii naratívov v nových médiách prispievajú aj Dominic Arsenault, Henry Jenkins a Lev Manovich.

Takisto mi pri dohľadávaní zdrojov pomáhajú iné diplomové práce, ktoré sa, aspoň čiastočne, zaoberajú otázkami game studies a porovnávaní filmov a videohier, napríklad diplomová práca Dominica Arsenaulta *Narration in a Video Game* alebo diplomová práca Zdeňka Bláhu *Film, digitální hry a jejich interakce*.²⁶

Veľmi užitočným zdrojom informácií sú aj online verzie tlačných periodík. Pri písaní používam overené internetové zdroje s dobrou reputáciou, napríklad online verziu magazínu Forbes, oficiálne tlačové správy a podobne.

²³ Napríklad Kotaku.com, IGN.com, CVG.com, VG247.com, GameSpot.com, atď.

²⁴ Beyond: Two Souls (2013). Viz O'BRIEN, Lucy. The Art of Making Gamers Cry. *IGN* [online]. 30. marca 2013, [cit. 2013-04-05]. Dostupné z WWW: <<http://www.ign.com/articles/2013/03/31/the-art-of-making-gamers-cry>>

²⁵ HARRIGAN, Pat, WARDRIP-FRUIIN, Noah (ed.). *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: The MIT Press, 2004, 338s. ISBN 978-0-262-23232-6.

²⁶ BLÁHA, Zdeněk. Film, digitální hry a jejich interakce. Remediacní tendence ve filmu a digitálních hrách. Diplomová práca, Katedra divadelných, filmových a mediálnych štúdií, Filozofická fakulta, Univerzita Palackého. Olomouc: Univerzita Palackého, 2010, 150 s.

Mnoho literatúry a odborných článkov v oblasti game studies existuje v elektronickej podobe. Tlačené publikácie je veľmi obtiažne získať, preto sa v niektorých prípadoch musím spoliehať len na internetové zdroje.

Pre úplnosť uvádzam aj vybrané dostupné encyklopedické publikácie zamerané na videohry, ktoré som však pri písaní tejto práce nevyužíval. Existuje ich nepreberné množstvo, pričom sa zameriavajú na rôzne oblasti videohier, napríklad na katalogizáciu hier pre staré konzoly - *Classic Home Video Games, 1985 - 1988: A Complete Reference Guide*,²⁷ alebo na umelecké stvárnenie videohier - *The Art of Video Games: From Pac-Man to Mass Effect*,²⁸ prípadne na samotné hracie konzoly - *Game Machines 1972-2012 - The Encyclopedia of Consoles, Handhelds and Home Computers*,²⁹ či na výpočet najpopulárnejších hier histórie - *1001 Video Games You Must Play Before You Die*.³⁰

1.4 Vyhodnotenie literatúry

Kniha *Príběh a diskurz*³¹ od Seymoura Chatmana podáva komplexný prehľad o naratívne, jeho jednotlivých zložkách a ich vzájomných väzbách. Chatman chápe naratív ako sémantickú štruktúru, Neobmedzuje sa na literárne chápanie naratívu a diskurzu, ale opisuje jeho pravidlá, funkcie a väzby aj v univerzálnych väzbách na iné umenia a médiá.

V knihe *Classical Hollywood Cinema*,³² ktorú napísali spoločne David Bordwell, Janet Staigrová a Kristin Thompsonová, sa čitateľ v prehľadnej forme dozvie podrobnosti o hollywoodskej filmovej produkcii, štýle, technikách a narácii. Kniha pokrýva obdobie v rokoch 1917 - 1960. Autori všetko opisujú s maximálnou prehľadnosťou, pútavým štýlom a svoje teórie vysvetľujú, dokazujú a ilustrujú na konkrétnych príkladoch.

²⁷ WEISS, Brett. *Classic Home Video Games, 1985 - 1988: A Complete Reference Guide*. North Carolina: McFarland, 2012, 287 s. ISBN 978-0786469376.

²⁸ O'ROURKE, Patrick, MELLISINOS, Chris. *The Art of Video Games: From Pac-Man to Mass Effect*. New York: Welcome Books, 2012, 216 s. ISBN 978-1599621104.

²⁹ FORSTER, Winnie. *Game Machines 1972-2012 - The Encyclopedia of Consoles, Handhelds and Home Computers*. Vancouver: Enati Media, 2011, 248 s. ISBN 978-0987830500.

³⁰ MOTT, Tony. *1001 Video Games You Must Play Before You Die*. New York, Universe, 2010, 960 s. ISBN 978-0789320902.

³¹ CHATMAN, Seymour. *Príběh a diskurz. Narativní struktura v literatuře a filmu*. Brno: Host, 2008, 328 s. ISBN 978-80-7294-260-2.

³² BORDWELL, David, STAIGER, Janet, THOMPSON, Kristin. *The classical Hollywood cinema: film style & mode of production to 1960*. New York: Columbia University Press, 1985, 506 s. ISBN 978-0231060554.

*Umění filmu*³³ od Davida Bordwella a Kristin Thompsonovej poskytuje teoretický základ k štúdiu filmu. Poskytuje jasný a zrozumiteľný prehľad o filme, filmových technikách, filmovom štýle, naratívne a narácii a ďalších témach. Všetko prepája v transhistorickom kontexte a ilustruje na príkladoch.

Ako hlavný zdroj textov v oblasti game studies používam zborník *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*,³⁴ ktorý zostavili Noah Wardrip-Fruin a Pat Harrigan. Odborné texty od autorít vo svojich odboroch pokrývajú rôzne oblasti štúdia nových médií a hier. Texty sú v zborníku vedené formou diskusie - ku každému je uvedená reakcia iného odborníka (alebo aj viacerých) s iným postojom, ku ktorej sa má autor textu šancu vyjadriť a svoj postoj obhájiť. V tomto zborníku sa nachádzajú texty zaoberajúce sa, mimo iného, teóriou hier, možnosťami narácie vo videohrách, hypertextami, čítaním nových médií, ludológiou a kyberdrámou.

Ďalší zborník, od tých istých editorov, s názvom *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*,³⁵ sa detailnejšie zaoberá zohrávaním fiktívnych rolí a príbehom v doskových a video hrách a v počítačovej fikcii. Články od rôznych odborníkov už nemajú všeobecný charakter teórií aplikovateľných na široké spektrum hier a nových médií, ale zaoberajú sa konkrétnymi hrami a interaktívnymi dielami nových médií. Oproti prvému zborníku, *First Person*, sa vytratil aj oponujúce komentáre a spolu s nimi rovina diskusie medzi odborníkmi.

Tretí zborník, od rovnakých editorov, nesie názov *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives*.³⁶ Zaoberá sa tvorením a skúmaním rozsiahlych naratívnych foriem - nielen v digitálnych formách nových médií, ale aj v oblasti television studies. Väčšina článkov sa zameriava na určité aspekty konkrétnych seriálov, videohier či komixov. Zo všeobecných textov je zaujímavý napríklad článok o možnostiach tvorenia nekonečných naratívov v oblasti televíznych seriálov.

³³ BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Nakladatelství AMU, 2011, 680 s. ISBN 978-80-7331-217-6.

³⁴ HARRIGAN, Pat, WARDRIP-FRUIN, Noah (ed.). *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: The MIT Press, 2004, 338s. ISBN 978-0-262-23232-6.

³⁵ HARRIGAN, Pat, WARDRIP-FRUIN, Noah (ed.). *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*. Cambridge: The MIT Press, 2010, 412 s. ISBN 978-0-262-51418-7.

³⁶ HARRIGAN, Pat, WARDRIP-FRUIN, Noah (ed.). *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives*. Cambridge: The MIT Press, 2009, 484 s. ISBN 978-0-262-23263-0.

Diplomová práca Dominica Arsenaulta, ktorú obhájil na Univerzite v Montreali, s názvom *Narration in a Video Game*,³⁷ uzatvára debatu medzi ludológmi a naratológmi o tom, či môžu byť videohry, ako interaktívne médium, nositeľmi naratívov. Prehľadne argumentuje a na príkladoch ilustruje svoju tézu. Pritom vychádza z predošlých argumentov oboch strán dlhotrvajúcej debaty a dospieva k názoru, že videohry môžu byť a často aj sú nositeľmi naratívov.

Teóriu databázového filmu, okrem mnohých ďalších, a jazyk nových médií rozvíja Lev Manovich vo svojej práci *Language of New Media*.³⁸ Zaoberá sa tým, akým spôsobom nové médiá komunikujú s publikom a teóriou naratívov a narácie nových médií.

Informačne najprínosnejšie, v oblasti teórie videoherných naratívov, boli pre mňa dva hlavné zdroje. Diplomová práca Dominica Arsenaulta *Narration in a Video Game* a článok od Henryho Jenkinsa v zborníku *First Person* s názvom *Game Design as Narrative Architecture*.³⁹ Jenkins určuje štyri základné typy videoherných naratívov, ktoré ďalej vo svojej práci opisujem a rozvíjam.

V oblasti všeobecného popisu narácie a naratívu bol pre mňa najprínosnejším zdrojom David Bordwell vo svojej kapitole *Classical Narration*⁴⁰ v knihe *Classical Hollywood Cinema*.

1.5 Vymedzenie pojmov

Považujem za dôležité vysvetliť tieto termíny a skratky, ktoré budem vo svojej práci ďalej využívať.

Transmediálne rozprávanie je, podľa Henryho Jenkinsa, prechod a rozširovanie diela medzi rôznymi médiami, napríklad medzi filmom a videohrami, medzi knihou a filmom, medzi knihou a divadlom a následne filmom, a naopak. „*Príbehy, ktoré sa*

³⁷ ARSENAULT, Dominic. *Narration in a Video Game*. Diplomová práca, Department of art history and film studies, Faculty of arts and sciences, Université de Montréal. Montreal: Université de Montréal, 2007, 104 s. ISBN 978-3639091397.

³⁸ MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge: The MIT Press, 2002, 394 s. ISBN 978-0262632553.

³⁹ JENKINS, Henry. *Game Design as Narrative Architecture*. In: HARRIGAN, Pat, WARDRIP-FRUIIN, Noah (ed.). *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: The MIT Press, 2004, s. 118-130. ISBN 978-0-262-23232-6.

⁴⁰ BORDWELL, David. *Classical Narration*. In BORDWELL, David, STAIGER, Janet, THOMPSON, Kristin. *The classical Hollywood cinema: film style & mode of production to 1960*. New York: Columbia University Press, 1985, s. 24-41. ISBN 978-0231060554.

rozvíjajú cez viacero mediálnych platforiem, pričom každé médium citeľne prispieva k nášmu pochopeniu sveta."⁴¹

Vo svojej práci používam na označenie príjemcu videoherného obsahu termín **hráč**. Termín *príjemca* nepovažujem za dostatočný, pretože *hráč* nie je len pasívnym konzumentom virtuálneho obsahu, ale sa sám aktívne podieľa na vytváraní svojho zážitku.

Keď budem vo svojej práci referovať k „*pohľadu prvej osoby*“, myslím tým z percepčného hľadiska hlavnej postavy – hráča – snímané akoby jeho očami. Chatman používa termín *subjektívna kamera*, Bordwell a Thompsonová *hladiskové zábery*.

Videohra (alebo aj *video hra*) je interaktívna digitálna hra, ktorá sa spúšťa a hrá na počítači alebo na špecializovanom zariadení (hracia konzola, vrecková hracia konzola, arkádový automat, v súčasnosti aj inteligentné telefóny). Videohra vyžaduje interakcie od hráča pomocou rôznych vstupných zariadení (klávesnica, myš, dotykový displej, joystick, atď.) a zobrazuje sa graficky na displeji. Počítačové hry sú len podkategóriou všetkých videohier.

Ďalej termíny **evokatívny** (evocative) naratív, **zohraný** (enacted) naratív, **vyvírajúci sa** (emergent) naratív a **pripojený** (embedded) naratív, ktorými Henry Jenkins kategorizuje videoherné naratívy do štyroch základných skupín.⁴² Bližšiemu opisu videoherných naratívov, aj s konkrétnymi príkladmi, venujem samostatnú podkapitolu.

Sandboxová hra je taký typ videohry, v ktorej sa hráč môže pohybovať v otvorenom videohernom svete a má možnosť zvoliť si väčšinu akcií a postup hrou sám – zvyčajne musí povinne absolvovať len niektoré vybrané „misie“, pričom je už na jeho uvážení a schopnostiach, ako k nim bude pristupovať (môže sa pustiť do otvoreného konfliktu, vyriešiť spor diplomaticky, zlikvidovať nepriateľov hrubou silou alebo ich len omráčiť či sa okolo nich preplížiť, môže a nemusí sa pustiť do plnenia bočných misií, do skúmania videoherného sveta, do odhaľovania jeho histórie a tajomstiev), preto názov sandbox - pieskovisko.

Ďalej budem používať zaužívané skratky pre označenie rôznych typov videohier. **FPS** je skratkou pre First-Person Shooter, teda pre akčnú hru z pohľadu prvej osoby, ktorej hlavnou náplňou je strelba. Tento typ hier je v rámci videohier rozprávaných z pohľadu

⁴¹ JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: NYU Press, 2006, s. 293.

⁴² Viz JENKINS, H. Game Design as Narrative Architecture. In HARRIGAN, P., WARDRIP-FRUIIN, N. *First Person*. Cambridge: The MIT Press, 2004, s. 118-130.

prvej osoby dominantne prevažujúci. **RPG** je skratkou pre Role-Playing Game, teda pre hru na hrdinov. V tomto type videohier sa hráč ujme postavy hrdinu, typicky na začiatku jeho dobrodružstva, a dôraz sa kladie na detailné rozvíjanie schopností protagonistu. **Adventúra** je typ hry, v ktorej typickou hlavnou náplňou je vyriešiť nejakú záhadu alebo zločin, často oboje naraz. Dôraz sa kladie na príbeh a skúmanie sveta a logické hádanky, úlohy a hlavolamy. Nie je nezvyčajné, keď sa rôzne typy hier (žánre) kombinujú a vznikajú tak hybridné subžánre, napríklad taktická FPS, FPS s RPG prvkami, akčná adventúra, atď.

NPC, skratka pre Non-Player Character, je postava vo videohre, ktorá sa nedá ovládať. Sú to všetky virtuálne ľudské postavy, ktorými je zaľudnený priestor videohry. Majú nakódované určité správanie, súčasným trendom je interakcia so všetkými postavami. Možnosti ich reakcií sa pohybujú od najjednoduchšieho (postava má preddefinovanú jednu vetu, ktorú zopakuje vždy pri pokuse o interakciu s ňou), cez špecifické úlohy (napríklad zadávanie misií a úloh hráčovi, odkomunikovanie konkrétnej naratívnej informácie) až po komplexné modely správania sa (v závislosti, čo sa postave udialo, reaguje na správanie hráča, dynamicky sa prispôsobuje udalostiam v hernom svete, má naprogramované vlastné charakterové vlastnosti, vlastné túžby, schopnosti a minulosť).

Hracia konzola je zariadenie určené na hranie videohier. Pripája sa k televízoru (alebo k inej zobrazovacej jednotke, napríklad k projektoru), ovláda sa pomocou špeciálneho ovládača (kedysi na kábli, dnes bezdrôtovo), primárne prehráva videohry na vymeniteľných médiách (kedysi diskety, kazety, potom špeciálne cartridge, dnes DVD a Blu-Ray disky) a stiahnuté pomocou digitálnej distribúcie z internetu. Dnešné konzoly dokážu okrem iného aj prehrávať filmy, upravovať fotografie, strihať video a prehliadať internetové stránky.

Procedurálne generovaný obsah (priebežne generovaný) je termín spájajúci sa s videohrami. Niektoré videohry vytvárajú nekonečné svety a umožňujú hranie prakticky donekonečna tým, že priebežne generujú svoj virtuálny svet tak, ako hráč napreduje. Priebežne generovaný obsah sa často v praxi spája s náhodne generovaným obsahom.

Náhodne generovaný obsah referuje k hrám, ktoré zvyšujú svoju nepredvídateľnosť a dávajú podnet na opätovné hranie tým, že zakaždým vytvárajú zdanlivo náhodný obsah podľa rôznych algoritmov. Najčastejšie sa jedná o náhodne generované virtuálne svety, v ktorých sa nachádzajú náhodne vygenerovaní nepriatelia a iné postavy a náhodne vygenerované objekty.

Animácie, *animované sekvencie* alebo *predrenderované* animované sekvencie sú neinteraktívne príbehové časti videohry, vytvorené vopred vo vývojárskom štúdiu, ktoré sa v istých bodoch hry prehrávajú ako bežné video.

Game Studies je mladá akademická disciplína, ktorá sa zaoberá kritickým štúdiom hier, hernej kultúry, dizajnom hier, ich významom v spoločnosti a ďalšími témami spojenými s hrami a videohrami.

