

Univerzita Pardubice

Fakulta filozofická

**Herní adaptace prozaických děl na pozadí historického vývoje literární
a mediální kultury**

Bc. Marcela Mifková

Diplomová práce

2020

Prohlašuji:

Tuto práci jsem vypracovala samostatně. Veškeré literární prameny a informace, které jsem v práci využila, jsou uvedeny v seznamu použité literatury.

Byla jsem seznámena s tím, že se na moji práci vztahují práva a povinnosti vyplývající ze zákona č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů, zejména se skutečností, že Univerzita Pardubice má právo na uzavření licenční smlouvy o užití této práce jako školního díla podle § 60 odst. 1 autorského zákona, a s tím, že pokud dojde k užití této práce mnou nebo bude poskytnuta licence o užití jinému subjektu, je Univerzita Pardubice oprávněna ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložila, a to podle okolností až do jejich skutečné výše.

Beru na vědomí, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb., o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších předpisů, a směrnicí Univerzity Pardubice č. 7/2019 Pravidla pro odevzdávání, zveřejňování a formální úpravu závěrečných prací, ve znění pozdějších dodatků, bude práce zveřejněna prostřednictvím Digitální knihovny Univerzity Pardubice.

Ve Stanu dne 30. 6. 2020

Bc. Marcela Mifková

Poděkování

Ráda bych poděkovala vedoucímu práce Mgr. Jiřímu Studenému, Ph. D., za jeho nesmírnou vstřícnost, cenné připomínky a věnovaný čas. Dále pak poděkování patří Radimu Mífkovi za ochotu konzultovat složité otázky týkající se herního průmyslu.

Anotace

Diplomová práce se zaměří na podrobnou analýzu vybraných počítačových her a jejich literární předloh vydaných v období od druhé poloviny 20. století do přelomu nového století. Dílčí analýzy budou provedeny v metodologickém rámci zkoumání dějin literární kultury a jejích mediálních a intermediálních souvislostech. Také literatura pod vlivem historických proměn mediální komunikace integruje v daném historickém období podněty nových médií, filmem počínaje a styčnými plochami s nastupující virtuální realitou konče. Cílem práce je na základě teoretických poznatků prokázat, že literární díla a počítačové hry mají po historické stránce strukturálně a komunikačně mnoho společného a jejich fikční světy se vzájemně doplňují a ovlivňují, dokonce jejich spojením může vzniknout unikátní syntetické dílo.

Klíčová slova

Adaptace, hra, hráč, příběh, fikční svět, imerze, interaktivita, literatura, média

Title

Game Adaptations of Prose Works Related to Historical development of Literary a Media Culture

Annotation

The master's thesis will aim at a detailed analysis of computer games and their literary models published from the second half of the 20 th century until the begin of the new century. Partial analyses will be done in the methodological scope of study of literature culture and their media and intermedia connections. Literature intergrates impulses of new media influenced by historical changes of media communication, beginning with films and ending with coming virtual reality. The aim of this master's thesis is to prove, based on theoretical information, common things between computer games and literary works and their fiction worlds influence each other, even a unique work can be done when they are united.

Keywords

Adaptation, game, player, story, fictional world, immersion, interactivity, literature, media

Obsah

Úvod	1
1 Postprodukce	4
2 Adaptace	7
2. 1 Despekt	10
2. 2 Co je adaptováno?	12
3 Počítačové hry	15
3. 1 Podstata her a hraní	15
3. 1. 1 Hry a společnost	16
3. 1. 2 Hry a soutěživost	18
3. 1. 3 Sport	19
3. 1. 4 Herní automaty	21
3. 1. 5 E-sport	26
3. 1. 6 Motivace hraní	30
3. 1. 7 Herní průmysl a ženy	34
3. 2 Definice počítačové hry	37
3. 2. 1 Herní žánry	46
3. 2. 1. 1 First-person shooter	51
3. 2. 1. 2 Role-playing game	55
3. 3 Imerze	63
3. 4 Interaktivita	65
4 The Witcher	68
4. 1 Knižní série	68
4. 2 Herní série	74
4. 2. 1 The Witcher	75
4. 2. 2 The Witcher 2: Assassins of Kings	76
4. 2. 3 The Witcher 3: Wild Hunt	78

4. 3 Transformace fikčního světa	82
5 Metro 2033	88
5. 1 Knižní série	88
5. 2 Herní série	92
5. 3 Transformace fikčního světa	95
6 S.T.A.L.K.E.R.	99
6. 1 Knižní předloha	99
6. 2 Herní série	101
6. 3 Transformace fikčního světa	102
Závěr	105
Zdroje	110
Primární literatura	110
Sekundární literatura	111
Internetové zdroje	114
Summary	121

Úvod

Adaptace literárních či jiných uměleckých děl měly historicky poněkud problematické vztahy s odbornou kritikou a byly často odepsány jako odvozené, podprůměrné nebo, slovy Virginie Woolfové, dokonce „parazitární“.¹ Pokud by bylo na místě přemýšlet o adaptacích jako o něčem nižším, proč jsou tedy v naší kultuře všudypřítomné a jejich počet neustále roste? Skutečně svým způsobem jde o záměrné, ohlášené a rozšířené přehodnocující výklady cizí tvorby. Tato diplomová práce se však pokusí adaptace ospravedlnit a vnímat je nikoli jako sekundární, nepůvodní pokus vydělat na úspěchu knihy ze strany herního průmyslu, ale spíše jako mnohvrstevnaté umělecké formy.

Analogickým obdobím nedůvěry a čekání na přijetí si prošly a stále ještě procházejí počítačové hry. Mnoho století do minulosti se dokonce setkáváme s negativní nahlížením na jakékoli hry, kdy jim bylo připisováno určité morální stigma rozptylování či odvádění od práce.² Počítačovým hrám vesměs předchází pověst dětské, mladistvé či bezmyslenkové zábavy. Jako v případě jiných zábavních médií, tak v herním průmyslu existuje celá řada skutečně „jednodušších“ děl, vždy ovšem záleží na osobním vkusu konkrétního jedince, proto je bezpředmětné nějaké herní tituly přímo jmenovat. To samé platí pro hry „kvalitní“ s tím rozdílem, že shodný názor zaujímá více lidí. Měli bychom zdůraznit, že stejně jako filmové médium v minulosti prošlo vývojem v důsledku technologických inovací, také počítačové hry od svého zrodu prodělaly množství změn, a to možná daleko většího rázu než film.

V současnosti opravdu není nouze o ctižádostivé herní počiny redefinující hranice a formální postupy svých žánrů, nebo dokonce samotného média. Z poslední doby můžeme zmínit japonskou hru *Death Stranding*, jež se vymyká dosavadním herním konceptům.³ Herní průmysl se vyznačuje větší odvahou experimentovat v rámci mainstreamu, čemuž dopomáhá trvalá touha uživatelů po inovaci technologické stránky věci, na rozdíl od filmových pokusů probíhajících více či méně stále v mezích středního proudu, jen s jistými vybočeními. Každá

¹ HUTCHEON, Linda. *Teória adaptácie*. Brno: Janáčkova akademie múzických umění v Brně, 2012, s. 19.

² BENDOVÁ, Helena. *Umění počítačových her*. Praha: NAMU, 2016, s. 47.

³ Podle odborné veřejnosti hra definovala nový žánr „stranded game“. Slovo „strand“ v tomto smyslu představuje šňůru, která váže jednotlivé hráče k sobě, přestože jde v jádru o čistě singleplayerový zážitek. Do své hry nemůžeme pozvat další hráče, není zde žádný multiplayer ani jiný online režim. A přesto ostatní hráči mají výrazný vliv na náš fikční svět. Pokud na nějakém místě zanechají lano nebo žebřík, může se objevit v našem světě a usnadnit nám cestu neprůstupným terénem. My na oplátku můžeme „dát like“ na jakýkoli předmět a tím ostatním pomoci v růstu jejich atributů určujících například jak velký náklad jejich postava unese.

hra by měla přijít s něčím novým, jinak nemá žádnou šanci zaujmout a velmi rychle upadne v zapomnění, toto pravidlo však platí pro celou mediální kulturu.

Některé vývojářské společnosti použily pro jako odrazový můstek literaturu a daly vzniknout složitým fikčním světům otevřeným k prozkoumávání. Zároveň také získaly jistý základ potencionálních příjemců z řad čtenářstva. V této souvislosti je nutné poukázat na skutečnost, že literatura pod vlivem proměňující se mediální komunikace vždy integruje v daném historickém období podněty nových médií. Respektive nejen že jsou literární díla adaptována do herní podoby, ale zároveň se počítačové hry a vůbec herní prostředí stává dílčím tématem současné literární kultury. Příkladem z českého prostředí je román *Mondschein*⁴, kde virtuální svět hry představuje únikový prostor v kontextu dystopického námětu. Dokonce některé herní tituly inspirují spisovatele z celého světa natolik, že konstruují své literární příběhy na jejich základě. Jde o literární adaptace herních titulů? Tato nová tendence je vlastní devíti dílné sáze *Assassin's Creed*⁵ nebo sérii *WarCraft*⁶.

Spojení literatury s herním médiem tedy poskytuje prostor pro interdisciplinární analýzu a teoretické koncepty. Předkládaná práce si klade za cíl připravit ve své teoretické části příslušnou metodologii, a tu následně využít při analýze vybraných literárních děl a jejich herních transpozic. Především budeme vycházet z poznatků literární teoretiků Lindy Hutcheonové, Marie-Laury Ryanové a Lubomír Doležela. Na pozadí konceptu postprodukce⁷ dále načrtneme stěžejní témata probíhající debaty k teorii herního narativu a pokusíme se vyvrátit mýty s ním spojené. Následně se pozastavíme nad herními motivacemi a s tím spojenými praktikami některých kompetitivních her, a rovněž neopomeneme postavením žen v herním průmyslu, ve smyslu hráčském i profesním.

Chceme-li uchopit vytčenou problematiku musíme mít na paměti, že herní průmysl dnes již není pouze okrajovou záležitostí, nýbrž denně přitahuje pozornost tisíců ba milionů lidí. Následkem rychlého rozvoje informačních technologií se zpřístupnila možnost pobývat ve virtuálním světě takřka všem a nejde jen o hraní za účelem pobavení či relaxace. Pro profesionální hráče nebo streamery představuje hraní velmi výnosný zdroj obživy. Podobně jako se z hraní, zápolení a předvádění v minulosti zkonstruovala nejzákladnější forma sportovního soutěžení, tak z prvních herních automatů, konzolových a počítačových her

⁴ ŠTINDL, Ondřej. *Mondschein*. Praha: Argo, 2012.

⁵ BOWDEN, Oliver. *Assassin's Creed*. Ostrava: Fantom Print, 2012.

⁶ KNAAK, Richard A. *WarCraft*. Ostrava: Fantom Print, 2010.

⁷ BOURRIAUD, Nicolas. *Postprodukce: kultura jako scénář: jak umění nově programuje současný svět*. Praha: Tranzit, 2004.

postupem času vznikl e-sport, v němž se ti nejlepší hráči stávají celebritami svého druhu, což samo o sobě budí další zájem a přispívá k popularitě celého odvětví. Zájem o profi hraní narůstá nejen ze strany hráčů, jejich příznivců a sázkařů, ale láká především čím dál vyšší počet tradičních sportovních klubů a nadnárodních společností. Do podpory e-sportu ve velkém investují světoznámé značky a protihodnotu pro ně představuje oslovení širokého záběru mladé generace.

V druhé, interpretační části práce se zaměříme na analýzu literárních děl a jejich herních adaptací, s tím že spojnicí mezi vybranými dvojicemi tvoří příslušnost k východní Evropě a herní úspěšnost. Zvláště *The Witcher 3* je jednou z nejslavnějších akčních her v otevřeném světě za poslední desetiletí, ovšem mnoho hráčů si neuvědomuje, že na jeho počátku stála fantasy série polského autora Andrzeje Sapkowského. Na rozdíl od literární předlohy hra svým uživatelům umožňuje činit rozhodnutí jménem hlavního hrdiny Geralta z Rivie, procházet známým prostředím dle jejich vlastního uvážení, prožít známé události a díky vysoké míře imerze umožňuje též hlubší „ponoření se“. Z pasivního příjemce se tak stává spoluaktér, jenž svou činností pomáhá zbudovat fikční svět. Imerze a interaktivita je pro herní médium zkrátka klíčová. Stejně jako herní série *The Witcher* jsou i ostatní dvě založeny na východních prózách. Jedná se o postapokalyptický příběh ruského autora Dmitrije Gluchovského *Metro 2033*⁸ a jeho protějšek obdobného názvu ukrajinského vývojářského studia 4A Games. Třetím představeným párem bude hra *S.T.A.L.K.E.R.*, vyvinutá ukrajinskou společností GSC Game World, se svou předlohou *Piknik u cesty*⁹ ruských spisovatelů Arkadije a Borise Strugackých. Her inspirovaných knihami najdeme mnoho, ovšem překvapivě málo najdeme her na literárních textech přímo založených, a ještě méně těch kvalitních.

V závěru budou zrekapitulovány poznatky získané v průběhu diplomové práce a bude rozhodnuto, zda se na jejich základě dokázalo prokázat že literární díla a počítačové hry mají strukturálně a komunikačně mnoho společného a jejich fikční světy se vzájemně doplňují, ovlivňují a jejich spojením může vzniknout unikátní syntetické dílo.

⁸ GLUCHOVSKIJ, Dmitrij Aleksejevič. *Metro 2033*. Praha: Knižní klub, 2010.

⁹ STRUGACKIJ, Arkadij Natanovič – STRUGACKIJ, Boris Natanovič. *Piknik u cesty*. Praha: Mladá fronta, 1985.

1 Postprodukce

Vztah mezi uměním a rychlým rozvojem digitálních technologií se stal jedním z nejprogresivnějších podnětů současné umělecké praxe. Proměnlivý mentální prostor, jež se tímto lidskému myšlení otevřel, přispěl mimo jiné ke krizi reprezentace, zrušení tradičního pojetí uměleckého díla a zmizení tradičního autora. Nová média rovněž odstartovala radikální obrat k obrazu, respektive explozi všeho vizuálního v umění a ve vědě a přesunula zájem k performativitě a kultuře recepce.¹⁰ V posledních dvaceti letech najdeme značné množství tvůrců věnujících se vědomé interpretaci, reprodukci či jinému zpracování děl jiných autorů nebo kulturních produktů. Takovéto umění „postprodukce“ koresponduje se stále rostoucí kulturní nabídkou, ale také souvisí s faktem, že si tvůrčí svět začíná přivlastňovat formy, kterých si do té doby nevšímal nebo jimi pohrdal. Na autory využívající ke své tvorbě tvorbu ostatních můžeme nahlížet jako na narušitele tradičního rozlišování mezi produkcí a spotřebou, mezi tvorbou a kopírováním, mezi originálem a imitací. Tito umělci nestojí na počátku něčeho, netvoří z ničeho, zkrátka nepracují se surovými materiály.¹¹ Pojem postprodukce se svou předponou post může podněcovat negativní konotace, není k tomu však důvod. Ne že by snad „bylo už všechno napsáno“, a proto tvůrci „vykrádají“, jde spíš o to, že v dnešní multimediální a uspěchané době se davy snáze přitahují pomocí něčeho známého „udělaného“ novým neotřelým způsobem. Navíc přivlastňuje-li si někdo úryvky knih nebo čehokoli jiného, tak v podstatě formuje jakási časová připodobnění, avšak už nikoli z každodenních objektů, nýbrž z těch vytvářejících naši kulturu, a ona kultura se pak stává nekonečným palimpsestem.¹²

Při čtení románu nebo poslouchání hudby produkuje každý z nás nové látky, a díky technickému pokroku máme stále více prostředků k vykonávání této postprodukce. Vlastníme čtečky, smartphony, počítače, počítačovou grafiku, photoshopy, programy na střih a úpravu videí či hudby a umělci postprodukce se stali schopnými vlastníky tohoto nového kulturního přisvojování.¹³ Otázkou zůstává, kdo je dále autorem? Různé marketingové strategie přispěly ke zničení postavy autora, a možná ještě důsledněji, než to učinila *smrt autora*¹⁴ Rolanda

¹⁰ BÜSCHER, Barbara – FLAŠAR, Martin – HORÁKOVÁ, Jana – MACEK, Petr. *Umění a nová média*. Brno: Masarykova univerzita, 2011, 161.

¹¹ BOURRIAUD, Nicolas. *Postprodukce: kultura jako scénář: jak umění nově programuje současný svět*. Praha: Tranzit, 2004, s. 5.

¹² Tamtéž, s. 9.

¹³ Tamtéž, s. 15.

¹⁴ BARTHES, Roland. *Smrt autora*. In ALUZE: *Revue pro literaturu, filozofii a jiné*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2006, roč. 10, č. 3.

Barthese. Tento literární teoretik a kritik také tvrdil, že každé literární dílo „*tvoří mnoho různých stylů, pocházejících z rozličných kultur, a tyto styly vedou vzájemné dialogy, parodují se i popírají*“.¹⁵ Proto je možné spisovateli připisovat postavení tvůrce skriptů nebo lépe řečeno intertextuálního operátora, zvláště když uvážíme, že jediným místem umožňujícím setkání tak velkého množství zdrojů je čtenářova mysl. Francouzský básník Paul Valéry ve své době dokonce věřil, že lze napsat „*dějiny ducha jakožto něčeho, co produkuje či konzumuje literaturu... aniž bychom uvedli jméno jediného spisovatele*“¹⁶. V šedesátých letech 20. století představuje Umberto Eco doslova postmoderní pojem nazvaný *otevřené dílo*, tedy dílo otevřené širokému spektru příjemců.¹⁷ Jakkoli však takové dílo, ať už interaktivní či participační, dává svému uživateli volnou ruku, nedovoluje mu v podstatě nic jiného než pouze reagovat na původní autorův podnět, respektive doplnit nabídnuté schéma. V opozici k tomuto stále ještě hermeneutickému pojetí se staví obrovské možnosti, jež nabízí virtuální svět.

Virtuální realita má tu výhodu, že je imerzivní i interaktivní zároveň, mediální teoretik Marshall McLuhan by asi řekl, že se snaží být zároveň horkým i studeným médiem. Z jeho studií víme, že horké médium je „*to, které jeden smysl rozvede do ‚vysokého rozlišení‘. Vysoké rozlišení je stav bytí dobře vyplněný daty. Fotografie je z vizuálního hlediska ‚ve vysokém rozlišení‘. Kreslený seriál je ‚v nízkém rozlišení‘, prostě proto, že poskytuje velice málo vizuálních informací. Telefon je studené médium neboli médium s nízkým rozlišením, protože uchu se dostává velmi malé množství informací. Studeným médiem s nízkým rozlišením je také řeč, protože poskytuje tak málo a posluchač si musí doplnit tak moc. Horká média na druhé straně neponechávají publiku příliš prázdných míst, která by se dala vyplnit nebo dokončit. U horkých médií je tudíž účast publika nízká, u studených vysoká.*“¹⁸ Horká média svými mnoha smyslovými možnostmi usnadňují imerzi, zatímco ta studená zpřístupňují svůj svět až v době, kdy do nich uživatel vloží dostatečné množství vlastního intelektuálního a imaginativního potenciálu. Média poskytující smyslům jakákoli data jsou přirozeně teplejší než ta opírající se o jazyk, neboť v jazyce je nutné vše aktivně simulovat

¹⁵ BOURRIAUD, Nicolas. *Postprodukce: kultura jako scénář: jak umění nově programuje současný svět*. Praha: Tranzit, 2004, s. 88.

¹⁶ Tamtéž, s. 89.

¹⁷ Tamtéž, s. 87-89.

¹⁸ RYAN, Marie-Laure. *Narativ jako virtuální realita: imerze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích*. Praha: Academia, 2015, s. 406.

prostřednictvím fantazie. Pokud bychom žádali rozšíření expresivního potenciálu médií, musela by se horká média zchladit a chladná zahřát.¹⁹

Tvůrčí činnost v souvislosti s virtuální realitou může svádět k myšlence totálního umění. Touha po dokonalém uměleckém díle nabyla v minulosti různých podob a vzniklo díky ní mnoho mýtů. Jedním může být legenda sochy kyperského krále Pygmaliona, jež se proměnila v opravdovou ženu. Tento domnělý příběh se stal populárním uměleckým námětem. Nejproslulejší z nich je patrně satira George Bernarda Shawa *Pygmalion* z roku 1912.²⁰ Není toto snad také jistá transpozice jednoho díla do díla druhého? Nelze to snad považovat za adaptaci? Určitě lze, ovšem nabízí se otázka, kde je potom rozdíl mezi postprodukcí a intertextualitou, respektive intermedialitou? Znamená postprodukce totéž, jen v jiném kontextu, nebo jde o termín nadřazený? Autor nastíněné teorie Nicolas Bourriaud nijak přímo nedokazuje, že se současné uplatňování cizích děl v novém kontextu, liší od obdobných uměleckých metod minulosti. Nicméně výše nastíněný koncept zahrnuje přeměnu jakékoli umělecké tvorby v nějaký jiný druh života, jenž budeme moct obývat, a podstatné je, že to může být právě život generovaný počítačem.

¹⁹ Tamtéž, s. 407-409.

²⁰ RYAN, Marie-Laure. *Narativ jako virtuální realita: imerze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích*. Praha: Academia, 2015, s. 405.

2 Adaptace

Než začneme hovořit o herních adaptacích prozaických děl, je třeba si ujasnit, čím vlastně adaptace jsou a jak k nim budeme dále přistupovat.

Adaptace najdeme dnes všude, na televizních obrazovkách a plátcích kin, na hudebních a divadelních jevištích, v rádiu, na internetu, v románech, komiksech a počítačových hrách. Podle literární vědkyně Lindy Hutcheonové do této sféry patří každá „manifestovaná transpozice rozpoznatelného díla nebo děl“.²¹ Transpozice může znamenat změnu média, žánru nebo změnu v ontologii, tedy přerod z reálného na fikci.²² Stručně řečeno je takový příběh převeden přímo bez významových posunů. Každá předloha i adaptace existují vždy v rámci jistého kontextu a následná podoba adaptace se pak může odvíjet od časových a prostorových posunů, odlišných kulturních, politických, sociálních podmínek či předpokládaných preferencí příjemců. Změny, k nimž v „přepisu“ dojde, lze obsáhnout v konceptu aktualizace. Příběh zasazený do dnešní doby se může stát přitažlivějším a pochopitelnějším, zvláště odkazuje-li na současná témata. Samotný kontext do jisté míry předurčuje okruh vhodných předloh, díky němuž se určitá díla prostřednictvím adaptací aktualizují a jiná ne. Zároveň dochází k zásahům, které předlohu přizpůsobují kontextu, takže adaptace vystupuje jako aktualizace pretextu.²³

Adaptace jsou zároveň považovány za „palimpsestická“²⁴ díla. To znamená, že v nich nějakým způsobem rozpoznáváme předcházející text. Pokud přistupujeme k adaptaci jako k adaptaci, cítíme v „novém“ díle přítomnost původního textu o to víc a vytváříme si pomyslné sloučení, v jehož rámci otevřeně vnímáme vztah mezi nimi.²⁵ Neznáme-li předlohu, ale jsme obeznámeni s její existencí, adaptace v nás může vyvolávat představy o původní podobě, třebaže mylné. Častěji však po „realitě“ původního díla netoužíme, a jsme tím pádem osvobozeni. Znalost pretextu, v tomto případě literatury později adaptované do podoby počítačové herní fikce, podvědomě vybízí jedince k zasazování právě vnímané části děje do již známého celku, dotyčný tak očekává jistý další průběh a identifikuje vzájemné shody

²¹ FEDROVÁ, Stanislava, ed. *Česká literatura v intermedialní perspektivě: IV. kongres světové literárněvědné bohemistiky Jiná česká literatura (?)*. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2010, s. 155.

²² HUTCHEON, Linda. *Teória adaptácie*. Brno: Janáčkova akademie múzických umění v Brně, 2012, s. 23.

²³ FEDROVÁ, Stanislava, ed. *Česká literatura v intermedialní perspektivě: IV. kongres světové literárněvědné bohemistiky Jiná česká literatura (?)*. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2010, s. 156-157.

²⁴ *Slovník literární teorie*. Praha: Československý spisovatel, 1984 popisuje palimpsest jako rukopis psaný na pergamentu na místě zeškrábaného původního textu.

²⁵ FEDROVÁ, Stanislava, ed. *Česká literatura v intermedialní perspektivě: IV. kongres světové literárněvědné bohemistiky Jiná česká literatura (?)*. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2010, s. 156.

a rozdíly. Toto je častým důvodem, proč jsou studie o adaptacích založeny na komparaci. V žádném případě to ale nemá vyvolat dojem, že adaptace nejsou nezávislá díla, která se nemohou interpretovat a hodnotit jako taková. „*Podstatnou charakteristikou adaptací se stává poměr mezi komponenty odpovídající pretextu a komponenty odlišnými (tradičně se hovoří o tzv. věrné a naproti tomu volné adaptaci)*.“²⁶ Věrnost nebo blízkost adaptovanému dílu by však neměla být kritériem posuzování anebo hlavním bodem analýzy. „Kritika věrnosti“ byla ve dřívějších studiích o adaptacích doslova tradicí, především při kanonických dílech například Puškina či Danteho. Debata o věrnosti se vlastně opírá o implicitní předpoklad, že adaptátoři chtějí reprodukovat text. Existuje mnoho různých možných záměrů, proč adaptovat, může to být nutkání předělat, zpochybnit či naopak touha vzdát hold okopírováním. Také může být příčinou smíšený úmysl typu nového filmového zpracování neboli remake.²⁷

Do tohoto kontextu lze zapojit i klasické úvahy o adaptacích, jaké ve svých knižních esejích, respektive v předmluvě ke hře *Jakub a jeho pán*, vyslovil Milan Kundera. Spisovatel nehovoří o adaptaci nýbrž o kompozičním principu nazvaném variace. Rozdíl mezi těmito dvěma typy úprav vysvětluje následovně. Příkladem autora písičího variace může být Shakespeare, který sice přepisoval díla napsaná už dříve někým jiným, ale adaptace nikdy nedělal. Pouze užil cizího textu a učinil z něho téma své vlastní variace a byl tak jejím právoplatným autorem.²⁸ Specifičtější exemplářem je ovšem *Amerika*²⁹ Franze Kafky. Jeden z nejlivnějších a nejzajímavějších spisovatelů dvacátého století pro svůj román použil obraz Ameriky, jaký je představován v „běčkových“ románech, tedy plný naivních představ a ustálených klišé. Pro vystavění příběhu a postav se mu inspirací nepopíratelně stal Charles Dickens, speciálně dílo *David Copperfield*³⁰, z něž si vypůjčuje, jak onu sentimentální atmosféru, tak i některé konkrétní motivy.³¹ Naopak jakékoli divadelní, filmové či rozhlasové transpozice *Anny Kareniny*³² Lva Nikolajeviče Tolstého jsou podle Kundery čistými adaptacemi. Zlomovým bodem mezi adaptací a variací je princip redukování, jenž zbavuje příběhy šarmu a mnohdy i smyslu. Kouzlo nedořečenosti neúprosně mizí, jelikož se zdá být nutné divákovi/posluchači vše objasnit a zracionalizovat. Kundera v této souvislosti zdůrazňuje praktiku *reader's*

²⁶ Tamtéž, s. 156.

²⁷ HUTCHEON, Linda. *Teória adaptácie*. Brno: Janáčkova akademie múzických umění v Brně, 2012, s. 22-23.

²⁸ KUNDERA, Milan. *Jakub a jeho pán: pocta Denisi Diderotovi*. Brno: Atlantis, 1992, s. 13.

²⁹ KAFKA, Franz. *Amerika*. Praha: SNKLU, 1962.

³⁰ DICKENS, Charles. *David Copperfield*. Praha: Albatros, 1971.

³¹ KUNDERA, Milan. *O hudbě a románu*. Brno: Atlantis, 2014, s. 39-40.

³² TOLSTOJ, Lev Nikolajevič. *Anna Kareninová*. Praha: Melantrich, 1929.

*digest*³³, v níž se podle jeho názoru celkem spolehlivě ukazují tendence dnešní doby. „*Jednoho dne bude veškerá minulá kultura úplně přepsána a úplně zapomenuta za svým rewritingem, za svým přepsáním.*“³⁴ Ve všech adaptacích velkých románů vidí pouze *reader's digest*. Pokud by text svůj *rewriting* ustál a neztratil přitom původní vyznění, byl by to nepřímý důkaz podprůměrnosti onoho díla.³⁵

Milan Kundera svou knihu příznačně představuje jako variaci na román *Jakub Fatalista a jeho pán*³⁶ a svým jednáním vzdává francouzskému spisovateli Denisi Diderotovi hold. Tohoto Kunderova přístupu se zastává autor doslovu François Richard, který tvrdí, že celé umění variace by se mělo vyznačovat jakousi pokorou či zdrženlivostí vůči „svatému“ dílu a důraz by měl být pokládán na viditelnou příbuznost mezi příběhem originálu a jeho dramatickým zpracováním. Kundera k předchůdcově zpracování chová důvěru, snaží se prohloubit jeho odkaz a dát mu ještě silnější existenci. Vědomí, že člověk dokáže zachovat své já, přestože se přizpůsobí druhému, je v tomto bodě stěžejní. Každý může nalézt vlastní podstatu v evokaci rysů toho druhého a taktéž má možnost cokoli tvořit v duchu obdivu svých odlišností.³⁷ „*Originalita je iluze, forma domyšlivé náročnosti. Takže jediná skutečná svoboda (a také moudrost) se rodí z vědomí nutného opakování.*“³⁸

Zopakovat a přepsat, to je oč tu běží. Složitá problematika tohoto formálního opakování a přepsání poskytuje setkání dvou epoch, dvou spisovatelů i dvou žánrů. Mezi Diderotovým dílem a jeho kunderovskou variací se svou podstatou vyobrazuje vášnivá linie opakování. Původní text se dá přirovnat k narativnímu a diskursivnímu dobrodružství, bez začátku ani konce, naplněného dvojsmyslností a radostným rokováním prostřednictvím více či méně zastřených citací a nezodpovězených filozofických otázek. Do tohoto prostředí hravě kunderovské „přepsání“, zahrnující humorně pojaté diskuze o milostných úskalích s důrazem na erotiku, skandálnost a lidskou pošetilost, perfektně zapadá. Koneckonců též vypravěčovy intervence a volnomyšlenkářský způsob, jímž komunikuje s čtenáři nebo se svými literárními hrdiny, tady nalézají účinek.³⁹ Je tedy evidentní, že Kundera kategoricky odmítá jakékoli zjednodušující úpravy uměleckého textu vedoucí k stvoření adaptace. Přímou dodává, že

³³ Jde o praktiku neustálého zjednodušování, redukování či popularizování klasických příběhů za účelem přiblížení se k „novému“ publiku.

³⁴ KUNDERA, Milan. Předmluva. In *Jakub a jeho pán: pocta Denisi Diderotovi*. Brno: Atlantis, 1992, s. 13.

³⁵ Tamtéž, s. 13-15.

³⁶ DIDEROT, Denis. *Jakub fatalista a jeho pán*. Praha: SNKLU, 1955.

³⁷ RICHARD, François. Doslov. In KUNDERA, Milan. *Jakub a jeho pán: pocta Denisi Diderotovi*. Brno: Atlantis, 1992, s. 115-116.

³⁸ Tamtéž, s. 117.

³⁹ LE GRAND, Eva. *Kundera aneb Paměť touhy*. Olomouc: Votobia, 1998, s. 85-86.

„chce-li blázen, který ještě dnes píše, chránit své romány, musí je napsat tak, aby se nedaly adaptovat, jinými slovy, aby se nedaly vyprávět.“⁴⁰

To nám v mnoha ohledech připomíná Kunderovu *Nesmrtelnost*⁴¹, kde se pokusil nastylizovat nový estetický a etický záměr, respektive takovou románovou kompozici, která by se nedala vypravovat a ostatně ani adaptovat. Otázkou zůstává, „*co vlastně může učinit román pojatý jako nekonečné kladení otázek existenci ve světě hotových odpovědí, kde i smrt je skrytá za všudypřítomnou vřavou kýče.*“⁴² Stojí dnes vůbec běžný konzument mainstreamového umění o originalitu? Nechce raději pokračování již známého a utvrzovat se v osvědčených pocitech či názorech než se vystavovat něčemu odlišnému, svým způsobem nepříjemnému?

2. 1 Despekt

Adaptace nejsou v naší době ničím novým, dokonce velikán jako byl Shakespeare „převáděl“ příběhy své kultury, aby je zpřístupnil novému obecenstvu. „*Ve viktoriánské době bylo ve zvyku adaptovat skoro vše a v každém směru. Příběhy básní, románů, her, oper, obrazů, tanců se neustále adaptovali z jednoho média do druhého a znovu zpět.*“⁴³ Postmodernisté očividně zdělili tento zvyk, ovšem dnes je k dispozici více materiálu. Nejen film, televize, rádio, a další různá elektronická média, ale také historické rekonstrukce a v neposlední řadě virtuální realita. Adaptace jsou rozhodně součástí západní kultury, přesto pokud mají formu muzikálu nebo videohry může na ně být nahlíženo jako na podřadné a nedosahující stejné kvality jako originál.⁴⁴ Mezi odbornou kritikou a novinářskými recenzemi se najdou i hodnocení považující současné populární počiny za něco „pouze“ odvozeného, tudíž sekundárního. Jak bylo zmíněno v úvodu „*už v roce 1926 Virginia Woolfová pojmenovala začínající umění filmu jako parazita a literaturu jako jeho kořist a oběť*“.⁴⁵ Je pochopitelné, že pro drtivou většinu bude literatura vždy nadřazená jakékoliv její adaptaci. Možná pro svou dlouhou příslušnost k uměleckým formám nebo třeba kvůli ikonofobii⁴⁶ či logofilii⁴⁷. Negativní pohled na adaptace může být také jednoduše výsledkem

⁴⁰Tamtéž, s. 86.

⁴¹ KUNDERA Milan. *Nesmrtelnost: román*. Brno: Atlantis, 1993.

⁴² LE GRAND, Eva. *Kundera aneb Paměť touhy*. Olomouc: Votobia, 1998, s. 143.

⁴³ HUTCHEON, Linda. *Teória adaptácie*. Brno: Janáčkova akademie múzických umění v Brně, 2012, s. 9.

⁴⁴ Tamtéž, s. 9.

⁴⁵ Tamtéž, s. 18-19.

⁴⁶ Dle Lindy Hutcheonové se ikonofobie vyznačuje upřímným strachem z vizuálna.

⁴⁷ Logofilie naopak značí obdiv mluveného slova.

Některé knihy, adaptace nebo hry se tedy mohou stát klasickými černými labutěmi. Nikdo jejich úspěch nemusel přepokládat, nic mu nenasvědčovalo. Předpokládejme, že adaptace se pohybují ve sféře extrémního nárůstu pozornosti. Počítačová hra založená na literární fikci tak může utržit enormní částky, stačí ji jen jednou úspěšně adaptovat, zatímco stejné množství zisku by autor předlohy vygeneroval až několika knihami. Ovšem v současné situaci by ani to nezvládl. Dokonalým příkladem je shodou okolností herní trilogie *The Witcher* vývojářského studia CD Projekt RED, tedy adaptace, již bude věnována hlavní část této práce.

Knižní série o dobrodružstvím bělovlasého zaklínače Geralta z Rivie svého času nedokázala úplně prorazit za hranice kontinentu, a právě z toho důvodu její autor Andrzej Sapkowski v roce 2000 zvážil návrh herního zadaptování. Poněkud neuváženě odmítl nabízená procenta z případného zisku a prodal autorská práva svých knih za 35 000 PLN. Z tehdejšího pohledu nejistého výtěžku šlo jistě o celkem uspokojivou částku, ovšem v porovnání s dnešní hodnotou značky se jedná o naprostý pakatel. Zvláště když přihlédneme k tomu, že v pořadí třetí díl hry získal mimo jiné ocenění Hra roku 2015⁵³ a bývá kritiky i hráči považován za hru desetiletí. Spisovatel se nikdy netajil svým odmítavým postojem k počítačovým hrám. Před lety se dokonce v rozhovoru pro web Eurogamer.net vyjádřil o kontraktu s CD Projekt RED: „Nabídli mi procenta z prodeje. Já jim řekl, že žádný výtěžek nečekám, a proto chci své peníze rovnou. Celou částku. Bylo to hloupé. Byl jsem tak hloupý, že jsem nechal všechno v jejich náručí, protože jsem nevěřil v jejich úspěch. Ale kdo to tehdy měl tušit? Já rozhodně ne.“ Andrzej Sapkowski nyní usiluje o dodatečné vyrovnání rovnající se průměrnému autorskému honoráři pět až patnáct procent. Konkrétně se jedná o sumu 60 milionů PLN, v přepočtu 360 milionů CZK.⁵⁴

2. 2 Co je adaptováno?

Většina z nás by bez dlouhého přemýšlení odpověděla, že tím, co se přenáší napříč různými médii a žánry je příběh s jeho narativními aspekty, tedy se světem, událostmi, postavami, časem a prostorem, motivacemi, úhly pohledu, příčinami a následky, kontexty a tak dále. V tomto bodě se ovšem skrývá teoretická obtíž, neboť se zde přinejmenším

⁵³ 16th Annual Game Developers Choice Awards. *Gamechoiceawards.com* [online]. [cit. 2019-12-18]. Dostupné z: http://www.gamechoiceawards.com/archive/gdca_16th.html

⁵⁴ FLÍDR, Jáchym. Andrzej Sapkowski, tvůrce Zaklínače, požaduje 360 milionů Kč od CD Projektu RED. *CDR.cz* [online]. [cit. 2019-12-18]. Dostupné z: https://cdr.cz/clanek/andrzej-sapkowski-tvurce-zaklinace-pozaduje-360-milionu-kc-od-cd-projektu-red?fbclid=IwAR1qp937ZK6QQdc_McNFTfCxn0NDAYtBD0yUfialC-I3Vbcp3YkVqm3XgOA

rozcházejí dvě teoretické školy. Příběh buď může existovat nezávisle na jakémkoli „ztělesnění“ a v kterémkoli konkrétním systému znaků, anebo naopak nemůže nikdy existovat mimo své zprostředkování. Dle názory Lindy Hutcheonové ovšem „*fenomén adaptace naznačuje, že i když druhá z možností očividně platí pro publikum, jehož členové prožívají příběh v konkrétní materiální formě, o rozličných elementech příběhu mohou uvažovat a také uvažují adaptátoři a teoretici odděleně, a to už jen z důvodu technických možností různých médií, které nevyhnutelně zdůrazňují aspekty příběhu*“.⁵⁵

Jelikož počítačové hry umožňují svým hráčům obývat fiktivní svět, zpravidla nějakým způsobem výjimečný a komplikovaný, respektive vizuální svět digitální animace, a vzhledem k povaze konkrétních herních titulů, jež budou v praktické části analyzovány, je tím nejpodstatnějším adaptovatelným aspektem „**heterocosmos**“, neboli „jiný svět“, vybavený vším potřebným, respektive postavami, dějištěm, respektive prostorem a časem, atmosférou, událostmi, situacemi. Právě on vlastní to, co teoretici nazývají „pravdivostí koherence“.⁵⁶ Máme tu co do činění s pravdivostí platnou jen ve vztahu k vnitřnímu charakteru fikce. Literární teoretik Lubomír Doležel ve svých pracích uvádí, že fikční světy jsou zvláštním typem možných entit, jímž jakékoli médium dokáže svými vlastními postupy předat fikční „život“. V literatuře fikční objekty existují díky textům, leč tato existence není závislá na pravdivosti fikčních vět. Pravdivostní hodnota jim zkrátka chybí, tudíž nemohou být pravdivé ani nepravdivé, proto se popisují jako performativní řečové akty.⁵⁷ „*Nemá žádný smysl ptát se, zda Gustav Flaubert říkal pravdu, nebo lhal, když nechal Emu Bovaryovou zemřít v důsledku sebevražedného činu. Neexistoval žádný svět, žádný život, žádná smrt Emy, které vy předcházely Flaubertovu psaní.*“⁵⁸ Doležel pokládá performativní charakter fikce za klíč k rozlišování mezi fikčním a nefikčním stavem. „*Fikční text je performativní tím, že povolává možný svět do fikční existence. ... Možná entita je přetvořena v entitu fikční, je-li autentifikována úspěšným, autoritativním performativem. ... Historický text je text konstativů*“.⁵⁹ Jinak řečeno, sdělení vyřčené uvnitř fikce není fikční, automaticky se z něj stává obyčejný komunikační akt. Ve fikčním světě značí každá vypravěčova promluva historickou příhodu, jelikož tento svět vlastní svou aktuální realitu, a proto onen mluvčí vyžaduje pro svá tvrzení pravdivost, přestože může být přistižen při klamu. Odtud vzniká například kategorie nespolehlivý vypravěč. Ten je nedůvěryhodný vzhledem k tomu, jak je

⁵⁵ HUTCHEON, Linda. *Teória adaptácie*. Brno: Janáčkova akademie múzických umění v Brně, 2012, s. 26.

⁵⁶ Tamtéž, s. 30.

⁵⁷ DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica: fikce a možné světy*. Praha: Karolinum, 2003, s. 149-151.

⁵⁸ DOLEŽEL, Lubomír. *Fikce a historie v období postmoderny*. Praha: Academia, 2008, s. 49.

⁵⁹ Tamtéž, s. 49-50.

fikce prezentována a nijak jinak. Tento performativní charakter se pokusil vyjádřit také Umberto Eco: „*Aby bylo možné načrtnout fikční svět, ve kterém je zapotřebí brát mnoho věcí jako samozřejmost a mnoho dalších musíme přijmout, i když jsou jen sotva věrohodné, pak text jakoby říká svému modelovému čtenáři: ‚Věř mi. Nebuď malicherný a věř tomu, co ti říkám, jako by to byla pravda.‘*“ V tomto směru má fikční svět performativní povahu ... budování myslitelného světa za cenu jisté flexibility či povrchnosti.⁶⁰ Má tedy význam hodnotit fikci z hlediska pravdivosti? Ostatně čtenář je při četbě schopen se do fikčního světa ponořit natolik, že zcela zapomene i na řeč autorskou. A nejen to, poměrně lehce se také dokáže vžít do postav a cítit s nimi. Prostřednictvím literární teoretičky Marie-Laury Ryanové a jejího konceptu *imerze* si později vysvětlíme zajímavý paradox, a to že v nás fikce dokáže vzbuzovat skutečné emoce.⁶¹

Herní adaptace se nejčastěji přiklánějí právě k variantě přenesení heterocosmu. Převypravování již známého příběhu mohou některá vývojářská studia považovat za mírně kontraproduktivní, a proto se většinou vytvářejí jiné příběhy ze stejného světa. To však nemá vyvolat dojem, že se herní průmysl neodvažuje adaptovat i celé příběhy.⁶² Pokud se tvůrci rozhodnou jít touto cestou, může docházet k pragmatickému zestručňování originálu, respektive se upřednostní kvalita před kvantitou, aby se hráči co nejvíce zintenzivnil herní zážitek. V eseji *From Narrative Games to Playable Stories*⁶³ se Marie-Laure Ryanová zamýšlí nad tím, že mnoho herních titulů zakládajících se na již existujícím příběhu má sklon stávat se jednotvárnou střílečkou, během níž dochází k velmi slabé interakci s příběhem. Takové hry jsou lákavé spíše díky svému fikčnímu prostoru než pro hraní samotné. Svět díla je tím pádem upřednostněn před příběhem.

⁶⁰ ECO, Umberto. *Meze interpretace*. Praha: Karolinum, 2004, s. 85.

⁶¹ RYAN, Marie-Laure. *Narativ jako virtuální realita: imerze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích*. Přeložil Eva KRÁSOVÁ. Praha: Academia, 2015, s. 171.

⁶² JENKINS, Henry. Game design as narrative architecture. In *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* [online]. [cit. 2020-06-16]. Dostupné z: http://www.anabiosispress.org/VM606/1stPerson_hjenkins.pdf

⁶³ RYAN, Marie-Laure. From Narrative Games to Playable Stories. In *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies* [online]. 2009 [cit. 2020-06-16]. Dostupné z: <http://www.ctcs505.com/wp-content/uploads/2016/01/Ryan-Narrative-Games.pdf>

3 Počítačové hry

Než přistoupíme k hlavnímu zájmu předkládané práce, k samotným počítačovým hrám, měli bychom na chvíli obrátit svou pozornost k tomu, co stálo na jejich počátku, k tomu co „*je starší než sama kultura*“⁶⁴, tedy ke hrám jako takovým.

3. 1 Podstata her a hraní

„*Hra je ve své podstatě zvláštní počínání, pečlivě oddělené od ostatní existence, vykonávané obvykle v přesných časových a místních mezích.*“⁶⁵ Disponuje specifickým herním prostorem, jako může být šachovnice, stadión, ring, jeviště, aréna, kurt a další. Vše, co se stane mimo tento prostor, neplatí. Překročení pomyslné nebo skutečně nakreslené čáry vede k diskvalifikaci či penalizaci. Totéž se týká času. Hra začíná a končí smluveným znamením a délka mezi těmito signály bývá často dohodnuta předem. V každém případě musíme hru vnímat jako uzavřený, ohraničený, ničím nerušený svět, kde je na první pohled nedisciplinovaná realita všedního dne vystřídána jasně danými pravidly, dobrovolně zvolenými a řídicími férový průběh hry. Hra nemá žádný smysl než sama v sobě, proto jsou její zásady mimo jakoukoli rozpravu a není znám ani jeden důvod, aby byla přesně taková, jaká je, a ne jiná.

Existují takové druhy, jež pevně stanovená pravidla zkrátka nemají. Takto strukturované hry jsou dočasným popřením „vlastního“ života. Třeba i únikem z oné všední disciplinovanosti do svobodné aktivity bez hranic, vždy záleží na úhlu pohledu.⁶⁶ Dětská hra s panenkami, na policisty a zloděje, na koničky, na letadlo, všechny pracují s neomezenou improvizací. Kouzlo spočívá v ztělesňování určité role, v chování „jako by“ se stal někým nebo něčím jiným. Velmi často je k nápodobě vybrán někdo krásnější, odvážnější či nebezpečnější, než kým dotyčný doopravdy je. Fikce zde plní funkci pravidel. Herní zásada je sama o sobě nereálnou věcí. Karetní hráč v běžném životě nenajde žádnou podobnou aktivitu, proto se karty hrají „doopravdy“. Pravidla zde plní funkci fikce.⁶⁷ Pokud se naopak hraje „jenom jako“, hráč horko těžko vymyslí nějaké předpisy nepocházející z reality. Hráči se tedy v obou případech chovají nereálně. Francouzský spisovatel, sociolog a literární kritik Roger Caillois uvedl, že „*nemůžeme prohlásit, že hry se vyznačují pravidly a patří do oblasti fikce. Ony totiž*

⁶⁴ HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000, s. 9.

⁶⁵ CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: maska a závrať*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, s. 28.

⁶⁶ HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000, s. 18.

⁶⁷ CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: maska a závrať*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, s. 28-30.

*bud' mají pravidla, nebo patří do oblasti fikce.*⁶⁸ Platí toto tvrzení však také pro počítačové hry?

3. 1. 1 Hry a společnost

„*Hra je starší než kultura*“.⁶⁹ Jak si toto tvrzení nizozemského kulturního historika Johana Huizingy nejlépe představit? Je obecně platné, že kultura je nějak svázána s lidskou společností, co ale zvířecí „společnost“? Lidé nenaučili zvířata si hrát, například štěňata si při svém roztomilém skákání a kousání do druhých vlastně hrají, vybízejí se, předstírají zlobu a dodržují určitá pravidla, aby si vzájemně opravdu neublížila. Jejich počínání, ale provází také nejdůležitější herní rys, a to, že se baví. Každá hra však představuje něco víc, něco znamená, není jen fyziologickou činností. Štěňata si svým skotačením se sourozenci či matkou v podstatě procházejí přípravnou fází svého života, učí se přežít, bojovat, budovat pud sebezáchovy.⁷⁰ Co se týče dětského napodobovacího instinktu, tak i on pomáhá k osvojení způsobů života a zásad mezilidských vztahů. Do takových instinktivních a spontánních her proniká realita společnosti a samozřejmě také vlastní činorodost. Hra se ocitá v těsném sepětí s prací, lze tedy tvrdit, že hra tedy k něčemu opravdu je.⁷¹

V našem povědomí se hra obvykle řadí do protikladu k vážnosti. Ovšem není to tak jednoznačné. Spíše smích, projev veselí a radosti, by se mohl označit za jistý opak vážnosti, nelze ho však nutně vázat ke hře. Právě děti nebo například šachisté hrají se striktní vážností a rozhodně se přitom nechichotají. Je zajímavé, že čistě fyziologický akt smíchu se přiřazuje pouze lidem či vyšším primátům, zatímco hraní je vlastní jak zvířeti, tak člověku. Se smíchem souvisí taktéž komično. Hra ve svém základu není komická. Pokud se nám jistá fraška nebo veselohra jeví jako komická, pak za to nenese zodpovědnost ona hra, nýbrž její myšlenkový obsah.⁷² Jak již bylo zmíněno, dítěti je vlastní hrát si se svatou vážností, ale hraje si a někde v pozadí ví, že si hraje. Sportovec hraje soustředěně a urputně, ovšem hraje a ví o tom. Herec se vtěluje a vcitňuje do své role, hloubka identifikace může být nesmírně vysoká, přesto hraje a ví o tom. Klavírista ovládá svůj hudební nástroj a prožívá opojný stav a blaženost, a přece hraje a ví o tom. I nejuznešenější činnost si může uchovat povahu hry. Konec konců *Všichni*

⁶⁸ Tamtéž, s. 30.

⁶⁹ HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000, s. 9.

⁷⁰ Tamtéž, 9-10.

⁷¹ OLIVOVÁ, Věra. *Lidé a hry: historická geneze sportu*. Praha: Olympia, 1979, s. 17.

⁷² Tamtéž, s. 15.

*hrajeme divadlo*⁷³. Co však takový kněz provádějící obětní rituál, lze ho považovat za hrajícího? Magie, liturgie, různé obřady a svátosti by tudíž mohly spadat pod jednotné označení hra. „*Pro Platóna byla tato identita hry a posvátného aktu dána bez výhrady. Neostýchal se řadit posvátné věci do kategorie hry.*“⁷⁴ „*Musíme chovat vážnost k tomu, co je vážné. A je to Bůh, kdo je hoden veškeré blažené vážnosti. Člověk je utvářen k tomu, aby byl hračkou Boha, ..., a tak musí každý, muž stejně jako žena, žít svůj život tímto způsobem a v nejkrásnějších hrách.*“⁷⁵ Člověk se může celou svou bytostí ponořit do nejkrásnějších her a upozadit fakt, že se jedná o „jenom jako“. Radost, ať už hlučná nebo skrytá, proměňující se v napětí nebo v povznesení, představuje to hlavní. Náboženské slavnosti vždy něco oslavují a dosahují společného potěšení všech svých aktérů.⁷⁶ „*Svěcení, obětování, posvátné tance, sakrální soutěže, představení, mysteria, to všechno je zahrnuto do rámce slavnosti. I tehdy, je-li obřad krvavý, zkoušky iniciantů kruté, masky nahánějící hrůzu, odehrává se celek jako slavnost. Všední život se zastaví.*“⁷⁷

Přesto všechno je herní kulturní status na poměrně nízké úrovni, a tento stav přetrvává od dávných dob minulých. Známe ortodoxní nahlížení na hry jako na něco nadbytečného, dokonce nebezpečného. Rovněž jsou k dispozici historická fakta o snahách tuto zálibu regulovat. Šlo především o pokusy omezit hazardní hry přinášejících návykovost a finanční problémy, ovšem určité morální stigma se připisovalo i hrám celkově – rozptýlení, odvádění od práce.⁷⁸ Hry se tak opakovaně stávaly a stávají předmětem takzvané morální paniky. Jedná se o určitý „stav, epizodu, osobu nebo skupinu osob začnou být definovány jako hrozba společenských hodnot a zájmů; jejich povaha je prezentována stylizovaným a stereotypním způsobem médií; novináři, biskupové, politici a jiní správně uvažující lidé vztyčují morální barikády.“⁷⁹ V průběhu věků nalezneme několik takových „morálních panik“, jsou to například hony na čarodějnice, antisemitské bouře, strach z imigrantů, homosexuálů, masových vrahů a také se terčem kritiky stalo znepokojující chování mládeže.

V nedávnější době se vyvinula takzvaná panika z médií vyjadřující znepokojení veřejnosti škodlivými účinky nového, dosud kulturně neuznávaného média. Tento jev přišel v souvislosti s rozšířením tištěných médií v 19. století. Masová industriální produkce

⁷³ GOFFMAN, Erving. *Všichni hrajeme divadlo: sebezprezentace v každodenním životě*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1999.

⁷⁴ HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000, s. 32.

⁷⁵ Tamtéž, s. 32.

⁷⁶ Tamtéž, s. 35.

⁷⁷ Tamtéž, s. 35.

⁷⁸ BENDOVÁ, Helena. *Umění počítačových her*. Praha: NAMU, 2016, s. 47.

⁷⁹ Tamtéž, s. 48.

kulturních výtvorů, náhle dostupná také pro dolní vrstvy, byla viděna jako ohrožení klasických hodnot. Nechvalně byla zpočátku přijímána též fotografie. Ve srovnání s malířstvím byla vnímána jako příliš snadná a provokativní. Také kinematografie v prvních letech svého života musela obhajovat své místo v kultuře. Veřejným morálním znepokojením se staly také různé žánry, také třeba jazz, rock and roll, punk, komiksy, televize a videohry.⁸⁰ Vždy šlo o to, že „*hry a hraní byly od svého počátku výrazně kulturně ambivalentní. Hry jsou schopné upoutat naši pozornost a energii po dlouhý čas. Toto ponoření do her může být společností vnímáno jako něco rozvratného.*“⁸¹

3. 1. 2 Hry a soutěživost

Předchozí oddíl naznačuje, že hraní, zápolení, předvádění, vyzývání, závodění znají lidé od zvířat. Takováto společná činnost se obvykle odehrává mezi dvěma aktéry či skupinami. Je přítomno napětí a nejistota, což jsou dva obecné prvky hry. V první řadě „jde o něco“. Vítězství na konci hry ukáže, kdo je silnější, lepší, kdo má převahu. Výherce získá uznání, vážnost, čest nebo finanční odměnu. Úspěch představuje velmi významnou vlastnost každé hry.⁸²

O boji se s oblibou mluví jako o hře. Mnohdy jako by skutečně oba pojmy znamenaly jedno. Zápas se vždy musí řídit určitými pravidly, ať jsou jakákoli. Štěňata a malí chlapci zápasí pro zábavu, ale mají na paměti pomyslnou hranici „co už je moc“. V některých případech nemusí být hranice povoleného překročena ani při prolévání krve, ba ani při zabití. Středověký turnaj značil ve své nejranější formě „krvavou vážnost“ a rytíři se bili na život a na smrt.⁸³ Turnaje se objevily kolem poloviny 11. století a ve století následujícím se i přes opětovné zákazy církve značně rozšířily. Rytíři si v nich měli především zdokonalovat svou techniku, tato utkání se však až do konce 12. století velmi neodlišovala od reálných válek. V kláních proti sobě stály dva tábory, jejichž úkolem bylo zajmout několik, pokud možno nejvýznamnějších, protivníků a požadovat za ně výkupné nebo alespoň získat jejich koně. Hlavním záměrem, jak při turnajích, tak ve válce, bylo spíše nahromadění válečné kořisti a zvýšení osobní prestiže než v usmrcení nepřítele, ačkoli i takové nehody se stávaly. Turnaj představoval dokonalou repliku válečného boje, přestože to byla „jenom“ hra. Chudí rytíři se do turnajů přihlašovali s nadějí, že se přidají k družině nějakého zámožného protektora. Hrdinové mohli rovněž svou

⁸⁰ Tamtéž, s. 49-50.

⁸¹ Tamtéž, s. 48.

⁸² HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000, s. 70-75.

⁸³ Tamtéž, s. 126.

obratností a statečností upoutat pozornost krásné dámy a sňatkem si třeba i zajistit lepší společenské postavení. Turnajové souboje byly od svého vzniku užitkovou a váženou záležitostí zároveň, v průběhu let se však měnily v okázalejší a méně nebezpečné události. Na scéně se objevila honosná brnění lahodící oku a zbraně bez kovové špice, jež dříve znamenaly jisté riziko, nicméně vzdalovaly turnaje od skutečné války. Neohrožený bojový čin byl v soubojích čím dál individuálnější a předstíranější. Dovršením byly velké „flamboyantní“ turnaje 14. a 15. století plné oslnivosti a okázalosti v nichž se šlechta snažila utvrdit ve svém postavení a zbavit se rostoucí ekonomické a společenské hrozby buržoazie.⁸⁴

3. 1. 3 Sport

Jakékoli silové, vytrvalostní a obratnostní zápasy měly své místo ve všech kulturách od nepaměti. Buď v souvislosti s kultem nebo byly chápány jen jako dětské hry a příležitostná zábava. Mezi nejzákladnější formu sportovního soutěžení patří zkouška síly a rychlosti. Závody v běhu, skok do dálky, dostihy, vzpírání, hod diskem nebo oštěpem jsou zkrátka dané.⁸⁵ Středověká feudální společnost vykazovala zvláštní zálibu v již zmíněném turnaji. Vzhledem k jeho postupné dramatizaci a aristokratické výzdobě je možno turnaj považovat spíše za divadlo než za sport. Raně novověké aristokratické míčové hry jako například „jeu de la paume“, což je v podstatě předchůdkyně tenisu, jízda na saních nebo kuželky je rozhodně možné za sport považovat. I napříč skutečnosti, že v tomto období stále nejvíce záleželo na tom, s kým se hraje a jak se u toho vypadá.⁸⁶

Pro detailní výklad vývojových fází jednotlivých druhů sportu není v této práci, zabývající se počítačovými hrami, jejichž provozování se na určité, dokonce profesionální úrovni stále častěji zařazuje mezi sporty. Ovšem zdá se být na místě pojednat o něčem, co k jeho rozvoji výrazně pomohlo. Samotné fyzické aktivity jsou bezesporu ustáleným jevem lidského vývoje. Dnes je pro nás sport naprosto obvyklou součástí každodenního života, a to díky tomu, čemu nyní říkáme „volný čas“. Celý proces rozvoje a kultivace fyzických schopností člověka se odehrál v době, v níž jedinec nemusel zajišťovat svou obživu. Tento čas byl vždy oddělen od utilitární lidské činnosti, byl jejím protipólem, ale současně s ní tvořil jeden celek.⁸⁷ „*Ve společenstvích, v nichž byl základem obživy lov, byl lidský čas spjat s rytmem života zvěře. Ve*

⁸⁴ LE GOFF, Jacques – SCHMITT, Jean-Claude – ALESSIO, Franco. *Encyklopedie středověku*. Praha: Vyšehrad, 2008, s. 595-596.

⁸⁵ HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000, s. 267.

⁸⁶ KUBEŠ, Jiří – PRCHAL, Vítězslav. *Dějiny každodennosti II. (1500-1750)*. Pardubice, 2015, s. 281.

⁸⁷ OLIVOVÁ, Věra. *Lidé a hry: historická geneze sportu*. Praha: Olympia, 1979, s. 549-550.

*společenstvích ekonomicky zakotvených v obdělávání půdy udávaly čas vegetační cykly. Ve výrobních střediscích městského typu začala ovlivňovat rytmus lidského života stále výrazněji výrobní práce. Její nová kvalita v rámci moderní průmyslové výroby vedla k přesnému měření času pomocí strojů a tento čas začal rozdělovat lidský život do pravidelných intervalů v rámci každého dne, týdne, roku.*⁸⁸ Volný čas znamenal dobu oddechu, respektive osvobození od tělesné námahy při lovení, obdělávání půdy, řemeslné výrobě nebo z práce, jejíž chod udávaly stroje. Potřebu volna vyvolával také tlak psychický pramenící ze stále se zvyšující intenzity a organizace práce, z nových technologií a nejistoty kýžených výsledků. Každá společnost si formovala vlastní volnočasové aktivity. Reflektovala se v nich ekonomická a sociální skladba společnosti, její úroveň kulturní i konkrétní situace politická. Důležitá byla i třídní diference.⁸⁹

Mužské části populace byl volný čas udělen mnohem dříve než ženské. O relaxaci po těžce odvedené práci se nediskutovalo. Ženský den, především ve středních a městských vrstvách, byl však rozvržen povinnostmi do poslední minuty, a to z důvodu, že by snad dotyčná mohla propadnout „zahálce“. Tohoto fenoménu se obávala zvláště církev a neméně i autoři preskriptivní literatury. Volný čas pro celou společnost začal existovat až po skončení první světové války. Ve spojení s pohybovými aktivitami patřil nejprve především dětem a studentům, později všem včetně žen.⁹⁰ Volný čas dětí, studentů a také žen je v současné době stále více vyplňován bytím ve virtuálním světě.

Johan Huizinga tvrdí, že samotný proces přeměny nejrůznějších činností do specifické formy moderního sportu, jak ho známe my, byl dovršen na konci devatenáctého století. S postupem průmyslové revoluce vstoupil sport do nového vývojového stadia. Stal se podstatnou složkou industriální společnosti a spolu s ní se ze svého evropského rodiště rozšířil do celého světa. S tímto obdobím vývoje sportu souvisí i nezastavitelná nutnost brát hry stále vážněji. Což doplňuje polemiku o nejednoznačném tvrzení, že hra je opakem vážnosti, jak bylo vysvětleno výše. Pravidla jsou mnohem neúprosnější a propracovanější. Nároky na výkony se stupňují. V této chvíli se něco ztrácí, ztrácí se ta známá spontánnost a bezstarostnost patřící ke hře jako

⁸⁸ Tamtéž, s. 550.

⁸⁹ Tamtéž, s. 554.

⁹⁰ LENDEROVÁ, Milena – JIRÁNEK, Tomáš – MACKOVÁ, Marie. *Z dějin české každodennosti: život v 19. století*. Praha: Karolinum, 2009, 273-274.

takové. Hráči se čím dál víc rozdělují na amatéry a profesionály pro něž hra už nemusí být jen hrou, vytrácí se u nich ten pravý herní postoj.⁹¹

3. 1. 4 Herní automaty

Abychom zachovali určitou linii vývoje počítačových her, podíváme se nyní na různé, třeba i původně primitivní herní automaty. Budou představeny americké arkádové hry, které odstartovaly dlouhou éru videoher. Předtím je nutné objasnit, jak budou některé termíny používány. Videohrou jako takovou se rozumí hra, hrající se nejen na počítači, ale i na konzolích nebo na arkádových strojích. Arkádová videohra je hra „běžící“ na arkádových strojích již vybavených „digitální“ obrazovkou. Pojem herní automat označuje první skříňe typu *Pinball*⁹². Oproti tomu hrací či výherní automat znamená hazardní hru s účelem peněžní odměny.

Slovo automat vyjadřuje jakékoliv technické zařízení vybavené určitým spouštěcím podnětem. Takovýto mechanismus provádí předem dané činnosti, a to bez přímého lidského zásahu. Prapůvodní automaty lze nalézt již ve starověké Alexandrii kolem roku 300 př. n. l. Význačnou osobností se v tomto odvětví stal Hérón Alexandrijský nazývaný Méchanikos. V jeho spisech jsou dochovány nákresy a výrobní postupy vynálezů jako jsou například automaticky otevírané dveře či velmi primitivní nápojové automaty. Ovšem nejde přehlédnout, že podobné principy pohonů se využívají v moderních strojích. Hérón při výrobě aplikoval různá lanka a provázky, hřídele, závaží, vačky a jiné. Za nejpovedenější z jeho děl lze považovat mechanismus loutkového divadla. Dalším předchůdcem dnešních automatických strojů je Leonardo da Vinci. *Kodex Atlanticus* obsahuje listy kreseb a ručně psaných poznámek o jeho vědeckých a technických představách. Za nejpozoruhodnější se považuje do detailů vyobrazený humanoidní automat v podobě rytíře. Z toho všeho vyplývá, že už v době téměř před dvěma tisíci lety dokázali vynálezci sestavit stroje schopné samočinně provádět jisté úkoly a nestále je opakovat. Mnohé z nich především bavily a braly dech svému publiku. Zpívající neživí ptáčci, automaticky otevírané vstupy chrámů a podobné záležitosti vzbuzovaly opravdový údiv, dokonce mohly být spojovány s nadpřirozenem.⁹³

⁹¹ HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000, s. 267-268.

⁹² Pod pojmenování Pinball si představíme obdélníková skříň s proskleným víkem, v níž se hráč snaží pomocí kuličky a pák „nastřílet“, co nejvíce bodů.

⁹³ Historie vzniku prvních automatů. *ELUC* [online]. [cit. 2020-02-01]. Dostupné z: <https://eluc.kr-olomoucky.cz/verejne/lekce/966>

V současné době mají automaty za úkol efektivněji nahrazovat lidskou sílu, ale také jsou tím, co baví.

Většina lidí si ovšem pod pojmem automat ihned vybaví onen nechvalně proslulý nástroj hazardu. Zřejmě prvním takovým výherním automatem byl Poker slot machine, založený na hře poker. V roce 1891 ho sestavil Sittman & Pitt v americkém Brooklynu. Tento stroj dosud nedisponoval výplatním systémem, výhru tak zpravidla určoval barman a odměna se obvykle vyplácela v alkoholu nebo cigaretách. Příběh dnešních slot machines neboli automatů na mince nastává na přelomu 20. století. Německý imigrant Charles Fey, později nazývaný „Father of slots“, vytvořil automat Liberty Bell s pákou na boku. Stroj se třemi otáčejícími se válci potíštěnými symboly hvězdy, podkovy, diamantu, piky a speciálním znakem slavného filadelfského Liberty Bell s jeho prasklinou. Později byly připojeny nám velmi známé symboly ovoce. Feyův výtvar byl přelomový také v tom, že oproti jeho předchůdci dokázal přímo vyplácet případné výhry. Právě tento dodatek mnohonásobně zvýšil oblíbenost výherních automatů a vyvolal náhlý rozmach tohoto průmyslu.⁹⁴

Stroje, fungující na bázi vhození mince byly především v Americe populární po celá desetiletí, zvláště po tom, co se na začátku sedmdesátých let objevil *Pinball*. Bez něj by se arkádové videohry nikdy nezrodily. V roce 1971 byl vytvořen projekt *Computer Space*⁹⁵, první komerčně prodávaná videohra provozovaná pomocí peněz, navržená Nolanem Bushnellem a Tedem Dabneym. Ačkoli byla v té době považována za velké selhání, stala se revoluční a vytvořila základy nového průmyslu. Abychom pochopili ekosystém moderních arkádových videoher, jež Bushnell a jiní vytvořili, musíme se vrátit mnohem dál než do sedmdesátých let. První úspěšný herní automat nese název *Baffle Ball*⁹⁶ od Davida Gottlieba z roku 1931. Společnost Gottlieb and Co. byla založena v roce 1927 v Chicagu, kde sídlila většina velkých zábavních společností jako Bally založená v roce 1932, Williams 1943 a Midway 1958. Bally a další původně vyráběly klasické výherní hrací automaty. Zábavní „coin-based“ průmysl vyvíjející jukeboxy, Gumball stroje a později herní stroje, měl své kořeny v gamblingu, což je v Americe velmi kontroverzní odvětví. Většina států svými zákony silně regulovala hazardní hry. To ovšem herní automaty nezastavilo. Gumballovy

⁹⁴ Historie hracích automatů. *Encyklopedie hazardu.cz* [online]. [cit. 2020-02-01]. Dostupné z: https://www.encyklopedie hazardu.cz/rubriky/vyherni-automaty/historie-hracich-automatu_18.html

⁹⁵ *Computer Space* značí první arkádovou, ale hlavně komerčně dostupnou videohru. Je derivátem počítačové hry *Spacewar!* z roku 1962.

⁹⁶ *Baffle Ball* značí hrací automat, kde za jeden americký cent hráč získal deset míčků. Ty byly následně vystřeleny na hrací plochu a spadly do kapes a děr s rozdílnými hodnotami. Na rozdíl od pozdějších hracích automatů neměl *Baffle Ball* žádné *flippers*, což může být jedna nebo více mechanicky ovládaných pák, o délce přibližně 3 až 7 cm, používajících se k přesměrování míčku.

stroje například obešly zákon tak, že nabídly lidem žvýkačku jako formu ceny.⁹⁷ Různé soutěže objevující se na slavnostech a poutích jsou také založené na vzbuzování pocitu, že právě my vyhrájeme jackpot a přemrštěný vklad se v konečném důsledku vlastně vyplatí. Obvykle se pracuje s lidskou vírou ve štěstí a náhodu, jež v sobě každý jedinec má. Vždy se najde někdo, kdo „do toho jde“.

Od počátku byly herní automaty předmětem obecných debat, točících se kolem jedné hlavní otázky, a to, zda jsou „hrou šance“, což fakticky znamenalo, jestli se jedná o hazard. Již v roce 1934 provozovatelé, výrobci a distributoři her tvrdili, že *Pinball* je hra dovedností a není spojena s jejími hazardními kolegy. Ovšem některé rané pinballové stroje vyráběné společnostmi jako Bally a Williams nabízely okamžité hotovostní výplaty a také postrádaly ovládací prvky neboli *flippers*, byly tedy založené na štěstí. První plnohodnotný a vysoce propagovaný legální útok vedený proti *Pinballu* nastal 21. ledna 1942, kdy starosta New Yorku a stoupenec politiky New Deal Fiorello LaGuardia tuto hru zakázal a nařídil zabavení tisíců kusů. Následně je nechal odvést do továren na střelivo, v nichž měly alespoň přispět k válečnému úsilí. Zákaz zůstal v platnosti až do roku 1976. Novinové plátky se v tomto mezidobí snažili dokázat, že *Pinball* je druh gablimgu, ne-li přímo nástroj ďábla. Menší kontrole se nevyhnul ani kulečník, a dokonce ani bridžové kluby starších dam. Výrobci herních automatů se však ukázali jako vysoce přizpůsobiví a inovativní. Vynález pinballového stroje s několika odrazovými pákami od firmy Gottlieb v roce 1947 pomohl pevněji zařadit ho do kategorie „dovednostní hra“. Většina nových kusů nesla zlověstné nápisy „pouze pro zábavu“. Zábavní parky začaly tisknout vlastní tokeny, které nemohly být zaměněny s legálním platidlem. *Pinball* samozřejmě vzkvétal tam, kde to bylo možné, avšak jeho pověst u amerických občanů byla ohromně pošpiněná. Nejvyšší soud v Kalifornii zrušil zákaz *Pinballu* v roce 1974 a 13. května 1976 ho městská rada legalizovala poté, co jej demonstroval Roger Sharpe. Muž, jenž byl tehdy považován za nejlepšího hráče na světě, si před přítomnými pouze krátce zahrál, vysvětlil jim herní plochu stroje a její cíle a povahu jeho designu.⁹⁸

⁹⁷ JUNE, Laura. For amusement only: the life and death of the American arcade. *Theverge.com* [online]. [cit. 2019-12-01]. Dostupné z: <https://www.theverge.com/2013/1/16/3740422/the-life-and-death-of-the-american-arcade-for-amusement-only?fbclid=IwAR0KYjisUPKfLEuwcdD5pNb6O4rIoBCTxSRFpeyO91ojVbu2uyVKOiwHTs>
Všechny překlady z anglických zdrojů vytvořila sama autorka.