Ludológia (z latinského slova *ludus* = hra) je „vedná disciplína, ktorá študuje hry a hracie aktivity. Rovnako ako naratológia, ludológia by mala tiež byť nezávislá na médiu, ktorým sa zaoberá.“⁴³ Medzi známých ludológov sa radia Espen Aarseth, Jesper Juul, Gonzalo Frasca, Markku Eskelinen.

⁴³ FRASCA, Gonzalo. Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative. *Ludology* [online]. Naposledy upravované 13. februára 2007, [cit. 2013-04-03]. Dostupné z WWW: <http://web.cfa.arizona.edu/art435a/readings/frasca_ludology.pdf>

2 Naratív

2.1 Naratív a narácia

Ešte pred predstavením videoherných naratívov zadefinujem naratív, naráciu a ďalšie dôležité pojmy, s ktorými budem extenzívne pracovať.

„*Naratív je štruktúra,*“⁴⁴ píše Chatman vo svojej knihe *Príbeh a diskurz*. Predpokladá existenciu dvoch základných aspektov tejto štruktúry - *čo* a *ako*, pričom to *čo* nazýva príbehom a to *ako* nazýva diskurzom. Tvrdí, že naratív je sémiotickou štruktúrou, pričom sa nepýtame „*Čo znamená nejaký konkrétny príbeh?*“ ale skôr „*Čo znamená naratív ako taký (alebo narativizácia textu)?*“⁴⁵

„*Rozprávanie môžeme chápať ako príčinne prepojený reťazec udalostí, ktorý sa odohráva v čase a priestore. Rozprávanie je to, čo obvykle označujeme slovom príbeh*“⁴⁶

Podstatné sú všetky tri zložky - kauzalita, čas aj priestor. Arsenault dokazuje, že základnými stavebnými prvkami každého dramatického príbehu, nezávisle od média, sú kauzalita, dočasnosť a konflikt.⁴⁷

Aby sme pochopili, čo je to narácia, musíme si najprv vysvetliť jej dôležité zložky, ktorými sú fabula a syžet. Najjednoduchšie vysvetlenie môžeme nájsť v *Umení filmu* od Bordwella a Thompsonovej:

„*Súbor všetkých udalostí v rozprávaní - či už explicitne uvedených alebo vyvođených divákom - nazývame fabulou*“⁴⁸

„*Termín syžet sa používa na opísanie všetkého, čo môžeme vo filme premietanom pred nami vidieť a počuť. Syžet obsahuje všetky udalosti fabule, ktoré sú vo filme jednoznačne uvedené. [...] syžet filmu môže obsahovať aj materiál, ktorý nie je súčasťou diegézy. [...] Ani titulky ani hudba nie sú diegetické, pretože prichádzajú zo sveta mimo fabulu: postavy nepočujú hudbu ani nemôžu čítať titulky.*“⁴⁹

Narácia je tokom informácií o fabuli.

⁴⁴ CHATMAN, Seymour. *Príbeh a diskurz. Naratívni štruktúra v literatúre a filmu*. Brno: Host, 2008, s. 21.

⁴⁵ Viz CHATMAN, Seymour. *Príbeh a diskurz. Naratívni štruktúra v literatúre a filmu*. Brno: Host, 2008, s. 9-41.

⁴⁶ BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. *Umení filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Nakladatelství AMU, 2011, 111-12.

⁴⁷ Viz ARSENAULT, D. *Narration in a Video Game*.

⁴⁸ BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. *Umení filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Nakladatelství AMU, 2011, s. 113.

⁴⁹ BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. *Umení filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Nakladatelství AMU, 2011, s. 114.

„Narácia je teda proces, v ktorom syžet divákovi prezentuje informácie o fabuli. Tento proces môže kolísať medzi obmedzeným a neobmedzeným rozsahom vedenia a rôznym stupňom objektivity a subjektivity.“¹³⁵

Stručné zhrnutie rozdielov medzi príbehom, naratívom a naráciou poskytuje Dominic Arsenault vo svojej diplomovej práci *Narration in a Video Game*:

„Príbeh je sériou udalostí, dejúcich sa jednej či viacerým postavám v danom svete, naratív je usporiadanie tohto príbehu v texte a štýl, akým je text vytvorený, a narácia je proces komunikácie naratívu.“⁵⁰

2.2 Videoherný naratív

Nemám za cieľ polemizovať o tom, či nové médiá a teda aj videohry môžu či nemôžu byť nositeľmi príbehu a naratívu. Diskusia na túto tému prebiehala roky a som toho názoru, že ju dostatočne uzavrel Dominic Arsenault vo svojej diplomovej práci *Narration in a Video Game*⁵¹.

Za dôležitejšie považujem pozrieť sa bližšie na videoherný naratív, definovať niekoľko základných kategórií, do ktorých sa dajú rozdeliť všetky videohry s príbehom, a podrobne opísať pravidlá a mechanizmy jednotlivých typov na príkladoch. K tomuto účelu používam štyri kategórie stanovené Henry Jenkinsom v jeho práci *Game Design as Narrative Architecture*⁵².

2.2.1 Evokatívny naratív

Evokatívny naratív (*evocative*) sa spolieha na „príbehy a žánrové tradície, návštevníkom už dávno známe“⁵³. Hráč vstupuje do sveta, ktorý už dôverne pozná. Buď je svet vystavaný na základe filmu, literárnej či inej predlohy, alebo čerpá z všeobecne známych informácií, tradícií, histórie či ľudovej kultúry.

⁵⁰ ARSENAULT, Dominic. *Narration in a Video Game*. Diplomová práca, Department of art history and film studies, Faculty of arts and sciences, Université de Montréal. Montreal: Université de Montréal, 2007, s. 27

⁵¹ ARSENAULT, Dominic. *Narration in a Video Game*. Diplomová práca, Department of art history and film studies, Faculty of arts and sciences, Université de Montréal. Montreal: Université de Montréal, 2007.

⁵² JENKINS, H. *Game Design as Narrative Architecture*. In: HARRIGAN, P., WARDRIP-FRUIIN, N. *First Person*. Cambridge: The MIT Press, 2004, str. 118 - 130.

⁵³ JENKINS, H. *Game Design as Narrative Architecture*. In: HARRIGAN, P., WARDRIP-FRUIIN, N. *First Person*. Cambridge: The MIT Press, 2004, str. 123, vlastný preklad: „[...] stories and genre traditions already well-known to visitors, [...]“

„Například hra *American McGee's Alice* (Obr. 1) je originálnou interpretáciou Alice v *Krajine zázrakov* od Lewisa Carrolla. Alice sa zbláznila po rokoch života v neistote, či jej zážitky z *Krajiny zázrakov* boli skutočné alebo len halucinácie. Preto sa teraz vracia do tohto sveta a hľadá krv. *Krajina zázrakov* v podaní McGeeho nie je rozmarným snom, ale temnou nočnou morou. McGee môže bezpečne predpokladať, že hráči vstupujú do hry s celkom dobre rozvinutou predstavou o priestoroch, charakteroch a situáciách spojených s Carrollovým fikčným svetom a že budú schopní konfrontovať jeho pokrútené a často monštruózne zobrazenie s vnútornými obrazmi vytvorenými počas predošlých návštev sprevádzaných ilustrovanými detskými knižkami a Disneyho filmami.“⁵⁴



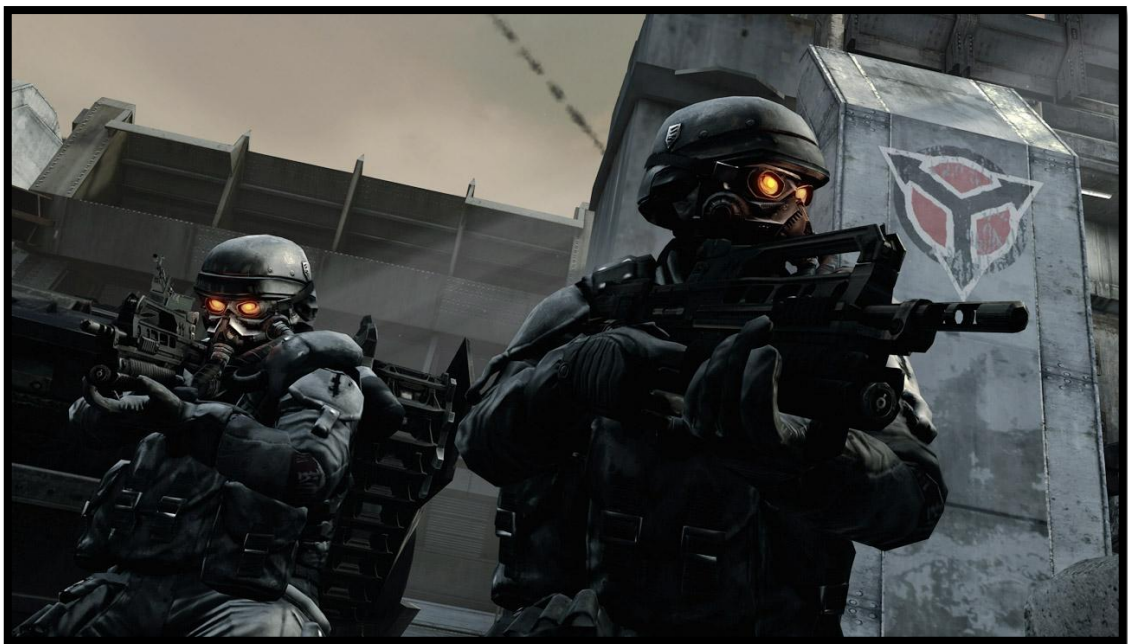
Obr. 1: *American McGee's Alice* - Odlišný prístup k rozprávke. Zdroj: www.pcgamer.com

Do kategórie evokatívnych naratívov spadá množstvo videohier vytvorených na motívy filmov (*Transformers: Fall of Cybertron* (2012), *Tron 2.0* (2003), *E.T. the Extra-Terrestrial* (1982)), kníh (*The Lost Files of Sherlock Holmes* (1992, 1996), *The Testament of Sherlock Holmes* (2012), *Agatha Christie: Murder on the Orient Express* (2006), *Emperor: Battle for Dune* (2001)), komixov (*Batman: Arkham Asylum* (2009), *SpiderMan: Shattered Dimensions* (2010)), atď. Platí to však aj pre filmy, ktoré čerpajú z iných zdrojov inšpirácie – napríklad v dnešnej dobe populárne filmy podľa známych komixových sérií (*Spider-Man* (2002), *Amazing Spider-Man* (2012), *Batman* (1989), *Batman začína* (2005), *Superman* (1978), *Strážcovia* (2009)), filmy na motívy známych seriálov (*Star Trek: Film*

⁵⁴ JENKINS, H. Game Design as Narrative Architecture. In HARRIGAN, P., WARDRIP-FRUIIN, N. *First Person*. Cambridge: The MIT Press, 2004, str. 123, vlastný preklad: „For example, *American McGee's Alice* is an original interpretation of Lewis Carroll's *Alice in Wonderland*. Alice has been pushed into madness after years of living with uncertainty about whether her Wonderland experiences were real or hallucinations; now, she's come back into this world and is looking for blood. McGee's wonderland is not whimsical dreamscape but a dark nightmare realm. McGee can safely assume that players start the game with a pretty self-developed mental map of the spaces, characters, and situations associated with Carroll's fictional universe and that they will read his distorted and often monstrous images against the background of mental images formed from previous encounters with storybook illustrations and Disney movies.“

(1979), *Star Trek* (2009), *Temné tiene* (2012)) a filmy na motívy videohier (*Max Payne* 2008), *Princ z Perzie: Piesky času* (2010), *Hitman* (2007), *Totálny úlet* (2007), *BloodRayne: Smäd upírov* (2005), *Sám v temnote* (2005), *Lara Croft - Tomb Raider* (2001)), nehovoriac o tom, že množstvo filmov vzniká ako adaptácia literárnej predlohy (*Duna* (1984), *Atlas Mrakov* (2012), *Pán prsteňov: Spoločenstvo prsteňa* (2001), *Krstný otec* (1972)).

Medzi videohry prezentované z perцепčného hľadiska, ktoré môžeme s čistým svedomím zaradiť do kategórie evokatívnych naratívov, patrí napríklad FPS hra *Tron 2.0* (2003), ktorá stavia nový príbeh vo svete z filmu *Tron* (1982). *Wolfenstein 3D* (1992) zase napriek svojim obmedzeným audio-vizuálnym možnostiam privádza hráča do prostredia nacistickej nemeckej pevnosti na konci Druhej svetovej vojny, s cieľom zabiť Hitlera, pričom prostredie hry stavia na predstavách založených na fotografiách vojnových bunkrov. *Call of Duty* (2003) buduje na dokumentárnych videozáznamoch z Druhej svetovej vojny, *Vietcong* (2003) zase na záberoch z vojny vo Vietname.



Obr. 2: *Killzone 2 - Helghasti, podobní nemeckým nacistom. Zdroj: www.crumaharashop.com*

V hernej sérii *Killzone* sú nepriatelia, Helghasti (obyvatelia fiktívnej planéty Helghan), spracovaní tak, aby pripomínali nemecké nacistické vojská. Režisér hry Herman Hulst z Guerilla Games objasňuje:

„Je im vlastná mentalita podobná tomu, ako Nacisti videli všetkých, ktorí nemali Árijskú krv. Helghasti vnímajú ľudí ako slabých klamárov bez chrbtice. Napriek

*tomu, že Helghasti sú fyzicky stále ľuďmi, považujú sa za nadradených ľudskej rase, čo sa týka spoločnosti a kultúry.*⁵⁵

Dôraz bol kladený aj na vizuálne spracovanie, ich logá a vlajky pripomínajú nacistické svastiky a vlajky, výstroj a výzbroj ich vojakov (Obr. 2) pripomína nemecké nacistické vojská.

Vo svojej podstate aj každé pokračovanie ktorejkoľvek videohry spadá do kategórie evokovaných naratívov. Stretávame sa so známymi charaktermi, často v známom prostredí, so známymi vzťahmi. Známe sú aj herné mechaniky, keď hráč chytí do rúk ovládača a okamžite vie, čo má robiť, ako presne má danú videohru ovládať. Populárna FPS séria *Call of Duty* prináša každý rok nové pokračovanie, pričom v dvoch príbehových líniách uvádza hrdinov známych z predošlých dielov a ovládanie týchto hier je dnes považované za štandard. Podobne, mysteriózny horor z podmorského mesta, *Bioshock 2*, nadväzuje na prvý diel. Objavujú sa tu známe postavy, hra sa odohráva v známom prostredí, ovládanie je takmer identické. V jednotlivých dieloch sci-fi hernej série *Killzone* hráč bojuje vo vojnovom konflikte v ďalekej budúcnosti v chronologickom poradí. Príbeh druhého dielu začína pár mesiacov po udalostiach prvého a príbeh tretieho začína len chvíľu po grandióznom finále dvojky. Pritom sa príbeh celej série točí okolo malej skupinky postáv.

2.2.2 Zohraný naratív

Zohraný naratív (*enacted*) funguje odlišným spôsobom. Dôraz je kladený na príbeh, aby hráč mohol sám zažiť, zahrať, naratívne udalosti – väčšinou známe z filmov –

⁵⁵ CILKOV, Andrej. Hulst: Killzone 3 Helgast similar to Nazi Mentality. *PlayStation Lifestyle* [online]. cit. 2013-03-18. Dostupné z WWW: <<http://www.playstationlifestyle.net/2010/07/13/hulst-killzone-3-helgast-similar-to-nazi-mentality/>>. Vlastný preklad: "They possess a mentality that's similar to how the Nazis viewed those not part of the Aryan bloodline. Helghast look down on humans as weak, lying, and spineless. Although the Helghast are physically still human, they consider themselves superior to the human race in terms of society and culture."

„napríklad chytiť svetelný meč a rozseknúť Darth Maula v hre Star Wars.“⁵⁶ Jedná sa o vysoko kontrolované zážitky, hráč nemá možnosť voľby, pokročiť hrou je možné len jediným spôsobom. Nejedná sa o nové príbehy, inšpirované istým fikčným svetom alebo udalosťami.

Najčastejšie sa tento typ narácie používa v licencovaných hrách,⁵⁷ napríklad v *007 Legends*, ktorá recykluje najznámejšie scény z filmov o Jamesovi Bondovi bez nápadu a inovácií. Podobná je aj trojica hier o Spider-Manovi, ktorá vychádza k trilógii filmov Spider-Man od Sama Raimiho. Príbehy týchto hier sú takmer identické s príbehmi filmov, pričom hráč má možnosť sám „zažiť“ príbeh Spider-Mana a skákať po meste na pavučinách.

Mierne odlišný postup zvolil George Lucas pri licencovaní svojej ságy *Hviezdnych vojen*. *Epizóda 1* bola podnetom k vytvoreniu niekoľkých hier. *Star Wars Episode 1 Racer* (1999) sa zameriava čisto len na preteky na vznášadlách známych z filmu, *Star Wars Episode 1 Jedi Power Battles* (2000) zase umožňuje hráčovi zahrať si kľúčové scény z filmu.



Obr. 3: *Batman: Arkham City - Jokerova smrť*. Zdroj: www.computerandvideogames.com

⁵⁶ JENKINS, H. Game Design as Narrative Architecture. In HARRIGAN, P., WARDRIP-FRUIIN, N. *First Person*. Cambridge: The MIT Press, 2004, str. 124, vlastný preklad: „...for example, to grab a light-saber and dispatch Darth Maul in a *Star Wars* game.“

⁵⁷ Licencovaná hra – hra na základe filmovej licencie, často rýchlo spravená, nevalnej kvality, rozpráva udalosti filmu a vychádza na trh zároveň s uvedením filmu do kín.

Evokovaný a zohraný naratív sú príkladmi transmediácie. Evokovaný naratív však pristupuje k zdrojovému materiálu liberálnejšie, tvorcovia hier sa len inšpirujú v už existujúcom fikčnom svete alebo v skutočnosti. Zaujímavým príkladom takejto transmediácie je hra *Batman: Arkham City* (2011), v ktorej tvorcovia hry na záver nechali zomrieť hlavného Batmanovho nepriateľa, Jokera (Obr. 3). Na toto dostali špeciálne povolenie od tvorcov komixu a v celom Batmanovom univerze je už teraz Joker oficiálne mŕtvy.⁵⁸ Jedná sa o jasný prípad transmediácie. Naproti tomu, zohraný naratív len recykluje iné príbehy a nevytvára nové.

2.2.3 Pripojený naratív

Pripojený naratív (embedded) je vopred daný a hráč ho postupne kúsok po kúsku objavuje. Príbeh je tu „*skôr súborom informácií, než dočasnou štruktúrou.*“⁵⁹ Henry Jenkins prirovnáva tento princíp k detektívkam, ktoré „...*rozprávajú dva príbehy – jeden viacmenej chronologický (príbeh samotného vyšetrovania), druhý vyrozprávaný mimo radikálne neusporiadane (udalosti motivujúce a vedúce k vražde).*“⁶⁰

„*V rámci exploratívnej naratívnej štruktúry s otvoreným koncom, ako sú tie herné, musia byť esenciálne naratívne informácie nadmerne prezentované naprieč množstvom priestorov a artefaktov, pretože nie je možné očakávať, že hráč nevyhnutne nájde a rozpozna dôležitosť ktoréhokoľvek elementu,*“⁶¹

argumentuje Jenkins. Preto v hrách ako *BioShock*, *Tomb Raider* (2013), *Dead Space* (2008), *Doom 3* (2004), *Far Cry 3* (2012), *Uncharted*, *Final Fantasy XIII*, *Half Life* (1997), *Myst*, *Unreal* (1998), *Amnesia: The Dark Descent* (2010), *The Unfinished Swan* (2012) a iných nachádza hráč množstvo denníkových a audio záznamov či iných artefaktov zanechaných v hernom svete počas predošlých dramatických udalostí. Príbeh už existoval predtým, ako hráč vstúpil do herného sveta. Samozrejme, hra má vlastný nový príbeh,

⁵⁸ Viac sa dočítate v rozhovore s režisérom hry, Sefonom Hillom z Rocksteady Studios. Viz *The ending was almost taboo' - Rocksteady looks back on Arkham City*. *Computer and Video Games* [online]. Naposledy upravené 9. februára 2012, [cit. 2013-03-12]. Dostupné z WWW: <<http://www.computerandvideogames.com/335174/interviews/the-ending-was-almost-taboo-rocksteady-looks-back-on-arkham-city/?page=2>>

⁵⁹ JENKINS, H. *Game Design as Narrative Architecture*. In HARRIGAN, P., WARDROP-FRUIIN, N. *First Person*. Cambridge: The MIT Press, 2004, s. 126.

⁶⁰ JENKINS, H. *Game Design as Narrative Architecture*. In HARRIGAN, P., WARDROP-FRUIIN, N. *First Person*. Cambridge: The MIT Press, 2004, s. 126.

⁶¹ JENKINS, H. *Game Design as Narrative Architecture*. In HARRIGAN, P., WARDROP-FRUIIN, N. *First Person*. Cambridge: The MIT Press, 2004, s. 126.

podobne ako v detektívkach, ktorý môže byť dramatický a saturovaný novými naratívnymi informáciami. Značná časť celého naratívu, ak nie celý, ale spočíva v skúmaní herného sveta, ako žijúceho organizmu, v ktorom sa už niečo zaujímavé a často záhadné odohralo.

V niektorých videohrách sa hráči vracajú opakovane na už známe lokácie, v ktorých sa medzičasom niečo zmenilo. Hráč si vytvára vlastný mentálny konštrukt toho, čo sa na tom mieste odohralo. Napríklad v hre *Tomb Raider* (2013) hlavná protagonistka Lara Croft po stroskotaní na ostrove v Pacifiku doputuje k ohňu, pri ktorom už na ňu čakajú jej priateľka a neznámy, zato priateľský muž. Zatiaľčo si Lara odpočinie, zaspí, a po prebudení zistí, že obe NPC postavy zmizli. Hráč musí sám prísť na to, prečo a kam odišli, ale nemá dostatok informácií. Časom však, po nájdení denníkových záznamov, zisťuje, že neznámy muž je psychicky narušený vodca miestneho kultu a jej priateľku uniesol, aby ju mohol obetovať miestnemu božstvu. Táto informácia je hráčovi komunikovaná tromi spôsobmi – pomocou denníkových záznamov, ktoré hráč môže ale nemusí nájsť, pomocou vypočutých dialógov medzi prívržencami kultu a, napokon, pomocou naskriptovanej animovanej sekvencie, ktorá sa spustí po prejdení hry do určitého bodu – kamarátke Lare zavolá cez ukradnutú vysielaciu, že ju uniesli a chcú ju upáliť ako obeť bohom. Takéto pravidlo trojnásobnej expozície je dnes bežne zaužívané nielen v hrách, ale najmä vo filmoch, ako tvrdí David Bordwell:

„Každý naratívny text musí opakovať dôležité príbehové informácie, a v kinematografii nadobúda opakovanie špeciálnu nevyhnutnosť; keďže podmienky prezentácie neumožňujú, aby sa divák zastavil a vrátil späť, väčšina filmov opakovaním zdôrazňuje informácie znovu a znovu.“⁶²

Videohry zdôrazňujú kľúčové naratívne informácie mnohonásobne. Napríklad v FPS hre *Far Cry 3* (2012) sú všetky dôležité naratívne informácie odkomunikované v rozhovoroch s NPC, či už osobne alebo cez mobilný telefón (virtuálny, videoherný objekt). Následne sa informácie vyznačia hráčovi na mape, na kompase, v denníku, na obrazovke sa objaví malá smerová šípka navigujúca hráča smerom k úlohe a v rohu obrazovky sa objaví textová informácia o nasledujúcej úlohe (ktorá v pravidelných intervaloch zabliká, aby na seba upozornila). Pre istotu hra opakuje informácie aj po vypnutí a zapnutí hry – prvé, čo Jason Brody (hlavný hrdina hry, ktorého očami sledujeme príbeh) spraví je, že zoberie do ruky telefón a zopakuje posledný rozhovor, aby sa hráč

⁶² BORDWELL, David. Classical Narration. In BORDWELL, David, STAIGER, Janet, THOMPSON, Kristin. *The classical Hollywood cinema: film style & mode of production to 1960*. New York: Columbia University Press, 1985, Str. 31, vlastný preklad: „Any narrative text must repeat important story information, and in the cinema, repetition takes on a special necessity; since the conditions of presentation mean that one cannot stop and go back, most films reiterate information again and again.“

rozpamätal na príbeh. V FPS hre *BioShock* (2007) zase s hráčom komunikujú rôzne NPC cez vysielaciu a zadávajú mu úlohy. Úloha sa automaticky zaznamená do denníku a na obrazovke sa objaví obrovská smerová šípka ukazujúca smer k najbližším dverám vedúcim ku kľúčovému bodu. Príbeh v tejto videohre umocňuje zbieranie denníkových a audiozáznamov, ktoré hráč nachádza roztrúsené po hernom svete.

Podobne to funguje aj v FPS hrách *Killzone 2* (2009) a *Killzone 3* (2011), kde NPC postavy zadávajú hráčovi rôzne úlohy (misie) a len tak sa s ním zhovávajú. Bežne však hráčovi dávajú pokyny, napríklad keď zaostáva a vyzerá to, že je stratený, NPC spoluhráč sa postaví k východu a zakričí „*Tadiaľto!*“ alebo keď upozorní hráča na prichádzajúcich nepriateľov „*Pozor, napravo hore!*“ prípadne zakričia niečo ako „*Ukry sa!*“ keď hráča triafajú strely z nepriateľských zbraní. Keď hráč nevie, kadiaľ ďalej, tak stlačením tlačidla vyvolá smerový ukazateľ, ktorý ho navedie na správnu cestu. Zároveň kľúčové príbehové informácie, o predchádzajúcich udalostiach, sú komunikované viacnásobne. Napríklad v *Killzone 2* (2009) v úvode hry sledujeme (virtuálne) televízne vysielanie o tom, ako armáda cestuje na nepriateľskú planétu s cieľom odplatiť sa za predošlý neohlásený útok. Kamera sa rýchlo oddiali a hráč pochopí, že sleduje záznam očami hlavného hrdinu hry a nachádza sa v nejakej malej miestnosti. Odrazu sa ozve hlas v rádiu, ktorý zvoláva všetkých na iné miesto. Hlavný hrdina vstáva z postele, hráč všetko sleduje jeho očami, umýva sa, pozrie sa do zrkadla a hráč prvý krát vidí tvár hlavného hrdinu. Do dverí vtrhne muž (NPC), ktorý mu povie, že sa musia ponáhľať. Vychádza za ním a ocitne sa na presklenej chodbe, z ktorej vidno von – hráč okamžite pochopí, že sa nachádza vo vesmírnej lodi, jednej z tých, ktoré pred chvíľou videl v televíznom vysielaní, a miestnosť, v ktorej sa prebudil, je kabína na lodi. Zároveň mu priateľská NPC postava hovorí, že idú za kapitánom. Hráč ho nasleduje, zatiaľ sa môže kochať výhľadom na scenériu a učiť sa ovládanie hry. Prídu za kapitánom (NPC), ktorý im povie, že práve prichádzajú k nepriateľskej planéte a majú sa pripraviť na vylodenie.

Toto je len niekoľko príkladov toho, ako sa vo videohrách zdôrazňujú a opakujú kľúčové informácie. Už od zlatej éry Hollywoodu vieme, že platí:

„Sloganom Hollywoodu je všetko tri krát zopakovať. Raz pre bystrého diváka, druhý krát pre priemerného diváka a tretí krát pre toho, ktorému to myslí trochu pomalšie.“⁶³

⁶³ MARION, Frances. *How to Write and Sell Film Stories*. New York: Covici Friede, 1937, s. 144. Vlastný preklad: „The Hollywood slogan is to state every fact three times, once for the smart viewer, once for the average viewer, and once for the slow Joe in the back row.“

Potom, na základe predložených príkladov, môžeme tvrdiť, že videoherné naratívy bežne pracujú s rovnakým mechanizmom a teda sa inšpirujú vo filmovom rozprávaní.

2.2.4 Vynárajúci sa naratív

„Vynárajúci sa naratív (emergent) nie je vopred vykonštruovaný ani naprogramovaný, získava svoj tvar až počas hrania, zároveň ale nie je ani tak neštrukturovaný, chaotický a frustrujúci, ako život samotný,“⁶⁴

píše vo svojej práci Jenkins. Tieto naratívy nachádzajú uplatnenie v tzv. sandboxových hrách, kde si hráč môže robiť, v rámci istých možností, čo sa mu zachce.

Hra väčšinou nastolí len nejaký hlavný cieľ, makronaratív, ku ktorému sa má hráč dopracovať. K tomu sa často pridávajú aj menšie ciele, mikronaratívy, ktoré navádzajú hráča na zaujímavé možnosti videohry. Napríklad v hre *The Sims* (2000) je cieľom zaistiť, aby hráčovi zverení ľudia (Simovia) prežili úspešný a šťastný život. Hráč sa stará o všetko, najprv si vytvorí svojich Simov, vrátane fyzických a charakterových vlastností, pomenuje ich, nájde im pozemok, postaví im dom, usmerňuje ich životy, vyberá pre nich zamestnanie, určuje, kto bude akým spôsobom tráviť voľný čas, vyberá pre nich smer vzdelávania, vytvára ich vzájomné vzťahy, proste čokoľvek, čo vedie k naplneniu cieľa. Ale hráč sa môže rozhodnúť aj pre iný spôsob hrania, môže svojim Simom zakázať chodiť do práce, minúť všetky úspory, nechať svojich zverencov zomrieť hladom. Zároveň hra pridáva zopár menších cieľov, v podobe prianí a túžob Simov. Jeden sa chce stať architektom, druhý chce byť najlepším kuchárom v meste, iný chce len veľký dom s bazénom. Plnenie týchto cieľov nie je povinné, ale spraví Simov šťastnými. Možnosti hry sú nesmierne, hráč má k dispozícii množstvo nástrojov pre ovládanie sveta a ich kombinovaním vzniká prakticky nekonečno variácií virtuálneho sveta.

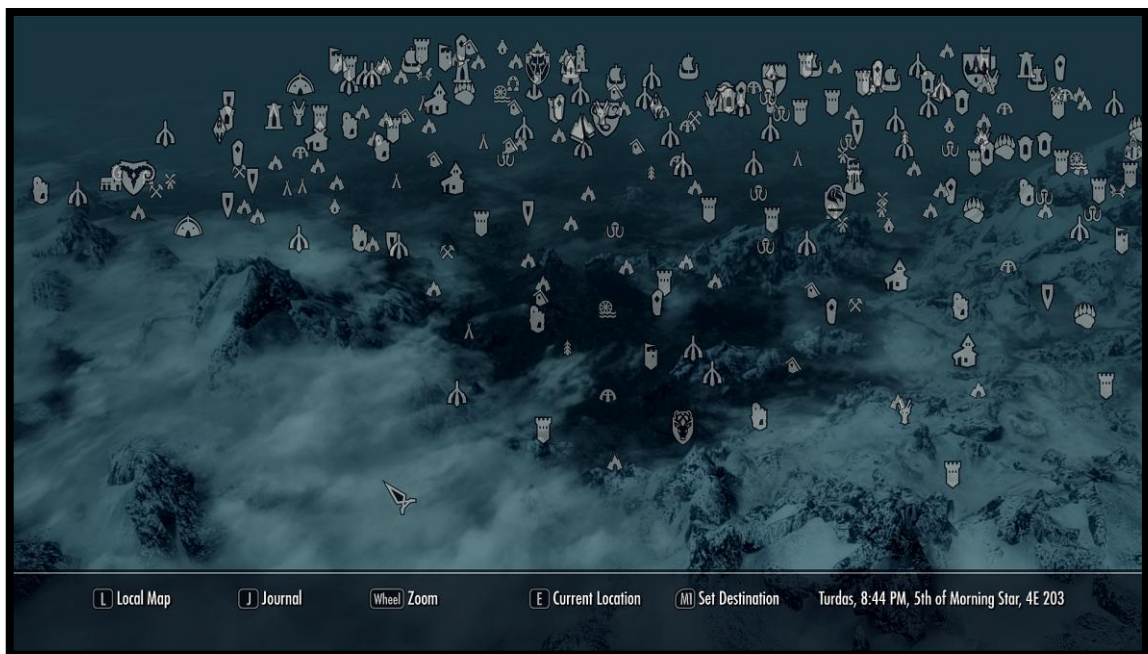
Na vynárajúci sa naratív sa dá aplikovať koncept databázového filmu Leva Manovicha, ktorý vysvetľuje rozdiel medzi fungovaním bežného naratívu a naratívu nových médií pracujúcich na rovnakom princípe, ako vynárajúci sa naratív:

„Literárne a filmové naratívy pracujú rovnakým spôsobom. Konkrétne slová, vety, zábery a scény, ktoré tvoria naratív, sú zhmotnené; ostatné prvky, ktoré

⁶⁴ JENKINS, H. Game Design as Narrative Architecture. In HARRIGAN, P., WARDROP-FRUIIN, N. *First Person*. Cambridge: The MIT Press, 2004, s. 128, vlastný preklad: Emergent narratives are not prestructured or preprogrammed, taking shape through the game play, yet they are not as unstructured, chaotic, and frustrating as life itself.

tvoria vnútorný svet autora alebo konkrétneho literárneho či filmového štýlu, a ktoré by sa namiesto nich (zhmotnených) mohli objaviť v diele, existujú len virtuálne. Inými slovami, databáza možností, z ktorých je naratív zostavený (paradigma) je implicitná; zatiaľ čo naratív samotný (syntagma) je explicitný.