⁹⁸ JUNE, Laura. For amusement only: the life and death of the American arcade. *Theverge.com* [online]. [cit. 2019-12-01]. Dostupné z: <https://www.theverge.com/2013/1/16/3740422/the-life-and-death-of-the-american-arcade-for-amusement-only?fbclid=IwAR0KYjisUPKfLEuwcdD5pNb6O4rIoBCTxSRFpeyO91ojVbu2uyVKOiwHTs>

V roce 1962 byl na MIT vyvinut vesmírný bojový simulátor *Spacewar!*⁹⁹. Tento počín je považován za první počítačovou hru vůbec. Jeho „multiplayerová“ povaha se jako virus šířila na univerzitní kampusy po celé USA.¹⁰⁰ Hra bezpodmínečně ovlivnila Nolana Bushnella, který od té doby viděl ve videohrách jistou budoucnost a přivedla jej k myšlence založit společnost Atari. Jejich první hra měla vycházet ze známého prostředí. Po dlouhém plánování byl vytvořen *Ping-Pong*, což byl v podstatě remake *Tennis for two* z roku 1958, jedné z prvních her s grafickým displejem, která ovšem nebyla nikdy komerčně vyráběna ani prodávána. *Ping-Pong* Atari nakonec přeměnila pouze na *Pong*, hru s jediným pravidlem, a to „odpinknout kuličku“. *Pong* byl do světa vypuštěn na konci roku 1972 a jeho úspěch byl velkolepý. Společnost Atari s pouhými šesti zaměstnanci bohužel nedokázala držet krok s objednávkami, a proto ji mnoho jiných organizací dokázalo okopírovat. Zdařilý *Pong* získal peníze na výrobu dalších her a učinil z Atari životaschopnou firmu. Téměř přes noc se ukázalo, že to byl začátek podnikání v domácích konzolích. Tato skutečnost zapříčinila úbytek pinballových strojů, jelikož si výrobci uvědomili, že arkádové videohry jsou mnohem spolehlivější a snadněji opravitelné, jelikož nemají mnoho pohyblivých částí. Do konce roku 1974 existovalo více než patnáct společností aktivně vyrábějících arkádové automaty. Následovaly rychlé technologické inovace a ukázalo se, že budoucnost hraní je v mikroprocesoru. Japonský tvůrce Tomohiro Nishikado ho použil roku 1978 ve své hře *Space Invaders*¹⁰¹, jež se stala tak populární, že mnoho příštích arkád v Japonsku bylo věnováno výhradně jí a odstartovala celou jednu éru. Pro mnoho herních vývojářů a designérů představovala ikonické dílo, jímž se nechali inspirovat. V dnešní době si můžeme zahrát spoustu jejich variací, třeba také na mobilních telefonech. Zavedení vektorové grafiky s vysokým rozlišením a použití barev vytvořilo s mikroprocesorem základ, na němž byly postaveny všechny další arkádové videohry. Instinkt Nolana Bushnella se ukázal být správný. V roce 1976 firma Atari koupila společnost Warner Communications za 28 milionů dolarů a arkády začaly dosahovat obrovských zisků. V letech 1978 až 1982 došlo v celém odvětví k nebývalému růstu. Videoherní skříňky se objevily také v obchodech s potravinami, v lékárnách, kancelářích, a dokonce i ve školních rekreačních střediscích. Arkádový řetězec

⁹⁹ Ve *Spacewar!* má hráč za cíl zničit protivníkovu vesmírnou loď. Později byla přidána doprostřed monitoru hvězda, již se musí obě rakety vyhýbat

¹⁰⁰ BURŠOVÁ, Irena. Na počátku bylo slovo. A to slovo bylo Spacewar! *Český rozhlas* [online]. [cit. 2019-12-16]. Dostupné z: <https://radiozurnal.rozhlas.cz/na-pocatku-bylo-slovo-a-slovo-bylo-spacewar-6234957>

¹⁰¹ Ve *Space Invaders* má hráč za úkol pomocí laseru porazit vlnu po vlně sestupujících mimozemšťanů.

jménem Tilt začal otevírat své místnosti v rostoucím počtu nákupních center po celé Americe a současně také rozkvétal obchod s domácími konzolami.¹⁰²

Osmdesátá léta patřila velmi úspěšné hře *Pac-Man* vydané společností Midway ve Spojených státech. Barevný, pizzou inspirovaný Pac-man se svými protivníky v podobě malých duchů, měl celkem trvalé účinky na americkou psychiku i průmysl. Podnítil k tvorbě hodně značkových produktů, doslova soupeřil s Hello Kitty, objevil se na obědových boxech, sběratelských předmětech, oblečení, v *Saturday morning cartoons* jako karikatura, a dokonce vznikl hudební hit *Pac-Man Fever*. Na rozdíl od předchozích videoher, které se zdály být přitažlivé především pro hráče mužského pohlaví, *Pac-Man* cílil na všechny.¹⁰³

Do roku 1983 bylo vyrobeno více videoher pro arkádové stroje a konzole než kdy předtím. Trh byl zaplaven hrami a operátoři často nakupovali stroje na úvěr od distributorů, což znamenalo masivní pokles zisku. O této době se mluví jako o takzvané krizi či pádu videoher. Všechny hry se po čase stanou nerentabilními, takže nové tituly jsou nutností. Většina uživatelů zatím neměla osobní počítače, proto bylo lepší hry distribuovat na arkádových strojích a konzolách. Avšak jeden velký stroj představoval jednu hru, zatímco malá konzole disponovala několika takovými hrami. Zdá se být tedy jasné, kam se myšlenky zúčastněných ubírali. S odstupem času lze říct, že vzestup domácích her zapříčinil smrt arkád. Do jisté míry je na vině i lidská lenost. Mechanicky stále složitější hry s více pákami a tlačítky přestávaly bavit, většina si raději zahrála ty staré dobré jednoduché hry. Do této zdánlivě bezvýchodné situace vkročila japonská společnost Nintendo s vydáním revoluční konzole NES v roce 1985.¹⁰⁴ Tato událost oživila zdecimovaný průmysl a „porodila“ ekosystém videoher, v němž všichni hráči stále žijí.

Úspěch herních automatů a domácích konzolí ovlivnil i oblast osobních počítačů. Nové technologie začaly počítače pomalu zpřístupňovat a na přelomu 70. a 80. let se první z nich objevily v domácnostech technických inženýrů a zapálených nadšenců. Zatímco konzole byly vyhrazené hrám, na počítačích se dalo pohodlně pracovat a vzdělávat se, z toho důvodu se

¹⁰² JUNE, Laura. For amusement only: the life and death of the American arcade. *Theverge.com* [online]. [cit. 2019-12-01]. Dostupné z: <https://www.theverge.com/2013/1/16/3740422/the-life-and-death-of-the-american-arcade-for-amusement-only?fbclid=IwAR0KYjisUPKfLEuwcdD5pNb6O4rIoBCTxSRFpeyO91ojVbu2uyVKOiwHTs>

¹⁰³ ROSENBERG, Jennifer. Pac-Man. *Thoughtco.com* [online]. [cit. 2019-12-17]. Dostupné z: <https://www.thoughtco.com/pac-man-game-1779412>

¹⁰⁴ JUNE, Laura. For amusement only: the life and death of the American arcade. *Theverge.com* [online]. [cit. 2019-12-01]. Dostupné z: <https://www.theverge.com/2013/1/16/3740422/the-life-and-death-of-the-american-arcade-for-amusement-only?fbclid=IwAR0KYjisUPKfLEuwcdD5pNb6O4rIoBCTxSRFpeyO91ojVbu2uyVKOiwHTs>

o ně začala zajímat i široká veřejnost. Co se týče počítačových her, původně byly pouze součástí výuky programování. Později se zdrojové kódy šířily nejen mezi učiteli a jejich studenty, ale rovněž mezi různými počítačovými fanoušky. Následně se do distribuce zapojila také odborná periodika. Počítače efektivně využily popularitu některých arkádových a konzolových her, modifikoval se samozřejmě *Space Invaders*, *Pac-Man* a mnohá další klasická díla. Informační technologie postupovaly rychle kupředu, vedle opětovných inovací hardwaru a softwaru spatřilo světlo světa také zařízení nazvané myš. Nové ovládací rozhraní přispělo k dalšímu rozvoji programů a her. Například grafické adventury či strategie by bez myši pravděpodobně neměly šanci. Počítače, oproti konzolím připojeným k televizi, vlastnily své vlastní obrazové zařízení. Monitor přinesl flexibilitu rozměrů a rozlišení. Grafika počítačových her se průběžně vylepšovala a přidávala na realističnosti. V devadesátých letech došlo v počítačové a konzolové sféře k nástupu 3D rozhraní.¹⁰⁵ Běžné herní prostředí ve smyslu 2D náhle nabylo zcela nového rozměru. Hráči si od této chvíle mohli užívat bytí ve virtuálním světě, který umožňoval pohyb všemi směry.

Pro ucelenější a názornější představu o historickém vývoji této problematiky přikládám odkaz *The Evolution Of Videogames*¹⁰⁶, video nabízí přehledku typových herních počinů v rozmezí let 1947 až 2019. V České republice se dokonce nachází největší arkádové muzeum a videoherna střední Evropy. ArcadeHry uchovávají spoustu neuvěřitelných herních automatů a v současné době jich téměř sto čtyřicet.¹⁰⁷

3. 1. 5 E-sport

Výše uvedené kapitoly nám otvírají přístup k významnému trendu soutěží v počítačových hrách, který je patrný od 70. let 20. století. Podle mnohých došlo k první zaznamenané oficiální soutěži v hraní videoher na Stanfordské univerzitě 19. října 1972. Studenti soutěžili v již uvedené vesmírné bojové hře s názvem *Spacewar!*, přičemž hlavní cenou bylo roční předplatné časopisu *Rolling Stone*. Od roku 1980 se soutěže tohoto typu dostávaly do stále širšího povědomí, zvláště potom co počítačová společnost Atari uspořádala

¹⁰⁵ RYLICH, Jan. *Počítačové hry jako fenomén nových médií*. Praha, 2011. Diplomová práce. Univerzita Karlova. Fakulta filozofická, s. 20-24.

¹⁰⁶ DAY, Alex. The evolution of videogames (1947-2019). *YouTube.com* [online]. [cit. 2019-12-16]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=Bst16SQIurY&fbclid=IwAR1efxHbriMI4ymPkpSf-ElIsJvxDGpEKpLYmYYGIEmEckamGgOt7rljZ8>

¹⁰⁷ *ArcadeHry.cz: Největší retro arkádová herna a muzeum ve střední Evropě* [online]. [cit. 2019-12-16]. Dostupné z: <https://www.arcadehry.cz/>

mistrovství Space Invaders Championship.¹⁰⁸ Za jednu z dalších cest ke zrodu e-sportu by se dalo považovat dohrávání hry v nejrychlejším čase, přestože to nemusí být její hlavní náplní. Například web Speedrun.com z roku 1999 uchovává valnou většinu nejlepších výkonů. K dnešnímu dni stránka ukládá 977 000 záznamů z 16 928 druhů her, některé z nich jsou dokonce uvedeny v Guinnessově knize rekordů.¹⁰⁹

Jedním z milníků ve vývoji e-sportu byly již zmíněné inovace společnosti Nintendo, jež posunula ovládání, grafiku, hraní a dostupnost videoher na novou úroveň. Díky vytvoření novodobé herní konzole Nintendo Entertainment System (NES) zpřístupnila hry hráčům po celém světě. Mistrovství světa v Nintendo proběhlo roku 1990 a cestovalo po Spojených státech až nakonec byly uspořádány mistrovské hry v Universal Studios v Kalifornii. Události jako tyto vydláždily cestu pro mnohem větší herní turnaje odehrávající se ke konci desetiletí. Počítačové hry byly na stále větším vzestupu, příchod internetu a s ním spojený multiplayer a on-line hry umožnily příjemcům čelit proti sobě bez hranic. Další velký krok nastal s příchodem internetových kaváren začínajících se objevovat po celém světě a poskytujících příležitost hrát hry pro více hráčů na počítačích s vysokým výkonem. Toto se postupně proměnilo se zlepšením a zlevněním domácích počítačů. Jejich užitečnost a využitelnost nejen v oblasti hraní rozhodla, navíc také přispělo pohodlí domova. V tomto období si e-sport ve Spojených státech našel cestu do televizního vysílání, ovšem s nevelkým ohlasem. V zemích jako Jižní Korea se ukázala tato zábava mnohem populárnější.¹¹⁰ Ale nikdy předtím neměl svět přístup k takové atmosféře z herního souboje, jako tomu bylo v době založení Twitch¹¹¹. Twitch, zasáhl herní scénu v roce 2011 a poskytl e-sportu platformu k dosažení dříve nemyslitelných výšin. Zatímco soutěžními hrami se dříve většinou bavili pouze samotní hráči nebo příležitostní fanoušci, nové online vysílání turnajů a událostí z celého světa bylo náhle na dosah každému, kdo měl zájem o tento sport.

Dnes má e-sport širokou základnu sponzorů, diváků a hlavně hráčů. Jako profesionální hráči se uživí i dokonce ti na nízké úrovni. Týmovní hráči nežijí jenom z turnajových výher, ale je

¹⁰⁸ The history of esports. *HOTSPAWN.com* [online]. 2018 [cit. 2019-10-14]. Dostupné z:

https://www.hotspawn.com/guides/the-history-of-esports/?fbclid=IwAR00Gaxla8KsD_JwnAZCLAJe9GgWd1mmOp8QQ8AZ9uCzJDMQLNW39Ir6YK0

¹⁰⁹ *Speedrun.com* [online]. [cit. 2019-10-15]. Dostupné z: <https://www.speedrun.com/>

¹¹⁰ The history of esports. *HOTSPAWN.com* [online]. 2018 [cit. 2019-10-14]. Dostupné z:

https://www.hotspawn.com/guides/the-history-of-esports/?fbclid=IwAR00Gaxla8KsD_JwnAZCLAJe9GgWd1mmOp8QQ8AZ9uCzJDMQLNW39Ir6YK0

¹¹¹ Twitch značí přední světovou platformu pro živé vysílání. Každý zde může sledovat a povídat si s miliony dalších fanoušků z celého světa.

jim vyplácena klasická měsíční výplata, v zahraničí se s tímto postupem setkáme běžně, v České republice se o takové výplaty stará jen gaming organizace s názvem eSuba.¹¹²

Na opravdu vysokém stupni týmových her se stalo obvyklým, že spolu členové a jejich koučové bydlí v takzvaném *gaming house*. Tito profesionálové mají svůj striktně určený denní režim. Patří sem samozřejmě hraní a zlepšování se, dále také musí povinně posilovat, plavat, jíst spolu u jednoho stolu a chodit přírody s ostatními členy. Do každého takového domu dochází jejich vlastní kuchařka a uklízečka. Důležité je, aby spolu hráči dobře vycházeli a znali se.¹¹³ První gaming house v České republice vznikl kousek od Prahy. Vše tak nasvědčuje tomu, že průmysl e-sportu má do budoucna obrovský potenciál.¹¹⁴ Samozřejmě jako v každém sportu, tak také zde s pokročilejším věkem ubývá sil a reflexů, takový vysloužilí hráči se mohou dále uplatnit jako herní komentátoři, týmoví koučové nebo analytici.

E-sportové turnaje se rozdělují na online a offline. Často se rozřazovací kola do nějakých top osmi týmu hrají online, to znamená že hráči jsou například v onom gaming house nebo ve svých domovech a bojují o postup s protivníky žijícími třeba na jiném kontinentu. Závěr turnaje se zpravidla odehrává již offline, tedy na společných akcích, kde se koná semifinále a finále. V dobách Nintendo, kdy nebyla tak kvalitní síť a nebylo ani tolik hráčů, se všichni jednoduše sešli na určitém místě a odehráli celý turnaj. Takovými velkými akcemi jsou například Gamescom¹¹⁵ nebo Twitchcon¹¹⁶. Turnaj také může být zaměřen pouze na jednu jedinou hru mající své vlastní offline shromáždění, jedním takovým je například LoL Worlds¹¹⁷. Svou velikostí, každoročním opakováním a změnou místa konání podle zúčastněných zemí se může téměř rovnat olympijským hrám. Událost je to vskutku velkolepá, každý rok se nese v duchu nové písně složené pouze k jejímu účelu. Song poté provází celý turnaj a v jeho narativně pojatém traileru se vyskytují známé tváře herní LoL scény ztvárněné pomocí animace. Rok 2014 doprovázela píseň od hudební skupiny Imagine Dragons s názvem Warriors. V roce 2017 navštívil toto světové mistrovství starší drak (Elder dragon),

¹¹² *Esuba.eu* [online]. [cit. 2019-10-15]. Dostupné z: <https://www.esuba.eu/>

¹¹³ Gaming house tour Mad Lions Madrid! *YouTube.com* [online]. [cit. 2019-10-16]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=QYINQh-zjcl&feature=youtu.be&fbclid=IwAR3_MUVwjV--ytK3Uxilidv6qtp-obcPOrF6NvFhjEsaJAH4EfFsBVzVXD4

¹¹⁴ MALINA, Přemek. Jakub Jankto a SAMPI otevírají kousek od Prahy gaming house pro přední hráče Evropy. *Playzone.cz* [online]. [cit. 2020-01-29]. Dostupné z: <https://www.playzone.cz/cs/clanky/jakub-jankto-sampi-oteviraji-kousek-od-prahy-gaming-house-pro-predni-hrace-evropy>

¹¹⁵ *Gamescom.global* [online]. [cit. 2019-10-16]. Dostupné z: <https://www.gamescom.global/>

¹¹⁶ *Twitchcon.com* [online]. [cit. 2019-10-16]. Dostupné z: <https://www.twitchcon.com/>

¹¹⁷ *League of Legends World Championship* [online]. [cit. 2019-10-16]. Dostupné z: https://lol.gamepedia.com/2019_Season_World_Championship

pomocí velmi kvalitní a uvěřitelné panelové projekce.¹¹⁸ Partnerem letošní show se stala luxusní francouzská módní značka Louis Vuitton.¹¹⁹

V tuto chvíli je možná na místě zmínit co *League of Legends* vlastně je. Jedná se o MOBA hru (Multiplayer online battle arena) a její standartní formát je pět ku pěti hráčům na jedné mapě. Každý člen má svou pevně danou roli podle linky, na které hraje. Cílem hry je samozřejmě zničit nepřátelskou základnu. K představě o úspěšnosti je dobré poznamenat zajímavý fakt, že už v roce 2016 sledovalo LoL Words o pět milionů více diváků než finále NBA.¹²⁰ Co se týče českého prostředí, tak u nás je od roku 2011 největším herním turnajem MČRPC¹²¹ a Hitpoint masters¹²² ve Svitavách. Mezi aktivní české hráče světové úrovně patří Aleš "Freeze" Kněžinec a Marek "Humanoid" Brázda, jenž je prvním a zatím jediným českým hráčem účastnícím se LoL Worlds. Pro ČR se stala zvláště významnou virtuální karetní hra *Hearthstone* společnosti Blizzard. Ke květnu 2019 hra obsahuje přes 2 187 karet, s každou expansí vychází nové kousky s dalšími efekty, příběhy a herními mechanikami. Jedinec hraje se svým balíčkem uspořádaným z „posbíraných“ karet, jež se dají kupovat reálnými penězi nebo za herní měnu. Pokud ovšem člověk chce udržet krok s hrou, nevyhne se nemalým investicím. Samozřejmě existují *Hearthstone Global Games* v nichž právě český tým v čele s mistrem The World Chess Federation Stanislavem Cífkou vyhrál v roce 2017, cena za první místo činila 60 000 USD. Turnaje se účastnilo čtyřicet osm týmů z vybraných států, jež reprezentovala čtveřice hráčů. Šlo o online/offline klání. Semifinále a finále bylo završeno na Gamescomu v Německu.¹²³ Natočený dokument o českém úspěchu se fanoušci snažili protlačit do televizního vysílání, bohužel marně, i když jde o mimořádný český úspěch.¹²⁴

¹¹⁸ Legends never die – Opening ceremony | Finals | 2017 World Championship. *YouTube.com* [online]. [cit. 2019-10-16]. Dostupné z:

https://www.youtube.com/watch?v=mP3fGkpmVM0&feature=youtu.be&fbclid=IwAR1E9bMhIlyZ-FVE2yZAHceMolzDkxoFxaHazfvGfLU_I4jdKqbkQvAO-tw

¹¹⁹ Louis Vuitton partners with League of Legends World Championship. *Esportsinsider.com* [online]. [cit. 2019-10-16]. Dostupné z: <https://esportsinsider.com/2019/09/louis-vuitton-league-of-legends-world-championship/?fbclid=IwAR1E8TE8y0ErTn-30FihLTnnVRSnPTAXYZbXh6OsamiBxMqvdlhEiiioPCAQ>

¹²⁰ WALKER, Alex. More people watched League Of Legends than The NBA finals. *Kotaku.com* [online]. [cit. 2019-10-16]. Dostupné z: <https://www.kotaku.com.au/2016/06/more-people-watched-league-of-legends-than-the-nba-finals/>

¹²¹ *Mistrovství ČR v počítačových hrách* [online]. [cit. 2019-10-16]. Dostupné z: <https://www.mcrpc.cz/>.

¹²² *Hitpoint.cz* [online]. [cit. 2019-10-16]. Dostupné z: <https://hitpoint.cz/>

¹²³ 2017 *Hearthstone Global Games*. *Liquipedia.net* [online]. [cit. 2019-10-16]. Dostupné z: https://liquipedia.net/hearthstone/Hearthstone_Global_Games/2017

¹²⁴ Největší úspěch v historii českého e-sportu? Vítězství na Global Games 2017 (Dokument). *YouTube.com* [online]. [cit. 2019-10-16]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=Vc1zYp3TPfM>

Fenomén e-sportu již také pohltit Českou republiku, dokonce Univerzita Pardubice již „podlehla“. V rámci historicky prvního e-gamingového derby univerzit, jež zaštituje Esport Student Association, se pardubické univerzitě podařilo zvítězit nad Univerzitou Hradec Králové v poměru 2:1.¹²⁵ Doprovodným programem klání byly různé tematické přednášky z českého e-sportového prostředí. Napínavý souboj sledovalo online prostřednictvím Twitchu 1 368 diváků a k dnešnímu dni má záznam finále univerzitní 3E ligy téměř 10 000 shlédnutí. Nikoho ze zasvěcených asi nepřekvapí, že se týmy utkaly v *League of Legends*, *Counter Strike: GO* a pochopitelně v *Hearthstone*.¹²⁶

Asi poslední dosaženou metou v rozmachu e-sportu je skutečnost, že se v roce 2022 počítačové hry stanou součástí Asijských olympijských her jako jeden z medailových sportů.¹²⁷

3. 1. 6 Motivace hraní

V souvislosti s rozebíráním e-sportových turnajů a obecně počítačových her vyplouvá na povrch jistá záležitost. Co je tím, co udrží člověka dlouhodobě u jedné činnosti? Nikoho nepřekvapí, že se jedná o motivaci. Existují hry hrané stále dokola, neboť jsou zkrátka skvělé. Například si představme, že poprvé projdeme příběhem *Mafia: The City of Lost Heaven*¹²⁸ a hra nás „dostane“. Za pár let dostaneme chuť si ji zahrát znovu, za čas se tato situace opakuje a za další rok máme opět potřebu „stát se mafiánem Tomem“. Některé herní tituly jsou zkrátka kultovní a baví napříč věkovými kategoriemi. Ovšem jsou i takové hry, jež jsou z jistých důvodů zapínány denně po dobu deseti, patnácti, dvaceti let. V této kapitole nastíníme, jak hry, především ty kompetitivní, udrží své hráče u hraní.

Motivace je intrapsychický proces, tudíž něco, co jedince žene kupředu. Motivace nutí pracovat či studovat, chodit do posilovny, učit se hrát na hudební nástroj nebo jen skládat

¹²⁵ PŘIBYLOVÁ, Věra. *Univerzita Pardubice vyhrála bitvu v e-gamingu* [online]. [cit. 2020-01-03]. Dostupné z: <https://www.upce.cz/univerzita-pardubice-vyhrala-bitvu-e-gamingu>

¹²⁶ MAŠIKA, Michal. *PRVNÍ UNIVERZITNÍ ESPORT DERBY V ČESKÉ REPUBLICE* [online]. [cit. 2020-02-05]. Dostupné z: <https://www.playzone.cz/cs/clanky/prvni-univerzitni-esport-derby-v-ceske-republice>

¹²⁷ Počítačové hry se právě staly medailovým sportem. *Ct24.ceskatelevize.cz* [online]. [cit. 2019-10-16].

Dostupné z: <https://ct24.ceskatelevize.cz/veda/2092023-pocitacove-hry-se-prave-staly-medailovym-sportem-uznal-je-asijsky-olympijsky-vybor>

¹²⁸ *Mafia: The City of Lost Heaven* je česká akční příběhová hra z roku 2002 viděná pohledem třetí osoby, která získala doma i ve světě velmi vysoká hodnocení a velký počet hráčů se k ní rádo vrací. Často je vyzdvihována díky svému kvalitně odvedenému dabingu, na němž se podíleli čeští přední herci. Její nezapomenutelnost dokládá i rozhodnutí o kompletním *remasteru*, který bude vydán v srpnu roku 2020.

puzzle.¹²⁹ Než se dostaneme k jádru věci, tedy k herní motivaci, je třeba si vysvětlit základní dělení motivace jako takové. Známe motivaci vnitřní a vnější. Vnitřní je ta „zdravější“, morálně méně závadná, jelikož pochází z činnosti samotné a z jejího případného dopadu na zájmy člověka. Tím je myšleno poznání, kterého dotyčný dosáhne například četbou, kulturní potřebu zase získává pravidelným trénováním hry na kytaru, počítačové hry se hrají za vidinou zlepšení se a užití si zábavy s přáteli. Vnější motivace znamená přesný opak, je způsobována vlivem vnějšího podnětu. Všichni ji zpravidla znají z dětství, mezi nejzákladnější faktory patří odměna/trest. „Koupím ti tohle a tamto, pokud uděláš to a to“, „když dostaneš špatnou známku, nepůjdeš ven“ a tak dále. Vnější motivace se samozřejmě používá též v dospělém světě, a to téměř všude. V zaměstnání kromě samotné výplaty dostávají pracovníci různé bonusy, například za splnění úlohy nebo provize za uzavřené obchody.¹³⁰ Co všechno je v počítačových hrách vnější motivace? Hráči jsou této problematice vystavováni více než kdokoli jiný. „Odehraješ – dostaneš nový vzhled, vyhraješ – postoupíš do další divize, běž zabít bossa – padne ti super *item*“. Ovšem to nemá budít dojem nesprávnosti takové motivace. Oba představené typy motivace jsou relativně zdravé a dokážou žít v symbióze.

Nicméně se nabízí další pojem, a tím je gratifikace. Gratifikace neboli uspokojivá emoční reakce štěstí se dostavuje se při splnění nějakého přání nebo cíle. Oddálená gratifikace je logicky vnímána jako ta ušlechtlejší, výsledný uspokojivý pocit totiž vychází z dlouhodobé činnosti a obvykle přetrvává déle. Je to pocit satisfakce, dostavující se po náročném obětování mnoha času pro vyšší účel.¹³¹ Obecně platí, že oddálená gratifikace je něco jako výměna malého a rychlého zisku za něco vyššího co přijde později. Což není tak úplně lehké. Americký psycholog Walter Mischel zkoušel tuto teorii na dětech s nabídkou, že velmi zjednodušeně řečeno mohou buďto okamžitě dostat malou sušenku, anebo mohou počkat týden a poté dostat velkou sušenku. Samozřejmě, že čím mladší osoba, tím menší schopnost oddálit gratifikaci.¹³² Okamžitá gratifikace proto zcela pozitivně vnímána není. Značí krátký pocit štěstí, nastalý po nějaké rychlé nebo snadné činnosti, z pocitu snadného vítězství nebo rychlého zisku. Bývá dokonce úzce napojena na vnější motivaci, což má za následek krátkodobé cíle a pocit rychlého vítězství nebo zisku. Celý svět kolem nás je tak nastaven. Na stejném principu funguje koneckonců i gambling. V čem je tedy problém? Každému z nás se

¹²⁹ NAKONEČNÝ, Milan. *Motivace lidského chování*. Praha: Academia, 1996, s. 7.

¹³⁰ Tamtéž, s. 82-83.

¹³¹ JANDOUREK, Jan. *Slovník sociologických pojmů: 610 hesel*. Praha: Grada, 2012, s. 95.

¹³² MISCHEL, Walter. *Marshmallow test – Jak se naučit sebekontroli*. Praha: IKAR, 2015.

určitě někdy v životě stalo, že nás nějaká činnost nebo počítačová hra přestala bavit ze dne na den. Odpovědí je efekt vytěsnění motivace. S touto teorií přišel profesor Londýnské školy ekonomie a politických věd Richard Titmuss, jenž tvrdil, že nabízení finančních bonusů ve firmě dlouhodobě sráží a postupně snižuje efektivitu práce, výkonnost a také morálku. Za tohle tvrzení se postavil i ekonom a psycholog Bruno Frey, který poprvé zavedl psychologickou a mikroekonomickou teorii efektu vytěsnění motivace.¹³³

Vnitřní motivace pramenící z radosti z vykonávání určité činnosti by měla být vždy na prvním místě. Může fungovat dobře s vnější motivací, pokud ale ta vnitřní bude stále tou dominantní. Tato teorie poukazuje na to, že příliš velká porce vnější motivace bude postupně zabíjet tu vnitřní, bez níž „to zkrátka nejde“, protože nakonec by zmizela i ona vnější. Lidé začínají být zvyklí, že všude kam přijdou, musí něco dostat nebo si udělat rychlou radost, řeč je samozřejmě především o slevách a půjčkách. Koupíme si nový kousek oblečení jenom tak, protože je ve slevě. Nečekáme až vyděláme dostatečné množství peněz, raději si půjčíme. Hojně se rozvíjí ucelená kultura nabádající k radování se „tady a teď“. Spotřební společnost uznává princip slasti a oprostění se od veškerého nedostatku a askeze. Slábne morálka spořivosti a rozvíjí se zadlužení. To vedlo ke vzniku takzvané *fun morality*, jejímž posláním se stalo právě ono okamžité štěstí a osobní potěšení. Všude panuje nedostatek času, neustálé zrychlování a s tím spojený nekvalitní život. Hlavní tedy je nenechat si ujít nic, co máme přislíbeno.¹³⁴ „Žít lépe, užít si, těšit se z pohodlí a komerčních novinek, to vše získává status individuálního práva, samoučelu a každodenně realizovaného cíle mas.“¹³⁵

To samé se v podstatě děje v počítačových hrách. Hráči dostávají snadné úkoly a okamžité odměny. Vývojáři dělají hráčům neustále radost a spouští tím řetězovou reakci. V porovnání se staršími hrami, které většinou byly výrazně obtížnější, pomalejší, zkrátka nedávaly nic zadarmo a neopakovaly hráčům, jak jsou úžasní, že něco zvládli. Hry byly obtížné a na odměny nedosáhl každý, proto měly větší hodnotu a tím pádem narostla jejich cena v očích hráčů dlouhodobě a s tím také gratifikace. Ego, jež hráči načerpali z vnější motivace je pravděpodobně udržovalo při činnosti. Pro vědomí, že právě oni to dokázali, se jim nechtěla hra opouštět. Toto může znamenat problém některých současných her, každý je superstar, ale vlastně nikdo jí není. Mladí hráči nemusejí zvládat žít s pocitem, že jsou naprosté nuly

¹³³ KNOROVÁ, Kateřina. Měření výkonnosti a jeho propojení se systémem odměňování. *Český finanční a účetní časopis* [online]. 2015, 10(4) [cit. 2019-12-05]. Dostupné z: <file:///D:/Sta%20C5%BEen%C3%A9%20soubory/462.pdf>

¹³⁴ Tamtéž, s. 113-114.

¹³⁵ LIPOVETSKÝ, Gilles. *Paradoxní štěstí: esej o hyperkonzumní společnosti*. Praha: Prostor, 2007, s. 112.

a dlouho potrvá, než zvýší svou úroveň. Zkrátka nedokáží oddálit onu gratifikaci a chtějí vše hned.

Německý psychiatr Manfred Spitzer, zabývající se popisem „fyziologie“ v závislosti na digitálním světě, ve své knize *Digitální demence* představuje seznam charakteristických znaků počítačových her vykazujících obzvlášť vysoký závislostní potenciál. Pozornost je věnována systému virtuálního odměňování podléhajícího počtu hodin strávených ve hře, přičemž je důležité i pravidelné přihlašování. Svou roli také hraje časově náročný levelový systém a rozlehlý herní svět, jehož prozkoumání může zabrat i několik měsíců. Také některé questy jsou tak složité, že k vyřešení vyžadují sehraný tým, což směřuje k pocitu zodpovědnosti vůči spoluhráčům. Tyto skutečnosti ukazují, že bytí v herním světě nelze jednoduše zredukovat. Omezení pro jedince znamená jak problémy vnitřní, například špatné svědomí, tak vnější, kdy mu hrozí vyloučení ze skupiny.¹³⁶

V této spojitosti se podíváme na *League of Legends*, hru s jednou z největších a nejsilnějších komunit herního světa. V první řadě hráč získává mikro bonusy doslova jen za to, že se každý den přihlásí do svého účtu. Při význačných částech roku jsou jisté nové mini mise a dárky, takové události však začaly přibývat a dnes již dohromady dají celý rok. Hráč se stává součástí týmu, se spolubojovníky prostřednictvím chatovacích kanálů komunikuje a taktizuje. *LoL* je v podstatě strašně rychlá hra, když postava zemře, nevádí, za třicet vteřin opět žije a za pár minut může být na výši. Za reálné peníze, což výrazně smazává hranice mezi virtuálním a skutečným světem, si lze pořídit kosmetické doplňky nebo takzvané „loot box“ z nichž může vypadnout prakticky cokoli. Toto jsou jasné principy gamblingu schované do hry, která má za úkol předat svěží pocit osobní výhry a nabídnout okamžitou gratifikaci bez těžké práce. Všechno v nových hrách je dělané tak, aby mohla hrát nejenom stará babička, ale i její pes. Vnější motivace zabírá tolik prostoru, že postupně ubíjí tu vnitřní, tudíž radost ze samotné hry. Gaming se změnil, vývojáři využívají okamžité gratifikace, aby nabrali co nejvíce hráčů a zaujali co nejširší publikum co nejrychleji, že pak jejich hra často rychle „zemře“ je věc druhá.

¹³⁶ SPITZER, Manfred. *Digitální demence: jak připravujeme sami sebe a naše děti o rozum*. Brno: Host, 2014, s. 242-243.

3. 1. 7 Herní průmysl a ženy

Výše uvedená zmínka o hře *Pac-Man*, jež svou popularitu získala mimo jiné tím, že necílila pouze na muže, nás přivádí na jednu další důležitou myšlenku, přesněji řečeno otázku. Co vlastně ženy a herní průmysl?