Nové médiá tento vzťah prevracajú. Databáza (paradigma) je zhmotnená, zatiaľ čo naratív (syntagma) je dematerializovaný. Paradigma je privilegovaná, syntagma sa dostáva na druhú koľaj. Paradigma je skutočná, syntagma je virtuálna. K pochopeniu je nutné zohľadniť proces tvorby nových médií. Vytváranie akéhokoľvek objektu nových médií začína zostavením databázy elementov, ktoré je možné použiť. [...] Táto databáza je centrom tvoriaceho procesu. Zvyčajne pozostáva z kombinácie nových a prevzatých materiálov, ako sú tlačidlá, obrázky, video a audio sekvencie; 3D objekty; správania, atď. [...] Naratív je zostavený prepájaním prvkov tejto databázy v určitom poradí, napríklad navrhnutím trajektórie vedúcej od jedného prvku k druhému. Na hmotnej úrovni je naratív len súborom vzťahov; prvky samotné zostávajú uložené v databáze. Preto je naratív viac virtuálny, než databáza samotná.⁶⁵



Obr. 4: TES V: Skyrim - Interaktívna 3D mapa sveta z videohry. Zdroj: www.escapistmagazine.com

Len málo videohier spadá čisto do jedného naratívneho typu. Väčšinou sa v hre kombinuje niekoľko mechanizmov rozprávania. Vynárajúci sa naratív sa vo videohrách prezentovaných z perцепčného hľadiska hlavnej postavy vyskytuje v dominantnej forme len výnimočne. Jednou z týchto hier je napríklad *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011). Hráč je do istej miery vedený príbehom, ktorý načrtne silne exponovaný úvod hry. V ňom je vedený, ako zločinec, na popravu. V poslednej chvíli sa na scéne objaví drak, spôsobí

⁶⁵ MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge: The MIT Press, 2002, s. 203-4. Vlastný preklad.

chaos a hráčovi sa podarí utiecť. Úvod hry je lineárny a každý hráč musí vykonať tie isté úlohy, počas ktorých sa naučí základné prvky ovládania. Avšak hneď po úvodnej sekvencii sa hráč dostáva do rozsiahleho otvoreného sveta – do obrovského kráľovstva Skyrim, v ktorom môže slobodne putovať a vybrať si, čo bude ďalej robiť. Skyrim sa dá prirovnať k rozsiahlej databáze pripojených a prepojených mikronaratívov. Žiadny z nich však nie je povinné absolvovať, aj keď niektoré sú naznačené ako hlavné. Kombináciou rôznych mikronaratívov, ktoré si hráč vyberie, vzniká jeden komplexný makro naratív – ktorý je pre každého hráča unikátny. Takmer každá NPC postava, každá lokácia, každý nájdený dokument či objekt v hre je nositeľom nejakého mikronarátivu. Na mape Skyrimu (Obr. 4) je vidieť množstvo značiek - každá z nich symbolizuje mesto, jaskyňu, osadu, alebo inú lokáciu. Na každej z nich sa nachádza minimálne jeden mikronaratív. V mestách sa ich nachádzajú desiatky.

3 Analýza prvkov narácie

Keď David Bordwell analyzoval naráciu klasického Hollywoodu, aplikoval naratívnu teóriu Meira Sternberga. Práve Sternberg tvrdil, že narácia sa dá identifikovať podľa troch prvkov, ktorými sa prejavuje⁶⁶. Bordwell ďalej túto teóriu rozšíril na väčšie množstvo prvkov⁶⁷, ktoré sa dajú na naratívne skúmať a podľa ktorých je možné naráciu analyzovať. Pre potreby svojej práce som vychádzal práve z Bordwella a určil som šesť základných prvkov narácie, ktoré definujem, analyzujem na vybraných filmoch a videohrách a následne vzájomne porovnávam ich prejavy naprieč týmito médiami.

3.1 Obmedzenosť narácie

Narácia môže na vyrozprávanie príbehu využiť objektívne informácie a všetko, čo vedia všetky postavy. To by bol prípad neobmedzenej narácie. Filmov, ktoré využívajú tento typ narácie, je však len minimum. Pri neobmedzenej narácii sa stráca požadovaný efekt napätia a gradácie príbehu. Preto väčšina filmov volí čiastočne obmedzenú alebo úplne obmedzenú naráciu, pri ktorej sa zameriava na subjektívne informácie známe jednej postave či určitej skupinke postáv, pričom miestami dopĺňa objektívne informácie z fikčného sveta.

V prípade rozprávania príbehov vo filmoch pomocou subjektívnej kamery, z pohľadu prvej osoby, má otázka obmedzenosti narácie jednoduchú odpoveď. Je obmedzená, zvyčajne úplne obmedzená. Vo filmoch *Temná ulička*, *Dáma v jazere* a *Ruská archa* je narácia úplne obmedzená. A to aj napriek tomu, že v *Temnej uličke* je druhá polovica filmu vyrozprávaná objektívnou kamerou, pretože vždy sníma len priestor a dianie, ktoré sleduje hlavný hrdina. V prípade filmu *Skafander a motýľ* (2007) je narácia spočiatku úplne obmedzená a postupne prechádza do čiastočne obmedzenej.

⁶⁶ BORDWELL, David. Classical Narration. In BORDWELL, David, STAIGER, Janet, THOMPSON, Kristin. *The classical Hollywood cinema: film style & mode of production to 1960*. New York: Columbia University Press, 1985, s. 25.

⁶⁷ BORDWELL, David. Classical Narration. In BORDWELL, David, STAIGER, Janet, THOMPSON, Kristin. *The classical Hollywood cinema: film style & mode of production to 1960*. New York: Columbia University Press, 1985, s. 24-41.

Najťažšie definovateľná obmedzenosť narácie je vo filme *Vojdi do prázdna* (2009) – v tomto prípade sledujeme mladého narkomana Oskara, jeho drogové stavy, jeho smrť (Obr. 5) a následné astrálne cesty po smrti. Na začiatku filmu je narácia úplne obmedzená, ale vo chvíli, keď Oskar zomiera, jeho duša opúšťa telo a neexistujú pre ňu hranice v čase ani v priestore. Napriek tomu, že kamera je aj naďalej striktné subjektívna z pohľadu Oskarovej duše, stáva sa narácia neobmedzenou vďaka neobmedzeným možnostiam nehmotného ducha bez zviazanosti s fyzickým telom.



Obr. 5: *Vojdi do prázdna* - (Oskarova) smrť vlastnými očami. Zdroj: www.enter-the-void.co.uk

Odlišne funguje obmedzenosť narácie vo videohrách. Mnohé z hier prezentovaných z pohľadu prvej osoby sú po celý čas striktné obmedzené. Niektoré hry tohto typu opúšťajú subjektívnu kameru v príbehových animáciách, ale väčšina hier sa konzistentne drží rovnakej spôsobu prezentácie od začiatku až do konca, aj počas animovaných sekvencií. Hráč väčšinou uvidí svoju postavu len na obale hry⁶⁸ alebo priamo v hre v odraze v zrkadle.

Nie všetky hry prezentované zo subjektívneho hľadiska sú obmedzené na jediná postavu. Typickým príkladom je herná séria *Call of Duty*. Už v prvom dieli uviedla typ narácie z pohľadu rôznych postáv. Prvý diel sa odohrával počas Druhej svetovej vojny a hráč počas hrania príbehu spoznal historické udalosti vojny „na vlastné oči“ z pohľadu jedného amerického, jedného britského a jedného ruského vojaka. Tento trend v sérii

⁶⁸ V prípade videohier, v ktorých si hráč na začiatku hry vytvára vlastnú postavu, nebýva hrdina vyobrazený ani na obale.

pretrváva a tak napríklad v jednom z posledných dielov, *Call of Duty: Black Ops* (2010), je hráčovi prezentovaný príbeh očami troch postáv – Alexa Masona, Jasona Hudsona a Viktora Reznova. Zaujímavý naratívny efekt vytvára level, ktorý je hráčovi prezentovaný dvakrát – najprv očami Masona, potom očami Hudsona – a odhaľuje, že Madson trpí rozpoltenosťou osobnosti a Mason a Reznov sú vlastne jedná a tá istá osoba.

Podobné postupy sú integrované do viacerých moderných hier. Napríklad s postupom v hre *Killzone* hráč získal možnosť vybrať si, za ktorú postavu bude hrať nasledujúci level. Príbeh ostal nezmenený, ale táto voľba ovplyvňovala hrateľnosť (každá postava používala iný spôsob boja, napríklad jedna sa špecializovala na odstreľovania na diaľku, ďalšia postupovala hrou s ťažkým guľometom) a otvárala niektoré pasáže hry špecificky dostupné iba pre tú ktorú postavu. V ďalších dieloch však vývojári od týchto praktík upustili. Príbeh rozprávaný z perspektívy viacerých postáv sme mohli vidieť aj v hre *Medal of Honor* (2010), v starších dieloch hernej série *Rainbow Six* a v ďalších. Vo všeobecnosti však drvivá väčšina hier prezentovaných zo subjektívneho hľadiska rozpráva príbeh len očami jednej jedinej postavy.

Narácia je v prípade filmov natočených subjektívnou kamerou úplne obmedzená. Jediné v experimentálne spracovanom filme *Vojdi do prázdna* (2009) sa stáva po smrti hlavného hrdinu neobmedzenou, v tom zmysle, že aj Oskarova duša už nie je obmedzená na fyzické telo.

Narácia vo videohrách prezentovaných z pohľadu prvej osoby býva takisto najčastejšie úplne obmedzená. Oproti filmom sa tu však častejšie vyskytujú prípady, keď je narácia doplnená o objektívne informácie, napríklad v FPS hre *Killzone 3* (2011) sú jednotlivé levely dopĺňané animáciami sledujúcimi aj udalosti z druhej strany barikády. Vo výnimočných prípadoch niektorých herných sérií (napríklad *Call of Duty*) je príbeh prezentovaný očami viacerých postáv, pričom sa jednotlivé sekvencie vzájomne dopĺňajú. Takýto prístup je však v tomto type videohier skôr raritou a pokúšajú sa oň len niektoré hry, pričom, ak sa tak stane v rámci zabehnutej série, sa jedná skôr o výnimku a ďalšie diely sa väčšinou vracajú k rozprávaniu očami jednej postavy (napríklad séria *Medal of Honor*). Narácia vo vymedzených videohrách teda býva buď úplne obmedzená alebo čiastočne obmedzená, nikdy nie neobmedzená.

3.2 Informovanosť narácie

Ďalším dôležitým aspektom rozprávania je informovanosť narácie. Základná otázka znie: „*Kolko toho narácia vie o dianí vo fikčnom svete?*“⁶⁹

Podľa Bordwella⁷⁰ je narácia vo filme všadeprítomná a teda aj vševedomá. Fikčný svet filmu (alebo aj hry) je vykonštruovaný autorom alebo autormi. „*Príbeh je kontrolovaným zážitkom; autor ho vedome vytvára, vyberá presne zvolené udalosti, v určitom poradí, aby vytvoril príbeh s maximálnym účinkom,*“ dopĺňa skladačku herný dizajnér a teoretik Greg Costikyan.⁷¹ Autor príbehu presne vie, čo sa stane. Fikčný svet existuje najprv v jeho myšlienkach. Keď rozpráva príbeh, či už na papieri, pomocou filmu alebo v hre, presne vie, kde sa kedy čo deje. Narácia je vševedomá.

Výnimku môžu tvoriť jedine databázové filmy, podľa konceptu Leva Manovicha.⁷²

*"Druhou myšlienkou je databázový naratív. Radšej, než začínať so scenárom a potom vytvárať prvky médií, ktorým ho stvárňime, skúmam inú paradigmu: začať s veľkou databázou a potom generovať naratívy z nej."*⁷³

Film tvorený náhodným výberom z obrovskej databázy scén, vybraných podľa užívateľom nastaveného algoritmu, je pre každého diváka iný. Autor nevie, čo sa stane v nasledujúcom okamihu. Môže existovať jeden, mnoho alebo aj žiadni autori. Syžet je náhodne generovaný počítačom, pričom záleží na nespočte parametrov, akú fabulu si divák nakoniec odnesie. Databázové filmy však stále patria do okrajovej, experimentálnej kinematografie.

Filmy, ktoré vo svojej práci analyzujem, sú všetky precízne kontrolovanými zážitkami. O každom z nich môžeme povedať, že narácia je plne informovaná. V prípade týchto filmov platí, že čím experimentálnejšie pôsobia a vyzerajú, tým viac

⁶⁹ BORDWELL, David. Classical Narration. In BORDWELL, David, STAIGER, Janet, THOMPSON, Kristin. *The classical Hollywood cinema: film style & mode of production to 1960*. New York: Columbia University Press, 1985, s. 25

⁷⁰ Viz BORDWELL, David. Classical Narration. In BORDWELL, David, STAIGER, Janet, THOMPSON, Kristin. *The classical Hollywood cinema: film style & mode of production to 1960*. New York: Columbia University Press, 1985.

⁷¹ COSTIKYAN, Greg. *Where Stories End and Games Begin*. In: Game Developer, 2000, vlastný preklad: „A story is a controlled experience; the author consciously crafts it, choosing precisely these events, in this order, to create a story with maximum impact.“

⁷² Viz MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge: The MIT Press, 2002, 394 s.

⁷³ MANOVICH, Lev. *Soft Cinema*. Berlin: X-Media, 2002, s. 7.

kontrolovanými zážitkami v skutočnosti sú. *Ruská archa* (2002) je natočená jediným dlhým záberom na Steadicame – informovanosť narácie je v takomto prípade absolútna, musí vedieť úplne o všetkom, čo sa kde a ako pohne, aby sa do záberu dostal požadovaný obraz. *Vojdi do prázdna* (2009) má na pohľad najzložitejšiu štruktúru a ako jediný z analyzovaných filmov flirtuje s neobmedzenou naráciou. Avšak javí sa, že čím menej obmedzení, tým informovanejšia narácia je. Ani jeden z analyzovaných filmov nie je databázový.

Hry sú zvyčajne ešte viac kontrolovanými zážitkami, než filmy. Aj hry s vynárajúcim sa (emergent) naratívom sú plne informované. Napríklad narácia v *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) presne vie kedy, čo a kde hráč spravil, ako má zareagovať na rôzne hráčove interakcie s herným svetom, kedy ho má prvýkrát skonfrontovať s určitým nepriateľom alebo určitou udalosťou, a podobne. Jedná sa síce dominantne o vynárajúci sa, teda databázový naratív, ale hra, a teda aj narácia, je neustále plne informovaná o tom, čo sa v rámci databázy deje a aké v nej nastali zmeny.



Obr. 6: *Minecraft* - Príklad náhodne generovaného obsahu vo videohre. Zdroj: www.softpedia.com

Odlišné sú len hry s náhodne a procedurálne generovaným obsahom. Z hier prezentovaných z pohľadu prvej osoby existuje len veľmi málo hier s náhodne generovaným obsahom. Patrí sem napríklad *Hellgate: London* (2007), akčné RPG,

v ktorom sa nachádzali náhodne generované podzemné bludiská, s náhodnými príšerami a pokladmi. FPS hra *Rise of the Triads* (1994) obsahovala bonusový generátor náhodných levelov podľa hráčmi stanovených parametrov. Tieto levely však neboli nositeľmi príbehu. Ďalším príkladom je populárna hra *Minecraft* (2009) (Obr. 6), ktorá síce nemá žiadny príbeh, ale umožňuje hráčom robiť v nej čokoľvek. Dokáže generovať levely rozsiahlejšie, než je celý povrch Zeme. Jediným naratívnym prvkom sú základné informácie o svete, najmä tá, že si hráč musí do večera postaviť dom alebo sa niekde schovať, lebo v noci vychádzajú príšery. Naratív je teda čisto na úrovni fabule u každého individuálneho hráča.

Sľubne vyzerá rozpracovaná hororová hra *SCP - Containment Breach*, snímaná subjektívnou kamerou. Rozpracovaná verzia hry sa dá voľne stiahnuť z oficiálnej stránky. Hororový príbeh je napínavý práve z toho dôvodu, že pri každom spustení sa vygeneruje úplne nová hra s odlišným prostredím, udalosťami a parametrami. Ak sa tvorcom vydarí ich zámer, tak sa Manovichova teória databázového filmu dočká možno najlepšej realizácie práve v podobe videohry.

Informovanosť narácie je v skúmaných filmoch plná. Rovnako ako aj v takmer všetkých videohrách.