Zatímco dnešní hráč je „spíše“ muž, hráč ke konci 80. let byl do značné míry „výhradně“ muž. Tvůrce *Pac-Mana* se rozhodl tento fakt změnit a vytvořit něco, co by oslovilo i herně opomíjené ženy. Hra vsadila na jednoduchost a ikonickou grafiku. Design ala pizza s jedním chybějícím kouskem měl své opodstatnění. Co ženy milují kromě romantických příběhů a módy? Odpovědí je jídlo. Sloveso „jíst“ v podstatě samo navrhlo, jak bude hra vytvořena. Úspěch byl triumfální.¹³⁷

Herní průmysl ve své rané fázi necílil pouze na mužskou část populace. Videohry a s nimi spojená reklama byly chápány jako genderově neutrální. Tituly jako *Pong* „šly“ po různých hráčích. *Pong* na konzolích byl jednoduše pro rodinu, ať už to byl otec, syn, matka či dcera. *Pong* hraný na arkádových strojích byl naopak míněn pro dospělé, kteří se při popíjení v baru chtěli něčím pobavit. Později se stroje dostaly do obchodních center, bowlingových barů, kin a staly se také rodinou zábavou. Herní průmysl od sedmdesátých do počátku osmdesátých let byl jakýmsi divokým západem. Nikdo si moc nedovedl představit, co vlastně vývojáři dělají. Nikdo zatím nebyl profesionálem či marketingovým stratégem v herním odvětví, jelikož dříve herní průmysl prostě neexistoval. Autoři zpočátku neinteragovali s marketingovým oddělením ani nedostávali pokyny o zacílení konkrétní demografické skupiny. Stežlí se mohl provádět i nějaký hráčský výzkum, na rozdíl od současnosti.¹³⁸

Zlom nastal po „pádu videoher“ v roce 1983, o němž byla řeč v kapitole Herní automaty. Průzkumy trhu v osmdesátých a devadesátých letech zjistily, že videohry hraje o dost více chlapců než dívek. Chlapci měli blíže k novým technologiím, navíc byli často rodinou a učiteli podporováni k zájmu o vědu, technologii, strojírenství či matematiku. Herní odvětví se tak rozhodlo uchýlit k bezpečné a spolehlivé cestě. Začaly se objevovat reklamní kampaně, kde byly hry uváděny jako výrobky čistě pro muže. Stávalo se, že nenásilné hry typu *Tetris* byly vykresleny jako maskulinní, když se například objevily v reklamních spotech na

¹³⁷ MORRIS, Chris. Five things you never knew about Pac-Man. *CNBC.com* [online]. [cit. 2020-02-01].

Dostupné z: <https://www.cnbc.com/id/41888021>

¹³⁸ Tamtéž.

Game Boye¹³⁹.¹⁴⁰ Game Boy jednoznačně uvádí za cílové publikum pouze mladé chlapce a teenagery. Nakonec je to přeci Game *Boy* a ne Game *Man* či Game *Girl*.

Než je nějaký herní titul představen světu vývojáři spolupracují s marketingovým oddělením, aby společně určili jeho obsah, jak ho budou prezentovat, pro koho ho vytvářejí a jak osloví ono publikum. Většinou vědí přesně, na jaký trh chtějí proniknout, a to ještě předtím, než začnou uvažovat o herních nápadech. Mnoho rozhodnutí se zakládá na tvrdých datech a analytice. Obchodníci vědí, po čem je „hlad“. Pokusit se zacílit na široké publikum v jedné kampani není nejlepším tahem, lidé chtějí věci, které byly navrženy právě pro ně. Produkt se pak stává něčím víc než jen produktem, je to něco, co zlepší naše životy. Marketing má takovou sílu, že dokáže utvářet naše hodnoty a přesvědčení. Často si ani neuvědomujeme, že se to děje.¹⁴¹ Marketingové kampaně společnosti Coca-Cola ve dvacátých letech jsou důvodem, proč je dnešní podoba Santa Clause taková, jaká je. Veselý, baculatý chlapík v červeném obleku. Před Coca-Colou neexistoval žádný jeho ucelený obraz. Většinou byl líčen jako ošklivý hubený muž s dýmku a velkým kloboukem, nosící zelenou barvu.¹⁴² Takže když je Coca-Cola schopná zformovat a prodat dnešního Santa Clause, herní průmysl by neměl mít velké potíže s prodejem myšlenky, že jsou počítačové hry pro muže.

Na podzim roku 1993 se staly dvě významné věci. Jednou z nich bylo ono slavné uvedení hry *Doom*, ohlašující začátek žánru *First-Person Shooter* a druhým představení adventure hry *Myst*¹⁴³, jejíž základnu tvořily v drtivé většině ženy, přestože byla prodávána jako rodově neutrální. Ve skutečnosti jsou devadesátá léta plná výjimek. Již zmíněný *Tetris* hráli všichni, ale převážně ženy. Simulátor života *Sims* či budovatelská strategie *Sim City* byl mnohem oblíbenější u žen než u mužů. Tyto hry našly věrné publikum spíše v ženách, přestože na ně oficiálně necílily. Popularita některých takových genderově neutrálních her nakonec vedla k vytvoření titulů pro dívky, ale ne nutně jen pro dívky. Každopádně musíme mít na paměti, že tato oblast je celkově velmi složitá. Když lidé přemýšlejí o videohrách, myslí na *Doom*, či *Call of Duty*¹⁴⁴ a v návaznosti na to považují například *FarmVille*¹⁴⁵ nebo *Angry Birds*¹⁴⁶ za

¹³⁹ Game boy neboli první komerčně úspěšná kapesní herní konzole vyvinutá firmou Nintendo v roce 1989.

¹⁴⁰ LIEN, Tracey. No girls allowed. *Polygon.com* [online]. [cit. 2020-01-19]. Dostupné z: <https://www.polygon.com/features/2013/12/2/5143856/no-girls-allowed>

¹⁴¹ LIEN, Tracey. No girls allowed. *Polygon.com* [online]. [cit. 2020-01-19]. Dostupné z: <https://www.polygon.com/features/2013/12/2/5143856/no-girls-allowed>

¹⁴² OPLUŠTIL, Ondřej. Vymyslela Santu Coca-Cola? *Markething.cz* [online]. [cit. 2020-01-24]. Dostupné z: <http://markething.cz/vymyslela-santu-coca-cola>

¹⁴³ *Myst* je dobrodružná příběhová hra typu point and click. Hráč ovládá postavu známou jako The Stranger a je kouzelně přenesen do světa popsaného v knize. Prozkoumává ostrov *Myst* a řeší jeho záhady pomocí listů a map.

¹⁴⁴ *Call of Duty* neboli akční hra z pohledu první osoby z prostředí 2. světové války.

¹⁴⁵ *FarmVille* se rozumí síťová hra typu farmářského simulátoru.

něco úplně jiného. Existuje spousta žánrů, typů, nosičů a možností hraní her, nelze proto mluvit obecně a brát přitom v potaz všechny ovlivňující faktory.

Ženy jsou od šedesátých let součástí herního průmyslu i z takzvané druhé strany. Carol Shaw byla první vývojářkou společnosti Atari a podle ní se na pracovišti nikdy nediskutovalo o tom, kdo je nebo není cílovým uživatelem. Mnoho vydaných her bylo genderově neutrálních. Sama Shaw vyrobila počítačovou 3D verzi piškvorek *Tic-Tac-Toe* a obdobu stolní dámy *Checkers*. Za jednu z nejlivnějších osob v oblasti počítačových her všech dob je považována Roberta Williams, americká spisovatelka a spoluzakladatelka Sierra Entertainment. Společnost se stala uznávanou v oblasti grafických dobrodružných her s tituly jako *Mystery House*, *King's Quest* série a *Phantasmagoria*. Nejprodávější hry byly založené na pohádkových příbězích, proto se nepředpokládalo, že by muži byli primárním publikem. Ve hře *King's Quest* se dokonce jako hlavní postava objevila Rosella, tedy ženská hrdinka. Roberta Williams začala být v této souvislosti nazývána feministkou a na její adresu přišlo několik znepokojivých dopisů. Ovšem nikdo ze zaměstnanců v tom neviděl sebemenší problém. Ve skutečnosti vzniklo několik jejich dalších her, jimž ženy vévodily.¹⁴⁷

Polemika o diskriminaci žen nastala také v profesionálním herním prostředí a odstartovala ve Finsku. Pořadatelé tamního kvalifikačního kola herního turnaje založeného na názvu bitevní strategie *Hearthstone* oznámili omezení účasti pouze na hráče mužského pohlaví. Tato zpráva vyvolala rozporuplné reakce. Mluví finské kvalifikace odpůrcům vysvětlil, že tímto opatřením se zamezí možným konfliktům. Pokud by se vítězem tohoto klání stal hráč ženského pohlaví, Finsko by nemělo svého zástupce ve finále. Podle pravidel Mezinárodní federace e-sportů, pod jejíž záštitou se tento turnaj konal, se hlavní události mohou zúčastnit pouze muži. Organizace byla nakonec nucena omezení odstranit, a to ze všech svých turnajů. Odstranil ho i finský kvalifikátor, který původně vyvolal onu kontroverzi.¹⁴⁸

Dnes může hrát kdokoli cokoli. Hráči si mohou hry koupit, nelegálně stáhnout či hrát online bez omezení věku či pohlaví. Herní badatelka Helena Bendová v jednom rozhovoru uvádí, že některé herní komunity, jako je kupříkladu *League of Legends*, jsou ženám otevřeny, ale nemusí pro ně být přívětivým místem. Taková společnost je známá agresivními hráči, kteří se

¹⁴⁶ V *Angry Birds* se různobarevní ptáci snaží zachránit svá vejce před jejich nepříteli, zelenými prasaty.

¹⁴⁷ LIEN, Tracey. No girls allowed. Polygon.com [online]. [cit. 2020-01-19]. Dostupné z: <https://www.polygon.com/features/2013/12/2/5143856/no-girls-allowed>

¹⁴⁸ STUART, Keith. Hearthstone gaming tournament bans women players - ignites 'sexism' row. Theguardian.com [online]. [cit. 2020-02-01]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/technology/2014/jul/02/hearthstone-heroes-warcraft-tournament-ban-female-finland>

mezi sebou urážejí. „Před lety jsem chvíli hrála *League of Legends*, ale rychle jsem utekla, protože jsem neustále poslouchala nadávky, že jsem neschopná... V těchto hrách od vás ostatní očekávají, že tu hru už umíte, protože když s nimi hrajete ve skupině a nejde vám to, kazíte zážitek i jim.“ Podobný problém mohou mít s drsným prostředím samozřejmě i muži, ovšem vzpomeneme-li do jakých výšin *LoL* sahá, je více než jasné, že se s tímto způsobem hry většina sžije.¹⁴⁹ Navíc vždy se dá chat ve hře vypnout a hra nabízí i herní mody, kde si lze své dovednosti zlepšit a „naučit“ se je. Konec konců jsou hráčky přece jen pořád ženami, jsou také soutěživé, ale nemusí za každou cenu působit někomu fyzické poškození. Zajímají je spíše vzory rolí a důraz kladou na vyprávění.

Zajímavou oblastí, jež v současné době zažívá svůj boom je herní stream na platformě Twitch. Na streamu jednoznačně vládou muži. V českém prostředí se stal „nejvyšším“ Vojtěch Fišar neboli Agraelus, jenž dlouho tajil svou totožnost. Jeho hlasový projev, názory a vtip zapříčinili, že nedostudoval ani střední školu. Nenašel k tomu již důvod. Nyní, ve svých 23 letech je natolik finančně zajištěn, že by on ani jeho blízcí nemuseli dále pracovat. Agraelovou hlavní tvůrčí náplní je aktivita v duchu let's play, respektive žádné prosté hraní, ale osobitý a kreativní obsah pro pobavení.

Žen streamerek u nás mnoho nenalezneme. Buď to jsou přítelkyně slavných streamerů, jednou z nich je také Agraelova partnerka, nebo jde o dívky snažící se zaujmout jinak než svým herním uměním. Jedná se o takzvaná „prsa českého Twitchu“. Za výjimku lze považovat Clainu, která především online vysílá sebe při malování obrazů, což například ve Spojených státech není moc typická záležitost. Twitch, jak bylo uvedeno výše, byl stvořen pro herní let's playe, bohužel dnes se z něho stává jenom další sociální síť. Spousta žen a mužů sem přichází z důvodu socializace, mluví o svých problémech a řeší aktuální otázky, cítí se tak méně sami.

3. 2 Definice počítačové hry

Mezi názory hráčů, vývojářů a herních odborníků panuje značný zmatek, pokud jde o to, jaké formy, zkušenosti, technologie nebo produkty představují počítačovou hru. Část problému nepochybně vyplývá z obrovského množství typů her, spadajících pod široký pojem „videohra“, „počítačová hra“ nebo „interaktivní zábava“. Na první pohled je obtížné

¹⁴⁹ PROS, Marek. Bendová: Počítačové hry nejsou jen zábava pro teenagery, stát by je měl více podpořit. *Magazin.aktualne.cz* [online]. [cit. 2020-01-23]. Dostupné z: <https://magazin.aktualne.cz/bendova-hry/r~7a98d512c00911e9b6a9ac1f6b220ee8/>

rozpoznat podobnost mezi hrou bez grafiky, bez zvuku a pouze s textovým vstupem na domácím počítači a letovou bojovou hrou, upoutávající hráče k simulaci modelu stíhacího letadla. Teoretici se zabývají otázkami, zda by mělo být na počítačové hry nahlíženo jako na pokračování jiných médií, jako je film nebo televize? Nebo jestli jsou pokračováním jiných, nepočítačových her? Či jsou snad hybridy obou? Měly by být definovány s odkazem na jejich jedinečnost a odlišnost od jiných zábav, médií nebo her nebo v důsledku jejich podobnosti? V roce 2001, na první akademické videoherní konferenci ve Velké Británii, americký mediální teoretik Henry Jenkins přirovnal tento problém k slepým mužům pokoušejícím se popsat slona, odkazujíc tím na prastarý filosofický přístup, jaký najdeme například v Indické filosofii. Pro jednoho z mužů je slon celý o chobotu, zatímco pro ostatní to je ocas nebo uši.¹⁵⁰ Stejně tak literární či filmoví experti chápou počítačové hry jinak než ti herní, jež jsou ovlivněni jinými zkušenostmi. Konkurenční přístupy vytvořily určitý rozkol ve studiích počítačových her, je však zřejmé, že v této poměrně stále ještě rané fázi vývoje zkoumání, žádná jednotlivá skupina teoretiků nemůže tvrdit, že je schopna přesně popsat slona.

Vzhledem k tomu, že se ani herní průmysl nemůže dohodnout na názvu svých „výrobků“ a teoretici vidí důležitost v různých vlastnostech v závislosti na jejich akademickém zázemí nebo na hrách, jež studují, nelze tedy přesně definovat, co je počítačová hra. Ovšem většina se alespoň shoduje v tom, že každá obsahuje pět odlišných, ale vzájemně propojených prvků. Jde o grafiku (*graphics*)¹⁵¹, zvuk (*sounds*)¹⁵², rozhraní (*interface*)¹⁵³, hraní (*gameplay*)¹⁵⁴ a příběh (*story*).¹⁵⁵

Stranou tohoto čistě herního pojetí, lze na počítačové hry nahlížet jako na současnou dynamicky se rozvíjející formu kulturní komunikace. Poněvadž jejich narativní, estetické a umělecké ambice jsou nesmírné, ačkoli prozatím čekají na své patřičné uznání. Z mediocentrického hlediska je každá éra narativní komunikace vázána na stávající technologický stav a literárně orientovaný pohled na fikční světy si nedokáže bohužel nebo

¹⁵⁰ NEWMAN, James. *Videogames*. New York: Routledge, 2013, s. 9.

¹⁵¹ Podle Jamese Newmana jde o jakékoliv zobrazené obrázky nebo jakékoliv efekty s nimi spojené. To zahrnuje 3D objekty, 2D obrázky, 2D celoobrazovkové snímky, video sekvence, informační překryvy, zkrátka vše, co hráč vidí.

¹⁵² Veškeré hudební nebo zvukové efekty znějící během hry, hudbu, dialogy, zvuky přírody a tak dále.

¹⁵³ Cokoliv, co hráč musí použít nebo s tím přijde do přímého kontaktu při hraní hry, jde přitom nad rámec myši/klávesnice/joysticku, což zahrnuje i grafiku, na kterou musí hráč kliknout a také menu systému. Zkrátka se to týká všeho, co hráč použije k tomu, aby mohl pracovat s herním světem, například indikátor života, energie, munice, také mapa, inventář, seznam úkolů a tak dále.

¹⁵⁴ Samotné hraní je považováno za neurčitý a nepřesný termín. Může zahrnovat to, jak je hra zábavná, pohlcující nebo také celkovou délku hraní.

¹⁵⁵ NEWMAN, James. *Videogames*. New York: Routledge, 2013, s. 10-11.

bohudík udržet monopol navždy.¹⁵⁶ Pro románovou komunikaci by to znamenalo, že v budoucnu změní v něco příštího, co pravděpodobně nebude úplně odlišné, ale bude literární formát rozšiřovat o nové tvůrčí a komunikační dimenze a prvky. Již dnes část masového čtenářství začíná tíhnout k postliterární komunikaci, respektive k radikalizované formě Ekova *otevřeného díla* nebo obdobně umocněné poetiky *dialogičnosti románu* ruského literárního vědce Michaila Michajloviče Bachtina. Takováto opakovaně vznikající díla a přepisované textové realizace značí strhující produktivnost, která zahrnuje velký či naprosto nevyčerpatelný zdroj textových variací, performativnější fikční světy a silnější imerzivní pocity.¹⁵⁷ Lépe řečeno v místech, kde by dejme tomu postmoderní umělecká literatura mohla být ze strany knižního média nějak omezena, by herní médium nemuselo mít realizační obtíže.

Pokud se tedy na počítačové hry podíváme pohledem literárně teoretickým, naratologickým, tak zjistíme (a později si také názorně ukážeme), že techniku vyprávění příběhů ovládají na uspokojivé úrovni. Tudíž mohou být právem pokládány za postliterární typ kulturní komunikace. Samozřejmě tím nejsou myšleny všechny herní tituly, ale pouze ty „vyšší“, komplexnější. Naratologicky zajímavé jsou převážně takové, jež staví na volbách promluv a virtuálním jednání. U nich mnohdy nacházíme fikční svět obydlený postavami majícími vlastní tužby a přání, a nejednou zde dochází ke kauzálně propojeným událostem, což je dostačující k označení těchto děl jako narativních.¹⁵⁸

Tato práce se ztotožňuje s postojem Marie-Laury Ryanové, která nevidí v narativitě vlastnost, jíž daný subjekt buď má, nebo nemá. Své vlastní pojetí nazývá „fuzzy-set“, tedy množinou, v níž existují subjekty o různých úrovních. Tím vzniká velmi pružná terminologie dávající každému teoretikovi na výběr, co bude za narativ pokládat. Prakticky jde o soubor osmi podmínek:

1. Narativ by měl vypovídat o světě osídleném samostatně uvažujícími jedinci.
2. Svět by měl být zasazený v čase a absolvovat znatelné proměny.
3. Proměny by měly být vyvolány mimořádnými událostmi.
4. Někteří z aktérů událostí by měli být inteligentní jedinci schopní citových reakcí vůči okolí.

¹⁵⁶ BÍNA, Daniel. K ludologii a zdrojům nejobecnější kulturní komparatistiky. *Slavica litteraria*. 2013, (16), s. 125.

¹⁵⁷ Tamtéž, s. 125.

¹⁵⁸ BENDOVIÁ, Helena. *Umění počítačových her*. Praha: NAMU, 2016, s. 102.

5. Některé z událostí by měly být úmyslnými jednáními účastníků.
6. Sled událostí by měl formovat ucelený řetězec a směřovat k nějakému závěru.
7. Alespoň některé z událostí by měly být v rámci fikce popsány jako skutečnost.
8. Úplný příběh by měl obecnstvu dávat smysl. Tato podmínku ovšem vyžaduje další upřesnění slovního spojení „dávat smysl“.¹⁵⁹

Nicméně narativní dimenze v žádném případě nezaručí herní úspěšnost, ale je dobrým zprostředkovatelem složitých témat a emocí, zkrátka přidává ještě jednu rovinu.

Nelze přímo tvrdit, že s postupným příchodem komiksu, televize, filmu a počítačových her literatura pozbyla svého dřívějšího výsadního postavení v oblasti vyprávění příběhů, ovšem možná se tomu časem nevyhneme. Navíc každá nová generace je společností analogicky osočována z nedostatečného čtení knih a z nahrazování četby něčím nestejně kvalitním, nekulturním. Při bližším pohledu na všechna zmíněná umělecká média spatřujeme onu neadekvátnost takového zjednodušování, často vycházejícího z neznalosti. Pokaždé nadešel jenom další, nevyhnutelný stupeň. Literatura slibuje čtenářům mimo jiné netradiční zážitky, povzbuzení i ukojení fantazie a možnost ztotožnit se s hrdinou. Atraktivnost románů, novel a povídek se zakládá na únikovém prodlívání ve fikčních prostorech, a to samé platí pro počítačové hry. Obé lze vnímat jako vzájemně si konkurující prostředky k výrobě fikčních světů.¹⁶⁰ Kromě toho se v dnešní době stále častěji ocitáme v situacích, „*kdy se nevyznáme v nejednoznačnostech reálného světa každodenního společenského života a v důsledku toho se toužíme toulat v jednoznačnějších světech, kde pozice, problémy, konflikty a úkoly jsou přehlednější, kde menší počet prvků tvoří uzavřenější a útulnější systém, kde neurotický ideál ‚mít věci pod kontrolou‘ je dosažitelnější nebo má aspoň jasnější obrysy*“¹⁶¹, a proto se nám snadno dostupné fikční světy počítačových her zdají nesmírně přitažlivé, takřka magické. Na druhou stranu nám jsou virtuální světy předloženy pouze tak, jak je vývojáři stvořili. Prostřednictvím jejich fantazie poznáváme tvary budov, barvy stromů, tváře postav nebo těla ohavných příšer. Kdežto při čtení románu se spoléháme na svou vlastní představivost, tedy vidíme věci, tak jak je chceme vidět. Otázkou zůstává, co je lepší? Jsou dokonale provedené

¹⁵⁹ RYAN, Marie-Laure. *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006, s. 8-9.

¹⁶⁰ BÍNA, Daniel. *Hratelné narativy: počítačové hry jako terč estetiky a literární teorie*. České Budějovice: Vlastimil Johanus, 2012, s. 15-16.

¹⁶¹ Tamtéž, s. 16.

virtuální obrazy působivější? Nebylo z perspektivy rozvoje našich poznávacích dovedností užitečnější vše si sami představit?

Počítačové hry i hry obecně se potýkaly a stále potýkají s určitým despektem, jak bylo naznačeno v předchozích kapitolách. Onen odmítavý postoj zakotvil i v oblasti herní narativity. Ve vědeckém prostředí vykrytalizoval spor o to, zda počítačové hry jsou nebo nejsou narativním médiem. Literární, divadelní, filmoví teoretici, souhrnně naratologové, se přiklání k názoru, že v počítačových hrách jsou příběhové situace dané a je tedy na místě jejich zkoumání a interpretace s použitím narativních teorií. Proti nim stojí skupina skandinávských literárních badatelů, zvaná ludologové, jež toto stanovisko nesdílí, ba se vůči němu ostře vymezuje. Hlavní argumenty podporující postoj, že hry neovládají schopnost vyprávět, shrnuje Helena Bendová ve své knize *Umění počítačových her*. Hráč je vyčítána nepřítomnost vypravěče, uvěřitelných postav, dramatického řízení událostí, vyprávění v minulém čase a často také absence závěru. Hráč je podle nich nepřipustně vně i uvnitř fikčního světa a neprožívá emoce pomocí identifikace s postavou, nýbrž se identifikuje spíš sám se sebou. Nastíněné důvody stojí sice na chytrém základě, ovšem neobstojí, jelikož příliš zobecňují něco, co platí jen pro určité herní typy.¹⁶² Od přelomu tisíciletí, kdy se ludologické soudy nejvíce ozývaly, vznikly zcela nové žánry a herní proudy. S tím souvisí i neustále se zlepšující počítačové technologie přinášející hráčům další neobyčejné možnosti.

Obzvláště zajímavou se zdá být výtka o absenci vypravěče. Nehledě na to, že v literární teorii je pozice vypravěče rovněž předmětem teoretických sporů. Například ve studii Tomáše Kubíčka *Kdo vypráví vypravěče?* se setkáváme s přímým zpochybněním konceptu vypravěče, k němuž se staví Richard Walsh působící na Katedře anglické literatury Univerzity v Yorku a který se nebojí používat poměrně ortodoxních tvrzení typu „*Vypravěč je buď postava, která vypráví, nebo autor. Nic mezitím neexistuje.*“¹⁶³ V tuto chvíli nemůžeme s určitostí tvrdit ani to, zda je vypravěč ústředním prvkem narativního textu, když podle některých ani neexistuje, natož abychom tvrdili, že je přítomen v počítačových hrách. Ovšem setrváme-li u tradičnějšího mínění, že něco jako vypravěče v literárních dílech skutečně nacházíme, tak je možné říct, že ho nacházíme též v počítačových hrách.

Ve své redukované, nepřímé povaze tu má vypravěč opravdu své místo, u některých typů her si dokonce dokáže udržet výraznější a zřetelnější ráz. Aby mohl hráč, po integrování se do

¹⁶² BENDOVÁ, Helena. *Umění počítačových her*. Praha: NAMU, 2016, s. 98.

¹⁶³ KUBÍČEK, Tomáš. Kdo vypráví vypravěče? In *ALUZE: Revue pro literaturu, filozofii a jiné* [online]. 2007 [cit. 2020-06-10]. Dostupné z: <https://docplayer.cz/109898347-Kdo-vypravi-vypravece.html>

příběhu, uskutečnit svou aktivní roli, musí být postupně rozvíjen a odvíjen herní „scénář“. Z tohoto důvodu je možné se domnívat, že počítačové hry mají všeobecně blíže ke klasickému narativu než třeba divadelní inscenace¹⁶⁴, přestože existují hraniční divadelní formáty, kdy diváci ovlivňují průběh představení. Obvykle se ale setkáme s tím, že se divadelní a počítačové hry snaží onoho mluvčího co nejvíce upozadit. Jednak proto, že mnohdy tíhne k ne vždy vítaným meta-výpovědím a také svým způsobem oslabuje dramatickou intenzitu děje. V herním prostředí se vypravěč transformoval v takzvaného *dějmistra*¹⁶⁵ kontrolujícího dění zejména řízením či hraním vedlejších, epizodních postav. Tento vypravěčský typ se zdá být nejjednodušší, vzhledem k tomu, že herní mechaniky umožňují simulaci libovolného počtu postav včetně jejich interaktivního vystupování vůči hlavnímu hrdinovi, respektive hráči.¹⁶⁶ V některých hrách se příběh také pravidelně rekapituluje při načítacích sekvencích, a to prostřednictvím klasického mluveného či psaného vyprávění v er-formě, což se velmi přibližuje ideji „opravdového“ vypravěče. Herní zápletku asi nejčastěji vizuálně stimulují a tím pádem i vysvětlují krátké filmové předěly nazývané *cutscenes*. Buď se můžeme setkat s „předem vykreslenými“ *cutscenes* nebo s těmi „časově reálnými“, které se za všech okolností přizpůsobují stavu hry. Což v praxi znamená, že jsou v souladu s aktuálním počasím, denní dobou, hrdinovým oblečením či dokonce délkou jeho vlasů, vousů. Některé z těch interaktivnějších hráči předávají kontrolu nad pohybem kamery nebo ho takto „uvězněného“ nutí rychle reagovat na výzvy nebo vybírat z dialogových možností.

Další pozoruhodnou stížností ze strany ludologů je hráčovo neidentifikování se s postavou, nýbrž se sebou samým. Při každém fikčním prožitku si recipient utvoří nějaký, často empatický vztah k fikčním hrdinům. Osudy Emy Bovaryové či Anny Kareniny mohou upřímně dojmout, poněvadž na vyprávěních emotivně participujeme. Tato skutečnost je možná právě za předpokladu, že onou postavou nejsme my sami. Počítačový hráč by podle ludologů odmítl vystavit sebe, respektive svého avatara, nějaké neblahé situaci, protože by to byl najednou on, kdo trpí. Navíc „*hry se zaměřují pouze na sebezdokonalování a průzkum vnějšího světa, ne na průzkum mezilidských vztahů.*“¹⁶⁷ Tyto výroky jsou poněkud problematické, jelikož počítačové hry jsou velmi složitá oblast, všechny druhy, žánry,

¹⁶⁴ BÍNA, Daniel. *Hratelné narativy: počítačové hry jako terč estetiky a literární teorie*. České Budějovice: Vlastimil Johanus, 2012, s. 19.

¹⁶⁵ Výraz odkazující na deskovou hru *Dungeons & Dragons* (předchůdce počítačové RPG), jež přišla s konceptem Dungeon Master neboli Pána jeskyně. Tento nestranný vypravěč vytváří fiktivní svět a současně v něm hráče provází, velmi často také ztvárňuje podpůrné elementy, nestvůry, padouchy.

¹⁶⁶ BÍNA, Daniel. *Hratelné narativy: počítačové hry jako terč estetiky a literární teorie*. České Budějovice: Vlastimil Johanus, 2012, s. 19.

¹⁶⁷ BENDOVIÁ, Helena. *Umění počítačových her*. Praha: NAMU, 2016, s. 96.

subžánry, žánrové kombinace zkrátka nelze generalizovat. V herních titulech, které později představíme, jsme to sice my, kdo ovládá a koná, ale pořád jsme postavou a hrajeme určitou roli (což poukazuje na podstatu žánru Role-playing game).

Sociolog Erving Goffman uvádí, že „každý, vždy a všude a víceméně vědomě, hraje nějakou roli“¹⁶⁸. S tím souvisí i pojem maska, jenž se každý jedinec víceméně snaží naplnit, „maska je tak naším pravdivějším já, oním já, kterým bychom chtěli být“¹⁶⁹. Pokud aplikujeme toto tvrzení na herní svět, můžeme říct, že zde mají jeho účastníci jen a pouze ulehčenou práci. Osoba stojící na počátku hry *The Witcher* se ztotožní s Geralem a začne hrát svou novou roli. Ervin Goffman používá v souvislosti s rolemi také pojem osobní fasáda. Když se hráč ujme své role, zjistí, že už pro něj byla ustanovena konkrétní fasáda, pokud jde o vzhled, ovšem co se týče způsobu vystupování, tak u Zaklínače jde o možnost volby. Mnoho hráčů, kteří přečetli všech osm knih, tíhnou k přání udržet si tu konkrétní fasádu typu „jak by se zachoval Geralt“. Znaří ho, vědí, co prožil a jaké vztahy má k ostatním postavám. Takové hráče jistě potěší různé narážky na události z minulosti, známé postavy a místa, zkrátka na samotnou ságu objevující se během hry. Oproti tomu u hráčů nemajících svůj vlastní čtenářský zážitek nacházíme volnější přístup k hraní. Nejsou svázáni jakousi podvědomou potřebou vyhovět knižní předloze a hrát „správně“. Tento herní postup je také příznačný pro hráče hrající podruhé.¹⁷⁰ V případě Zaklínače tedy nalezneme danou fasádu, ovšem v jiných hrách stejného charakteru můžeme z fasád vybírat. Výběr hrdiny, ať už mluvíme o neměnných prvcích jako je pohlaví, rasa a do určité míry i vzhled či prvcích proměnlivých v podobě oblečení, hráči většinou vnímají jako velmi subjektivní a pocitovou záležitost. Do výsledné varianty jsou promítnuty jejich osobní preference, zkušenosti a hodnoty. Ano, jsou to určití zástupci ve virtuálním světě, odrazy osobností, ale nejsou námi. Přestože hrdina slouží také jako prostředek naší fyzické extenze do virtuálního prostoru – zmáčkeme klávesu, očekáváme, že se odehraje příslušná akce. Obecně hráči ve virtuální realitě mohou naplňovat své fantazie, neproveditelné mimo ni, ale nikdy nemohou dělat vše, co jim připadne na mysl. Příběhové hry, a nejen ony, své uživatele navádí, ať chtějí nebo nechtějí, ať mají literární předlohu nebo nemají. Ani ten nejotevřenější svět není nikdy naprosto svobodný. Pokud se hráč pokusí hranici takového světa překročit, pravděpodobně docílí pouze toho, že propadne texturou

¹⁶⁸ GOFFMAN, Erving. *Všichni hrajeme divadlo: sebezprezentace v každodenním životě*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1999, s. 27.

¹⁶⁹ Tamtéž, s. 27.

¹⁷⁰ Na začátku každé let's playové série *The Witcher* nebo i jiné příběhové hry, její autor vždy zmiňuje, jaké má s titulem zkušenosti, vztah, kolikrát hrál, a jestli zná nebo nezná předlohu, jde o takové nepsané pravidlo. Z těchto informací a následném způsobu hraní s komentáři lze rozlišit jeho přístup ke hře.

nebo, konkrétně ve hře *The Witcher 3*, mu hlavní hrdina oznámí, že „dlouhá cesta vyžaduje společenstvo. Měl bych nejdříve nějaké sestavit“. Zároveň se na monitoru objeví upozornění „Došel jsi na konec světa. Dál už je jen čert. Vrať se.“, což je mimochodem přímý odkaz k povídce *Konec světa*, kde Geralt z Rivie řeší potíže s čertem.¹⁷¹

Po shlédnutí několika desítek let's play sérií si dovolím tvrdit, že si hráči svou roli skutečně uvědomují, a dokonce nezáleží ani na tom, zda hrají z pohledu třetí osoby nebo z první.¹⁷² Hráč je schopen během jednoho přenosu se svou postavou spontánně komunikovat jako se starým známým, ale také se do ní stejně rychle vcítit. Nespočetněkrát během let's playe zazní od jeho autora slova typu „Geralte, tohle jsi opravdu dobře vymyslel“, nýbrž také věty po vzoru „jdu se podívat, co žije dole v jeskyni“. Většinou o těchto změnách v oslovení rozhoduje aktuální míra imerze. Ervin Goffmann mluví o případech, kdy „účinkující může být svým vlastním výkonem zcela pohlcen a v daném okamžiku je přesvědčen, že dojem skutečnosti, jež se snaží vyvolat, je jedinou a opravdovou skutečností“.¹⁷³ V počítačových hrách je jednou z příčin dokonalého „vnoření se“ právě příběh, a to tím, že přirozeně pomáhá vytvořit ucelený obraz herního prostředí. Osobně si myslím, že příběh, třebaže velmi záživný a atmosférický, není nejpodstatnější. Hry jsou většinou jednotně definovány jako nějaké virtuální prostředí či simulace reality, v našem případě historicko-fantastické reality. Nejdůležitější se tedy zdá být prostor neboli scéna, kde se jedinec nachází. Nejen v románu, divadle a filmu vyprávíme pomocí „obrazů“. Hry stejně jako filmy nemusí či spíše nemohou popisovat, proto výlučně ukazují. Každé scénického zpodobení nějakého příběhu by však mělo být smysluplné a opodstatněné. Zaklínačské prostředí v podobě rozlehlých osad, měst, luk a lesů příznivě dýchá slovanskou kulturou podle Sapkowského, velmi tradiční a uvěřitelnou. Z tohoto důvodu se zde hráč může „zapomenout“ třebaže hraje za Bílého vlka¹⁷⁴. S prostorem a intenzitou imerze také úzce souvisí hudba, která v tomto případě dokresluje nejen lyricky vyhlížející scenérie při východu a západu slunce či slovanská řemesla s jejich charakteristickými zvuky, ale rovněž i energicky pojaté souboje a milostné scény. Problematice pojmů imerze a interaktivita bude rozsáhleji pojednáno v následujících kapitolách. Koncept imerze trvá vždy ve spojení s fikcí, se světem určitého příběhu, který dokáže vtáhnout. Pro imerzi je významná interaktivita díla vykonávající funkci jejího

¹⁷¹ SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač I. Poslední přání*. Petřvald: Leonardo, 2011.