Jediný prípad, kedy by sa dalo hovoriť o neinformovanej narácii, by bol film alebo hra striktno sa držiaca Manovichovho konceptu databázového filmu. Zároveň by musel byť obsah generovaný náhodne a procedurálne, takže by narácia vznikala priebežne bez predbežného plánu a náhodne, podľa prednastavených algoritmov náhodnosti alebo podľa neustále sa meniacich parametrov a vplyvov diváka / hráča. V tomto prípade vidím väčší potenciál na realizáciu neinformovanej narácie vo videohrách, pričom niekoľko pionierov v tomto smere už existuje (*Minecraft* (2009)) alebo je v štádiu realizácie (*SCP - Containment Breach*). Či a kedy sa niekomu podarí vytvoriť videohru spĺňajúcu všetky požadované kritériá, to je otázka na odlišnú diskusiu.

3.3 Seba-vedomie narácie

Keď je narácia seba-vedomá, myslíme tým, že si plne uvedomuje, že komunikuje s publikom. Nevedomá je v prípade, keď si, zdanlivo, neuvedomuje fakt, že zdieľa

informácie s divákmi. Základná otázka znie: „*Do akej miery si je narácia vedomá toho, že komunikuje s publikom?*“⁷⁴

Keď počas filmu prehovorí nediegetický hlas rozprávača, je zrejme, že jeho reč smeruje von, k divákovi. Jednoznačne to indikuje, že narácia si je plne vedomá toho, že komunikuje s publikom. Keď však hlas omniprezentného rozprávača nahradí diegetický prvok, napríklad denník niektorej z postáv, je narácia menej seba-vedomá. Seba-vedomá a nevedomá narácia nie sú protiklady, ale dva opačné konce spektra.

Pozrime sa na to, či sa dá v analyzovaných filmoch hovoriť o nevedomej narácii.

Film *Temná ulička* (1947) je v niektorých miestach prekladaný Vincentovými myšlienkami, komentujúcimi niektoré udalosti. Hlavný hrdina samotný je rozprávačom príbehu. Narácia je seba-vedomá.

Vo filme *Dáma v jazere* (1947) hneď na začiatku vidíme hlavného hrdinu, Philipa Marlowa, ktorý uvádza príbeh filmu. Je sám hrdinom filmu, ako aj jeho rozprávačom. Svojimi vstupmi, prezentovanými objektívnou kamerou, dáva jasne najavo, že si je plne vedomý komunikácie s publikom. Dokonca niektoré repliky adresuje priamo k publiku.

Narácia v ruskom filme *Ruská archa* (2003) je skôr nevedomá. Anonymný hrdina, ktorého očami film sledujeme, priebežne komentuje dianie. Zdá sa však, že jeho komentáre patria najmä jemu samému, že sa snaží pochopiť, čo sa deje. V skutočnosti je to len maskovanie sebavedomia narácie do jeho replík. V rámci toho, ako sme si určili sebavedomie narácie, sa dá hovoriť o narácii málo si vedomej si toho, že komunikuje s publikom mimo diegetického sveta filmu.

Sebavedomie narácie vo filme *Skafander a motýl* (2007) sa prezrádzajú myšlienkové pochody Jeana-Dominique Baubyho, hrdinu filmu. Jeho spomienky, nálady, pocity a úvahy, ktoré sú prezentované na celej ploche filmu. Vníma ich len on a divák. Naráciu v tomto filme považujem za sebavedomú.

Sebavedomie narácie vo filme *Vojdi do prázdna* (2009) je minimálne. Hrdina filmu, Oskar, len v pár momentoch v úvode filmu komentuje dianie a prezentuje svoje

⁷⁴ BORDWELL, David. Classical Narration. In BORDWELL, David, STAIGER, Janet, THOMPSON, Kristin. *The classical Hollywood cinema: film style & mode of production to 1960*. New York: Columbia University Press, 1985, s. 25.

myšlienky, napríklad pri užívaní drog a v momente svojej smrti. Po tom, ako zomrie a sledujeme jeho dušu na ceste reinkarnácie, po vzore Tibetskej knihy mŕtvych⁷⁵, sa stáva jeho duša neobmedzeným pozorovateľom diania v čase aj v priestore a hoci sa vracia do ďalekej minulosti, nič nijako nekomentuje. Môžeme hovoriť o nevedomej narácii.

Narácia vo filmoch *Temná ulička*, *Dáma v jazere* a *Skafander a motýl* je seba-vedomá. Vo filmoch *Ruská archa* a *Vojdi do prázdna* sa dá hovoriť o nevedomej alebo málo vedomej narácii.

V oblasti videohier prezentovaných z pohľadu prvej osoby sa seba-vedomie narácie prejavuje odlišne a v odlišnej miere, než vo filmoch. Do akej miery si je narácia vedomá, že komunikuje s hráčom?



Obr. 7: *Wolfenstein 3D* - *Dá sa tu hovoriť o narácii?* Zdroj: www.3drealms.com

Vezmime si napríklad starú FPS hru *Wolfenstein 3D* (1992) (Obr. 7), ktorá v podstate definovala žáner FPS. Narácia s hráčom prakticky nekomunikuje. Príbeh si hráč musel prečítať v letáku pribalenom v krabici s hrou. Postavy mlčia, ich maximálne prejavy sú digitalizované výkriky bolesti. Videohra hráčovi komunikuje len počet nazbieraných

⁷⁵ Film je do značnej miery inšpirovaný Tibetskou knihou mŕtvych a na viacerých miestach je táto kniha spomínaná.

bodov, zdravotný stav vyjadrený percentami a počet nábojov. Hráčova postava mlčí. Existuje v tejto hre vôbec nejaká narácia? A predsa, kým hráč prejde hru, zlikviduje celú centrálu nacistov a porazí Hitlera. Narácia tu existuje na úrovni hráčovho konania a na jeho vnútornom konštrukte udalostí, ktorý vystaval na základe informácii o príbehu z manuálu. Môžeme hovoriť o narácii na úrovni fabule.

Presuňme sa do roku 1998. Vznikla FPS hra *Half-Life*, ktorá je považovaná za prelomovú a podľa mnohých redefinovala žáner:

„Takže, toto je niekoľko vecí, vďaka ktorým Half-Life funguje. Spochybňuje prvky žánru a prerába ich alebo sa ich zbavuje podľa potreby, aby sa stal uhladenejšou, pohlcujúcejšou hrou. Neustále vás zahŕňa zmenami, prekvapeniami a novými výzvami, aby si udržal vašu pozornosť. Je to tá sila zmeny v dizajne hry, definitívna príbehová hra v balení FPS.“⁷⁶

Half-Life (1998) je jedna z prvých FPS hier, ktorá niesla kvalitne spracovaný príbeh - nielen na úrovni fabule. Pripojený herný naratív, možnosť preskúmať nezvyčajný svet, postavy, ktoré zreteľne komunikujú a spolupracujú. Áno, *Half-Life* je jednou z prvých FPS hier so seba-vedomou naráciou.

Odvtedy sa podobné naratívne postupy stali štandardom a tak sa dá vo všeobecnosti o videohrách prezentovaných z pohľadu prvej osoby povedať, že je nositeľom seba-vedomej narácie. Najviac sa to prejavuje v úvodných pasážach hry, v ktorých sa hráč učí pravidlá daného sveta, spoznáva rôzne mechanizmy a skúša si ovládanie. Vtedy hra s hráčom komunikuje, buď textovými notifikáciami či hlasom omniprezentného rozprávača (seba-vedomá narácia), alebo pomocou pokynov niektorej z NPC postáv (menej seba-vedomá narácia). To platí prakticky pre všetky hry spĺňajúce naše kritériá od roku 2000. *Deus Ex* (2000), *Call of Duty* (2003), *Doom 3* (2004), *BioShock* (2007), *Fallout 3* (2008), *Killzone 2* (2009), *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011), *Far Cry 3* (2012), *Sniper: Ghost Warrior 2* (2013), narácia vo všetkých je seba-vedomá.

Seba-vedomie narácie je prvok rozprávania, s ktorým, aspoň v oblasti filmov a videohier zobrazovaných subjektívnou kamerou, lepšie a variabilnejšie pracujú filmy. Aj v

⁷⁶ BATES, Jason. *Half-Life*. Nothing half-assed about it. *IGN* [online]. Naposledy upravovaný 26. novembra 1998, [cit. 2013-04-02]. Dostupné z WWW: <<http://www.ign.com/articles/1998/11/26/half-life-5>>. Vlastný preklad: „Anyway, those are some of the things that make Half-Life tick. It questions genre elements and reworks them or discards them as appropriate in order to make a smoother, more engrossing game. It constantly presents you with variety, surprises, and new challenges to keep you hooked. It is a tour de force in game design, the definitive single player game in a first person shooter.“

obmedzenej vzorke filmov, ktoré sme analyzovali, môžeme identifikovať rôznorodé úrovne seba-vedomia narácie.

Čo sa týka video-hier, kvôli prístupnosti širokému publiku sú v podstate všetky moderné hry spracované tak, že ich narácia je seba-vedomá. Dnešné hry sú si plne vedomé toho, že komunikujú s publikom a ak to nerobia priamo, na úrovni hra-hráč, tak s hráčom komunikujú sprostredkované prostredníctvom inštrukcií a pokynov k jeho hernej postave. Navyše v hrách prezentovaných z pohľadu prvej osoby sa často stiera rozdiel medzi hráčom a jeho hernou postavou, špeciálne v hrách, v ktorých si hráč svoju postavu sám vytvára a pomenuje (napr. *Fallout: New Vegas* (2010), *TES: Skyrim* (2011)), takže rozdiel medzi komunikáciou na úrovni hra-hráč a hra-postava je nepatrný.

3.4 Komunikatívnosť narácie

Komunikatívnosť narácie hovorí o tom, koľko je toho narácia ochotná zdieľať s publikom. Narácia môže byť obmedzená, a daná postava možno toho vie málo, ale zdieľa všetko, vrátane myšlienok. Na opačnom konci spektra je omniprezentný narátor, ktorý o všetkom vie, ale mnohé zatajuje a divákovi takmer nič neodhaľuje. Základná otázka znie: „*Do akej miery je narácia ochotná s divákmi zdieľať, čo vie?*“⁷⁷

Plne komunikatívna narácia zdieľa aj myšlienky postavy, otvára priestor na hlbšiu psychologizáciu, umožňuje divákovi dostať sa postavám takpovediac do hlavy, pod kožu. Dozvedáme sa aj to, čo by sme inak nezistili. Film nám ukazuje flashbacky do minulosti, počujeme myšlienky postáv, vidíme v zábere noviny a hneď sa dozvieme, ktorý je rok a aký je deň, príkladov audio-vizuálnej komunikácie je množstvo.

„*Klasická narácia zvyčajne začína ešte predtým, ako začne akcia,*“⁷⁸ dozvieme sa o klasickej hollywoodskej narácii. Titulková sekvencia je rovnocenným nositeľom naratívnych informácií. Pomocou nej nám tvorcovia filmu komunikujú, kto je hlavným hrdinom, akú môžeme čakať náladu filmu, často aj základný motív filmu.

⁷⁷ BORDWELL, David. Classical Narration. In BORDWELL, David, STAIGER, Janet, THOMPSON, Kristin. *The classical Hollywood cinema: film style & mode of production to 1960*. New York: Columbia University Press, 1985, s. 25.

⁷⁸ BORDWELL, David. Classical Narration. In BORDWELL, David, STAIGER, Janet, THOMPSON, Kristin. *The classical Hollywood cinema: film style & mode of production to 1960*. New York: Columbia University Press, 1985, s. 25.

„Hlavná postava, vedľajšia postava, protivníci a ďalšie dôležité charaktery budú vymenované podľa poradia, veľkosti písma a času zobrazenia mien rôznych hercov na obrazovke. [...] Dokonca aj logo štúdia, ako lev z MGM či hora z Paramountu, boli analyzované ako nositelia naratívnych informácií.“⁷⁹

Ešte ďalej zachádzajú filmy, ktoré titulkové sekvencie podkresľujú pohybujúcimi sa zábermi. Často tak film začína už počas titulkovej sekvencie, ktorá napríklad ustanovuje prostredie filmu alebo zobrazuje motív vraždy. Narácia zvyčajne odkomunikuje množstvo ustanovujúcich informácií hneď v úvode filmu. Zoznamujeme sa s dôležitými postavami, prostredím, zvyčajne aj so zápletkou.

Do akej miery je narácia v analyzovaných filmoch ochotná zdieľať s divákmi, čo vie? Môžeme o analyzovaných filmoch povedať, že sú komunikatívne?

Titulková sekvencia filmu *Temná ulička* (1947), okrem toho, že odkomunikuje názov produkčnej spoločnosti, hercov v hlavných úlohách a dôležitých autorov filmu, je podkreslená pohybujúcimi sa zábermi na väznicu na pobreží. Pomalé tempo strihu a rakurzy navodzujú atmosféru napätia. V úvodnej scéne sme svedkami toho, ako Vincent uniká z väznice. Nepoznáme však ešte jeho meno, nevieme prečo tam bol a prečo uteká. Príbeh sledujeme jeho očami. Stretávame podivného chlapíka, sme svedkami prchkej povahy Vincenta a spoznávame jeho záchrankyňu, ktorá ho zoberie do auta a odvezie do bezpečia, aj napriek vysokému riziku a policajným kontrolám. Meno hlavného hrdinu sa dozvedáme len tak mimochodom, z rádia. Trvá celých trinásť minút, kým sa divák dozvie meno jeho záchrankyne a ďalšie dôležité fakty o zápletke filmu a o Vincentovom prípade. Celkovo sa film nesie v podobnom duchu, Vincent občas okomentuje súčasné dianie, ale narácia v tomto filme je skôr nekomunikatívna.

Už v úvodných titulkoch filmu *Dáma v jazere* (1947) sa dozvedáme niekoľko zásadných informácií o filme - najmä o čase, v ktorom sa príbeh odohráva. Celé titulky sú doslova dekorované vianočnými motívmi. Titulky sú napísané na kartách, ktoré odkrýva neznáma ruka - motív záhadnosti. Po odkrytí poslednej karty sa objavuje pištoľ - motív napätia a vraždy. Hneď v úvodnej scéne vidíme muža, ktorý v ruke drží pištoľ a prezerá si ju. Pištoľ odloží a predstaví sa - Philip Marlowe, súkromný detektív. V prvých dvoch minútach divákovi odkomunikuje, o čom bude celý film, že sa príbeh odohráva počas troch

⁷⁹ BORDWELL, David. Classical Narration. In BORDWELL, David, STAIGER, Janet, THOMPSON, Kristin. *The classical Hollywood cinema: film style & mode of production to 1960*. New York: Columbia University Press, 1985, s. 26.

týždňov a ako sa k prípadu, o ktorom sa píše v novinách, sám dostal. Marlowe samotný, hlavný hrdina filmu, takto v nepravidelných intervaloch komentuje dianie celého filmu aj v súvislostiach. Jedná sa o príklad komunikatívnej narácie.

Ruská archa (2003) vstupuje do deja *in-media res*. Je zrejmé, že neznámy hrdina filmu, ktorého očami dej sledujeme, je sám dezorientovaný z toho, čo sa deje, ako vyplýva z jeho komentárov. Navyše, je neviditeľný pre ostatných ľudí pohybujúcich sa priestorom. Vidí ho len jediná postava, chlapík, ktorý sa v tomto priestore takisto asi vyskytol za záhadných okolností. Postupne sa dozvieme, že film sa odohráva v Petrohradskej Ermitáži. Ale prečo a ako sa tam títo dvaja návštevníci dostali? Prečo sa v každej miestnosti odohráva iná scéna, s inými ľuďmi, z iného časového obdobia? Narácia v tomto filme neposkytuje mnoho odpovedí a je značne nekomunikatívna.

Nasleduje *Skafander a motýl* (2007). Titulková sekvencia naznačuje prostredie nemocnice. Film sleduje, vlastnými očami, stav Jeana-Do Baubyho po prebratí sa z mozgovej porážky a jeho postupné uvedomovanie si svojej situácie a jeho zistenie, že nedokáže rozprávať. Napriek jeho ochrnutiu je narácia komunikatívna, v priebehu pár minút sa divák dozvie kľúčové informácie o tom, čo sa Jeanovi-Do prihodilo, čo obnáša jeho ochorenie a ako bude môcť komunikovať so svetom.

Film *Vojdi do prázdna* (2009) začína priam epileptickou titulkovou sekvenciou nastrihanou na elektronickú hudbu. Blikajúce neónové zábery sa odrazu zmenia na statický neónový nápis na stene, na ktorú sa pozerá hlavý hrdina, Oskar. Zoznamujeme sa s jeho sestrou, vidíme, ako bývajú, zistíme, že Oskar berie drogy, spoznáme jeho kamaráta Alexa, následne sme svedkami Oskarovej smrti. Vo filme počujeme aj Oskarove myšlienky, jeho strach a pocity. Táto úvodná časť filmu, do Oskarovej smrti, je komunikatívna a úplne obmedzená. Po jeho smrti sa narácia vo filme stáva neobmedzenou, ale aj nekomunikatívnou.