¹⁷² Pojmenování herních zobrazení „z pohledu první nebo třetí osoby“ jsou znatelně vypůjčená z terminologie literární teorie.

¹⁷³ GOFFMAN, Erving. *Všichni hrajeme divadlo: sebezprezentace v každodenním životě*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1999, s. 84.

¹⁷⁴ Bílý Vlk je jedno z mnoha označení literární/herní postavy zaklínače Geralta z Rivie.

druhého, distancovanějšího a hravějšího pólu.¹⁷⁵ Imerzní prožitek lze nalézt ve vícero médiích, speciálně v literatuře nebo výtvarném umění, a to i daleko do minulosti (viz kapitoly Interaktivita a Imerze).

Navrátíme se ještě na okamžik k odmítavým tezím raných ludologů, jelikož byla opomenuta jedna podstatná skutečnost. Totiž že v dnešních počítačových hrách se dají, respektive musí budovat vztahy a hráčům jsou zobrazovány i vnitřní životy postav. V těchto dvou bodech spatřovali ony největší nedostatky herního narativu. Zprostředkovatelem hrdinových myšlenek a pocitů se stala detailně propracovaná grafika, která zvládá zachytit všechny znaky neverbální komunikace. Dalším nástrojem jsou, pro literární texty typické, vnitřní monology. Takzvaný vnitřní hlas slyší pochopitelně pouze hráč, většinou obsahuje přímé reakce na okolní dění, obavy, plány nebo přání. Tolik k upozornění na chybu o neuvěřitelnosti postav. Ovšem seznam vlastností herního vyprávění odpovídající přístupu literární vědy je daleko působivější. Do čela se řadí pojem intertextualita, tedy schopnost textu navazovat vztahy s jinými texty. Vzniká v případě, že literární dílo odkazuje na jiný text, nějak ho komentuje, napodobuje, cituje nebo přejímá jeho části. Tato literárněvědní kategorie má podle mého názoru velmi blízko k takzvaným *easter eggs*¹⁷⁶ objevujícím se v počítačových hrách. Jde o digitální objekty, zprávy nebo interakce zabudované do počítačových programů, které přímo či nepřímo odkazují na jiné herní tituly, literární díla, filmy, seriály, komiksy nebo třeba loga firem. Samotné easter egg nemají ovlivňovat děj, plní spíše funkci určitého překvapení či potěšení z intertextuálního rozpoznání, samozřejmě za předpokladu, že hráč precedent zná a pozná. To znamená, že vývojáři vědomě nebo nevědomě vkládají do svého díla složky kulturní paměti a hráč na základě vlastní zkušenosti tyto složky přijímá a utváří si spoje k dalším relevantním dílům.¹⁷⁷

Pro názornost uvedu některé odkazy vyskytující se v námi analyzované hře *The Witcher 3*. Fanoušci seriálu *Game Of Thrones* naleznou v zaklínačském světě nejednu zajímavou podobnost. V první sérii této televizní show se odehrála scéna, kdy je polomůž Tyrion Lannister uvězněn v cele o třech kamenných stěnách a čtvrté zaručující volný pád. Při svém putování se Geralt z Rivie ocitne na podobně vyhlížejícím místě, přičemž sám dodává, že „toto by bylo dobré místo pro zbudování žaláře“. Analogii umocňuje opodál ležící bezvládné

¹⁷⁵ RYAN, Marie-Laure. *Narativ jako virtuální realita: iverze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích*. Praha: Academia, 2015, s. 31.

¹⁷⁶ Termín odkazuje na západní kulturní tradici jarního „lovu“ velikonočních vajíček, kdy mají děti za úkol najít vařené kraslice nebo umělá vejce naplněná pamlsky.

¹⁷⁷ NOONEY, Laine. Easter Egg. In RYAN, Marie-Laure – EMERSON, Lori – ROBERTSON, Benjamin J. (eds.). *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014, s. 165-166.

tělo trpaslíka, který se až příliš nápadně podobá právě Tyrionovi. V žádné RPG fantasy hře by neměly chybět přímé spojitosti s J. R. R. Tolkienem, zvláště uvažíme-li, že první počítačové RPG hry vznikly na základě různých prvků Středozemě (viz kapitola Role-playing game). Při plnění hlavního úkolu Šerík a angrešt se hrdina musí optat nilfgaardského předáka na čarodějku Yennefer. Poblíž osady, kde se nilfgaard'an nachází, se pohybuje mnoho půlčiků shodně a rozhořčeně opakujících: „Neopovažuj se říkat mi Pytlík!“¹⁷⁸. Obdobně pojatá poznámka přichází z úst trpaslíka Zoltana Chivaye, který před začátkem bitvy svému příteli Geraltovi oznámí: „Budu tvou sekerou“. Z filmového zpracování *The Lord of the Rings* známe výrok trpaslíka Gimliho: „A já tvá sekera“, jenž zazněl v souvislosti s formováním společenstva prstenu, kdy členové metaforicky vyjadřovali, jak budou Froda chránit. Co se týče herní kontinuity, tak zde byla mimo jiné použita spojitost s jedním z nejproslulejších herních počinů poslední dekády, s japonskou sérií *Dark Souls*. Nejvíce ikonickým bodem této řady se stal kontrolní bod zvaný Bonfire, kam musí hráč nejprve dojít a poté ho zapálit, aby se tu při svém případném skonu mohl znovu objevit. Řezník z Blavikenu¹⁷⁹ k němu v jednom z úkolů pokleká a též ho zapaluje. Ve hře *The Witcher 3* je však nejvíce zjevná podobnost s klasickými pohádkami, což zapříčinil sám Andrzej Sapkowski. Ve svých povídkách pracoval se známými motivy, které osvětlil jiným úhlem pohledu a dokázal tak naplnit žánr fantasy něčím, co je pro každého srozumitelné a přitom nové. DLC¹⁸⁰ *Blood and Wine* vyhnalo Sapkovského postup do extrému a zbudovalo zcela nový svět (herní svět v herním světě) naplněný výlučně pohádkovými příběhy. V tomto bodě se už nejedná o intertextuální vztahy, nýbrž o vztahy hypertextuální. Nabízí se otázka, zda lze jakékoli fikční světy rozprostrít napříč literárními a taktéž herními příběhy? Respektive dají se rozšířit napříč digitálními i nedigitálními médii?

3. 2. 1 Herní žánry

Ohromující rozmanitost herních typů zapříčinila, že se herní teoretici, vývojáři a producenti pokusili najít způsoby, jak nejeftektivněji klasifikovat a spravovat objekty své pozornosti. Nejčastěji používaným nástrojem se stal právě žánr. Literární věda, v níž se onen výraz zrodil, v první řadě rozlišuje tři literární druhy vycházející z Aristotelova teoretického rámce, tedy z epiky, lyriky a dramatu. Aristotelovi následovníci pouze opakovali a mírně

¹⁷⁸ Bilbo a Frodo Pytlík jsou charaktery z Tolkienova díla *Pán prstenů*.

¹⁷⁹ Řezník z Blavikenu je jedno z mnoha označení literární/herní postavy zaklánače Geralta z Rivie.

¹⁸⁰ DLC neboli downloadable content znamená různá rozšíření k základní hře. DLC mohou mít podobu nového vybavení, lokací, úrovní nebo úkolů.

rozvíjeli jeho názory. Nicméně již středověká a později zvláště renesanční literatura s jejími novými textovými útvary, podstatně změnila podobu tohoto klasického a přímočarého dělení. Se zjevnou potřebou detailizace vzniklo další členění na žánry. Aristotelova lyrika, epika a drama si uchovala povahu nadřazujících pojmů, též označovaných jako rody nebo základní principy literatury. Toto druhové trio přes všechny teoretické pohyby zůstává platné dodnes. V období klasicismu a romantismu se ovšem objevovaly další a další textové varianty a nastíněné rozlišení počalo opět zamlžovat.¹⁸¹ A tak vznikla třetí, nejnižší klasifikační jednotka trojice druh, žánr a subžánr. Zatímco první dva útvary jsou převážně uzavřené konceptuální množiny, přesněji řečeno další druhy se od období antiky neobjevily a nových žánrů není také mnoho, subžánr či žánrová varianta je relativně otevřený systém. „*Stává se často, že autor svůj text označí jako do té doby neslýchanou žánrovou variantu: Škvoreckého Tankový prapor je ‚fragment z doby kultů‘, Hastrman Miloše Urbana je ‚zelený román‘.*“¹⁸² Takové označení se nabídne k obecnému sdílení a je možné, že se „uchytí“.

Vraťme se zpátky k pořadí druhému, nižšímu oddílu kategorizace. Žánr se vyznačuje tím, že se pokaždé spolupodílí na významové výstavbě díla, „*vše, co v textu je, má podíl na budování žánrové příslušnosti (a zároveň vše, co v textu je, slouží jako instrukce pro čtenáře, z níž poznává, jakému žánru text přísluší).* Jedno a totéž téma či motiv nabývá různých významů podle žánru, v němž se objevuje“.¹⁸³ Dalším důležitým aspektem je to, co literární teoretik Pavel Šidák pojmenovává jako geneticko-recepční instituce. Jinými slovy má žánr význam nejen pro tvorbu textu, nýbrž i pro druhý břeh, pro sféru přijmutí a vnímání. Toto genetické hledisko představuje znalost, pochopení a přijetí předem daných pravidel. Každý autor má sice právo žánr jakožto kategorii přehlížet, avšak velmi těžko se může vyhnout střetávání se s jeho konvencemi, tudíž tomu, aby jimi byl jeho text ovlivněn. V podstatě není v lidských silách napsat naprosto žánrově neutrální dílo. Stejně tak můžeme o žánru mluvit jako o principiálním prostředku recepce textu. Čtenář se orientuje v žánrových normativech, zná žánry a vztahy mezi nimi, a proto si dokáže daný text dát do souvislostí. Tímto způsobem probíhá čtení a interpretace.¹⁸⁴ Dejme tomu, že nějaká kniha bude uvedena slovy „bylo nebylo“, v tu chvíli nám musí být jasné, že se jedná o pohádku. Není tedy namístě, abychom například nepřijali fakt, že ryba mluví a plní přání. Taktéž můžeme očekávat krásného prince

¹⁸¹ POSPÍŠIL, Ivo. *Literární genologie*. Brno: Masarykova univerzita, 2014, s. 23-25

¹⁸² ŠIDÁK, Pavel. *Literární žánry: Skripta Literární akademie, Soukromé vysoké školy Josefa Škvoreckého*. Praha: Literární akademie, 2013, s. 19.

¹⁸³ ŠIDÁK, Pavel. *Literární žánry: Skripta Literární akademie, Soukromé vysoké školy Josefa Škvoreckého*. Praha: Literární akademie, 2013, s. 17.

¹⁸⁴ Tamtéž, s. 16-17.

a zejména konec „žili šťastně až do smrti“. Objeví-li se ovšem ryba plnicí přání v díle vykazujícím žánrové vlastnosti realistického románu, vede to většinou k zpochybnění uměleckého účinku textu.

Na rozdíl od třech léty prověřených literárních druhů se přesný počet žánrů nedá bezpečně stanovit, protože se mění v závislosti na době a místě. Navíc mají sklon k neustálému vývoji, respektive se proměňují současně s průběhem dějin.¹⁸⁵ Naopak až do poloviny devatenáctého století bylo na žánr nahlíženo jako na striktně klasifikační, genealogický a normativní termín. Proměna nastala až v souvislosti s prosazováním evoluční teorie, od té doby začínaly být vnímány jako produkty postupného vývoje.¹⁸⁶ Ve dvacátém století se obnovil zájem o význam a funkci žánru, jenž definitivně zavrhl jeho normativní funkci. Literární teoretici tohoto století navíc představili různá stanoviska zahrnující také publikum. Kanadský literární kritik a teoretik Northrop Frye například formuloval žánrovou teorii, jež nebyla prvoplánově založena na obsahu nebo formě, ale která se zabývala vazbou (idealizovanou vazbou) mezi autorem a jeho publikem. V návaznosti navrhl čtyři odlišné formy žánru, konkrétně komedii, romanci, tragédii a ironii, s tím že jde o určité generačně předávané představy prostřednictvím literárních textů a obrazů.¹⁸⁷ Frye také kladl důraz na samotný způsob předávání textu. Pokud mají příběhy tištěnou podobu, tak autor a publikum nejsou v přímém kontaktu, jsou před sebou skryti. Kdežto v dramatu, tedy divadle a kině, je obecnost přítomna, přestože je autor schován „za“ účinkujícími.¹⁸⁸ Jeho žánrovou teorii do jisté míry zpochybnil francouzsko-bulharský esejista a filozof Tzvetan Todorov. Podle něj všechny žánry pocházejí z lidského diskurzu, tudíž i ty literární. A přestože si Todorov uvědomoval existenci již přijatých „historických“ žánrů, zastával názor, že by se žánry měly identifikovat prostřednictvím systematické analýzy zdrojových textů. Tyto myšlenky znamenali novou éru v žánrové kritice, funkcionalističtější přístup zahrnující všechny typy diskurzu, tedy i různé zprávy, pohovory, politické či každodenní jazykové projevy. Tím pádem již žánr skutečně nemohl být pevným termínem, naopak byl vnímán jako neustále se měnící podle potřeb sociální skupiny, která produkuje text.¹⁸⁹ Jednou z nejvlivnějších postav tohoto nového pojetí žánru byl také ruský filozof Michail Bachtin, jehož dílo *The Dialogic Imagination: Four Essays*¹⁹⁰ z roku 1982 pojímalo žánr jako fenomén v němž se napříč historií hromadí podoby chápání

¹⁸⁵ Tamtéž, s. 16.

¹⁸⁶ POSPÍŠIL, Ivo. *Literární geneologie*. Brno: Masarykova univerzita, 2014, s. 25.

¹⁸⁷ FRYE, Northrop. *Anatomie kritiky: čtyři eseje*. Brno: Host, 2003, s. 119.

¹⁸⁸ Tamtéž, s. 283-285.

¹⁸⁹ ALTMAN, Rick. *Film/Genre*. London: British film institute, 1999, s. 10.

¹⁹⁰ BACHTIN, Michail M. *The Dialogic Imagination: Four Essays*. University of Texas Press, 1981.

skutečnosti, tedy v zásadě noetický nástroj. Tento přístup rozšířil žánr tak, aby mohl zahrnout všechna využívání jazyka a také začlenit sociální kontext. V reakci na tento synchronní přístup, se ozývaly argumenty ve prospěch žánrové klasifikace pohlížející na žánr jako na diachronický proces, jako na žánrové seskupení vznikající, měnící se a upadající z historických důvodů.¹⁹¹

Filmová teorie obvykle uplatňuje žánr k označení kategorií, jež jsou do určité míry srovnatelné s těmi literárními, to jest soubor očekávání a konvencí. Každý konkrétní kinematografický počín jakékoli definovatelné skupiny je jako součást této skupiny rozpoznatelný pouze tehdy, když se ve skutečnosti jedná o napodobeninu toho, co přišlo dříve. Jen proto, že jsme viděli jiné snímky, jež se silně podobají danému filmu, můžeme říct, že jde o horor, thriller nebo komedii.¹⁹² Některé žánry jsou diferencovány na základě námětu nebo tématu (například western, gangsterský film nebo sci-fi film). Jiné se odlišují způsobem prezentace (muzikál) nebo typem zápletky (detektivky). Další žánry naopak staví na emocionálním účinku (komedie, thriller).¹⁹³ Stručně řečeno, klasifikace filmů pomocí žánrů má různorodou podobu a závisí na více složkách, než jen na publiku a samotných institucích. Tvůrci, filmaři, kritici i diváci společně přispívají k vytvoření onoho pocitu vzájemné podobnosti některých filmů.

Jedním ze způsobů, jak přistupovat k problému klasifikace her, je vypůjčit si kritéria z konceptů žánru používaných v jiných médiích, jako jsou filmy nebo romány. Těmito kritérii mohou být témata, typy zápletek, estetika simulovaného světa nebo všeobecná podobnost s určitými typy literatury nebo filmovými snímky. Takový přístup by však ignoroval některé jedinečné atributy počítačových her, jako je hráč, herní mechanika či dynamika simulace. Žánrová taxonomie by se tedy měla především zaměřit na funkci *gameplay* a na pravidla s ní spojená. Prvotní kategorizace herních žánrů, podobně jako u literatury a filmu, zůstává i nadále tou nejrozšířenější s tím že nebyla koncipována záměrně, nýbrž vznikla přirozeně se zrodem nových herních typů.¹⁹⁴ Úplně první žánr je spojen se hrou, která podle mnohých vše odstartovala. Jedná se samozřejmě o arkádovou hru *Spacewar* z roku 1962. Přestože byla stvořena za účelem pouhého pobavení pro pár vysokoškolských studentů a počítačový

¹⁹¹ POSPÍŠIL, Ivo. *Literární genologie*. Brno: Masarykova univerzita, 2014, s. 18-19.

¹⁹² BORDWELL, David – THOMPSON, Kristin. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011, 50-51.

¹⁹³ Tamtéž, s. 51-52.

¹⁹⁴ RAUSCHER, Andreas. Game Genre. In RYAN, Maurie-Laure – EMERSON, Lori – ROBERTSON, Benjamin J. (eds.). *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014, s. 203.

průmysl byl v té době ještě nějakých deset let vzdálen možnému komerčnímu využití her, tak jako tak se zařadila mezi metakategorie. Na počátku roku 1970 se objevily další hry využívající stejné herní dovednosti a přirozeně začaly být též nazývány arkádovými. S následným rozvojem domácích konzolí a později domácích počítačů hry tohoto typu nezměnily svou podstatu a pořád spoléhaly na obratnost a rychlé reakce, nicméně jejich žánrová zařazení už nebyla zcela jednoznačná.¹⁹⁵ Stejně jako tomu bylo u filmů a částečně i u literatury, tak také v tomto případě jsou žánry sice v mnoha směrech užitečnými ukazateli, ale nejsou přesně a jasně definované. Setkáváme se zde s paralelním pocitem vzájemné podobnosti. V dnešní době si pod pojmem „adventura“ většina představí nějakou akční hru, ovšem spoustu jiných vidí za tímto slovem pouze ty „prastaré“ hry.

Při budování komplexní taxonomie se mnoho badatelů zabývajících se herním médiem věcně neshodlo, například Mark J. P. Wolf rozlišoval čtyřicet dva typů her, proti němu se ohradil britský herní expert Steven Poole příklánějící se k počtu devět.¹⁹⁶ S ohledem na vývoj by musela být herní typologie každou chvíli rozšiřována o nové a nové kategorie, proto se nejpřijatelnějším způsobem rozlišování zdá být dělení základní, na sedm typů her:

1. Action and Adventure
2. Driving and Racing
3. First-person shooter
4. Platform and Puzzle
5. Role-playing game
6. Strategy and Simulation
7. Sports and Beat-'em-ups.

Každý žánr má specifickou formu, je jinak časově a hratelně náročný a přináší svým hráčům zcela rozdílné zážitky. Pro potřeby práce budou podrobněji zanalyzovány pouze dva žánry, a to First-person shooter a Role-playing game.

¹⁹⁵ NEWMAN, James. *Videogames*. New York: Routledge, 2013, s. 14-15.

¹⁹⁶ RAUSCHER, Andreas. Game Genre. In RYAN, Maurie-Laure – EMERSON, Lori – ROBERTSON, Benjamin J. (eds.). *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014, s. 203.

3. 2. 1. 1 First-person shooter

Pokud v televizním pořadu nebo filmu spatříme počítačovou hru, tak v devíti z deseti případů je to právě First-person shooter. Žánr, jehož podstatou je střelba po nepřátelích. Hráč neovládá viditelného avatara, nýbrž monitor se stává jeho očima a myš jeho zbraní. Spojení je přímé, okamžité a velmi imerzní. „Střelci z první osoby“ zažili za dobu své existence několik vln obrovské popularity i vážného úpadku, ale vždy se vrátili. Poněvadž každá generace herních designérů přinesla další nové nápady a technická vylepšení. V této kapitole si žánr FPS představíme a podíváme se stěžejní místa jeho rozvoje.

Mnoho herních expertů se přiklání k názoru, že první skutečný pokus o FPS přišel v roce 1973 s *Maze War*. V této hře se mohlo více uživatelů projít 3D bludištěm, kde se byli schopni pohybovat dozadu nebo vpřed a otáčet se doprava, doleva v krocích po devadesáti stupních. Hra použila jednoduché přemísťování po „dlaždicích“, respektive z čtverce na čtverec. Pokud hráč zaregistroval svého protivníka, mohl jej zastřelit či jinak zneškodnit. Celý tento počín byl sice neohrabaný, avšak přelomový.¹⁹⁷

Po přečtení předchozích kapitol je nejspíš evidentní, že jakákoli historie počítačových her se píše od doby arkád. Ačkoli hry FPS obvykle spojujeme s domácími počítači, v arkádách nalezneme některé klíčové prvky a předchůdce tohoto žánru. Pravděpodobně nejdůležitějším, třeba velice primitivním předkem je *Battlezone* od společnosti Atari z roku 1980. Hra s vektorovým vykreslováním, v níž hráč ovládá útočný tank mající schopnost otáčení a pohybu jakýmkoli směrem. Prostředí obsahuje pevná geometrická tělesa, za něž se lze schovat a taktéž vzdálené objekty dotvářející iluzi trojrozměrného prostoru. V roce 1987 vyšla první skutečná FPS hra pro osobní počítač. Nesla název *MIDI Maze* a postavila hráče do role známého Pac-Mana. Hráč se prostřednictvím Pac-Mana potkává v pravoúhlém bludišti s ostatními „koulemi“ a střílí po nich smrtící bubliny. Navíc tato hra není pouze první FPS domácí počítačovou hrou, ale také první multiplayer hrou po síti. V labyrintu se mohlo současně potkat až šestnáct soupeřů.¹⁹⁸

Lidé, kteří navždy změnili svět FPS, se soustředili kolem jedné americké společnosti. Id Software založili John Carmack, Adrian Carmack, John Romero a Tom Hall. Tito techničtí géniové přišli na způsob, jak vykreslit trojrozměrné prostředí stejně rychle jako

¹⁹⁷ A 43 year history of first-person shooters from Maze War to Destiny 2. *Gamesradar.com* [online]. [cit. 2020-05-05]. Dostupné z: <https://www.gamesradar.com/bullets-bombs-history-first-person-shooters/>

¹⁹⁸ Tamtéž.

dvojměrné, a tím povzbudili členy herního průmyslu k dalším inovacím. V této době byl zkonstruován koncept *ray castingu*, kdy počítač vykresluje pouze to, co hráč vidí a nikoli celý okolní svět. V roce 1992 Id Software vyvinula *Wolfenstein 3D*, neoficiální pokračování klasické adventury nazvané *Castle Wolfenstein*. Zatímco původní hra nabízela hráčům 2D pohled, nový titul jim doslova umožnil se stát spojeneckým špiónem, snažícím se uvnitř nacistického vězení získat informace o tajném plánu Třetí říše. Hry bylo ročně prodáno neuvěřitelných 200 000 kopií. Její vydavatel Apogee¹⁹⁹ dal kupujícím možnost vytvořit do hry vlastní *levely*²⁰⁰. K příběhu se následně přidalo osm set nových úrovní. *Wolfenstein 3D* znamenala pro herní průmysl významný krok vpřed a svou nevídanou podobou takřka zformovala nový žánr.²⁰¹

Popularita *Wolfensteina* dodala Id odvalu a nabudila vývojáře k ještě lepším výkonům. Jejich další hra měla být větší, rychlejší, krvavější a děsivější. A tak o osmnáct měsíců později spatřil světlo světa *Doom* neboli „nejvýznamnější počín v herní historii“, „nejlepší hra všech dob“ či „hra, kvůli které chtěl Bill Gates koupit Id Software“. Protagonista „Doomguy“ se dostává do zdánlivě nekonečného boje s hordou démonů, z nichž každý vlastní jedinečné útoky a má jiný způsob chování. Jednou z věcí, které učinily *Dooma* tak fascinujícím, bylo to, že jeho tvorové žili v simulovaném ekosystému a interagovali s hráčem i mezi sebou. To vše doplnil zvukový doprovod a hráči si tak vychutnali velmi autentický zážitek. Hra se stala okamžitým hitem a inspirovala řadu budoucích projektů, z nichž mnohé byly vyrobeny pomocí *Doomova* vlastního herního engine²⁰². Onen engine byl na svou dobu revoluční, žádné jiné hře se už nepovedl takový grafický skok. Oproti jejich prvnímu FPS titulu zde přibýly textury podlah a stropů, obloha a víceúrovňové mapy se schody a výtahy. Id Software ochotně licencovala svůj „motor“ jiným společnostem bez jakéhokoli obavy z konkurence. V *Doomovi* viděla slušný potenciál také firma Nintendo a chtěla se pokusit vyvrátit skutečnost, že FPS jsou primárně určeny pro PC. Bohužel konzole se v žádném případě nedokážou svým ovládním vyrovnat mnohem přesnější počítačové myši a klávesnici. Tento

¹⁹⁹ V herním průmyslu je zcela běžné, že vývojářské studio není konečným vydavatelem. Většinou kvůli nedostatku finančních prostředků.

²⁰⁰ Tento skutek zapříčinil, že se level editory začaly přidávat i do dalších her a mnohokrát dokázaly oživit již mrtvou nebo pár let starou hru.

²⁰¹ A 43 year history of first-person shooters from Maze War to Destiny 2. *Gamesradar.com* [online]. [cit. 2020-05-05]. Dostupné z: <https://www.gamesradar.com/bullets-bombs-history-first-person-shooters/>

²⁰² Herní engine je, velmi zjednodušeně řečeno, softwarová, znovupoužitelná struktura hry, jež výrazně zlevňuje a urychluje proces vývoje příštích her. Termín se dostal do povědomí v polovině 90. let právě ve spojitosti s FPS.

opodstatněný fakt přesto nezabránil některým lidem vytvořit konzolovou FPS hru. Jejich pokusy však neskončily nikdy příliš šťastně.²⁰³

Mnoho z prvních her tohoto žánru disponovalo poněkud chudým příběhem. Hráči v podstatě bezhlavě pálili na vše, co se hnulo, a řešili jednoduché hádanky bránící jim nějakým způsobem v dalším postupu. Uveřejnění vědecko-fantastického *Half-Life*²⁰⁴ v roce 1998 tento styl změnilo a donutilo průmysl k celkovému pozvednutí her a zapracování na jejich příbězích. Průlom společnosti Valve Software představila postava fyzika Gordona Freemana, tichého hrdiny, jaké můžeme běžně vidět v japonských RPG²⁰⁵. Celá hra je zcela lineární bez jakýchkoli *cutscenes*²⁰⁶. Toto provedení mimoděk zavedlo jeden ze základních prvků žánru FPS, tedy vyprávění prostřednictvím prostoru. Čtenáře do narativního světa vtahují detailní popisy prostředí, které on zhmotňuje a vizualizuje ve své mysli. Při této činnosti si čtenář vytváří kognitivní mapy a různým oblastem přisuzuje symbolické významy. V počítačových hrách máme sice vše naservírované a nic si nemusíme představovat, ovšem symbolika zde pracuje naprosto stejně. Hrady nebo jakékoli velké budovy jsou spojovány s mocí, vrcholy hor se střetnutími mezi silami dobra a zla, volná prostranství s bezpečím, uzavřená prostranství s nebezpečím nebo naopak, a tak dále. Zažitá prostorová zkušenost každého z nás poskytuje zvláště rozmanitou zásobu tematizace.²⁰⁷ Nicméně Valveův přístup sice zbavil hry dřívějšího nelineárního rázu, ale také znamenal velký problém pro mnoho jiných vývojářů, jelikož se jim nedokázali svými kvalitami vyrovnat.

Jak se postupem času technologie zlepšovaly, simulovaný svět střelců z první osoby se stával čím dál realističtější. Hráčům již nestačilo střílet a pohybovat se po rovné ploše, potřebovali víc možností. Chtěli „jiný“ svět opravdu obývat. K tomu vývojáři museli využít fyzikální zákony. Jednou z prvních her snažících se zapojit fyziku jako hlavní součást herní zkušenosti,

²⁰³ JENSEN, K. Thor. The Complete History Of First Person Shooters. *Geek.com* [online]. [cit. 2020-05-03].

Dostupné z: https://www.geek.com/games/the-complete-history-of-first-person-shooters-1713135/?fbclid=IwAR3-FqhW74HjXUv5tY3yYAJUGhU-ESIObtC_I9cAxZmvB33_9pgh9Vm5Ybk

²⁰⁴ Hlavní hrdina, vědecký pracovník, Gordon Freeman jede jako každé ráno do práce. Leč při vstupu do laboratoře zjistí, že většina jeho kolegů je mrtvá a celé pracoviště se nachází v plamenech. Gordon najde zbraň, vybaví se ochranným oblekem (oděv zde plní funkci ukazatele života, stavu nábojů atd.) a začne procházet všemi zákoutími laboratoře, přitom pochopitelně střílí nejrůznější nestvůry. Po cestě potkává i živé lidi, s kterými si může popovídat či pro ně něco vykonat. Časem se dostane se k jakémusi reaktoru, kde sídlí obrovská stvůra, hrdina ji zabije, vlezde do tunelu pod jejím hnízdem a následně se ocitne v jiné dimenzi. Jeho úkolem je zničit řídicí orgán mimozemské armády nepřátelských organismů. Ve hře se čas od času objeví tajemný muž, který dá Gordonovi v závěru hry zajímavý návrh.

²⁰⁵ Například ve všech japonských RPG od vývojářské společnosti From Software hrdina záměrně nikdy nemluví. Svět jejich tajemných příběhů si to žádá.

²⁰⁶ Právě *cutscene* neboli filmový předěl se v herních příbězích používají k lepšímu pochopení a dokreslení událostí nebo k zprostředkování rozhovorů mezi aktéry děje.

²⁰⁷ RYAN, Marie-Laure. Narativní prostor. In *ALUZE: Revue pro literaturu, filozofii a jiné* [online]. 2010 [cit. 2020-06-01]. Dostupné z: https://is.muni.cz/el/1421/podzim2014/IM110/06_studie_ryanova.pdf

byl *Jurassic Park: Trespasser*. Prostřednictvím hrdinky Anne šlo natáhnout ruku a alespoň hrubě manipulovat s předměty, jako jsou desky a krabice, které reagovaly simulovanými kolizemi. Potíž byla v tom, že jejich model nebyl dostatečně přesný, kolem objektů totiž byly používány neviditelné kvádry²⁰⁸, což samozřejmě dojem z těchto interakcí kazilo.

V roce 1999 se na scénu vrací společnost Valve s novým titulem. *Counter-Strike*²⁰⁹ byl spuštěn na režimu *Half-Life*, respektive na totožném enginu, objektech a kolizích, většinu z toho stačilo pouze přetexturovat. Do prostoru jsou umístováni týmy teroristů a protiteroristických jednotek jdoucích proti sobě v objektivních misích. Toto se může zdát poněkud přímočaré, ovšem hra je velice komplexní a strategická. Hráči mají povinnost ekonomicky a takticky uvažovat. Což reálně znamená, že pečlivě zvažují, kdy a jaké zbraně, granáty či výstroj nakoupit nebo které kroky v misi podniknout. Na každé akci tudíž záleží a je třeba myslet daleko dopředu. Avšak jeden z největších zlomů hry spočívá v tom, jak je vyřešena smrt.²¹⁰ V *CS* není *respawning*, v případě že jedinec zemře, musí počkat, až dané kolo skončí nějakou situací popsanou v poznámce pod čarou. Poté je oživen, skupina nakoupí nové zbraně a hra opět započne. *CS* se stalo nesmírně populárním a ihned zahájilo vlastní soutěžní scénu. Zde vidíme téměř dokonalý příklad e-sportu, ale bohužel i gamingu.

Od doby zveřejnění *CS* bylo do dnešního dne vydáno bezpočet dalších obdobných, podobných či odlišných FPS her, ale žádná z nich nijak zásadně „nepřevrátila“ dosavadní vývoj. Jaká tedy může být budoucnost střelení z první osoby? Ukázali jsme, že žánr ušel dlouhou cestu. Po ten čas technologie dokázaly vytvořit kvalitní realitu, ale také střelecké zážitky, které jsou sice neskutečné, zato velmi rafinované. Se vzestupem virtuální reality je velmi na místě očekávat, že FPS se bude dařit i v tomto novém prostoru. Příležitosti se již nyní chopila společnost Valve²¹¹ a vytvořila nový *Half-Life: Alyx*²¹² na svou vlastní VR. O ní lze říct, že disponuje velmi vysokou úrovní jemných detailů. Klasické virtuální ruce jsou obvykle v nízkém rozlišení nebo jsou pro jistotu v rukavicích, ovšem na rukách hrdinky Alyx

²⁰⁸ Například pokud by se hráč rozhodl pohladit dinosaura, jeho ruka by neobkreslila kulatou hlavu nýbrž právě onen kvádr.

²⁰⁹ Na mapě se střetává pět proti pěti. Základní gamemode spočívá v tom, že teroristi mají dvě možnosti, buď položí bombu, nebo zastřelí nepřátele. Protiteroristi musí buď vydržet dvě minuty do konce kola (pokud T nestihli umístit výbušninu), nebo zabít T.

²¹⁰ JENSEN, K. Thor. The complete history of First Person Shooters. Geek.com [online]. [cit. 2020-05-03]. Dostupné z: https://www.geek.com/games/the-complete-history-of-first-person-shooters-1713135/?fbclid=IwAR3-FqhW74HjXUv5tY3yYAJUGhU-ESIObtC_I9cAxZmvB33_9pgh9Vm5Ybk

²¹¹ Dnes již Valve Corporation, je společností vlastníci Steam – největší platformu sloužící k online distribuci softwarů a her. Steam disponuje také multiplayerovým a komunikačním zázemím, komunitním trhem a workshopem pro tvůrce módů. Lze zde zakoupit a stáhnout valnou většinu herních titulů.

²¹² *Half-Life: Alyx* [online]. [cit. 2020-05-05]. Dostupné z: https://www.half-life.com/en/alyx/?fbclid=IwAR0orM_R6IUaqRE0cl02hy3PBgs4cjrFEvR30K2Ueu0FsnJBHNYg9f52rk8

Vance vidíme i špínu pod jejími nehty. Třeba tímto počinem Valve opět, jako už v minulosti, odstartuje nějakou éru nebo alespoň ostatním vývojářům připomene, aby se snažili udělat všechny své projekty co nejuvážlivější.

3. 2. 1. 2 Role-playing game

Role-playing game, jak je patrné přímo z názvu, komukoli umožňuje obývat fiktivní postavu, tedy hrát roli se vším, co k tomu patří. Hráč přebírá zodpovědnost za rozvoj svých dovedností a celkové osobnosti. Činí tak prostřednictvím svého konání a dílčích rozhodnutí. Ve skutečnosti právě RPG poprvé představilo myšlenku morálního sblížení s postavou. Zaleží na každém, jakou cestu pro sebe zvolí, jestli dobrou nebo zlou, jestli bude konflikty řešit krutostí nebo bude stavět na svou výřečnost a tak dále. Toto je jeden z prvních nástrojů pro rozvoj té nepodstatnější věci v žánru, pro narativ. RPG jsou charakteristická svými opravdu silnými, často až strhujícími příběhy a také bohatým interaktivním prostředím, otevřeným k prozkoumávání. Hrdina neustále interaguje s okolním světem, ať už prostřednictvím úkolů nebo komunikací s ostatními postavami. Jeho akce mají navíc potenciál takový obývaný svět změnit. Tím se zážitky jednoho uživatele mohou naprosto lišit od zkušeností jiných hráčů. Je to jeden ze způsobů, jak RPG vzdoruje lineární povaze tolika dalších žánrů počítačových her.

Postupný vývoj žánru Role-playing game trval bezmála čtyři desetiletí a překvapivě nevzešel z her arkádových nýbrž z o hodně strašidelných her deskových, respektive z *Dungeons & Dragons*. Tato „hra na hrdiny“ je postavena na imaginárním dobrodružství ve fantasy světech plných mečů a kouzel. Družina bojovníků reaguje na výzvy, které konkrétní scéna nabídne a udává tak strukturu příběhu. Vše má svou příčinu a následek, stejně jako v RPG. Hráči hází kostkami, aby určili, zda jejich útoky zasáhnou nebo minou cíl, zda dobrodruzi zvládnou překonat divokou řeku, odrazit úder kouzelného blesku nebo vyřešit nějaký jiný nebezpečný úkol. *D&D* přišla s konceptem *Dungeon Master* neboli Pána jeskyně. Tento nestranný vypravěč vytváří onen fiktivní svět a provádí v něm družiníky, také ztvárňuje podpůrné elementy, nestvůry, padouchy. Všichni aktéři se řídí stanovenými pravidly, jichž dohromady existuje několik svazků s podrobně popsanými situacemi. Původní edice *D&D* vyšla v roce 1974 a inspirovala řadu dalších, v našem prostředí kupříkladu vznikla obdoba nazvaná *Dračí doupe*.²¹³ Přestože v současné době mají hry tohoto typu vážnou konkurenci v těch počítačových, jejich popularita nijak extrémně nepoklesla. Imaginární výpravy jsou hojně

²¹³ What is D&D? *Dnd.wizards.com* [online]. [cit. 2020-05-13]. Dostupné z: <https://dnd.wizards.com/dungeons-and-dragons/what-is-dd>

streamovány na platformě Twitch, kde jsou následně uloženy. Záznamy najdeme také na YouTube. Ostatně ne každý stojí o ucelený obraz kouzelného prostoru, tak jak ho předkládají vývojáři. Lidská představivost je neomezená a individuálně dokáže vypočítat naprosto odlišné světy.

Nikoho nepřekvapí, že první počítačové RPG hry vznikly na základě *Dungeons & Dragons* nebo za pomoci různých prvků ze Středozemě J. R. R. Tolkiena. Takové hry začínaly jako pouhý textový „dialog“ mezi hráčem a počítačem²¹⁴ nebo jejich grafická úprava sestávala z ASCII, neboli znaků kódové tabulky. Přes velmi primitivní technologii měly tyto hry něco do sebe, a to ani ne tak příběhově jako spíš „hratelně“. Například *D&D pastiche* z roku 1975 nabízel kontrolu nad skupinou hráčů a mapováním a umožňoval boj v zorném poli a útoky z blízka i dálky. Všechny takovéto herní pokusy se odehrávaly především na univerzitách s patřičným zaměřením. Pro fanoušky mimo univerzity tento žánr opravdu započal až kolem roku 1980, kdy došlo ke spuštění *Rogue*. Svou formou se stala prototypem her založených na prozkoumávání dungeonů²¹⁵ s kombinací náhodně generovaného obsahu, jako jsou nepřátelé, různé předměty či jiné poklady. Uvedla také princip *permadeath*, kdy se avatar po své smrti nemohl „oživit“ nahráním uložené pozice a byl nucen začít od začátku. Toto vedlo k reálnému strachu o herní postavy, jelikož za chybu se platilo ztrátou mnoha hodin hraní.

Problém tohoto žánru spočívá v tom, že je poměrně ustálený, během jeho existence se moc nezměnilo, v porovnání s výše představeným FPS. Obvykle ve všech RPG najdeme podobné herní strategie. Základem jsou *zkušenosti (experience)*, které se získávají úspěšným plněním *úkolů (quest)* a zneškodňováním nepřátel. Pokud je dosaženo daného počtu zkušenostních bodů, tak se zvyšuje *úroveň (level)*. Odměnou se stávají další body, jimiž lze vylepšit vlastnosti postavy dle svého uvážení. S každou dosaženou úrovní se také zpřístupňují nové útoky, kouzla nebo *perky (perk)*. Takřka vždy RPG disponuje možností obchodu a hry o peníze v podobě karet, kostek, pěstních soubojů nebo rychlostních závodů. V neposlední řadě také vlastní konkrétní typy míst totožnými s těmi, o nichž pojednává narativní *Poetika míst*²¹⁶. Tato místa, nebo chceme-li literární topoi, už svou podstatou vypravují příběhy vycházející z různých druhů lidských zkušeností. Prostor lesa značí v literatuře i počítačové hře místo dobrodružství, zkoušky, cesty, nebezpečí, domova krvelačných lapků a osvětlených

²¹⁴ Hry založené na tom, že počítač písemně popisuje dějové situace a nabízí možnosti dalšího postupu. Hráč vybírá akce jako je směr pohybu, útok, útek, sbírání předmětů atd. V podstatě jde o Dračí doupě s předpřipraveným zajímavým příběhem a pánem jeskyně v podobě vývojáře.

²¹⁵ V herním průmyslu je takto pojmenován žánr či pouze část hry, kdy se prostředí situuje do podzemí, všelijakých jeskyní a jiných obdobných kulis.

²¹⁶ HODROVÁ, Daniela. *Poetika míst: kapitoly z literární tematologie*. Jinočany: H&H, 1997.

poustevníků nebo také místo lovu. Hospoda, též město, je naopak místem setkávání, obchodu, odpočinku, ale i hospodských nebo pouličních šarvátek a hazardu. Hrady a zříceniny zpravidla poskytují útočiště, evokují rodové kletby, tajemné architektury s jejich poklady, památky času, celkově fantazii. Chrám vystupuje jako místo plné laskavosti, starostlivosti, poklidu, výchovy a hlavně víry. Vězení je místo sebeuvědomění, místo trestu, zápasu o duši vězně a rovněž zkoušky. Často se ve hře setkáme s věží a jeskyní. Věž je stejně jako jeskyně nepřístupným místem, cesta po točitých schodech nahoru asociuje labyrint a stejně jako v případě hradu zde vládne mystika a tajemno. V případě jeskyň, katakomb nebo zkrátka podzemí se vydáváme sice směrem dolů, ale rovněž vstupujeme do neznáma, do líhně netvorů a démonů a přírodních úkazů.

Vidíme tedy, že žánr skutečně předem určuje velkou část hry a mění se pouze svět, postavy a příběh. Důvodem takové předurčenosti může být *D&D*, jenž svou komplexností udalo směr všemu podstatnému a herní průmysl později vše převedl do svých výrobků. Vše, co vývojáři potřebovali, byla lepší technologie, která by posunula jejich světy z fáze představ, do fáze skutečně prozkoumávaných míst, což se ukázalo být jedním z hlavních úskalí. Jak již bylo zmíněno, první počítačové RPG hry se snažily vykompenzovat naprosto primitivní grafiku skvělým obsahem. Kupříkladu hra *Nethack* z osmdesátých let pracovala na jasně daných etických zákonitostech a zabývala se, pro někoho, nepodstatnými detaily. Když veganská postava ve hře snědla nedopatřením párek, okamžitě jí klesla fyzická výdrž (stamina). Postupné zlepšování herní grafiky často vedlo k opačnému efektu, lepší zpracování na úkor obsahu. Navíc je zjevná určitá snaha přinášet stále větší a větší světy, tím pádem na detaily nezbyvá příliš čas. Musíme brát v úvahu, že kolem roku 1987 nikoho ani nenapadlo, že by videohry mohly trhat ziskové rekordy. Hry vytvářeli zejména počítačový fanoušci pro zábavu a potěšení druhých, a ne kvůli svému výdělku. Tím nemá být naznačeno, že současní vývojáři se ze své práce netěší, naopak tito lidé mají k hrám zpravidla opravdu silný vztah, ovšem v dnešní době jde v první řadě o miliardový byznys.

Nastíněná ustálenost žánru zapříčila, že při pohledu do minulosti nenajdeme mnoho epochálních her. Jednou z těch působivějších otevřených fantasy světů byla *Ultima: The First Age of Darkness* nebo jednoduše *Ultima I.* z roku 1981. Její výjimečnost spočívá ve dvou herních režimech. Při běžném prozkoumávání světa se uživatelé nabízel pohled shora dolů, ovšem uzavřené prostory si hráč užíval z první osoby. Příběh se točil kolem snahy porazit zlého čaroděje zotročujícího zemi Sosaria. Hráč přebírá roli cizince povoláného z jiné galaxie, což znamená, že se v podstatě může pohybovat po zemi i ve vesmíru. Z toho důvodu *Ultima*

vyhlížela poněkud chaotickým dojmem, podle některých dokonce spojovala více nesourodých žánrů. Série Ultima se stala populárním RPG, ovšem pouze do svého čtvrtého dílu. Většina deskových her na hrdiny byla v polovině osmdesátých let společnosti nepřímě obviňována z propagace satanismu (magie, démoni). Vývojáři se tedy rozhodli od těchto prvků upustit a přejít k něčemu jinému, zaručeně pozitivnímu. V Ultima IV. Měl hráč jasně dané poslání, a to stát se lepší osobou. Pomyslné vítězství ve hře znamenalo ztělesnit osm ctností, poctivost, soucit, spravedlnost, obětavost, duchovnost, pokoru a odvahu. Tím se Ultima vydala na fascinující cestu, naneštěstí čím novější díl, tím méně byl zajímavý pro hráče. Vývoj pokračoval až do roku 1999, kdy řada skončila dílem *Ultima IX: Ascension*, v níž hlavní postava používala ctnosti jako zbraně morálního absolutismu. Pokud hráč pokorně nepřenechal polovinu svých příjmů dobročinnosti, přišel o všechno nebo pokud nedokázal správně podporovat ctnost, pak byl uznán kacířem. Nicméně tato hra ukázala i jiný přístup k vyprávění RPG příběhů a přinesla i nové typy činností jako bylo chování ovcí, jejich následné stříhání a předení vlny nebo prosté pečení chleba při zkombinování mouky a vody. Její tvůrce Richard Garriott, syn astronauta NASA Owena Garriotta, je v současné době tvůrčím ředitelem připravované série *Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues*, která by měla na předchozí projekt navázat a obzvláště podtrhnout jeho kvality.²¹⁷

Největší RPG úspěch devadesátých let vznikl zcela náhodou. Bethesda Softworks, tehdy naprosto neprosazená společnost, vytvářela relativně jednoduchou gladiátorskou bojovou hru s názvem *Arena*, kde se ve smyšleném světě Tamriel měly utkávat týmy bojovníků. Ovšem během vývoje se začala její podoba poněkud měnit. Nejprve se přidalo pouze několik nezásadních prvků RPG, poté dungeons a posléze i questy. Následně byla celá bojová aréna zrušena ve prospěch čistého RPG s jednou postavou. V této chvíli už nebylo možné ponechat původní název, ovšem nepřijatelná byla i jeho úplná změna vzhledem k rozběhlému marketingu. A tak vzniklo spojení *The Elder Scrolls: Arena*, zaručující příslušnost k žánru. Vizualně hra vypadala fantasticky a měla spoustu dalších pozitiv. Rozloha mapy čítala šest miliónů čtverečních kilometrů, měnilo se zde počasí a střídal se den a noc. Negativní aspekty hry paradoxně spočívaly v její velikosti, vývojáři nedokázali prověřit všechna slepá místa, a tak se stávalo, že hráč se každou chvíli někde zasekl. Náprava měla přijít v podobě druhého dílu *The Elder Scrolls: Daggerfall*, tentokrát o rozloze Velké Británie. Bohužel se i toto pokračování potýkalo se stejným problémem. Navíc hráči dávající přednost hlubším

²¹⁷ COBBETT, Richard. The history of RPGs. *PCGamer.com* [online]. [cit. 2020-05-12]. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/the-complete-history-of-rpgs/?fbclid=IwAR3aL4K-lfauI8RJQJYUfUAUq7qpYmj3iyJb8L90lxqUhyAwshamibnVsiY>

příběhům si nepřišli na své. Poměrně neobvyklá možnost připojení se k cechům, uctívání několika různých náboženství, schopnost vytvořit si vlastní kouzla nebo se stát upírem či vlkodlakem, zkrátka nestačila. Titul nenabídl nic, co by naznačovalo novou epochu.

Roku 1998 přišla na svět *Baldur's Gate*, která přitahovala krásnou grafikou, silným příběhovým zaměřením a klasickými fantasy figurami. Díky metodě zobrazování světa *Infinity Engine*²¹⁸ svým uživatelům například poskytla velice detailně zpracované mapy a charaktery a pohled shora. *Baldur's Gate* se odehrává ve světě *Forgotten Realms*, v němž často probíhají i příběhy *D&D*. Hra kromě prostředí přebrala i systém pravidel, čímž se samotné deskové hře velmi přiblížila, dokonce je pokládána za znovuzrození *D&D*. Podle většiny především znamenala nový a lepší začátek žánru RPG, jež se konečně přenesly přes dlouho trvající fádnot a neatraktivitu a začaly být cool. *Baldur's Gate II* se rozhodla ještě více přitvrdit a doplnila hru o velké oblasti věnované pouze vedlejším úkolům, o obrovské množství dialogů a schopnost navazovat romantické vztahy. Dále také přidala chatovací okno a umožnila online rozhovory mezi jednotlivými aktéry, čímž tento svět začal doopravdy žít.²¹⁹

Na přelomu tisíciletí Bethesda Softworks nadále pracovala na svých *The Elder Scrolls*. Nové části *Morrowind*, *Oblivion* a *Skyrim* se těšily trochu větší pozornosti. *The Elder Scrolls V: Skyrim*²²⁰, zkráceně *Skyrim*, je jedním z nejoblíbenějších RPG, které se hraje i deset let po svém vydání. Úspěch se zakládá na přiměřeně velkém otevřeném světě, zajímavém příběhu²²¹, mytologii, smyslu pro detail a možnosti být volný. Bezprostřední pocit přítomnosti ve fikčním prostředí poskytuje 337 vizuálních dokumentů, respektive různých zápisků, deníků a knih osvětlující historii či současnost. Tento princip se používá u většiny RPG, ovšem *Skyrim* se může pyšnit nejrozsáhlejší „knihovnou“. V předchozí kapitole věnované žánru FPS byly v souvislosti s *Wolfenstein 3D* zmíněny level editory, jež dokázaly oživit již mrtvou nebo pár let starou hru. Novým nábojem, jakým byl level editor pro *Wolfenstein 3D*, se pro

²¹⁸ Herní engine umožňující vytváření izometrických RPG. Původně byl vyvinut společností BioWare pro prototyp hry Real time strategy s kódovým názvem *Battleground Infinity*, načež byl nakonec přepracován a stal se základem *Baldur's Gate*. Společnost ho znovu použila v dalších pokračováních.

²¹⁹ COBBETT, Richard. The history of RPGs. *PCGamer.com* [online]. [cit. 2020-05-12]. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/the-complete-history-of-rpgs/?fbclid=IwAR3aL4K-lfauI8RJQJYUfAUAq7qpYmj3iyJb8L90lxqUhyAwshamibnVsiY>

²²⁰ The Elder Scrolls V: Skyrim - Official Trailer. *YouTube.com* [online]. [cit. 2020-05-13]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=JSRtYpNRoN0&has_verified=1

²²¹ Příběh se odehrává dvě stě let po událostech v *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, v provincii tamrielského kontinentu *Skyrim*. Úkladná vražda Nejvyššího *Skyrima* vedla ke konfliktu, který způsobil probuzení starověkého zla, draka *Alduina*, nordického boha ničení. Hra začíná tím, že hlavní hrdina má být popraven, svému osudu však unikne. Při útěku zabije draka, jehož duši pohltní a stane se *Dragonbornem*. S touto nálepkou je trénován správnému používání svých získaných schopností řádem mnichů. Spolu s dalšími lovci draků se vydává na cestu, aby objevil *Alduinův* původ a zjistil, jak ho porazit.

Skyrim stala její „moderská“ komunita. Moderská komunita znamená pro počítačovou hru a její hráče něco, jako druhou mízu. Její členové v podstatě předělávají herní světy do nového, a ještě krásnějšího kabátu. U žádné jiné hry nenajdeme tak působivou, a hlavně rozsáhlou moderskou práci. K dalším aktivům této hry patří rozhodně hudba. Herní soundtracky zde samozřejmě byly dávno před *Skyrimem*, souběžně s hratelností se pod vlivem výkonnější technologie vyvíjel i zvukový a hudební doprovod. Hudební skladatel Jeremy Soule, který se proslavil právě díky své orchestrální práci na *Elder Scrolls*, paradoxně vytvořil něco, co se klasickým herním songům velmi nepodobá. Jeho komplexní dílo znamená pro herní komunitu asi tolik, co hudba Hanse Zimmera pro svět filmu.

V září roku 2011 se do pomyslné tabulky úspěšných RPG her zapsal japonský titul *Dark Souls*, společnosti From Software. Původní verze byla konzolová, až v roce 2012 vyšla edice počítačová. Díly *Dark Souls: Prepare to Die*, *Dark Souls II*, *III*. se odehrávají ve smyšleném království Lordrun.²²² Už výše bylo podotknuto, že ve všech japonských RPG od této vývojářské společnosti hrdina záměrně nikdy nemluví, jelikož si to představený svět přímo žádá. Hlavní hrdina tedy nemluví, respektive nevydá ani hlásku. Hráč je postaven do role nemrtvé osoby bez jakékoli bližší specifikace, neví, kde je, neví, co má vykonat, v podstatě neví nic. Tento svět si zakládá na skutečném samostatném objevování herního prostoru bez jakéhokoli navádění. Hráč vede dialogy s postavami, které mu nic neřeknou²²³ a může kohokoli zabít a musí za to nést následky, smrt má důvod. Ze zabitých jsou získávány „duše mrtvých“ díky nimž si lze vylepšovat schopnosti, ovšem nikde není uvedeno, jaké schopnosti. Pokud hráč stojí o nějaký quest, musí si ho sám zapsat do hlavy, neexistuje žádná úkolová tabulka. Nejzajímavější se zdá skutečnost, že i když je uživatel hlavním hrdinou, tak ve skutečnosti žádným hrdinou není, nemá vůbec žádné úlevy, nikoho nezajímá, pro nikoho nic neznamena. Svět *Dark Souls* je zřetelně ovlivněný řeckou a japonskou mytologií, a především existencialismem s jeho stejně osamocenými jedinci, vydědění a pomíjivostí lidského jednání vedoucí tak jako tak k smrti. Hlavní motiv spočívá v kruhu, pokud se hráči podaří obnovit čas ohně²²⁴, sedne si na místo, počká na dalšího přichozího, jehož rukou pravděpodobně skoná a oheň znovu zaplane. Hra vlastní přesně dvě cut sceny, na začátku a konci, které něco málo naznačují. Jinak se o příběhu lze něco dozvědět vytrvalým a repetitivním prozkoumáváním, zabíjením a mluvením s postavami. Co se týče obtížnosti,

²²² En.bandainamcoent.eu: DARK SOULS [online]. [cit. 2020-06-01]. Dostupné z: <https://en.bandainamcoent.eu/dark-souls/dark-souls>

²²³ V nepřímém dialogu je hráči například sděleno, že by měl zazvonit na zvony. Proč nebo na jaké zvony se však už nedozví. Může zazvonit, ale také nemusí.

²²⁴ Obnovení času ohně nebo Padnutí temnoty jsou dva z možných konců *Dark Souls*.

tak *Dark Souls* jednoznačně vede, hráč ustavičně umírá a vrací k Bonfiru, jedinému kontrolnímu bodu, s tím že všechna v minulosti zabitá monstra se obnoví. Fanoušci²²⁵ této herní série rozhodně nezůstávají u jednoho dohrání, chtějí to celé absolvovat znovu a jinak. Podle americké profesorky literární a mediální komunikace Jannet Murrayové je „*fixace na počítačové hry a příběhy částečně projevem popírání smrti, jelikož nám dávají šanci vymazat paměť, začít znovu, přehrát si událost ještě jednou a zkusit jiné řešení.*“²²⁶ V případě této hry, s ní nelze než souhlasit. Na platformě YouTube současně nalezneme celé kanály věnované vlastním verzím onoho tajemného příběhu. V prosinci roku 2015 vyhlásila vydavatelská společnost Bandai Namco soutěž „My Dark Souls Story“, jejíž podstata spočívala v předložení videa vypovídajícímu o záhadném příběhu *Dark Souls*. První místo bylo odměněno částkou ve výši 10 000 \$.²²⁷

Abychom se nezajímali výlučně o světovou scénu, podíváme se nyní na dosud nejdražší domácí projekt. *Kingdom Come: Deliverance*²²⁸, realistické RPG z pohledu první osoby české společnosti Warhorse Studios, jejímž spoluzakladatelem je herní designer a scénárista Daniel Vávra²²⁹. Zpočátku se společnosti nepodařilo najít žádného vydavatele, který by ve hře viděl dostatečný potenciál, přestože průzkum trhu ukázal vcelku uspokojivá čísla. Nebylo tedy jiného východiska než přidat hru na *Kickstarter*²³⁰, jejímž prostřednictvím chtěli vybrat minimálně půl milionu dolarů. S těmito financemi sice nešlo hru dokončit, ale dalo se s nimi investorovi ukázat, že existuje publikum ochotné si hru v budoucnu zakoupit. Zvrat pro studio nastal s vybráním čtyřnásobku požadované částky.

O této *Dungeons & No Dragons*²³¹ hře se dlouho vědělo, a ještě déle se na ni čekalo. Vývoj trval bezmála deset let, respektive vývoj enginu, který pravděpodobně použijí pro své další dílo. Warhorse stavěl na myšlence, že všechny populární žánry, ať už literární nebo filmové, svým způsobem dospěly a již nenabízejí své příběhy především dětem. Ovšem u her podle nich tato skutečnost prozatím úplně neplatí. Každá fantasy počítačová hra vlastní vymyšlený

²²⁵ Na české scéně platí za nejvášnivějšího hráče již představený streamer Agraelus.

²²⁶ RYAN, Marie-Laure. *Narativ jako virtuální realita: imerze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích*. Praha: Academia, 2015, s. 310.

²²⁷ BUCHHOLZ, Joe. Bandai Namco selects „My Dark Souls Story“ contest winners. *Gameinformer.com* [online]. [cit. 2020-06-04]. Dostupné z: <https://www.gameinformer.com/b/news/archive/2016/03/11/bandai-namco-selects-my-dark-souls-story-contest-winners.aspx?fbclid=IwAR1OwHyRt7emlAZ2xj2sm1tPwnW01iKdkQ9eWVywVkyYSDqkwOuQLCAw9oo>

²²⁸ *Kingdom Come: Deliverance* - Official Final Trailer. *YouTube.com* [online]. [cit. 2020-05-13]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=w9IrhaJKwBY>

²²⁹ Stejný člověk, který vytvořil již zmíněnou hru *Mafia: The City of Lost Heaven*.

²³⁰ Web zabývající se prezentováním projektů, na něž je potřeba za určitý čas vybrat určité finanční prostředky.

²³¹ Toto spojení, odkazující na D&D, se objevilo v několika prvních teaserech.

svět s vymyšleným císařstvím a vymyšlenými vládci. Proto bylo na místě jít jinou cestou, cestou realistického otevřeného světa středověkých Čech s úchvatnými výhledy, původním lesním porostem a dějišti bitev. Studio věnovalo hodně času historickému výzkumu. Vyhledávalo dobové publikace, reálie, repliky, provádělo rekonstrukce a konzultovalo své počínání s historiky, archeology. Nezapomnělo ani na obyvatele herního světa, většina důležitých postav na přelomu 14. a 15. století skutečně žila. Jejich tváře ovšem autentické nejsou. Podobu všem propůjčili lidé z masa a kostí prostřednictvím 3D skeneru, tudíž můžeme například v Ratajích potkat samotného Daniela Vávru jako pána Hanuše z Lipé.²³² Kromě Ratají nad Sázavou patnáctého století se hráč prostřednictvím herního světa podívá do města Sázava včetně kláštera, do obcí Ledčecko, Samopše, Stříbrná Skalice a do malých vesniček Mrchojedy, Talmberk a Vraník. Celková narativní a vizuální kvalita hry ve srovnání s předchozí herní generací rozhodně postoupila kupředu. Nalézáme zde ony uvěřitelné postavy, tedy ty realisticky a psychologicky detailně prokreslené u nichž máme přístup k jejich vnitřnímu životu. Hra dokáže svým prostředím neskutečně pohltit, a to asi výhradně národy, jimž je předkládána historie vlastní. Což vede k úvaze, že imerze by mohla být silnější při realističtější konfiguraci fikčního světa. V počítačových hrách nezáleží ani tak na realismu, jako spíš na uvěřitelnosti a svět KCD díky svému zasazení uvěřitelný je. S Jindřichem²³³ se lze, mimo hlavní a vedlejší úkoly, uvolněně procházet po kvetoucích loukách a hlubokých lesích, kde se dají sbírat houby a bylinky. Slibně též vyhlíží projížďky na koni simulující stav „jako bychom na něm seděli“.

Kingdom Come: Deliverance je něčím, co definovalo národní kulturu, redefinovalo žánr v zahraničí a vyšvihlo český herní průmysl do pomyslného nebe. V současnosti všichni napjatě očekávají informace o jeho dalším pokračování.

²³² KLÍMA, Martin. Kingdom Come: Deliverance aneb jak se dělá počítačová hra. In: *YouTube.cz* [online]. [cit. 2020-05-20]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=XAtgZudbVJE>

²³³ Hrdinou předkládaného historického dramatu je syn kováře Jindřich, který žije s otcem a matkou ve Skalici. Jednoho poklidného rána však na vesnici bez varování zaútočí vojska Zikmunda Lucemburského a srovnají ji se zemí. Poté co Jindřich vidí smrt svých rodičů se rozhodne, na základě příkazu skalického pána Racka Kobylky, utéct na sousední hrad Talmberk a varovat tamního pána. Druhý den však z bezpečného hradu prchá, aby pohřbil svou matku a otce. Ve vypálené Skalici se naneštěstí střetává s bandou lapků okrádajících mrtvolky. Jelikož není žádným rytířem v souboji skoro umírá. Jeho očividný skon zvrátí mlynářova dcera Tereza a následně vojenská jízda vyslaná urozeným Divišem z Talmberka. Jindřich je převezen do města Rataje, kde jeho příběh teprve začíná.

3. 3 Imerze

Termín imerze se v současné době běžně používá v rámci herních studií k popisu „iluze bezprostřednosti“ či „ponoření“ do fikčního světa, které, alespoň pro některé hráče, tvoří nedílnou součást zážitku z hraní her. I když byl aplikován především na počítačové hry, je používán také v kontextu výzkumu virtuální reality, k popisu zkušenosti s oceňováním umění, sledování filmů nebo čtení literárních textů. V této souvislosti pak může být imerze považována za transmediální pojem a může být aplikována na média obecně.²³⁴ V soudobé kultuře se stala tak oblíbenou, že jejím prostřednictvím lidé popisují jakoukoli intenzivní a pohlcující aktivitu. Podle této zvyklosti bychom mohli být ponořeni do řešení hlavolamů, psaní počítačových programů, hry na hudební nástroj a samozřejmě do čtení knihy. V této práci bude však popsán pouze jeden typ, jenž předpokládá fantazijní vztah ke světu²³⁵. Aby měl jakýkoli útvar imerzivní povahu „*musí vytvořit prostor, k němuž se čtenář, pozorovatel či uživatel mohou vztáhnout, a tento prostor musí zaplnit individualizovanými objekty. Jinými slovy musí konstruovat prostředí pro potencionálně narativní akci ... Tato poučka platí pro romány, filmy, drama, zobrazující malbu a ty počítačové hry, ve kterých hraje uživatel jednu z postav příběhu, ale nelze ji aplikovat na filozofická díla, hudbu, čistě abstraktní hry, jako je například bridž, šachy či Tetris, bez ohledu na to, jak silně jsou schopny nás zaujmout.*“²³⁶

Zůstaneme-li nejprve u poetiky imerze textového světa, tak zde plní zásadní úlohu jazyk. Podle Marie-Laury Ryanové idea světa textu předpokládá, že si čtenář podle pokynů textu ve své fantazii sestaví soubor na jazyce nezávislých entit a následně tento neúplný obraz zpracuje do živější reprezentace díky informacím, jež mu poskytuje jeho vlastní úsudek, životní zkušenosti a kulturní povědomí včetně znalostí získaných z jiných textů.²³⁷ Výborným nástrojem k oživení světa textu, do něhož jsme přeneseni, se zdá být simulace, pojem naprosto běžně užívaný v herním průmyslu. Čtenářská simulace dokáže převést neúplný scénář textu na ontologicky kompletní trojrozměrnou realitu.²³⁸ Tomu, kdo tento proces provádí se například při slově les nevybaví jen jeho lexikální definice „území v němž rostou dřeviny“. Slovo vzbudí veškeré konotace, jako jsou sluneční paprsky proplétající se mezi

²³⁴ THON, Jan-Noël. Immersion. In RYAN, Maurie-Laure – EMERSON, Lori – ROBERTSON, Benjamin J. (eds.). *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014, s. 270.

²³⁵ RYAN, Marie-Laure. *Narativ jako virtuální realita: imerze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích*. Praha: Academia, 2015, s. 30-31.

²³⁶ Tamtéž, s. 31.

²³⁷ Tamtéž, s. 118.

²³⁸ Tamtéž, s. 141.

stromy, kulaté klobouky hub, udusané cesty, krmelce, čerstvý vzduch, vůně jehličí, ticho přerušované ptačím zpěvem a jiné asociace, které simulující váže s představou lesa.

Od doby, co Aristoteles ztotožnil účinek tragédie s katarzí neboli očištěním skrze strach a soucit, se začalo pokládat za samozřejmé, že literární fikce umí v člověku vyvolat stejné emoce jaké zažívá v běžném životě. Dle názoru amerických filozofů Noëla Carrola a Kendalla Waltona je emocionální zájem na osudu fikčního hrdiny, tedy na čistě imaginárním stavu, věcí evolučního vybavení sloužícího k zachování druhu. Mentální simulace je chápána jako cvičné místo, kde se emoce sice odehrávají, ale nemají patričnou váhu. Respektive se tam pouze navykáme svým pocitům a připravujeme se na opravdový život. Při čtení napínavé fikce, nezáleží na tom, zda ji čteme poprvé nebo po několikáté, zvažujeme „nejisté“ výpovědi (pravdivosti fikce se věnovala kapitola Co je adaptováno) o hrdinově blízcím se nebezpečí. Míra intenzity takového tvrzení následně vytvoří příslušnou emocionální reakci, obavu, úzkost. Simulující mysl se nezabývá otázkou pravdivosti, je jí lhostejná. Dokonce jí nezáleží ani na tom, zda zná nebo nezná hrdinův další vývoj, poněvadž právě simulace dělá každý stav dočasně pravdivým a přítomným a jak je známo, z hlediska přítomnosti se budoucnost dosud nekonala.²³⁹

Ryanová se také přiklání ke čtyřem stupňům imerze. První etapou je *soustředění*, což značí typ pozornosti věnovaný obtížným, neimerzivním dílům. Svět textu v tomto případě klade takový odpor, že je příjemce velmi snadnou kořistí rušivých podnětů vnější reality. Za druhé má čtenář, co do činění s *imaginativním zapojením*. Zde se již přenáší do světa textu, ale stále je schopen o něm uvažovat z estetického či epistemologického odstupu. Třetím stupněm je takzvané *zaujetí*, kdy fikční svět uživatele polapí natolik, že ztratí pojem o čase a okolním dění. Ovšem i v tato hlubokém „zanoření“ si lze na pozadí mysli uchovat vědomí, že předkládaný svět není doopravdy opravdový. Poslední čtvrté stadium znamená *závislost*. Do této kategorie spadají dvě situace, a to postoj člověka, jež chce za každou cenu uniknout ze skutečnosti, ovšem jeho postup v „jiném“ světě byl natolik maniakální a nevšímavý, že v něm nemůže plně spočinout. V druhém případě jde o naprostou ztrátu schopnosti rozeznat fikční světy od aktuální reality.²⁴⁰

O hráčích počítačových her se soudí, že se „ponořují“ častěji a intenzivněji než kdokoliv jiný. V návaznosti na předchozí sdělení bychom mohli stupeň imerze označit mezi dvojkou

²³⁹ Tamtéž, s. 181-189.

²⁴⁰ Tamtéž, s. 125-126.

a čtyřkou. Obecně je herní imerze chápána jako přesun pozornosti hráče k určitým herním složkám a následná konstrukce situačního modelu souvisejícího s těmito prvky. V této souvislosti hovoříme o třech hlavních vzorech ponoření, o smyslovém, imaginativním a ponořením založeným na výzvě. Koncept smyslový zahrnuje předpoklad, že obrazovka před hráčovým obličejem a s ní spojené zvuky snadno přebijí smyslové vjemy přicházející z reálného světa a hráč se tak plně soustředí na virtuální svět a jeho podněty. Imerze založená na výzvě se týká přesunutí hráčovy pozornosti k jeho motorickým schopnostem, jako je používání ovládacích prvků a rychlých reakcí. Imaginativní imerze se vztahuje k dimenzi herního zážitku, jejímž prostřednictvím je člověk vtahován do herního světa s jeho příběhy a začíná cítit nebo se identifikovat s herní postavou.²⁴¹ V momentě, kdy se hráč ocitne v herním světě, míra jeho zapojení se postupně zvyšuje, až přechází v účast. Načež je do virtuálního prostoru vtažen stejně, jako některé čtenáře pohlcuje napínavá kniha. „*Otázkou není, zda je stvořený svět stejně skutečný jako svět fyzický, ale zda je tento stvořený svět skutečný dost na to, abyste na nějakou dobu odložili svou nedůvěru v něj. Jde o stejný mentální posun, jako když se začtete do dobrého románu nebo jste vtaženi do počítačové hry*“.²⁴²

Na závěr by možná stálo za to zdůraznit, že v současnosti je již nejimmerzivnějším médiem virtuální realita (VR), přestože není dosud široce dostupná. Tato verze reprezentace zvládá spojit prostorový záběr a detailnost obrazu s časovostí, narativní silou, referenční mobilitou (přeskoky v čase a prostoru) a obecnou přizpůsobivostí jazyka.

3. 4 Interaktivita

Ve svém nejobecnějším smyslu termín interaktivita popisuje aktivní vztah mezi nejméně dvěma entitami, lidmi nebo objekty. Často se říká, že jakákoli zpráva je interaktivní, pokud souvisí s řadou předchozích zpráv, na rozdíl od reaktivní zprávy, která se vztahuje pouze k jedné předchozí zprávě. Interaktivita je rozlišována prostřednictvím stupně volnosti, jež uživateli poskytuje a míry záměrnosti jeho zásahů. Spodní příčku obsazuje interakce reaktivní neumožňující žádné úmyslné jednání ze strany vnímatele. Vyšší fáze značí náhodný výběr z několika variant. Uživatel jedná sice úmyslně, avšak nedokáže předvídat důsledky.