Hry sú si vedomé toho, že komunikujú s hráčom. Moderné komplexné hry neustále hráčovi poskytujú množstvo informácií o hernom svete. Podľa typu hry komunikujú rôzne informácie. FPS hry napríklad komunikujú stav zdravia (či už nejakým ukazovateľom, alebo, podľa najnovších trendov, sčervenaním obrazovky a deformáciami zvuku), zobrazujú minimapu pre lepšiu orientáciu v priestore a informujú hráča o množstve

zostávajúcej munície (Obr. 8). Často sa do toho pridávajú informácie o najbližšej úlohe, rôzne iné informácie o svete a počítadlo skúsenostných bodov.⁸⁰



Obr. 8: *Far Cry 3* - Videohra komunikuje hráčovi množstvo informácií⁸¹

V niektorých prípadoch hra komunikuje priamo s hráčom aj pomocou rozprávača. Väčšinou sa jedná o diegetického rozprávača, zastúpeného niektorou z NPC postáv vo videohre, ktoré s hráčom komunikujú akoby cez vysielачku. Nezáleží pritom na tom, či hráč postavu už stretol alebo nie. Príkladom hier, kde hráč postavu zatiaľ nestretol, ale postava funguje ako rozprávač sú napríklad *BioShock* (2007) a *BioShock 2* (2010) alebo *Borderlands* (2009). Hráč sa eventuálne s týmito postavami vo svete videohry stretne. Zaujímavejší je rozprávač v logických hrách *Portal* (2007) a *Portal 2* (2011) - GLaDOS. Napriek tomu, že nesie meno, jedná sa o umelú inteligenciu, ktorá s hráčom komunikuje cez reproduktory a naviguje ho videoherným svetom. Tretí typ diegetického rozprávača vo videohrách snímaných subjektívnou kamerou zastupujú postavy, s ktorými sa hráč počas hry najprv stretne a dávajú mu informácie o hernom svete osobne alebo neskôr na diaľku cez mobilný telefón či vysielачku - napríklad vo *Far Cry 3* (2012).

⁸⁰ V niektorých videohrách za plnenie rôznych úloh získava hráč tzv. "skúsenostné body", za ktoré si potom môže vylepšovať schopnosti svojej postavy.

⁸¹ Ukážka zobrazenia rôznych ukazovateľov a informácií o hernom svete v FPS hre *Far Cry 3*. Zdroj: gamespot.com

Nediegetický rozprávač je vo videohrách výnimkou. V rámci hier, ktorými sa v tejto práci zaoberáme, sa nediegetický rozprávač objavuje len jeden krát, v prípade netradičnej hry *The Unfinished Swan* (2012).

Ďalšia úroveň, na ktorej videohry s hráčom komunikujú, je v rovine myšlienok postavy. Počujeme vnútorný hlas postavy, vidíme flashbaky a rôzne obrazy z jej minulosti, vynárajúce sa spomienky. S takouto subjektivizáciou pracujú napríklad hry *Call of Duty: Black Ops* (2010) a *Far Cry 3* (2012).

Vo všetkých hrách z pohľadu prvej osoby platí, že videohra komunikuje s hráčom aj na diegetickej úrovni hráčovej postavy, jej replík, dialógov s ostatnými postavami a na úrovni interakcií s virtuálnym svetom. V niektorých hrách (napríklad *Postal 2* (2003) a *Duke Nukem Forever* (2011)) je možné dokonca aj močiť a herný svet na to reaguje. V FPS hre *Postal 2* (2003) táto funkcia slúži aj na komunikáciu o stave hráča. V jednom momente v hre hráčova postava prehlási (nevedno, či sa jedná o vnútorný hlas alebo sa len tak rozpráva sám so sebou), že sa necíti dobre. Pri močení (čo slúži väčšinou na uhasenie ohňa) zistí, že má zelený moč a že ho močenie bolí. Preto musí ísť do nemocnice, kde sa nachádza stroj na vyšetrenie moču, ktorý mu následne poskytne správne lieky na vyliečenie choroby. Táto hra bežne pri rôznych interakciách vedome komunikuje s hráčom, napríklad keď si zapáli cigaretu, protagonista nezabudne sarkasticky okomentovať, aké je fajčenie nezdravé.

Snahy o vizualizáciu a teda aj komunikáciu fyzického stavu hráčovej postavy vyústili do moderného trendu prezentácie zdravotného stavu postavy bez ukazovateľov zdravia. V prípade, že hráča v hre zasiahne v krátkom slede viacero výstrelův, očitne sa v stave ohrozenia. Hra tento stav komunikuje zvukom aj obrazom. Zvukový mix hry sa potlačí trochu do úzadia a do popredia sa pridáva zvuk tlčúceho srdca a šumenie krvi, prípadne aj pískanie v ušiach. Obraz videohry býva deformovaný, najčastejšie sa zvýši kontrast a zníži sa sýtosť farieb. Do toho sa pridávajú červené, akoby krvavé, fláky na obrazovke. Hráčovi je takto jednoznačne odkomunikované, že jeho postava je v ohrození života a nevyhnutne sa musí niekam ukryť a vyliečiť. Takáto vizualizácia je dnes v žánri FPS hier úplne bežná, využíva sa napríklad aj v hrách ako *Killzone 3* (2011), *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009) či *Call of Duty: Black Ops* (2010).

V analyzovaných filmoch sa vyskytujú prípady komunikatívnej, menej komunikatívnej aj nekomunikatívnej narácie. Svedčí to o tom, že filmári majú široké spektrum možností pre výstavbu príbehu a budovanie napätia.

Porovnávané videohry sa držia opačného trendu. Aby sa hráč mohol s hrou zžiť, nesmie cítiť bariéry medzi ním a svojou hernou postavou. Zároveň si potrebuje udržať prehľad o hernom svete, čo je v čoraz komplexnejších prostrediach čím ďalej, tým náročnejšie. Hry preto komunikujú hráčovi čo najviac informácií o postave a o svete a to na viacerých úrovniach. Jedna je na diegetickej úrovni, pomocou rôznych rozprávačov - NPC postáv, audio záznamov a denníkov, ktoré patria do herného sveta. Na nediegetickej úrovni hra s hráčom komunikuje pomocou zobrazovania informácií priamo na displej - najčastejšie sú to informácie o zdraví hráčovej postavy, o množstve zostávajúcej munície, o najbližších úlohách a o priestore okolo hráča (mini-mapa, kompas). Videohry zachádzajú do takej hĺbky, že niektoré z nich hráčovi komunikujú aj fyzický stav a telesné funkcie, ako sme si dokazovali na príkladoch.

3.5 Prezrádanie prítomnosti narácie

Narácia prezrádza svoju prítomnosť vo filmoch rôznymi spôsobmi. Napríklad nečakanými pohybmi kamery, ktoré príhodne a akoby úplne náhodou zachytia dôležitú akciu. Takéto pohyby kamerou sú napríklad zábery na kľučku dverí len sekundu predtým, ako sa jej niekto dotkne (ako mohla kamera vedieť, kam sa má pozerat?) a zábery, ktoré zachytia dve postavy, ktoré sú pre seba osudové, ale ešte sa nepoznajú (ako kamera vie, že práve títo dvaja nakoniec skončia spolu?). Ďalej sa narácia prezrádza aj podozrivo dobre načasovaným vstupovaním kľúčových postáv na scénu - vždy prichádzajú práve vtedy, keď sú na scéne najviac potrebné. A čo taká napínava hudba, tesne predtým, než sa stane niečo dramatické? Môžeme to označiť ako predvídavosť narácie.

Ďalším zo spôsobov, ktorými sa narácia vo filme prezrádza, sú deformácie času a nezhoda medzi trvaním fabule a syžetu.

„Udalosť, ktorá vo fabuli trvá len pár okamihov, je pri premietaní vďaka filmovému strihu rozťahnutá na niekoľko minút. Na scénu je tým kladený obrovský dôraz.

*Syžet môže tiež využiť trvanie projekcie k zhusteniu času fabule, ako keď je akcia, ktorá trvá hodiny či dni, vtesnaná do rýchleho sledu záberov.*⁸²

Takisto aj viacnásobná, zvyčajne trojnásobná, konfirmácia každej kľúčovej informácie je zjavným prejavom prítomnosti narácie.

Predvídavosť sa prejavovala vo väčšine analyzovaných filmov. Neprekvapivo sa prejavovala v oboch Hollywoodských filmoch. Ale do istej miery sa vyskytovala aj v *Ruskej arche* (2003), aj keď odlišným spôsobom. Hrdinovia vždy všade prišli včas, aby videli niečo zaujímavé, niečo nové. Napríklad začiatok ceremónie či posledný tanec na plese. *Skafander a motýľ* (2007) pracoval s predvídavosťou narácie len čiastočne. V záberoch snímaných subjektívnou kamerou Jeana-Dominique Baubyho bola narácia skôr nepredvídavá, v ostatných bola zjavne predvídavá. Na opačnom konci spektra je film *Vojdi do prázdna* (2009) s naráciou, ktorá očividne nepredvída nadchádzajúce udalosti.

V rámci analyzovaných filmov len jediný prejavil konzistenciu v trvaní fabule a syžetu. Plynutie *Ruskej archy* (2003) je totožné s plynutím nefilmového času. Celý film je natočený jediným záberom, bez strihu, sledujeme nerušene všetko, čo vidí neznámy a nevidený hrdina. Tento film ako jediný neprežrádzal prítomnosť narácie nezhodou času fabule a syžetu. Vo všetkých ostatných analyzovaných filmoch sa narácia prežrádzala zhusťovaním času fabule do času syžetu.

Prekvapením nebolo zistenie, že vo filmoch prezentovaných z pohľadu prvej osoby sa nestáva, aby bol čas fabule predĺžovaný trvaním syžetu. Toto je skôr doménou akčných filmov.

Všetky z analyzovaných filmov sa riadili pravidlom viacnásobnej konfirmácie dôležitých informácií. V Hollywoodských filmoch je to samozrejmosť. Ale napríklad aj v experimentálnom filme *Vojdi do prázdna* (2009) sa väčšina informácií potvrdzovala opakovane na viacerých miestach.

Predvídavosť narácie vo videohrách sa prejavuje aj v hrách prezentovaných z pohľadu prvej osoby. Techniky, ktorými sa požadovaný efekt dosahuje, sú rôzne. Často sa stáva, že sa hra zmocní kamery, hráč nad ňou na chvíľu stratí kontrolu, a hra mu ukáže, čo

⁸² BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Nakladatelství AMU, 2011, s. 123.

potrebuje vidieť. Túto techniku bežne využívajú hry v FPS sérii *Call of Duty*, ale napríklad aj *Far Cry 3* (2012). Ďalším spôsobom je upriamovanie hráčovej pozornosti na určité miesta. Toto sa dá dosiahnuť vhodným nasvietením, dynamickými zmenami kontrastu a farebnými filtrami, ako napríklad v hre *Left 4 Dead* (2008).⁸³ Ďalšou bežnou metódou je, že v hre upriamujú hráčovú pozornosť na dôležité veci NPC postavy, napríklad v *Killzone 3* (2011) virtuálni spolubojovníci hráčovi asistujú tým, že ho upozorňujú na kľúčové body vo svete videohry, alebo v *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) začne pri dramatických situáciách, napríklad pri nálete draka, hrať nedegetická hudba a, samozrejme, NPC postavy začnú od hrôzy kričať a ukazovať smerom na blížiac sa nebezpečenstvo. Iná technika, ktorou sa upriamuje hráčova pozornosť na nadchádzajúce udalosti je, že sa všetky kľúčové príbehové udalosti odohrávajú v predrenderovaných animovaných sekvenciách medzi jednotlivými levelmi. Tie podliehajú bežným zavedeným pravidlám z oblasti kinematografie a bývajú nastrihané tak, aby hráčovi pri ich sledovaní nič neuniklo.

V oblasti videohier prezentovaných z pohľadu prvej osoby je možné nájsť hry, ktoré svoju naráciu prezrádzajú tým, že čas fabule zhustujú, ako aj hry, ktoré čas fabule neprirodzene rozťahujú. Najbežnejšie sú hry, ktoré čas fabule zhustujú do času syžetu. Samozrejme, počas väčšiny trvania hry čas fabule súhlasí s časom syžetu. Ale po splnení misie často prichádza nehrateľná (neinteraktívna) animovaná sekvencia, v ktorej sa jednak rozvíja príbeh, ale hlavne slúži na prepájanie jednotlivých hrateľných (interaktívnych) sekvencií v rôznych časoch a na rôznych lokáciách. Hrdina napríklad cestuje (*Bulletstorm* (2011)) či padne do zajatia a omdlie (*Far Cry 3* (2012)). Toto nie je nepodobné plynutiu času vo filmoch. Odlišný spôsob zhustovania existuje napríklad v hre *Fallout 3* (2008), kde čas vnútri hry plynie rýchlejšie ako skutočný čas v reálnom svete. Hráč tak počas niekoľkých hodín hrania niekoľko krát zažije virtuálnu noc, svanie, deň aj západ slnka.

Je takmer nemožné nájsť videohru, ktorá by striktno dodržiavala súlad fabule a syžetu (výnimkou je adventúra *The Last Express* (1997), ale tá nepracuje so subjektívnou kamerou), špeciálne nie v oblasti hier prezentovaných subjektívnou kamerou. Videohry ale, ako sme už zistili, komunikujú s hráčom na viacerých úrovniach a tým odhaľujú prítomnosť naratívu.

⁸³ Viac k tejto téme napísal Randy Lundeen, dizajnér levelov a grafiky v hernom štúdiu Valve. Viz LUNDEEN, Randy. L4D Art Direction. Part 1: Filmic Effects. *L4D* [online]. Naposledy upravené 10. novembra 2008, [cit. 2013-04-04]. Dostupné z WWW: <<http://www.l4d.com/blog/post.php?id=1962>>

Narozdiel od analyzovaných filmov, videohry čoraz častejšie prezrádzajú naráciu tým, že využívajú opačnú deformáciu času - spomalenie času, teda rozťahnutie krátkeho momentu fabule do podstatne väčšieho časového úseku syžetu (Obr. 9). Snahy o dosiahnutie takéhoto efektu vo videohrách sa objavili po uvedení filmu *Matrix* (1999) do kín, pričom hry z pohľadu prvej osoby s touto technikou pracujú len niekoľko rokov. Zaujímavým príkladom je hra *Sniper: Ghost Warrior* (2010) a jej pokračovanie *Sniper: Ghost Warrior 2* (2013), v ktorých sa po stlačení spúšte na zbrani kamera na chvíľu odpúta z percepčného hľadiska hlavnej postavy a sleduje let vystreleného náboja až kým netrafi cieľ. Technika spomaľovania sa vyskytuje aj v hrách *Fallout 3* (2008) a *Fallout: New Vegas* (2010). V nich je možné pri konfrontácii s nepriateľom zastaviť úplne čas a zvoliť si, na ktorú časť protivníka náš hrdina zaútočí. Potom sa čas vráti k prirodzenému plynutiu alebo, ak dôjde k usmrteniu nepriateľa, sa čas spustí v spomalenom režime. Spomaľovanie (rozťahovanie času fabule) je bežné v niektorých momentoch aj v posledných dieloch série *Call of Duty* (určite aspoň v dieloch *Modern Warfare 2* (2009) a *Black Ops* (2010)), vidieť sme ho mohli aj na niektorých miestach vo *Far Cry 3* (2012).



Obr. 9: *Sniper: Ghost Warrior 2* - Spomalený záber na letiaci náboj. Zdroj: www.sniperghostwarrior.com

Viacnásobná konfirmácia je vo svete videohier úplne bežnou záležitosťou, ako som už popisoval v kapitole 2.2.3. *Pripojený naratív*. Tento jav som popisoval už na FPS hrách *Killzone 3* (2011), *Far Cry 3* (2012) a *BioShock* (2007). Normálne je však každá informácia v každej hre viacnásobne potvrdzovaná.

Zistili sme, že väčšina analyzovaných filmov aj hier podlieha pravidlu predvídavej narácie, čím narácia prezrádza svoju prítomnosť. Nepredvídava narácia je len výnimkou, ako vo filmoch, tak aj vo videohrách prezentovaných očami hlavnej postavy.

Čo sa týka deformácií času vo filmoch a videohrách pracujúcich dominantne so subjektívnou kamerou, narážame na zásadné rozdiely. A to aj napriek tomu, že väčšina týchto audiovizuálnych diel pracuje so zhusťovaním času fabule.