²⁴¹ THON, Jan-Noël. Immersion. In RYAN, Maurie-Laure – EMERSON, Lori – ROBERTSON, Benjamin J. (eds.). *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014, s. 270-271.

²⁴² RYAN, Marie-Laure. *Narativ jako virtuální realita: imerze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích*. Praha: Academia, 2015, s. 116.

Interaktivita má v této situaci povinnost udržet mechanismus textu v chodu, aby se mohl patřičně rozvinout. Nejvyšším stadiem interaktivity se stává zapojení uživatele tvůrčím počinem, který vyvolá konstantní změnu ve světě textu. Většinou se taková změna realizuje přidáním nového předmětu do krajiny nebo se píše její historie.²⁴³ Zájem o interaktivní zapojení do mediálního obsahu, oproti pouhému naslouchání nebo pasivnímu sledování, vedl k žánrům zdůrazňujícím roli uživatele v příběhu, a to ke zrodu interaktivní fikce. V průběhu devadesátých let se interaktivita stala módním slovem a byla často bez rozdílu používána jako označení pro nové komunikační technologie, například pro *Interactive Digital TV* (IDTV) nebo *Compact Disc Interactive* (CD-i).²⁴⁴

V obrazném slova smyslu interaktivita postihuje to, jak například čtenář a text spolupracují na formování významu. Především postmoderní narativ je zastáncem prohlubování čtenářovy participace a v důsledku toho navrhuje stále nové strategie čtení, většinou nějakým způsobem spojené se hrou.²⁴⁵ Hra, jakožto jeden z nejvýraznějších pojmů dvacátého století, se ve všech svých podobách těší všeobecné oblibě a je doprovázena pocitem radosti. Jedním z postupů, jak z textu učinit hru, je poskytnout čtenáři problém k rozluštění. V hádankách, křížovkách a detektivkách se zapojuje jak jejich tvůrce, tak čtenář. Oba mají zpravidla jeden tah. Autor položí otázku a tázaný se na ni pokusí odpovědět. Pokud nastane situace, kdy musí být uživateli odpověď prozrazena, tak autor zvítězil.²⁴⁶ Na kombinaci vyprávění, tedy typu významu uchvacující osoby ve všech kulturách, s aktivní účastí uživatelů obohacovanou digitálními médii, může být nahlíženo jako na vrchol poznání digitální zábavy. Tato fascinace interaktivním vyprávěním se zakládá na přesvědčení, že naše potěšení z narativu vzroste, jestliže místo naslouchání nebo sledování budeme schopni komunikovat s příběhovým světem, hrát roli postavy nebo určovat vývoj zápletky.²⁴⁷ V počítačové hře se repertoár aktivit hráče skládá především z fyzických akcí, jako je chůze, skok, rozhlížení se, střelba, sbírání předmětů a jejich používání nebo shazování. K vytvoření zajímavého příběhu však musí být hrdinovi činy motivovány mezilidskými vztahy vytvořenými prostřednictvím komunikačních událostí typu žádosti o pomoc, vytváření společenství, zrady, vyhrožování, hledání pomsty,

²⁴³ Tamtéž, s. 243-244.

²⁴⁴ MECHANT, Peter – VAN LOY, Jan. Interactivity. In RYAN, Maurie-Laure – EMERSON, Lori – ROBERTSON, Benjamin J. (eds.). *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014, s. 302-303.

²⁴⁵ RYAN, Marie-Laure. *Narativ jako virtuální realita: imerze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích*. Praha: Academia, 2015, s. 33.

²⁴⁶ Tamtéž, s. 214.

²⁴⁷ RYAN, Marie-Laure. Interactive Narrative. In RYAN, Maurie-Laure – EMERSON, Lori – ROBERTSON, Benjamin J. (eds.). *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014, s. 292.

slibování a porušování slibů, přesvědčování nebo odrazování. Tyto události předpokládají verbální potažmo i neverbální komunikaci mezi jednotlivými postavami, tedy pojetí interakce, jehož je v dnešní době možné v digitálním prostředí dosáhnout pomocí dialogových systémů.²⁴⁸

Smíření interaktivity a imerze můžeme nalézt v dětských hrách na „jako by“, ale hlavně v počítačových hrách. Možnosti reprezentace počítačových her jsou pružné a mocné. Řada strašných herních titulů vzoru *Pac Man*, vlastnila abstraktní, zcela strategické světy podobající se například japonské deskové hře Go. Dokud byla grafika v plenkách, mohly se dostatečně detailní světy zhotovit pouze s použitím textu. V praxi to vypadalo tak, že „počítač“ předložil situaci a hráč modelového světa zadával příkazy napsané formou podmnožiny přirozeného jazyka, jako například „otevřít krabici“ nebo „vejít do dveří“. Software pak reagoval textovou odpovědí popisující, co se stane v důsledku hráčova činu (viz kapitola Role-playing game). Hráči je nabídnut výběr ze dvou nebo více možností, z nichž jedna směřuje k úspěchu, jiná k prohře a ostatní jsou neutrální. Hra sama často hráči naznačuje, kterou cestou by se měl dát. Přestože byly tyto hry značně triviální a poněkud zmatené, konstruovaly hráče jako člena fikčního světa vybaveného všemi schopnostmi. S rozvojem technologií začaly čistě textové hry ztrácet své kouzlo a byly nahrazeny novými smyslovými reprezentacemi světa.²⁴⁹ Interaktivita je zásadním rozdílem mezi tradiční beletrií, divadlem, filmem a RPG hrami. Zatímco se publikum literárního, rozhlasového, muzikálového či seriálového *Zaklánače* stává pasivním pozorovatelem, hráč ve hře na hrdiny dělá rozhodnutí mající přímý vliv na příběh. Potenciálně existují dobrá i špatná, zábavná i nudná, úspěšná i neúspěšná řešení všech vrstev interaktivní narativity, ovšem největší „*tajemství narativního úspěchu her spočívá v jejich schopnosti využít nejzákladnější síly, které posouvají zápletku dopředu: řešení problémů.*“²⁵⁰

²⁴⁸ Tamtéž, s. 295.

²⁴⁹ RYAN, Marie-Laure. *Narativ jako virtuální realita: imerze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích*. Praha: Academia, 2015, s. 360-365.

²⁵⁰ RYAN, Marie-Laure. *Narrative across media: the languages of storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press, c2004, s. 349.

4 The Witcher

Nyní přecházíme k interpretační části práce, v níž budu převážně vycházet z vlastních čtenářských a herních zkušeností. V následujících kapitolách budou představena jednotlivá literární díla a jejich herní protějšky, s tím, že se nezaměřím na převyprávění jejich narativu, ale budu se snažit vystihnout to, co je na nich nejzajímavější. Následně se pokusím zodpovědět otázku vycházející z podstaty pojmu adaptace, tedy *co je adaptováno?*

4. 1 Knižní série

Otcem celého zaklínačského univerza je polský spisovatel Andrzej Sapkowski, který debutoval díky literární soutěži, kterou v roce 1986 vyhlásil fantasy a sci-fi magazín *Fantastyka*²⁵¹. Sapkowski soutěž využil jako bránu do literárního světa, jelikož už tehdy měl v hlavě rozsáhlý fantasy příběh se spoustou promyšlených postav a dějových linií. Redaktoři magazínu jeho povídku udělili třetí místo a Sapkowski se rozhodl příběh vydatně rozšířit a nabídnout vydavatelům.²⁵² Jeho prvotina s názvem *Poslední přání*²⁵³ vydaná v roce 1992, nabízela šest povídek o bělovlasém zaklínači Geraltovi, jenž se toulá světem a zabíjí na zakázku všemožná monstra. V této povídkové knize se poprvé objevují legendy, jako trubadúr Marigold nebo čarodějka Yennefer z Vengerbergu. O rok později vydává nakladatelství SuperNOWA první pokračování *Meč osudu*²⁵⁴, kde se odhaluje další hlavní postava Cirilla z Cintry. To nejdůležitější ovšem přišlo až záhy. Mezi lety 1994 až 1999 vychází rozsáhlá pentalogie mnohonásobně rozvíjející příběh Geralta z Rivie a princezny Ciri. Díky poutavému příběhu, propracovanému světu a fascinujícím postavám se počet příznivců zaklínače Geralta neustále zvětšoval a bylo jasné, že jeho dobrodružství nevydrží pouze na papíře. Záhy po vydání sedmé knihy *Paní Jezera*²⁵⁵ se v kinech objevil film, jenž byl sestřihem doposud neuvedeného seriálu režiséra Marka Brodzkiho *Wiedźmin*, snímek však mnoho chvály neskldil, na ČSFD má směšných 46 %²⁵⁶ a na webu IMDb si stojí ještě hůř. Druhým seriálovým zpracováním byl v roce 2019 *The Witcher* od společnosti Netflix, jenž si

²⁵¹ *Nowa Fanastyka* [online]. [cit. 2020-06-09]. Dostupné z: <https://www.fantastyka.pl/>

²⁵² Andrzej Sapkowski. *Legie.info* [online]. [cit. 2020-06-10]. Dostupné z: <https://www.legie.info/autor/15-andrzej-sapkowski>

²⁵³ SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač I. Poslední přání*. Petřvald: Leonardo, 2011.

²⁵⁴ SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač II. Meč osudu*. Petřvald: Leonardo, 2011.

²⁵⁵ SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač VII. Paní jezera*. Petřvald: Leonardo, 2012.

²⁵⁶ *Wiedźmin*. *CSFD.cz* [online]. [cit. 2020-06-09]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/48333-zaklinac/prehled/>

v hodnocení stojí poněkud lépe.²⁵⁷ Fanoušci tohoto fikčního světa si také mohou zakoupit jeho další umělecké ztvárnění, tedy šest oficiálních komiksů.²⁵⁸

Série *Zaklínač* celkem čítá osm knih, prvotní dvě povídkové a pětidílnou románovou ságu. Poslední dílo s názvem *Bouřková sezóna*²⁵⁹ podle mnohých představuje jakýsi nucený, nic neříkající příběh o ztracených zaklínačských mečích, a je proto stavěna na okraj zájmu. Povídková kniha číslo jedna *Poslední přání* obsahuje prolog a příběhy *Zaklínač*, *Zrnko pravdy*, *Menší zlo*, *Otázka ceny*, *Konec světa* a *Poslední přání*. Všechny povídky jsou proloženy intermezzy pojmenovanými *Hlas rozumu*, které spolu dohromady tvoří jakýsi další mikropříběh. Druhý povídkový soubor vlastní epilog, jelikož v první knize nacházíme prolog, a k tomu šest povídek *Hranice možností*, *Střípek ledu*, *Věčný oheň*, *Trochu se obětovat*, *Meč osudu* a *Něco více*. Na příběh *Meč osudu* poté přímo navazuje román *Krev elfů*²⁶⁰, pokračuje *Čas opovržení*²⁶¹, *Křest ohněm*²⁶², *Věž vlaštovky*²⁶³ a pentalogii uzavírá nejtlustší z knih *Paní Jezera*, v níž dojde k rozuzlení války s Nilfgaardem a Severními královstvími a k naplnění sudby ústředních postav Geralta a Ciri.

Kořeny, prameny a vzory zaklínačského světa nemusíme dlouho hledat, jsou patrné v pohádkách Tisíce a jedné noci, Bratří Grimmů nebo Charlese Perraulta. Můžeme tedy mluvit o modu pohádkovosti, který je konstitutivní pro žánr fantasy.²⁶⁴ Zejména ve většině Sapkowského povídek najdeme přiznanou, místy ironickou transformaci vzorů zápletek ze známých pohádek, vždy ale směřujících k verzi temnější a brutálnější, než je ta původní. Například hrdinka příběhu *Menší zlo* Renfri, představuje vzdáleným ekvivalent Sněhurky. Důvodem krutosti její nevlastní matky se v tomto případě zdá být proroctví přisuzující psychopatické sklony princeznám narozeným v den zatmění slunce, stejně jako biologické mutace potvrzené pitvami několika obětí věštby. V povídce však není jasné, zda hrdinka patří do skupiny zasažené kletbou, čímž se vše poněkud komplikuje. V jednom z dalších mnoha dobrodružství Geralta žádá o platbu „zákona překvapení“. Z mnoha pověstí známe, že tajemný hrdina požaduje za svou pomoc něco, co má hostitel doma a dosud o tom neví.

²⁵⁷ The Witcher. CSFD.cz [online]. [cit. 2020-06-09]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/419063-zaklinac/prehled/>

²⁵⁸ Komiksy Zaklínač. Comicspoint.cz [online]. [cit. 2020-06-09]. Dostupné z: <https://www.comicspoint.cz/zaklinac>

²⁵⁹ SAPKOWSKI, Andrzej. *Bouřková sezóna*. Petřvald: Leonardo, 2015.

²⁶⁰ SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač III. Krev elfů*. Petřvald: Leonardo, 2011.

²⁶¹ SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač IV. Čas opovržení*. Petřvald: Leonardo, 2011.

²⁶² SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač V. Křest ohněm*. Petřvald: Leonardo, 2011.

²⁶³ SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač VI. Věž vlaštovky*. Petřvald: Leonardo, 2011.

²⁶⁴ ŠIDÁK, Pavel. *Literární žánry: Skripta Literární akademie, Soukromé vysoké školy Josefa Škvoreckého*. Praha: Literární akademie, 2013, s. 132.

Situace v povídce *Otázka ceny* se stává komplikovanější, neboť hostitelkou je Calanthé, královna Cintry a „překvapením“ se stává předčasné dítě její dcery Pavetty, dívka později pojmenovaná Ciri. Osud zaklínače a malé princezny jsou znovu propleteny v povídce *Meč osudu*, respektive po pádu cintránského království a smrti jejich rodičů. Brzy se ukáže, že dívka mající příměs krve elfů významně ovlivní osud světa popsaného v románu. Ciri postupně odkrývá své schopnosti jdoucí daleko za hranice chápání dosud známého magického světa. Základ fikčního světa rovněž můžeme najít v díle Tolkienově díle, v historii našeho kontinentu nebo třeba v legendách krále Artuše. Příznivci her na hraní rolí mohou rovněž najít přímé podobnosti mezi zaklínačským světem a zeměmi *Dungeons & Dragons* nebo *Warhammer*, zejména pokud jde o bestiář a magický systém.

Ze všech příběhů se postupně vynořuje narativní rámec většího celku. Čtenář se seznámí s více důležitými postavami. Hlavním hrdinou je tedy zaklínač Geralt z Rivie, muž zabývající se profesionálním odstraňováním monster. Na své povolání byl školen od dětství, v zaklínačské pevnosti Školy Vlka nazývané Kaer Morhen se učil bojovým dovednostem se dvěma meči (stříbrným proti příšerám a ocelovým proti lidským protivníkům), prošel také Zkouškou trav, která se skládá z několika fází mutace, díky nimž se zlepšují fyzické i psychické schopnosti, jako jsou zbystrěné reflexy, větší rychlost, síla, lepší sluch, zrak, čich a rovněž schopnost provádět určitá zakletí a požívat lidem smrtelné lektvary. Poněvadž Geralt snášel proces přeměny velmi dobře, podstoupil další experimentální mutace. Vedlejším efektem onoho pokusu jsou jeho bílé, pigmentu zbavené vlasy. Na rozdíl od jiných zaklínačů ho mutace nezbavily lidských citů, čímž se stal ještě výjimečnějším. Všichni zaklínači jsou povinni řídit se morálním kodexem svého cechu. Tyto zásady mimo jiné předpokládají zachování neutrality a vyhýbání se cílenému obhajování jedné ze stran v morálně sporných situacích, což je nejpodstatnější rys celé série přetrvávající napříč všemi médii. Geralt se za všech okolností snaží být neutrální, ale nikdy neutrální být nedokáže, vždy si nakonec musí zvolit, jako právě v povídce *Menší zlo*, kde kvůli své volbě získal přezdívku Řezník z Blavikenu. V souvislosti s Geraltem a jeho lidskými emocemi stojí za zmínku čarodějnice Yennefer, s níž má velmi komplikovaný vztah. Milenci se poprvé setkávají v povídce *Poslední přání*, jejíž děj do jisté míry předurčuje pohádka o džinovi plnicím přání. Geralt se svým přítelem básníkem Marigoldem vytáhnou z vody místo rybiho oběda džinovu pečeť, vyřčené přání se naneštěstí zvrtné a trubadúr přichází nejen o hlas. K jeho záchraně vyhledává zaklínač jakoukoli čarodějkou. Geralt, jemuž celou dobu džin sloužil, svým posledním přáním sváže svůj osud s tím Yenneferiným. Bílý Vlk se v pentologii též sblíží s Yenneferinou

dobrou přítelkyní a taktéž členkou Lóže čarodějek Triss Ranuncul. Sapkowského dílo nám tedy podává milostný trojúhelník, jenž se stal výchozím bodem některých dějových konfliktů. Tato podoba milostné zápletky má přímou spojitost s romány pro ženy, ale především je výraznou žánrovou tendencí young adult literatury. Většinou vystupují dva mladí muži a konflikt mezi nimi zprostředkovává dívka. Ve fantasy prostoru může milostný trojúhelník rozdělovat a následně sbližovat dva odlišné světy, respektive rasy. Ideálním příkladem se zdá být *Twilight*²⁶⁵ sága americké spisovatelky Stephenie Meyerové. V každém milostném trojúhelníku má každá ze stran potenciál získat si fanoušky, ale hlavní hrdina si nakonec musí mezi nimi vybrat, což způsobuje rozepře. To samé se odehrává i zaklínačském světě a jeho fandom se rovněž rozděluje na tým Yennefer nebo Triss.

Fragmentární charakteristiky příběhů nezanechává spisovatel ani v pěti románových knihách. Příběh se nerozvíjí lineárně a nové důležité informace se často uvádějí pomocí kontingentů. Například bitva o Brennu, která je rozhodující pro historii fikčního světa, neboť zastavila nilfgaardské imperialistické pokusy, Sapkowski prezentuje z několika dílčích a doplňujících se perspektiv, jako třeba prostřednictvím textu kroniky napsaným jedním z účastníků bitvy. Tento motiv nám naznačuje další prvek Sapkowského psaní, a to narážky na současnou a blízkou historii. Merkantilní a izolacionistická síla království Kovir může poukazovat na Spojené státy, nebo nilfgaardská anexe Cintry prováděná pod heslem „ochrany národnostních menšin“, se může podobat situaci v Polsku 17. září 1939. Celá pentalogie je mimo to protkána nití pogromů „nelidí“, respektive podřadných ras, zde asi není nutné souvislost popisovat. Bez ohledu na přímé spojitosti máme před sebou příběhy zemí, politické situace, portréty vládců, intelektuálů a umělců, jež působí jako odrazy historických postav z našeho světa. V každém koutu světa můžete vidět Sapkowského lásku k historii a starým věcem, která se prokázala i v jeho *Husitské trilogii*²⁶⁶.

Při čtení Sapkowského díla můžeme mít pocit, že znění jazyka, názvů a jmen hrdinů je často důležitější než skutečný význam oněch slov. Ve světě zní germánská, skandinávská, keltská a latinská jména, v latině najdeme dokonce celé pasáže. Starší mluva, jazyk používaný převážně elfy, vznikla na základě francouzštiny, angličtiny a němčiny.²⁶⁷ Při četbě se podíváme do města Holopole, kde sídlí švec Kozojed nebo do Lyrie, Novigradu, Velenu či Oxenfurtu. Na cestách překročíme řeku Aretu, Duppu, Travu či největší z nich Jarugu

²⁶⁵ MEYER, Stephenie. *Twilight*. New York: Megan Tingley Books, 2005.

²⁶⁶ SAPKOWSKI, Andrzej. *Narrenturm: trilogie*. Ostrava: Leonardo, 2003.

²⁶⁷ Slovník Starší mluvy. *Sapkowski.cz* [online]. [cit. 2020-06-14]. Dostupné z: <http://www.sapkowski.cz/slovník.asp>

a potkáme Shani, Jana Calveita, Dianu de Saint-Villiers, Robina Anderida nebo Noru Wagner. Dále poplujeme na ostrov Thanned, do školy mladých čarodějek Arethusy. Pokud jde o mapu fikčního světa, domovem zaklínačů je kontinent neboli klasická fantasy země pokrytá velkými oceánskými vodami od západu a uzavřená pruhy výškových hor z východu. Severní země, souhrnně označované Sever, zahrnují státy Aedirn, Cintra, Kaedwen, Kovir a Poviss, Lyrie a Rivie, Redanie, Temerie, Skellige a další malé monarchie a vévodství. Síla králů severu dosahuje již zmíněné řeky Jarugy, za níž se na jihu tyčí agresivní Nilfgaard se svými provinciemi jako třeba Toussaint. Je zajímavé, že všechny tyto země jsou relativně mladé, byly založeny lidmi pocházejícími z jiného vesmíru, jež sami zničili. Svět, v němž se ocitli nebyl neobývaný, žili zde po dlouhou dobu elfové a trpaslíci, byli pravděpodobně nejstaršími obyvateli. Existuje spousta podobností se Středozemí, ale také rozdíly. Měla snad Sapkowskiho „inovace“ nahradit Tolkienův konflikt mezi Západem a Východem v boji mezi Severem a Jihem? Spíše ne, Tolkienův východ představuje temný Mordor neboli absolutní zlo. Jižní Nilfgaard není tak ďábelským místem, je to „pouze“ totalitní režim, univerzální otroctví, zkrátka výslovná opozice vůči feudálnímu a poněkud anarchistickému severu.

Co se týče časové epochy, ve které se odehrávají osudy Zaklínače a Ciri, tak se na první pohled zdá být všechno jasné. Středověká povaha je typická pro fantasy žánr a my zde potkáváme královské hrady, rytíře, šermířské souboje, šípy vystřelené z luků a kuší. Na druhé straně ovšem čteme o čtyřkřídlých arkádových palácích, divadlech a bašt bránících přístupu k pevnostem. Jedná se tedy o přelom věků? Středověk a novověk? Svým způsobem se dá uvažovat o obojím, jelikož v tomto světě stále přetrvávají prastaré stromy, vlhké a temné hrady, dřevěné palisády a vedle nich rostou honosné paláce a moderní, dekorativní, činžovní domy. V tomto světě se tak velmi často mluví o terorismu, celních válkách a ohraničovacích zónách, čímž se sem vkrádají prvky moderní historie. Anachronismus je v konstrukci světa a řeči jeho obyvatel opravdu četný, a právě tento znak může odlišovat Sapkowskiho prózu od ostatních tvůrců fantasy.

Zřejmě žádný fantasy příběh nemůže existovat bez magie, a proto se kouzla objevují i zde, jsou záhadná a vzbuzující bázeň, stejně jako univerzální a užitková. Mágové jsou tajemní a hrůzní zvláště pro „nemágy“. Zaklínači ovládají sílu pěti znamení Aard (telekinetický útok), Axie (ovlivnění mysli), Igni (ohnivé plameny), Quen (neviditelný štít) a Yrden (magická past). Oproti skutečným čarodějům a jejich kletbám jsou zaklínačské triky velice triviální. Tady se objevuje druhá tvář magie, a to, že se stává téměř obyčejnou. Pravý čaroděj si může teleportovat vodu ke koupání nebo přemístit sám sebe kamkoli, nebo změnit člověka

v nefritovou sošku. S tím souvisí třetí podoba, kdy Sapkowského vnímá magii jako vědu. Mágové a zaklínači coby vědci, biologové, chemici, fyzici, volně diskutují o genech, hormonech, virových infekcích a ekologických dopadech. Ovšem zaklínači jsou ve svých názorech pragmatictější, například již zmíněné Černé slunce, jež odsoudilo bezpočet nevinných dívek k smrti, pro ně znamená „prachobyčejné zatmění“.²⁶⁸ Pokud jde o božstvo čtenáři se ihned v prvním *Hlasu rozumu* seznamují s existencí bohyně Melitelé, jejíž kult se zdá být nejrozsáhlejší. Následně také poznáme uctívání Lvohlavého pavouka, Věčného ohně nebo Řád planoucí růže. V Sapkowského univerzu je popsáno spoustu božských bytostí, avšak žádní bohové tam doopravdy nejsou. Najdeme pouze mnoho kněžích kázajících v duchu svého náboženství. Klerici mohou vykonávat zázraky a pronášet kletby, ale jde spíše o magii, nikoli o existenci jakýchkoli vyšších sil. Kněží jsou každopádně mnohem lepší v obviňování než v prokletí, především podněcují nenávisť a netoleranci.

Problém podivnosti a rasismu je jedním ze základních konfliktů, na nichž je tento fikční svět postaven, což jasně odráží prvky naší reality, nacionalismu a antisemitismu. Rasisté však nejsou jen lidé, pro trpaslíky, půlčíky, dopplery, gnómy, dryády a zejména elfy je člověk mimozemšťanem. Elfové lidmi fakticky opovrhují, musí však žít v zemi, které člověk dominuje. V Sapkowského světě neexistují žádná zjednodušení ani rozdělení na černé a bílé. Zlo, agrese a neshovívavost mají přístup ke každému srdci. Rovněž Zaklínač se stává z mnoha stran terčem xenofobie, pověst o zmutovaných vědmácích není nijak úctyhodná. Geralt je tedy v představeném světě outsiderem, ale vlastně také outsiderem mezi zaklínači, neboť u něj Zkouška trav nedopadla podle očekávání. Z toho důvodu dokáže o důsledcích svých činů přemýšlet, projevit lítost a mít pochopení. Zabíjí sice nestvůry, ale jen ty přímo ohrožující život, nezabil by skalního trolla jenom kvůli tomu, že je anebo proto, že rozumu moc nepobral. Bělovlasý zaklínač se snaží vymanit z nastavených nesmyslných pravidel a bez zaváhání se vydá na dlouho cestu ve skupině s bláhovým trubadúrem, nilfgaardským šlechticem, prostou dívkou, půlelfkou a vyšším upírem.

První české vydání této knižní série vzniklo pod taktovkou nakladatelství Winston Smith se neslo v duchu pestrobarevného přebalu naprosto nesouvisejícího se světem uvnitř. Byl to takový standartní fantasy obraz s drakem, šaškem, křehkou blondýnkou a černovlasým rytířem. Toto vydání je doplněno o ilustrace a grafickou úpravu Jany Komárkové, manželky překladatele zaklínačských příběhů Stanislava Komárka. Všechna vyobrazení připomínají

²⁶⁸ SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač I. Poslední přání*. Petřvald: Leonardo, 2011, s. 132.

znaky pokleslé literatury. Přiblížení se fikčnímu světu přišlo s nakladatelstvím Leonardo, přestože byly použity ilustrace od stejné osoby. Existují i audioknihy všech osmi dílů, jimž svůj známý hlas propůjčil divadelní a filmový herec Martin Finger.

4. 2 Herní série

Pošramocenou reputaci po nepovedeném filmovém snímku roku 2001 napravilo nové polské herní studio CD Projekt RED, oficiálně založené v roce 2002 Marcinem Iwińskim a Michałem Kicińskim. Společnost se zrodila z čisté vášně pro videohry, jež byly v socialistickém Polsku těžce nedostupné.²⁶⁹ Do roku 1994 zde neexistoval autorský zákon, legální trh byl velmi malý a nemohl si ho dovolit každý, a tak si tehdy ještě velmi mladý Marcin Iwiński přivydělával nelegálním prodejem pirátských kopií západních her. Na střední škole potkal Michała Kicińského a společně se rozhodli prodej zlegalizovat. Začali importovat CD ze Spojených států a po kompletním přechodu polské ekonomiky na tržní systém založili vlastní firmu. Jejich kapitál činil 2 000 \$²⁷⁰ a k realizaci svého prvního podnikání využívali prostor jednoho bytu. Společnost se v dalších letech věnovala lokalizaci her do polštiny. Díky jejich práci do Polska dorazil například *Baldur's Gate* v luxusní edici s obsáhlým manuálem, mapou herního světa i se soundtrackem. Z CD Projektu se stal výrazný hráč mezi lokálními herními distributory, jenomže ambice mladých nadšených podnikatelů nekončili u pouhého dovozu. Společně s nově najatými kolegy se na přelomu milénia pustili do tvorby počítačové verze *Baldur's Gate: Dark Alliance*, jež původně vyšla na PlayStation, Xbox a další konzole. Vytváření portu na PC bylo nakonec zastaveno, ovšem po tomto zrušení společnost nemohla dál fungovat jako distributor. Iwiński ani Kiciński se nechtěli vzdát a odejít z herního průmyslu, proto se v roce 2002 zrodilo vývojářské studio CD Projekt RED.²⁷¹ Následně byl osloven polský autor Andrzej Sapkowski s tím, že by společnost chtěla vytvořit hru na motivy jeho knih. Spisovatel souhlasil a prodal autorská práva na svou zaklánačskou sérii za poměrně značný obnos a dál už se nijak nepodílel. Již bylo dříve zmíněno, že spisovatel odmítl nabízená procenta z prodeje, jelikož se domníval, že hry nikoho nebudou zajímat, samozřejmě svého omylu později litoval (viz kapitola Despekt).

²⁶⁹ Our History. *CDProjektRED.com* [online]. [cit. 2020-06-11]. Dostupné z: <https://en.cdprojektred.com/our-history/>

²⁷⁰ The Story of CD Projekt. *YouTube.com* [online]. [cit. 2020-06-11]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=uNZkTk5gLuo>

²⁷¹ Tamtéž.

Nesmlouvavý svět plný příšer, rasismu, sexu a znesvářených království, tak můžeme stručně popsat věhlasnou Role-playing game sérii *The Witcher*, která dokázala zařadit malé polské herní studio mezi nejlepší vývojářské domy světa, a navíc rezolutně pomohla proslavit dílo Andrzeje Sapkowského v angloamerickém prostředí.

4. 2. 1 The Witcher

Nikoho nepřekvapí, že inspirací pro první verzi *The Witcher* byl *Baldur's Gate*, a to nejen pokud jde o pohled z ptačí perspektivy, ale i některé grafické efekty jsou velice podobné. To se však netýká animací postav, na nichž si dal CD Projekt zvláště záležet. Nejprve se studio snažilo vytvořit hrdiny ručně, což se ukázalo jako příliš časově náročné, proto se přiklonilo k využití systému motion capture²⁷². V tehdejšímu Polsku však nebylo možné nic podobného uskutečnit, nakonec si tvůrci pronajali malé studio a nasnímali alespoň základní pohyby, přičemž byl účasten profesionální učitel šermu. První oficiální trailer²⁷³ byl světu představen už v roce 2005 a jeho velkou část tvoří slavná povídka *Zaklínač*, kde Geralt z Rivie svádí boj s krvelačnou strigou. Samotná hra vyšla o dva roky později. Podle autorů se ke konci vývoje náklady pohybovaly kolem 4 000 000 \$.²⁷⁴

The Witcher má řadu chyb, ale v jádru byl ve své době revoluční. Fanoušci knižní série se mohli ještě intenzivněji ponořit do důmyslného světa, kde rovněž není nic černobílé. Herního avatara Geralta můžeme popsat jako inteligentního muže, který má své opodstatnění, metody, filozofii a nechce se míchat do cizích věcí. Zaslouhou Andrzeje Sapkowského jde o promyšlený a do detailu propracovaný charakter. Navíc díky výcviku na Kaer Morhen platí za nejlepšího šermíře Severu a ovládá alespoň lehkou formu magie, čímž ideálně zapadá do žánru RPG. Přínosným aspektem je také fakt, že tento konkrétní zaklínač cítí, může se zamilovat a navazovat přátelství. Nejen v RPG by se špatně ovládal hrdina neprojevující žádné emoce. Jak by se mohl hráč ztotožnit či vžít? Jak by mohl konat morální rozhodnutí? Těžko, nic by nedávalo smysl.

Ve hře zůstal zachován pohled z ptačí perspektivy a ovládání za pomoci myši, ale najdeme zde také druhý alternativní způsob ovládání nabízející klasický pohyb klávesami WSAD.

²⁷² Motion capture označuje proces snímání pohybu reálného objektu a jeho následné převedení do digitální podoby.

²⁷³ The Witcher – Official Trailer. *YouTube.com* [online]. [cit. 2020-06-11]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=B00E5f7-yz4>

²⁷⁴ The Story of CD Projekt. *YouTube.com* [online]. [cit. 2020-06-11]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=uNZkTk5gLuo>

Souboj má poněkud primitivní formu „kliknutí“ v určitý vizuálně naváděný moment. Díky interface neboli hernímu zákulisí, do nějž lze začlenit HUD²⁷⁵, nacházíme na obrazovce stav zdraví a výdrže, mini mapu, denní období, aktuální úkol, rychlou nabídku vybavení a jiné. Rozhraní se mění se situacemi, může mít podobu dialogového okna, nabídky při alchymii, nakupování u obchodníků nebo kovářů. Za scénou vidíme taktéž inventář se získanými předměty, alchymistický váček s recepty, bestiář, trofeje, deník, postavy, úkoly, případně výuku, klasickou mapu světa a pochopitelně též vlastnosti, schopnosti, talenty a tak dále. Zvláštním aspektem je takzvaná mediace plnící funkci spánku, při němž se doplňují ztracené životy, snižuje se toxicita způsobená požíváním lektvarů, elixíry se při meditaci mohou zároveň připravovat anebo se rozdělují zmíněné talenty. Zaklínač pochopitelně ovládá pět znamení totožných s jeho literárními protějšky a na zádech se mu lesknou dva meče, stříbrný a ocelový.

V závěru knižní pentalogie, respektive při pogromu v Rivii, Bílý Vlk umírá na následky bodnutí vidlemi. Vzhledem k otevřenému konci si čtenář nemůže být jistý, zda skutečně zemřel. Vývojáři polského studia pracují s verzí, že Geralt nezahynul a dále rozvíjí jeho příběh bělovlasého lovce příšer. *The Witcher* tedy navazuje tam, kde literární série skončila. Geralt je poměrně příhodně nalezen polomrtvý v lese s těžkou amnézií. Náhlá ztráta paměti ovlivňuje jeho jednání, a to napříč všemi díly série. Hra má pět hlavních dějství obohacených o prolog s epilogem. CD Projekt ji s odstupem času chápe především jako úvod do fikčního světa Andrzeje Sapkowského,²⁷⁶ kde se hlavní hrdina žene za znovu nalezením své paměti²⁷⁷ a snaží se dopadnout osoby zodpovědné za loupež zaklínačských tajemství.

V roce 2008 byla spuštěna rozšířená edice obsahující velké množství technických vylepšení a nových funkcí, čímž se o trochu více přiblížila nárokům dnešních hráčů. Ještě stojí za zmínku, že *The Witcher* původně vyšel s českým dabingem, jež je svou kvalitou přirovnáván k tomu z *Mafia: The City of Lost Heaven*.

4. 2. 2 The Witcher 2: Assassins of Kings

Uběhly dva roky a rostoucí polské studio oznámilo další pokračování *The Witcher* s podtitulem *Assassins of Kings*. Vývojáři se pravděpodobně poučili z chyb prvního dílu,

²⁷⁵ HUD neboli head-up display je v počítačových hrách typ zobrazování informací a údajů o hráči za pomoci grafického uživatelského prostředí.