Videohry sa ani nepokúšajú zakryť prítomnosť narácie, žiadna, spĺňajúca stanovené parametre, nepracuje so súdržnosťou času fabule a času syžetu. Vo filmoch, a najmä v tých konverzačných, je situácia odlišná a nachádzame aj filmy bez časových deformácií. Z analyzovaných filmov jeden pracoval s prirodzeným plynutím času. Ruský film *Ruská archa* (2003) bol celý natočený v jedinom zábere.

Ďalší rozdiel je v rozťahovaní času fabule. Z analyzovaných filmov ani jeden nepracoval s touto technikou. Naproti tomu vo videohrách sú takéto sekvencie čoraz bežnejšie. Aj keď sa pozrieme len na súbor videohier prezentovaných z pohľadu prvej osoby, nájdeme tu viacero príkladov, napríklad nové diely série *Call of Duty*, hru *Sniper: Ghost Warrior* (2010) a jej pokračovanie, či post-apokalyptické RPG hry *Fallout 3* (2008) a *Fallout: New Vegas* (2010).

Viacnásobná konfirmácia každej kľúčovej informácie je pevným pravidlom ako vo svete filmov, tak aj v oblasti videohier. Najčastejšie je každá informácia odkomunikovaná trikrát, vo videohrách však nie je výnimkou ani ešte viac potvrdení faktov.

3.6 Využitie hudby v narácii

Hudba je posledným analyzovaným, ale nemenej dôležitým prvkom narácie.

„Samotné využitie nediegetickej hudby vo filme signalizuje vedomie narácie, že komunikuje s publikom, pretože hudba existuje čisto len v prospech diváka.“⁸⁴

Hudba vo filme alebo vo videohre má aj naratívnu úlohu. Napríklad keď sa nad úvodnými zábermi scény začnú rozliehať nediegetické tóny francúzskej hudby, divákovi je

⁸⁴ BORDWELL, David. Classical Narration. In BORDWELL, David, STAIGER, Janet, THOMPSON, Kristin. *The classical Hollywood cinema: film style & mode of production to 1960*. New York: Columbia University Press, 1985, s. 34.

hneď jasné, že sa scéna odohráva vo Francúzsku. S niektorými postavami sa spájajú konkrétne nediegetické melódie, ktoré divákovi naznačujú, kto práve vstupuje na scénu.

Vo väčšine analyzovaných filmov sa vyskytuje diegetická aj nediegetická hudba. Filmy *Temná ulička* (1947) a *Dáma v jazere* (1947) využívajú nediegetickú hudbu na podkresľovanie dramatických situácií a vytváranie očakávania a napätia.

Film *Ruská archa* (2003) sa obmedzuje čisto len na diegetickú hudbu. Keďže všetky zvuky vo filme sú diegetické, vytvára film zvláštnu atmosféru a zároveň zatajuje naráciu, ktorá sa veľmi neprejavuje.

Vo filme *Skafander a motýľ* (2007) sa znovu stretávame s využitím nediegetickej hudby. Dramatických a napínavých situácií tu nie je tak veľa, nediegetická hudba skôr podkresľuje nálady, pocity a spomienky Jeana-Dominique Baubyho.

Film *Vojdi do prázdna* (2009) takisto využíva aj nediegetickú hudbu a zvuky. Ťažko však tvrdiť, čo môže byť pre dušu mŕtveho človeka, nespútanú v čase a priestore, diegetické a čo nie.

Väčšina hier využíva nediegetickú hudbu a zvuky. Samozrejme, záleží od žánru. Napríklad v značne filmovo štylizovaných akčných FPS, ako sú hry zo série *Call of Duty*, sa bežne využíva orchestrálny soundtrack podobný ako vo filmoch. Dokonca pre *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009) zložil hudbu Hans Zimmer.⁸⁵

V niektorých FPS hrách, napríklad vo *Far Cry 3* (2012), sa dominantne využíva diegetická hudba a zvuky. Nediegetická hudba sa spúšťa len v dramatických chvíľach, počas ostrých prestreliek a keď sa blíži nebezpečenstvo. Tým hra často upozorní na to, že sa niečo nebezpečné, zvyčajne dravé zviera, približuje. Avšak ako takmer v každej hre sa dá aj tu nediegetická hudba úplne vypnúť. Nebezpečné zvieratá je v hre počuť aj podľa diegetických zvukov, nepriateľov podľa krokov a vzájomných rozhovorov.

⁸⁵ Viz SNIDER, Mike. 'Modern Warfare 2' composer Hans Zimmer. USA Today [online]. Naposledy upravené 11. marca 2009, [cit. 2013-04-05]. Dostupné z WWW: <<http://content.usatoday.com/communities/gamehunters/post/2009/11/qa-with-modern-warfare-2-composer-hans-zimmer/1#.UWJHr1sRA5g>>

Funkcia nediegetickej hudby vo videohrách je rovnaká, ako vo filmoch. Dotvára atmosféru, spríjemňuje čas strávený pri hre a upozorňuje na blížiace sa nebezpečenstvo či dokresľuje dramatické situácie.

V taktických FPS hrách, ktoré kladú dôraz na realizmus, ako napríklad Tom Clancy's Rainbow Six (1998), sa pracuje čisto len s diegetickým zvukom.

Mnohé videohry dokonca ponúkajú aj možnosť pustiť si pri hraní vlastnú hudbu, či už z disku na počítači alebo z CD. Na súčasných hracích konzolách je táto funkcia skôr pravidlom, ako výnimkou.⁸⁶

Využitie nediegetickej hudby a zvukov je vo filmoch aj v hrách prakticky totožné. Väčšina filmov nediegetickú hudbu bežne využíva, ale nájdú sa aj výnimky, z analyzovaných filmov konkrétne *Ruská archa* (2003), ktoré pracujú len s diegetickým zvukom.

Takisto aj väčšina z hier pracuje s nediegetickým zvukom. Veľký rozdiel oproti filmom je však v možnosti hudbu si vypnúť, v niektorých videohrách dokonca nahradiť akoukoľvek hudbou z hráčovej hudobnej kolekcie.

⁸⁶ Možnosť prehrávať vlastnú hudbu namiesto zvukovej stopy vo videohre je štandardnou funkciou v hrách na súčasných hracích konzolách PlayStation 3 a Xbox 360.

4 Záver

Cieľom tejto bakalárskej práce bolo analyzovať a porovnať spôsoby rozprávania príbehov vo filmoch a videohrách prezentovaných z perцепčného hľadiska hlavnej postavy a zistiť, aké postupy a techniky majú spoločné a v čom sa rozchádzajú.

Na ceste za svojim cieľom som narazil na viacero problémov. Prvým bol malý počet filmov, ktoré spĺňali stanovené parametre. Napokon sa mi podarilo nájsť a získať päť filmov, pričom nie všetky sú natočené len subjektívnou kamerou. Ďalšou prekážkou bol nedostatok odbornej literatúry venujúcej sa otázkam videoherných naratívov. Takmer výlučne som čerpal zo zdrojov písaných v anglickom jazyku a použitú literatúru som si musel objednať z Ameriky. Pomerne náročné bolo aj samotné uchopenie témy a premyslenie konštrukcie tejto bakalárskej práce v tom zmysle, aby bol text dostatočne konzistentný.

Ako podklad pre analýzu filmov aj videohier som zvolil šesť prvkov narácie - obmedzenosť narácie, seba-vedomie narácie, informovanosť narácie, komunikatívnosť narácie, prezrádzanie sa narácie a využitie hudby v narácii.

Narácia je v analyzovaných filmoch obmedzená, na rozdiel od videohier, ktoré sú v tomto smere variabilnejšie. Viaceré z hier prezentovaných z perцепčného hľadiska hlavného hrdinu pracujú s objektívnymi informáciami o diegetickom svete a prezentujú ich hráčovi pomedzi jednotlivé levely. Niektoré hry, napríklad celá séria *Call of Duty*, dokonca prezentujú hráčovi príbeh očami viacerých postáv.

Informovanosť narácie je v analyzovaných filmoch plná, už len z toho princípu, že filmy sú autorsky vykonštruovanými umelými svetmi, existujúcimi len pre účely rozprávania. Väčšina sledovaných videohier je na tom, čo sa týka informovanosti narácie, rovnako. V tejto súvislosti je zaujímavý koncept databázového filmu Leva Manovicha, ktorý má v súčasnosti bližšie k videohrám, ako k filmu. Vznikajú prvé hry, ktoré pracujú s veľkými databázami elementov, z ktorých skladajú náhodné svety a náhodné príbehy. Zatiaľ je ich ale len zanedbateľné množstvo a majú ďaleko k dokonalosti. Predpokladám však, že ak sa v nejakej hre podarí docieľiť Manovichov ideál databázového filmu, bude sa jednať o neinformovanú naráciu.

Seba-vedomie referuje k tomu, do akej miery si je narácia vedomá, že komunikuje informácie divákovi. V oblasti analyzovaných filmov je táto miera variabilná, pohybuje sa od seba-vedomej po takmer nevedomú. V prípade videohier je situácia odlišná a mladšie médium sa v tejto oblasti ukázalo byť menej flexibilným. Všetky hry sú seba-vedomé.

Aj v oblasti komunikatívni narácie sú analyzované filmy flexibilnejšie, než videohry spĺňajúce zvolené kritériá. Všetky hry sa ukázali ako nadmieru komunikatívne - intenzívne s hráčom komunikujú na diegetickej aj nediegetickej úrovni, zvukovo, textovo aj vizuálne.

Čo sa týka prezrádzania narácie, sú na tom sledované filmy aj videohry podobne. Väčšina filmov aj videohier pracuje s predvídaním udalostí - vo filmoch sa to prejavuje napríklad prestrihom na dôležitý objekt tesne predtým, ako ho niekto použije, videohry si zase počkajú, kým hráč príde na konkrétne miesto, aby spustili akciu priamo pred jeho očami. Časové deformácie, teda nezrovnalosti v čase fabule a syžetu, sú vo filmoch a videohrách z pohľadu prvej osoby rozdielne. Ako filmy, tak aj videohry využívajú zhusťovanie času fabule, keď napríklad celú noc vo fabuli skrátia na pár záberov v syžete. Rozdiel je v tom, že zatiaľ čo som medzi analyzovanými našiel film, ktorý pracuje so striktno reálnym časom, ani jedna z videohier spĺňajúca stanovené kritériá to nerobí. Naproti tomu, vo videohrách z pohľadu prvej osoby je dnes už celkom bežným javom neprirodzené predlžovanie času fabule, kedy sa niekoľko okamihov v diegetickom svete natiahne na dlhší časový úsek na úrovni syžetu.

Využitie nediegetickej hudby a zvukov vo filmoch aj videohrách plní rovnakú úlohu. Hudba podkresľuje atmosféru a vytvára napätie, upozorňuje na blížiaci sa nebezpečenstvo či jednotlivé motívy sprevádzajú niektoré z postáv počas prítomnosti na scéne. Rozdiel je v tom, že v súčasnosti už väčšina hier má možnosť nahradiť hudbu z hry za akúkoľvek inú hudbu z vlastnej kolekcie.

Cieľ mojej práce považujem za naplnený. Podarilo sa mi popísať rozdielne a spoločné prvky narácie vo filmoch a videohrách prezentovaných z perцепného hľadiska hlavného hrdinu. Videohry sú, čo sa týka narácie, zásadne komunikatívne a seba-vedomé a oproti filmom odvážnejšie pracujú s obmedzenosťou narácie. Zároveň hry, ako nové médium, majú potenciál rozvinúť sa do neinformovanej narácie podľa konceptu databázového filmu Leva Manovicha. Prvé pokusy sa už realizujú a predpokladám, že je len otázkou času, s nástupom novej generácie hracích konzolí, kedy sa tento koncept hier naplno rozvinie.

Pramene a literatúra:

Pramene:

Abecedný zoznam citovaných videohier:

[**názov, rok vydania, vývojárske štúdio**]

007 Legends, 2012, Eurocom

Agatha Christie: Murder on the Orient Express, 2006, AWE Productions

American McGee's Alice, 2000, Rogue Entertainment

Amnesia: The Dark Descent, 2010, Frictional Games

Batman: Arkham Asylum, 2009, Rocksteady Studios

Batman: Arkham City, 2011, Rocksteady Studios

Beyond: Two Souls, 2013, Quantic Dream

Bioshock, 2007, Irrational Games

Bioshock 2, 2010, Irrational Games

Borderlands, 2009, Gearbox Software

Bulletstorm, 2011, People Can Fly, Epic Games

Call of Duty, 2003, Infinity Ward

Call of Duty: Black Ops, 2010, Treyarch

Call of Duty: Black Ops 2, 2012, Treyarch

Call of Duty: Modern Warfare, 2007, Infinity Ward

Call of Duty: Modern Warfare 2, 2009, Infinity Ward

Call of Duty: Modern Warfare 3, 2011, Infinity Ward

Dead Space, 2008, EA Redwood Shores

Deus Ex, 2000, Ion Storm

Deus Ex: Human Revolution, 2011, Eidos Montreal

Doom, 1993, id Software

Doom 2: Hell on Earth, 1994, id Software

Doom 3, 2004, id Software

Emperor: Battle for Dune, 2001, Westwood Studios

E.T. the Extra-Terrestrial, 1982, Atari

Fallout 3, 2008, Bethesda Game Studios

Fallout: New Vegas, 2010, Obsidian Entertainment

Far Cry 3, 2012, Ubisoft Montreal

Final Fantasy XIII, 2009, Square Enix Product Development Division

Half-Life, 1998, Valve Corporation

Half-Life 2, 2004, Valve Corporation

Hellgate: London, 2007, Flagship Studios

Killzone, 2004, Guerilla Games

Killzone 2, 2009, Guerilla Games

Killzone 3, 2011, Guerilla Games

Kingdom Hearts, 2002, Square Product Development Division 1

L.A. Noire, 2011, Rockstar Games

Left 4 Dead, 2008, Turtle Rock Studios, Valve Corporation

Mass Effect 3, 2012, BioWare

Medal of Honor, 2010, Danger Close Games

Minecraft, 2009, Mojang

Myst, 1993, Cyan

Ni No Kuni, 2013, Level 5, Studio Ghibli

Portal, 2007, Valve Corporation

Portal 2, 2011, Valve Corporation

Rise of the Triad: Dark War, 1994, Apogee Software

SCP - Containment Breach, 201?, Regalis

Sniper: Ghost Warrior, 2010, City Interactive

Sniper: Ghost Warrior 2, 2013, City Interactive

Spider-Man: The Movie, 2002, Treyarch

Spider-Man 2: The Game, 2004, Treyarch

Spider-Man 3: The Game, 2007, Treyarch

SpiderMan: Shattered Dimensions, 2010, Beenox

Star Wars Episode 1 Jedi Power Battles, 2000, LucasArts

Star Wars Episode 1 Racer, 1999, LucasArts

The Elder Scrolls V: Skyrim, 2011, Bethesda Game Studios

The Lost Files of Sherlock Holmes: The Case of the Serrated Scalpel, 1992, Mythos Software

The Lost Files of Sherlock Holmes: The Case of the Rose Tattoo, 1996, Mythos Software

The Sims, 2000, Maxis

The Testament of Sherlock Holmes, 2012, Frogwares

The Unfinished Swan, 2012, Giant Sparrow

Tom Clancy's Rainbow Six, 1998, Red Storm Entertainment

Tomb Raider, 2013, Crystal Dynamics

Transformers: Fall of Cybertron, 2012, High Moon Studios

Tron 2.0, 2003, Monolith Productions

Uncharted: Drake's Fortune, 2007, Naughty Dog

Unreal, 1998, Epic Games

Vietcong, 2003, Pterodon, Illusion Softworks

Wolfenstein 3D, 1992, id Software

Abecedný zoznam citovaných filmov:

[slovenský distribučný názov, rok vydania, režisér (pôvodný názov)]

2001: Vesmírna odysea, 1968, Stanley Kubrick (2001: A Space Odyssey)

Amazing Spider-Man, 2012, Marc Webb (The Amazing Spider-Man)

Atlant Mrakov, 2012, Andy a Lana Wachowski (Cloud Atlas)

Batman, 1989, Tim Burton (Batman)

Batman začína, 2005, Christopher Nolan (Batman Begins)

BloodRayne: Smäd upírov, 2005, Uwe Boll (BloodRayne)

Dáma v jazere, 1947, Robert Montgomery (Lady in the Lake)

Doom, 2005, Andrzej Bartkowiak (Doom)

Duna, 1984, David Lynch (Dune)

Hitman, 2007, Xavier Gens (Hitman)

Hranice života, 2005, Marc Foster (Stay)

Hviezdne vojny, 1977, George Lucas (Star Wars)

Kanibali, 1980, Rugero Deodato (Cannibal Holocaust)

Kill Bill, 2003, Quentin Tarantino (Kill Bill: Vol. 1)

Krstný otec, 1972, Francis Ford Coppola (The Godfather)

Lara Croft – Tomb Raider, 2001, Simon West (Lara Croft: Tomb Raider)

Matrix, 1999, Andy a Larry Wachowski (The Matrix)

Max Payne, 2008, John Moore (Max Payne)

Monštrum, 2008, Matt Reeves (Cloverfield)

Muž na hrane, 2012, Asger Leth (Man on a Ledge)

Pán prsteňov: Spoločenstvo prsteňa, 2001, Peter Jackson (The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring)

Princ z Perzie: Piesky času, 2011, Mike Newell (Prince of Persia: The Sands of Time)

Ruská archa, 2003, Aleksander Sokurov (Russkij Kovčeg)

Sám v temnote, 2005, Uwe Boll (Alone in the Dark)

Skafander a motýl, 2007, Julian Schnabel (Le Scaphandre et le papillon)

Spider-Man, 2002, Sam Raimi (Spider-Man)

Star Trek, 2009, J. J. Abrams (Star Trek)

Star Trek: Film, 1979, Robert Wise (Star Trek: The Motion Picture)

Strážcovia, 2009, Zack Snyder (The Watchmen)

Superman, 1978, Richard Donner (Superman)

Temná ulička, 1947, Delmer Daves (Dark Passage)

Terminátor 2: Deň zúčtovania, 1991, James Cameron (Terminator 2: The Judgement Day)

Temné tiene, 2012, Tim Burton (Dark Shadows)

Totálny úlet, 2007, Uwe Boll (Postal)

Vojdi do prázdna, 2009, Gaspar Noe (Enter the Void)

Záhada Blair Witch, 1999, Daniel Myrick, Eduardo Sánchez (The Blair Witch Project)

Zakázaná žena, 1997, Philippe Harel (La Femme défendue)

Literatúra:

ARSENAULT, Dominic. Narration in a Video Game. Diplomová práce, Department of art history and film studies, Faculty of arts and sciences, Université de Montréal. Montreal: Université de Montréal, 2007, 104 s. ISBN 978-3639091397.

BLÁHA, Zdeněk. Film, digitální hry a jejich interakce. Remediační tendence ve filmu a digitálních hrách. Diplomová práce, Katedra divadelních, filmových a mediálních studií, Filozofická fakulta, Univerzita Palackého. Olomouc: Univerzita Palackého, 2010, 150 s.

BORDWELL, David. Classical Narration. In BORDWELL, David, STAIGER, Janet, THOMPSON, Kristin. *The classical Hollywood cinema: film style & mode of production to 1960*. New York: Columbia University Press, 1985, s. 24-41. ISBN 978-0231060554.

BORDWELL, David, STAIGER, Janet, THOMPSON, Kristin. *The classical Hollywood cinema: film style & mode of production to 1960*. New York: Columbia University Press, 1985, 506 s. ISBN 978-0231060554.

BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Nakladatelství AMU, 2011, 680 s. ISBN 978-80-7331-217-6.

CHATMAN, Seymour. *Příběh a diskurz. Narativní struktura v literatuře a filmu*. Brno: Host, 2008, 328 s. ISBN 978-80-7294-260-2.

COSTIKYAN, Greg. *Where Stories End and Games Begin*. Game Developer Magazine. 2000, č.9. s. 44-53.

FORSTER, Winnie. *Game Machines 1972-2012 - The Encyclopedia of Consoles, Handhelds and Home Computers*. Vancouver: Enati Media, 2011, 248 s. ISBN 978-0987830500.

HARRIGAN, Pat, WARDRIP-FRUIIN, Noah (ed.). *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: The MIT Press, 2004, 338s. ISBN 978-0-262-23232-6.

HARRIGAN, Pat, WARDRIP-FRUIN, Noah (ed.). *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*. Cambridge: The MIT Press, 2010, 412 s. ISBN 978-0-262-51418-7.

HARRIGAN, Pat, WARDRIP-FRUIN, Noah (ed.). *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives*. Cambridge: The MIT Press, 2009, 484 s. ISBN 978-0-262-23263-0.

JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: NYU Press, 2006, 336 s. ISBN 978-0814743072.

JENKINS, Henry. Game Design as Narrative Architecture. In: HARRIGAN, Pat, WARDRIP-FRUIN, Noah (ed.). *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: The MIT Press, 2004, s. 118-130. ISBN 978-0-262-23232-6.

MANOVICH, Lev. *Soft Cinema*. Berlin: X-Media, 2002, 54 s.

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge: The MIT Press, 2002, 394 s. ISBN 978-0262632553.

MARION, Frances. *How to Write and Sell Film Stories*. New York: Covici Friede, 1937, 363 s.

MOTT, Tony. *1001 Video Games You Must Play Before You Die*. New York, Universe, 2010, 960 s. ISBN 978-0789320902.

O'ROURKE, Patrick, MELLISINOS, Chris. *The Art of Video Games: From Pac-Man to Mass Effect*. New York: Welcome Books, 2012, 216 s. ISBN 978-1599621104.

STERNBERG, Meir. *Expositional Modes and Temporal Ordering in Fiction*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1978, 338 s. ISBN 0801819792.

WEISS, Brett. *Classic Home Video Games, 1985 - 1988: A Complete Reference Guide*. North Carolina: McFarland, 2012, 287 s. ISBN 978-0786469376.

Internetové zdroje:

AKERMAN, Nick. Beyond:Two Souls script '2000 pages long', 4 times bigger than movies - Cage. *VG24/7* [online]. Naposledy upravené 16. augusta 2012, [cit. 2013-02-27]. Dostupné z WWW: <<http://www.vg247.com/2012/08/16/beyond-two-souls-dialogue-bigger-than-three-or-four-movies-cage/>>

BATES, Jason. Half-Life. Nothing half-assed about it. *IGN* [online]. Naposledy upravovaný 26. novembra 1998, [cit. 2013-04-02]. Dostupné z WWW: <<http://www.ign.com/articles/1998/11/26/half-life-5>>

BROOKER, Charlie. Hollywood shuns intelligent entertainment. The games industry doesn't. Guess who's winning? *The Guardian* [online]. Naposledy upravené 23. mája 2011, [cit. 2013-03-30]. Dostupné z WWW: <<http://www.guardian.co.uk/commentisfree/2011/may/23/gaming-makes-hollywood-look-embarrassing>>

CILKOV, Andrej. Hulst: Killzone 3 Helgast similar to Nazi Mentality. *PlayStation Lifestyle* [online]. cit. 2013-03-18. Dostupné z WWW: <<http://www.playstationlifestyle.net/2010/07/13/hulst-killzone-3-helgast-similar-to-nazi-mentality/>>

DOUGLAS, Ana. Here Are The 10 Highest Grossing Video Games Ever! *Business Insider* [online]. Naposledy upravené 13. júna 2012, [cit. 2013-03-30]. Dostupné z WWW: <<http://www.businessinsider.com/here-are-the-top-10-highest-grossing-video-games-of-all-time-2012-6?op=1>>

FERGUSON, Alexandra. The Cinematic Video Game. *The Film Pilgrim* [online]. Naposledy upravené 20. februára 2013, [cit. 2013-03-30]. Dostupné z WWW: <<http://www.thefilmpilgrim.com/features/the-cinematic-video-game/9597>>

FRASCA, Gonzalo. Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative. *Ludology* [online]. Naposledy upravované 13. februára 2007, [cit. 2013-04-03]. Dostupné z WWW: <http://web.cfa.arizona.edu/art435a/readings/frasca_ludology.pdf>

GERAETS, Alexandra. When Video Games Meet Cinematic Experience. *Joystick Division* [online]. Naposledy upravené 12. marca 2012, [cit. 2013-03-30]. Dostupné z

WWW:

<http://www.joystickdivision.com/2012/03/when_video_games_meet_cinemat_i.php>

LUNDEEN, Randy. L4D Art Direction. Part 1: Filmic Effects. *L4D* [online]. Naposledy upravené 10. novembra 2008, [cit. 2013-04-04]. Dostupné z WWW: <<http://www.l4d.com/blog/post.php?id=1962>>

MECHNER, Jordan. In Memoriam Tomi Pierce. *Facebook* [online]. Naposledy upravené 4. februára 2010, [cit. 2013-02-27]. Dostupné z WWW: <https://www.facebook.com/note.php?note_id=282224432110>

O'BRIEN, Lucy. The Art of Making Gamers Cry. *IGN* [online]. 30. marca 2013, [cit. 2013-04-05]. Dostupné z WWW: <<http://www.ign.com/articles/2013/03/31/the-art-of-making-gamers-cry>>

ORLAND, Kyle. How close are we to truly photorealistic, real-time games? *ArsTechnica* [online]. 10. február 2012, [cit. 2013-04-02]. Dostupné z WWW: <<http://arstechnica.com/gaming/2012/02/how-close-are-we-to-truly-photorealistic-real-time-games/>>

SNIDER, Mike. 'Modern Warfare 2' composer Hans Zimmer. *USA Today* [online]. Naposledy upravené 11. marca 2009, [cit. 2013-04-05]. Dostupné z WWW: <<http://content.usatoday.com/communities/gamehunters/post/2009/11/qa-with-modern-warfare-2-composer-hans-zimmer/1#.UWJHr1sRA5g>>

TASSI, Paul. Video Games Now Legally Considered as Art Form in the US. *Forbes* [online]. 5. decembra 2011, [cit. 2013-02-21]. Dostupné z WWW: <<http://www.forbes.com/sites/insertcoin/2011/05/12/video-games-now-legally-considered-an-art-form-in-the-us/>>.

The Art of Video Games. *Smithsonian American Art Museum* [online]. Naposledy upravené v septembri 2012, [cit. 2013-02-22]. Dostupné z WWW: <<http://www.americanart.si.edu/exhibitions/archive/2012/games/>>

'The ending was almost taboo' - Rocksteady looks back on Arkham City. *Computer and Video Games* [online]. Naposledy upravené 9. februára 2012, [cit. 2013-03-12]. Dostupné z WWW: <<http://www.computerandvideogames.com/335174/interviews/the-ending-was-almost-taboo-rocksteady-looks-back-on-arkham-city/?page=2>>

WAUGH, Rob. Modern Warfare 3 hits \$1 billion in 16 days - beating Avatar's record by one day. *Daily Mail* [online]. Naposledy upravené 13. decembra 2011, [cit. 2013-01-28]. Dostupné z WWW: <<http://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-2073201/Modern-Warfare-3-hits-1-billion-16-days--beating-Avatars-record-day.html>>

Príloha 1: Zoznam citovaných obrázkov

Obr. 1: American McGee's Alice - Odlišný prístup k rozprávke. Zdroj: www.pcgamer.com.....	22
Obr. 2: Killzone 2 - Helghasti, podobní nemeckým nacistom. Zdroj: www.crumaharashop.com	23
Obr. 3: Batman: Arkham City - Jokerova smrť. Zdroj: www.computerandvideogames.com	25
Obr. 4: TES V: Skyrim - Interaktívna 3D mapa sveta z videohry. Zdroj: www.escapistmagazine.com.....	30
Obr. 5: Vojdi do prázdna - (Oskarova) smrť vlastnými očami. Zdroj: www.enter-the-void.co.uk.....	33
Obr. 6: Minecraft - Príklad náhodne generovaného obsahu vo videohre. Zdroj: www.softpedia.com	36
Obr. 7: Wolfenstein 3D - Dá sa tu hovoriť o narácii? Zdroj: www.3drealms.com.....	39
Obr. 8: Far Cry 3 - Videohra komunikuje hráčovi množstvo informácií	44
Obr. 9: Sniper: Ghost Warrior 2 - Spomalený záber na letiaci náboj. Zdroj: www.sniperghostwarrior.com.....	49

Príloha 2: Analyzované filmy

Temná ulička / Dark Passage (1947)

Réžia: Delmer Daves

Scenár: Delmer Daves

Kamera: Sidney Hickox

Hudba: Franz Waxman

Dáma v jazere / Lady in the Lake (1947)

Réžia: Robert Montgomery

Scenár: Steve Fisher

Kamera: Paul Vogel

Hudba: David Snell

Ruská archa / Russkij kovčeg (2003)

Réžia: Alexander Sokurov

Scenár: Anatoli Nikiforov, Alexander Sokurov

Kamera: Tilman Buttner

Hudba: Sergej Jevtušenko

Skafander a motýl / Le Scaphandre et la papillon (2007)

Réžia: Julian Schnabel

Scenár: Ronald Harwood

Kamera: Janusz Kaminski

Hudba: Paul Cantelon

Vojdi do prázdna / Enter the Void (2009)

Réžia: Gaspar Noé

Scenár: Gaspar Noé

Kamera: Benoit Debie

Hudba: Thomas Bangalter

Summary

The aim of this bachelor thesis is to identify and describe similarities and differences between the narration in movies and video games presented in subjective first-person perspective. I have identified six narrative elements which became the ground for my analysis and subsequent comparison of analysed movies and video games.

Excluded from the analysis were movies shot on acknowledged camera and racing and sports video games. Since there are not many films fitting the selected criteria, the final set of movies contained only five of them: *Dark Passage* (1947, Delmer Daves), *Lady in the Lake* (1947, Robert Montgomery), *Russian Ark* (2003, Aleksander Sokurov), *Diving Bell and the Butterfly* (2007, Julian Schnabel) and *Enter the Void* (2009, Gaspar Noe). There was no strict list of analyzed video games, all the games matching the selected criteria were considered during the analysis and comparison process.

In each subchapter the thesis analysed and compared one element of narration - to which degree is the narration limited, to which degree is the narration self-conscious, to which degree is the narration informed, to which degree is the narration willing to communicate, to which degree is the narration revealing itself and the role of music and sounds in narration.

At the end, the thesis came to a conclusion, that video games are more versatile, when compared to movies, in terms of unlimited narration, but the movies are far more variable when considering self-consciousness and the ability to vary communication levels. Video games are always self-conscious and very communicative. Also, the role of music and sounds are very similar.

The biggest difference is within the possibilities of video games compared to movies. The possibilities are connected to how much is the narration informed about the events in the diegetic world. Movies are inevitably omniscient, but within games it is possible to achieve the concept of Lev Manovich's database narrative. First games that try to achieve this database, and by concept uninformed narration, are already being made.

Anotácie

Anotácia

Autor: Pavol Ondruška

Názov katedry: Katedra divadelných, filmových a mediálnych študií

Názov fakulty: Filozofická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci

Názov diplomové práce: Filmy a video hry z pohľadu prvej osoby. Naratologická analýza a komparácia dvoch audiovizuálnych modelov.

Vedúci diplomové práce: Mgr. Jakub Korda, Ph.D.

Počet znakov: 90 534

Počet titulov použitej literatúry: 37

Počet príloh: 2

Kľúčové slová: videohry, video hry, filmy, naratív, narácia, POV, perspektiva, game studies, Bordwell, Manovich, Jenkins, Arsenault, klasický, Hollywood, nové médiá, FPS

Krátka charakteristika: Práca sa zaoberá analýzou a komparáciou filmov a videohier prezentovaných z pohľadu prvej osoby z naratologického hľadiska. Vychádza zo záverov Henryho Jenkinsa a Dominica Arsenaulta, že videohry môžu niesť a často aj sú nositeľmi naratívu. Pri analýze sa opiera o výklad Davida Bordwella o klasickom naratíve, pričom ten čerpal najmä z Meira Stenberga. Práca kategorizuje videoherné naratívy do štyroch základných typov a následná analýza prebieha na základe šiestich prvkov narácie - obmedzenosť narácie, informovanosť narácie, seba-vedomie narácie, komunikatívnosť narácie, prezrádzanie sa narácie a využitie hudby v narácii.

Annotation

Author: Pavol Ondruška

University department: Department of Theater, Film and Media Studies

Faculty: Philosophical faculty, Palacký University in Olomouc

Title of the thesis: Movies and Video Games in First-Person Perspective. Narratological analysis and comparison of two audiovisual models.

Supervisor of the thesis: Mgr. Jakub Korda, Ph.D.

Number of characters: 90 534

Number of used bibliography: 37

Number of supplements: 2

Keywords: Videogames, Video Games, Movies, POV, Perspective, Narratology, narrative, Narration, Game Studies, Bordwell, Manovich, Arsenault, Jenkins, Classical, Hollywood, New Media, FPS, film

Short characteristic: The thesis analyses and compares movies and video games presented in first-person perspective from the narratological standpoint. It builds on conclusions of Henry Jenkins and Dominic Arsenault, who claim that video games can and often do possess a narrative. The thesis is supported by interpretation of David Bordwell's teaching on classical narrative, while he was building on Meir Sternberg. The thesis categorizes video game narratives into four basic types and subsequent analysis is based on six elements of narration - limitation of narration, awareness of narration, self-consciousness of narration, communicativeness of narration, revealing of narration and the usage of music in narration.