²⁷⁶ Remembering The Witcher 1 & 2. *YouTube.com* [online]. [cit. 2020-06-22]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=WOYKIXjLs0>

²⁷⁷ Amnézie velmi pomohla hráčům, kteří o Sapkowského světě neměli sebemenší tušení.

vytvořili nový REDengine a od základu vše změnili. Soutbojový systém se stal najednou mnohem akčnějším a především intuitivnějším, již nestačilo pouze zběsile klikat myší. CD Projekt přidal možnost úskoků, blokování a větší měrou zapracoval do hry znamení, které se staly notnou součástí každého střetu s protivníkem. Společnost zvolila několik zajímavých způsobů propagace. Například v akční multiplayerové hře *Team Fortress 2* se objevila trojice promo zaklínačských předmětů. Daleko větší pozdvižení vyvolal květnové číslo časopisu *Play Boy* roku 2011 s polonahou čarodějkou Triss Ranuncul na titulní straně. V Rusku byl dokonce dostupný celý kalendář s nahotinkami z druhého *Zaklínače*.²⁷⁸ Celá tato kampaň nesmírně cílila na muže, nejen v časopise, ale rovněž v trailerech, na plakátech vidíme téměř zcela odhalenou rudovlasou Triss, což z ženského pohledu opravdu není příliš poutavé. Oproti tomu zaklínač Geralt není nahý nikdy, že by genderový stereotyp?

Pár měsíců po vydání přispěchali tvůrci s vylepšenou edicí, jednalo se o rozsáhlou aktualizaci přinášející mnoho nového obsahu, včetně čtyř hodin misí, nového tutoriálu, soutbojové arény, více než půl hodiny cutscenes a vizuálně vylepšené intro. *The Witcher 2: Assassins of Kings* byl od té doby nejúspěšnějším dílem série. Na Metacritic.com si pořád drží skóre 85+.²⁷⁹ Hra sesbírala přes padesát osm ocenění, například za nejlepší grafické zpracování, adaptaci, příběh, postavy, design, dabing, soutbojový systém a desítky dalších kategorií. V neposlední řadě byla zvolena nejlepší evropskou hrou pro rok 2011.²⁸⁰ Polský národ je na svůj titul náležitě pyšný, dokonce v té míře, že její sběratelskou edici věnoval tehdejšímu americkému prezidentovi Barracku Obamovi, když naposledy navštívil Polsko.²⁸¹

Děj druhého *Zaklínače* přímo navazuje na konec první hry, ovšem neřeší se tu nadále konflikt mezi Scoia'tael a Řádem planoucí růže, nýbrž osud celého světa. Geralt z Rivie se připelete do velmi nebezpečné hry mocných, někdo vraždí krále v jednotlivých zemích. Jak se později ukáže za vším stojí zaklínač Letho z Gulety, najatý nilfgaarským císařstvím, které si brousí zuby na území Severních království. Celý příběh vrcholí na shromáždění čarodějek a panovníků v Loc Muinne. Setkání ovšem nedopadne podle očekávání, především kvůli tomu, že skupina čarodějek použije draka k upevnění své moci a získání nadvlády. Bělovlasý zaklínač pochopitelně tomu nejhoršímu zabrání, avšak škody jsou již napáchány. Jako

²⁷⁸ Nahá modelka ze *Zaklínače 2* v *PlayBoyi*. *Games.tiscali.cz* [online]. [cit. 2020-06-11]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/naha-modelka-ze-zaklinace-2-v-playboyi-55670>

²⁷⁹ *The Witcher 2: Assassins of Kings*. *Metacritic.com* [online]. [cit. 2020-06-11]. Dostupné z: <https://www.metacritic.com/game/pc/the-witcher-2-assassins-of-kings>

²⁸⁰ *The Witcher 2* received 50 awards. *CDProjektRED.com* [online]. [cit. 2020-06-11]. Dostupné z: <https://en.cdprojektred.com/news/the-witcher-2-received-50-awards/>

²⁸¹ HARAŽIM, Aleš. Prezident Obama má *Zaklínače 2*. *Eurogamer.cz* [online]. [cit. 2020-06-08]. Dostupné z: <https://www.eurogamer.cz/articles/prezident-obama-ma-zaklinace-2>

v každém příběhovém RPG záleží i zde na rozhodnutích během hraní. Události na Loc Muinne se podepíší na celkovém vnímání čarodějů a čarodějek ve fikčním světě. Z vážených rádců a rádkyň se rázem stanou nepřátelé státu a jeden z možných konců dokonce vede k jejich masivnímu popravování. Závěr druhého dílu nastiňuje, co znamená Divoký hon, který se dostal do názvu třetího pokračování. Jedná se o skupinu nebezpečných přízraků a přeludů, jež jsou vtělením smrti. Právě on unesl Yennefer z ostrova, kde ji a Geralta zanechala Ciri. Zaklínač ve snaze čarodějkou zachránit podstoupil riskantní obchod, respektive nabídl sám sebe za Yenneferinu svobodu. Po nějaké době sice Divokému honu uniká, ovšem za cenu ztráty paměti. Tím se kruh uzavírá a připravuje půdu pro epické vyvrcholení posledního dílu.

O pár let později přišli vývojáři s dvěma menšími tituly. Vyšla stolní desková hra *The Witcher Adventure Game*²⁸², v níž můžeme po desce posouvat figurku Geralta, Triss, Jarpena nebo Marigolda, v roce 2014 vyšlo její digitální zpracování. Druhým titulem byl *Witcher Battle Arena*, respektive moba ze zaklínačského univerza určená pro mobilní zařízení, která dnes již není funkční. Po těchto dvou menších hrách nastalo ticho, ticho před bouří. Připravovala se totiž jedna z nejlepších her všech dob. Dne 19. května roku 2015 se měl Bílý Vlk, Geralt z Rivie či Řezník z Blavikenu naposledy vrátit, aby dovyprávěl svůj příběh.

4. 2. 3 The Witcher 3: Wild Hunt

Pro spoustu lidí začala posedlost Zaklínačským světem právě v tuto chvíli, ve chvíli vydání *The Witcher 3: Wild Hunt*.²⁸³ V roce 2013 CD Projekt představil první upoutávku²⁸⁴, kde zlo bylo jednoduše zlem. Následující trailer²⁸⁵ fanouškům prozradil, že se na scéně objeví čarodějka Yennefer a dítě Straší krve Cirilla. S třetím, launch trailerem²⁸⁶ však přišla vlna naprostého vzrušení.²⁸⁷ Tento typ „posledních“ trailerů bývá zpravidla nejvíce „nadupaný“, ukazují se nejakčnější scény či nejkrásnější vybavení, zkrátka má v hráči vyvolat potřebu

²⁸² The Witcher Adventure Game. *Svet-deskovych-her.cz* [online]. [cit. 2020-06-10]. Dostupné z: <https://www.svet-deskovych-her.cz/produkty/3446/the-witcher-adventure-game>

²⁸³ Na streamech a jejich chatovacích oknech, let's play sériích a jejich komentářích se účastníci svěřují s tím, že nejprve poznali Wild Hunt a následně teprve poté odehráli předcházející dva díly a přečetli knižní předlohu, a tím pádem začali chápat, čím je tato série výjimečná.

²⁸⁴ The Witcher 3: Wild Hunt – Killing Monsters Cinematic Trailer. *YouTube.com* [online]. [cit. 2020-06-11]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=c0i88t0Kacs&has_verified=1

²⁸⁵ The Witcher 3: Wild Hunt – The Sword of Destiny. *YouTube.com* [online]. [cit. 2020-06-11]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=53MyR_Z3i1w

²⁸⁶ The Witcher 3: Wild Hunt – Official Launch Trailer. *YouTube.com* [online]. [cit. 2020-06-11]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=XHrskkHF958>

²⁸⁷ Sledování trailerů a jejich komentování patří v herním světě k oblíbené činnosti. Přední hráči na streamech pouští upoutávky na nové hry a sdílí své emoce s ostatními, což je svým způsobem nejpřirozenější způsob propagace, přestože nemusí být úmyslný.

nutné koupí. Jenže polská společnost pustila do oběhu něco trochu jiného, něco velmi nostalgického až mrazícího, něco, co nejsilněji funguje až po dohrání hry. To něco značí sekvence tíživých a melancholických momentů, jež mohou vyvolat emoce. Zvolená skladba Bena Howarda – Oats in the Water žánru Indie folk na tom nese svůj podíl. Aby toho nebylo málo, od třetí minuty si diváci s obdivem prohlíží trailerovou grafiku, ovšem jen do té doby, než zjistí, že jde o grafiku gameplaye. Což teprve způsobilo absolutní wow efekt.

Pokud byla „dvojka“ z hlediska odborného a fanouškovského hodnocení považována za výbornou hru, třetí díl je ještě desetkrát nebo alespoň pětkrát kvalitnější. *The Witcher 3: Wild Hunt* totiž nezískal kolem padesáti ocenění, nýbrž více než dvě stě padesát cen a Hru roku 2015²⁸⁸, což se nikdy žádné jiné hře nepovedlo. Vývoj hry stál kolem 65 000 000 \$ (81 milionů s marketingem), bylo napsáno přes milion řádků kódu, na hře pracovalo asi pět set dabérů z třiceti tří zemí světa a Geraltův motion capture natáčel profesionální polský šermíř Maciej Kwiatkowski. Speciálně pro *Divoký Hon* vznikl REDengine 3, který musel zvládnout nejen náročné grafické scény, ale též plně otevřený svět.²⁸⁹ Velikost světa, téměř 130 km čtverečních, mohla narušit plynulost příběhu, jak jsme si ukázali na případech jiných RPG her, ovšem CD Projekt zvládl rozlehlou zemi „ukočírovat“. Po celé herní ploše jsou rozmístěny rozcestníky sloužící k rychlému cestování a také desítky otazníků představující bonusové akce a aktivity typu ničení hnízd příšer, sbírání pokladů či zabíjení banditů. Také přibyl nový dopravní prostředek, kůň Klepna, kterého takto pojmenoval literární Geralt.

Hra kromě hlavní úkolové linie disponuje značným počtem vedlejších úkolů, zaklínačských zakázek a obyčejných náhodných výpomocí „prostému lidu“, jež se mohou později ukázat jako důležité. Soutbojový systém zůstal víceméně stejný, ačkoli začal vybízet k většímu taktizování, používání znamení, elixírů, olejů a k hlídání úrovně zbraní. Tím, co tvoří nedílnou součást celé herní série a posouvá příběh kupředu je dialog, Každé „Geraltovo“ rozhodnutí má vliv na svět kolem nás. Samotné zpracování rozhovorů vždy nabízí výběr z několika možností a už jen z jejich plejády můžeme mnohé vyčíst. Doplňující informace o fikčním světě, o postavách či monstrech se též nachází ve virtuálních textech, respektive v knihách a dopisech, přičemž většina z nich vychází přímo ze Sapkowskiho děl. V kapitole Definice počítačové hry jsme uvedli, že některé hry pravidelně rekapituluji příběh při

²⁸⁸ The Witcher 3: Wild Hunt triumphs at The Game Awards. *CDProjektRED.com* [online]. [cit. 2020-06-11]. Dostupné z: <https://www.cdprojekt.com/en/media/news/cd-projekt-red-ogloszony-kreatorem-kultury-podczas-gali-paszportow-polityki-2015/>

²⁸⁹ REPLAY. Zaklínačský speciál. *YouTube.com* [online]. [cit. 2020-06-11]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=NdGzGTvw9go>

načítacích sekvencích, a to prostřednictvím klasického mluveného či psaného vyprávění v erformě, což se velmi přibližuje ideji „opravdového“ vypravěče. V *The Witcher 3* je zastoupen přesně tento typ vypravěče.

V Geraltově drsném světě vám nikdo nepomůže, lidé vámi pohrdají. Už tak dost pochmurnou atmosféru umocňuje válkou zničený Velen plný nedůvěřivých bytostí, jenž se pouze snaží přežít. Dále také Novigrad, největší město na světě plné předsudků a lovců čarodějnic a samozřejmě Skellige, ledové ostrovy pod vládou vikingských klanů, kde se sebemenší prohřešek trestá ztrátou hrdla. Každé z těchto míst vlastní unikátní feeling a jedinečnou hratelnost. Divoké proměny počasí a šumění větru v korunách stromů stojících v nedotčené krajině se navrací k té z prvního dílu a opouští kontrastní fantasy kraj dílu druhého. Silný vliv střední Evropy je nesporný, ovšem všechno působí lehce pohádkovým dojmem, ale myslí se tím ony kruté pohádky, smrti a krutostí nešetřící.

Obecně můžeme říct, že v *The Witcher 3* najdeme opravdu drsná témata, každý má špinavé tajemství a nic se tu nedělá z dobré vůle, pouze služba za službu. Divoký hon má v plánu něco velkého a zlověstného a nad tím vším visí stín nilfgaardské armády, která vpadla do Severních království. Zatímco zuří válka, Geralt se vydává na tu největší zakázku svého života, musí vystopovat svůj osud, cintránskou princeznu, dítě Starší krve, živoucí zbraň, jež dokáže změnit svět.

Nastíněná zápleтка třetího dílu se, stejně jako všechny ostatní příběhy zaklínačského univerza, odehrává ve fantasy světě, jenž není součástí toho lidského, ale je domovem ras, tvorů, flóry, folklóru, historie, zkrátka všeho, co Sapkowski vytvořil (přestože si některé z prvků vypůjčil). Setkáme se s příběhy králů a královen, princů a princezen, rytířů a nestvůr, jež baví publikum po staletí. Fantastickým prvkem se občas stávají mluvící zvířata mající schopnost uvažovat jako lidé. Do tohoto konceptu zapadá Geraltova klisna Klepna, jež v questu Klepniny klepy promlouvá ke svému pánu lidskou řečí. Kromě Klepnina výčtu koňských radostí a strastí CD Projekt jejím prostřednictvím poukáže na realitu uvnitř hry a dojde ke „zbourání čtvrté stěny“.²⁹⁰ Rozhovor se týkal problému uvíznutí herního objekt v texturách. G: „*Stejně je to zvláštní – jak dokážeš překonat oceán, když tě zavolám, ale pak se zasekneš o maličký plot. Co si o tom mám myslet?*“ K: „*Co ti mám na to říct? Každý má své hranice.*“

²⁹⁰ STEVENSON, John. *The Fourth Wall And The Third Space* [online]. [cit. 2020-06-21]. Dostupné z: http://playbacktheatre.org/playbacktheatre/wp-content/uploads/2010/04/Stevenson_Fourth.pdf

Klíčovým přínosem fantasy je to, že tvůrcům her umožňuje vytvářet věci mimo hranice běžného světa. Odstraněním omezení pramenícím z reality se fantasy světu otevírají příběhy všelijakého charakteru. Lidé se mohou stát nepřemožitelnými superhrdiny, zvířata mohou mluvit, draci mohou představovat skutečné riziko a magie může být stejně normální jako cokoli jiného. Fantasy může představovat únik z reality, ztracení se ve vzrušujících a neobvyklých událostech. Ovšem také může pomoci k pochopení reality, prozkoumat, co je v našem světě skutečně možné. Zaklínačské příběhy konfrontují problémy skutečného světa a mnohdy poukazují na jejich nesmyslnost nebo nabízejí uskutečnitelné řešení. Jde tedy o prostředek útěku nebo lepšího pochopení reality? V našem případě jde o syntézu obojího.

V *The Witcher* a rovněž v *The Witcher 2* se jako doplněk objevil trpasličí poker, ve třetím pokračování ho vystřídal *Gwint*, jednoduchá, ale zároveň notně komplexní karetní hra s jednotkami ze zaklínačského světa. Mezi fanoušky se stal *Gwint* tak oblíbeným, že byli autoři dotlačeni k vydání samostatné verze, ta se stává značně populární a v budoucnu by mohla konkurovat i samotnému *Hearthstone*. V *Gwintu* se samozřejmě pořádají turnaje, například na českém středověkém festivalu Blavicon.²⁹¹

V říjnu 2015, tedy necelých pět měsíců po vydání základní hry uvedl CD Projekt první ze dvou rozšíření s názvem *Hearts of Stone*. Tento datadisk přinesl především další hlavní mise o délce zhruba deseti hodin, bezpočet nových vedlejších úloh, také o něco málo rozšířil stávající mapu a nabídl další ženskou hrdinku s níž se mohl zaklínač Geralt sblížit. Ke konci roku 2016 vyšlo poslední masivní DLC *Blood and Wine*, kde se bělovlasý zabiják monster poprvé od knižní série vrací do pohádkového Touissantu, aby zde vyřešil sérii záhadných vražd. Délka hlavní příběhové linky se pohybuje kolem dvaceti hodin. Do nové slunné lokace se vešlo opravdu hodně obsahu. Touissant oproti pochmurnému Severu a mrazivému Skellige září a je tu k vidění spoustu nových rostlin, budov a příšer.

Jedním z rozhodujících prvků úspěchu v soutěži Hra roku je dle porotců zvukový doprovod. Soundtrack²⁹² k tomuto třetímu dílu byl zformován, aby především podtrhl silný fantasy zážitek. Skladatel Marcin Przybyłowicz k vytvoření atmosférických skladeb použil lidové nástroje jako například gadoušku, gusli nebo rebec a zaměstnal převážně slovanské lidové hudebníky jako skupinu Percival, jejíž autentičnost přidává další nádech středověkého

²⁹¹ Blavicon.cz [online]. [cit. 2020-06-11]. Dostupné z: <https://blavicon.cz/>

²⁹² The Witcher 3: Wild Hunt Soundtrack (Full). *YouTube.com* [online]. [cit. 2020-06-10]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=XqaNx6QA2Ks>

slovanského prostředí.²⁹³ Například ostrovy Skellige mají každý svůj vlastní speciální hudební námět. Pro velenské bažiny se naopak připravila deštivá a temná zvuková scéna a skladby města Novigrad se mění v závislosti na tom, ve které hierarchické oblasti se hráč nachází. Hudba v tomto případě dělá z nějakých dvě stě hodin hraní měsíce a roky přetrvávajícího zážitku.

4. 3 Transformace fikčního světa

Sapkowského romány a *The Witcher* herní série jsou z mého pohledu přitažlivé hlavně díky svému zkombinování mnoha zdánlivě nesouvisejících aspektů. Každý z nás si může při interakci s předloženým materiálem vybavit některé prvky lidové kultury, pohádek z dětství, politických střetů, ekologických problémů nebo milostných scénářů, zároveň však dostáváme příležitost objevit něco nového. Tato adaptace je navíc zajímavá tím, že Sapkowski degradoval koncept folklóru na úroveň v uvozovkách groteskního realismu, vysmívajícímu se a poukazujícímu na jeho chyby a nedostatky, což jej činí přitažlivějším pro dnešní mentalitu či politické klima. Každá adaptace potom může vystupovat jako aktualizace pretextu. Herní série se opírá o mnohovrstevnatou intertextualitu a funkci krátkých příběhů, poněvadž jak známe z literární předlohy, Geraltův život je bouřlivý a přenáší se jako nelineární příběh. Geraltova literární dobrodružství se přizpůsobují úkolům a zároveň rozšiřují obsah, který Sapkowski již využil. Použití kratších literárních struktur pomáhá nejen při dílčích misích v rámci většího spiknutí, ale také podporuje účely RPG. Vzhledem k tomu, že knihy neskládají svůj kánon chronologicky, vývojáři jsou schopni tyto události zmanipulovat tak, aby hráči měli mezi nimi možnost výběru, a přitom zůstali věrní románům. Koneckonců, sám Sapkowski zkoumal ve svých textech volbu „menšího zla“.

Adaptovaným aspektem je v tomto případě heterocosmos, vybavený vším potřebným, tedy postavami, událostmi, situacemi, prostorem a časem, atmosférou. CD Projekt se rozhodl neopakovat, respektive nepřevypravovat již známý příběh, ale navázat v rámci stejného světa tam, kde literární série skončila. S heterocosmem hráč interaguje pomocí imerze, proto jsou vývojáři nuceni myslet i za hranice původního díla. V prostředí počítačové hry se z textu stává kybertext a hráč má schopnost konat i taková rozhodnutí, jež postava v předloze neučinila. Tím pádem musí být herní svět vymodelován tak, aby s takovým konáním počítal.

²⁹³ A relatively formal analysis on the sounds of *The Witcher 3: Wild Hunt*. *Medium.com* [online]. [cit. 2020-06-10]. Dostupné z: <https://medium.com/@atharv.vohra/a-relatively-formal-analysis-on-the-sounds-of-the-witcher-3-wild-hunt-2c10aead0a10>

Ovšem stále záleží výhradně na tvůrcích, co dovolí hráčům učinit a co ne, neboť to jsou oni, kdo do fikce zavádí herní mechaniky. Jinými slovy, hráč dokáže transformovat fikční univerzum z původní knižní předlohy dle svého úsudku, ale pouze v limitech nastavených pravidel.²⁹⁴ Nelze tento princip ztotožnit s tím, co Umberto Eco nazval „nadinterpretací“?²⁹⁵ Pojem představuje takové vyložení díla, jaké autor sám původně nezamýšlel. Posouváme se tedy od reprezentativního modelového čtenáře k nepředvídatelnému a často emocemi poháněnému čtenáři empirickému. Jazykové struktury díky svým omezením, respektive místům nedourčenosti, poskytují více prostoru pro domýšlení, ale také interpretaci za hranicemi toho, co „ještě“ text signalizuje. Takových „empirických hráčů“ hrajících „jinak“ najdeme víc než dost. Většinou jde o velmi zkušené hráče, kteří se již nenechají „vést za ručičku“, ale hledají své vlastní cesty ve fikčním světě a setkávají se s významy, o nichž autoři nepřemýšleli. Viz koncept nazývaný game breaking, kdy „breaking“ neznačí nutně rozbití hry, ale spíše manipulaci s určitými jejími aspekty, jež jsou používány odlišným, původně nezamýšleným způsobem.

Fikční světy her tedy představují určitou strukturu mající svůj vlastní řád, s tím že jejich narativy jsou řízeny globálními operacemi dvojího charakteru. První typ značí *výběr*, jenž má za úkol určit, jaké kategorie budou součástí příběhu. K tomu se připojuje takzvaná *formativní operace*, jež dle Lubomíra Doležela „*tvaruje narativní světy ve struktury, které mají schopnost tvořit (generovat) příběhy. Hlavní formativní faktory tohoto druhu jsou modality. Hrají úlohu proto, že mají přímý vliv na konání: jsou to rudimentární a nevyhnutelná omezení, která musí osoby jednající ve světě přijmout. Jestliže například v určitém světě nějaká forma zakazuje určitý druh akce, pak to má vliv na konání všech obyvatel tohoto světa.*“²⁹⁶ V návaznosti na to můžeme říct, že se v počítačových hrách setkáváme, v souladu s Doleželovou terminologií, s aletickými (kauzalita, časové a prostorové veličiny, akční schopnosti postav), deontickými (zakazující nebo naopak předepisující normy), axiologickými (co je dobré a co špatné) a epistemickými omezeními (systém vědění, nevědění či víry).²⁹⁷ Všechny herní postavy, respektive všechna NPC²⁹⁸ se musí těmito restrikcemi řídit a bezprostředně na ně reagovat. Pokud se ve hře zachováme nějakým způsobem nevhodně, okamžitě nám to dá okolí na vědomí.

²⁹⁴ POŘÍZKOVÁ, Lenka – NAVRÁTILOVÁ, Martina ed. *Literární a knižní kultura v digitálním věku*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta, 2015, s. 37.

²⁹⁵ ECO, Umberto. *Interpretácia a nadinterpretácia*. Bratislava: Archa, 1995.

²⁹⁶ DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica: fikce a možné světy*. Praha: Karolinum, 2003, s. 121.

²⁹⁷ Tamtéž, s. 122-132.

²⁹⁸ NPC neboli non player charakter značí v počítačovém světě postavu s umělou inteligencí, respektive jde o postavu neovládanou hráčem.

Literární a herní dějová linka se odehrává v totožné časové a prostorové dimenzi, respektive na blíže nespecifikovaném kontinentu, rozděleném na Severní království a Nilfgaardské císařství (viz kapitola Knižní série). První hra nás zavede na zaklánačskou tvrz Kaer Morhen a dále se pohybuje v okolí Wyzimy, hlavního města Temerie. Její pokračování zvolilo oblast od přístavu Flotsam po království Aedirn, Verden a Kaedwen. Naopak ve třetím díle již nejsme svázáni konkrétními lokacemi, ale můžeme se pohybovat po celé mapě fantasy země, kterou CD Projekt vytvořil za pomoci prostorových popisů knižní předlohy.²⁹⁹

Jak bylo již uvedeno, herní série navazuje tam, kde ta literární končí, proto intro prvního *The Witcher* uvádí počáteční bod časové osy, rok 1270, tedy pět let po Velké válce.³⁰⁰ Ovšem je nutné si uvědomit, že jak samotná sága, tak také její herní zpracování sledují víc dějových linií a tím pádem pracují s různými časovými rovinami. Přesto všechno nám je předložena určitá iluze, že čas ubíhá. Díky interface máme přehled o tom, kolik je hodin, také se střídá den a noc a některé questy jsou zpracovány způsobem, že musíme danou věc vykonat nebo se s někým potkat v určitou denní dobu. Obtíž z hlediska času shledávám v tom, že můžeme plnit libovolný počet vedlejších úkolů a hlavní příběh se pozastaví do doby, než se mu znovu začneme věnovat. Ovšem z hlediska herního je to velmi užitečné.

Celou herní trilogií nejvýrazněji prostupuje již zmiňované téma rasismu, a to nejen ze strany lidské rasy. Projevy nesnášenlivosti jsou ve hře přítomny velkou měrou. Pogromy, městské šarvátky, veřejné zostuzování, slovní narážky jsou na denním pořádku a mnohdy se terčem stává také samotný zaklánač. Prostřednictvím Bílého Vlka je možné vyslechnout obě zúčastněné strany, což pomáhá k pochopení motivace jejich konání a ulehčuje následné rozsouzení.

Pohled na magická umění je obdobný tomu literárními, zejména pokud jde o vzhled, chování nebo ambice jednotlivých mágů, ale také jak jsou společností vnímáni. S jistým zvratem přichází *The Witcher 3*, v němž se nesetkáváme pouze s nenávisí vůči elfům a trpaslíkům, nýbrž jsme zde svědky klasickému honu na čarodějnice. Mágové se ukrývají a prchají z měst do odlehlých vesnic nebo alternativních světů. Vývojáři zde pracují s principem známým

²⁹⁹ Creating the world of The Witcher 3. *YouTube.com* [online]. [cit. 2020-06-23]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=oSS5T4od-GQ>

³⁰⁰ Velkou válku rozhodla bitva u Brenny, kde spojené síly Severu získaly převahu nad Nilfgaardem. Výsledek války vedl k ještě silnější nenávisi vůči nelidem, což mělo za následek četné pogromy. Rivieský pogrom, se stal pro Geralta osudným, jelikož se postavil na stranu nelidí a v tom okamžiku byl probodnut vidlemi. Yennefer se mu snažila zachránit pomocí magie, ale padla vedle něho vyčerpáním. Na scénu však přispěchala Ciri a za pomoci bájného jednorožce se pokusila blížící se smrt odvrátit. Následně odvezla oba milence do jiného světa. Lze tedy polemizovat o tom, zda Geralt s Yennefer zemřeli či nikoli.

z našeho světa, a to že každá doba si umí vytvořit svého obětího beránka, což můžeme vnímat jako další příklad časového posunu. Co se týče náboženství a božstev, tak je zobrazováno spíše negativně. Nejvíce je ve hře patrná víra ve Věčný Oheň, jejíž představitelé právě rozdmýchávají nenávist vůči nelidem, mágům a rovněž zaklínačům.

Středověká a místy pohádková atmosféra, kterou Sapkowski ve svých dílech předeslal, se převedla do herní série. Kamenné hrady, dřevěné palisády, brokilonské hluboké lesy, rozlehlé skellingské hory, špinavé velenské vesnice, provizorní lapkovské kempy a otrhaná hnízda příšer jsou vytvořena na literárním podkladu. Důležitý aspekt pohádkovosti znásobili vývojáři tím, že přidali čistě pohádkové úkoly. V úkolu Návrat do Křivušských Blat jdeme sladkou cestičkou k zvrácenější a krvavější verzi perníkové chaloupky, kde nesídlí jedna čarodějnice nýbrž tři. V jedné z předcházejících kapitol jsme podotkli, že DLC *Blood and Wine* zbudovalo zcela nový svět (herní svět v herním světě) naplněný výlučně pohádkovými příběhy.³⁰¹ Do tohoto světa se příznačně vchází pomocí kouzelné knihy a vychází se z něj za pomoci kouzelné fazole. Sapkowski transformoval vzory zápletek ze známých pohádek a vytvářel tak hrdiny jako byla Renfri, vzdálený ekvivalent Sněhurky. CD Projekt s nimi však pracoval na další úrovni. Sylvia Anna, zkráceně Syanna je starší sestrou toussainstské kněžny Anny Henrietty, jež je známá z *Paní Jezera*, a narodila se v době zatmění, k němuž se vztahuje ona kletba Černého slunce (povídka *Menší zlo*), proto byla svými rodiči vyhnána a zacházelo se s ní obdobně jako s Renfri. Takovéto „předělávky“, posuny významů, narážky či doslovné citace, jež jsou nejvýraznější v dialozích, zkrátka přímé odkazy k Sapkowskiho textu se objevují ve všech třech dílech herní série, ovšem nejnapadněji v *The Witcher 3*, kde se Geraltovi navrátila paměť. Kdybychom chtěli vypsát všechny výše nastíněné typy odkazů zabralo by to přesně třicet dva stran čistého textu.³⁰² Nelze je proto v textu této diplomové práci uvést.

Na závěr je na místě zmínit adaptované postavy, které jsou klíčové pro rétorické a estetické efekty narativních textů a probouzí představivost přijímatelů pomocí procesu rozpoznávání a vcítění se.³⁰³ Zajímaví hrdinové navíc dokáží oživit i nejobyčejnější příběh. Autor knižní série předložil mnoho opravdu složitých charakterů a můžeme říct, že alespoň polovina z nich byla transformována do herního světa. Sapkowskiho univerzum prožíváme prostřednictvím Geralta z Rivie, jehož romány mimo jiné vyobrazují jako někoho, kdo by měl sice být za

³⁰¹ Daný svět si můžeme představit jako něco na bázi české *Arabely*, kde spolu pohádkové bytosti žily a neustále odehrávaly svá představení.

³⁰² K dispozici u autorky diplomové práce.

³⁰³ DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica: fikce a možné světy*. Praha: Karolinum, 2003, s. 85.

každou cenu neutrální, ovšem okolnosti tomu chtějí jinak. V herní sérii se často ocitáme v podobné situaci. Hra nás nutí vybrat si stranu nebo učinit rozhodnutí. Neutralita zde pozbývá významu, neboť Bílého Vlka ženou kupředu převážně osobní motivy. Při pátrání po Ciri, ať už mluvíme o tom knižním nebo o tom v *The Witcher 3*, je k jejímu nalezení schopen vykonat téměř cokoli. Neutrální chování je umožněno pouze při plnění vedlejších úkolů, kdy můžeme danou zakázku jednoduše odmítnout, respektive se do toho nebudeme plést.

Kromě dalších hlavních protagonistů, jako například Cirilly Fiony Elen Riannon, Yennefer z Vergenbergu, Triss Ranuncul, Juliana Alfreda Pankratze, známého jako trubadúra Marigolda, trpaslíka Zoltana Chivaye, medicy Shani, vyššího upíra Emiela Regise, císaře Emhyra var Emreis, elfského vědoucího Avallac'ha nebo nejstaršího ze zaklínačů Vesemira, jsou přítomné i okrajovější postavy typu druida Myšilova, dopplera Dudu, špeha Sigismunda Dijkstru nebo celé Lóže čarodějek a jiných. Jejich povaha, zvyky, emoce, motivy, touhy a instinkty jsou adaptovány spolu s nimi. Sapkowski popsal převážnou část svých postav velmi důkladně, proto neměli vývojáři s jejich fyzickým ani psychickým vzezřením příliš práce, přinejmenším z teoretické hlediska. Interakce mezi více osobami a meziosobní vztahy, jež značí nejslibnější zdroj pro příběh, polské studio rovněž převedlo. S každým, koho Geralt potká a má s ním nějakým způsobem společnost minulost, komunikuje jako se starým známým, třeba se ve hře objevuje poprvé. V *The Witcher 3* Bílý Vlk vzpomíná opravdu často, jako například při plnění úkolu příhodně nazvaném Poslední přání. G: „*Nejsem si jistý, jestli je to s tím džinem dobrý nápad.*“ Y: „*Jednoho už se nám přeci podařilo chytit. Pamatuješ?*“ G: „*Jistě. Marigold tenkrát málem přišel o hlas.*“ Y: „*Jaké štěstí, že ho tvé ‚vymítání‘ zachránilo. Doslova poetické.*“ G: „*Jak jsem měl vědět, co to zařikání znamená?*“ Y: „*Měl se s víc učit cizí jazyky.*“ G: „*Budeš mi to připomínat do konce života?*“ Y: „*Jistě, tvoje přání to dokonale pojistilo.*“ G: „*Přál jsem si, abychom my dva byli navždy spolu, ne aby ses mi posmívala za každou chybu.*“ Y: „*Dej si pozor, co si přeješ.*“³⁰⁴

CD Projekt Red se snažil jít opravdu do hloubky, aby hráčům přinesl plnohodnotný a silný zážitek ze světa Geralta z Rivie Andrzeje Sapkowského.³⁰⁵ Převážná většina toho, s čím přijdeme ve hrách do styku, od míst, postav, monster přes předměty, zbraně, kouzla, znamení, lektvary až po motivy jednání, vztahy nebo třeba skutečnost, že Geralt nesnáší portály³⁰⁶, „patří“ literární předloze. Existuje samozřejmě jistá propast mezi tím, jak Sapkowski vidí svůj

³⁰⁴ Toto je v podstatě zjednodušená verze povídky *Poslední přání*.

³⁰⁵ Remembering The Witcher 1 & 2. YouTube.com [online]. [cit. 2020-06-22]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=WOYKIXlJs0>

³⁰⁶ SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač I. Poslední přání*. Petřvald: Leonardo, 2011, s. 294.

svět a jak byl přeložen do herní série, důkladní čtenáři si tu a tam mohou všimnou malých rozdílů, které však většinou pramení ze snahy CD Projektu dosáhnout vyšších tržeb. Jeden příklad za všechny, čarodějka Triss Ranuncul se pyšní do půl pasu dlouhými kaštanovými vlasy a po krveprolití na Soddenském pahorku přiznává: „*Já si už nikdy neobleču šaty s výstřihem. Nikdy.*“³⁰⁷ V herní sérii je ovšem Triss rudovlasou kráskou s opravdu hlubokým výstřihem. Také není výjimkou, když určitou repliku pronese jiná osoba. Například Yennefer: „*Není ošklivější pohled než na ubrečenou čarodějkou.*“³⁰⁸ V *The Witcher* však zazní tato věta z úst Triss a tak dále, což mimo jiné naznačuje, že příchod do literárního fikčního světa z toho herního přináší jeho neustálým bojům a složitým poměrům jistou jiskru života.

Vzhledem k tomu, že tato RPG herní série vytvořila prostor, k němuž se může hráč vztáhnout, zaplnila ho individualizovanými objekty a zkonstruovala prostředí pro potencionální narativní akci, což podle Ryanové stačí k vzniku imerze, a přihlédnou-li k vlastnímu hernímu zážitku, můžu tuto adaptaci ohodnotit stupněm tři, tedy fází *zaujetí*, kdy fikční svět uživatele polapí natolik, že ztratí pojem o čase a okolním dění. Ovšem i v takto hlubokém „zanoření“ si lze na pozadí mysli uchovat vědomí, že předkládaný svět není doopravdy opravdový. Musí být ovšem bráno v úvahu, že můj vlastní zážitek nastal ve směru čtenář a až poté hráč.

³⁰⁷ SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač III. Krev elfů*. Petřvald: Leonardo, 2011, s. 112.

³⁰⁸ Tamtéž, s. 309.

5 Metro 2033

5. 1 Knižní série

Téma postapokalyptické existence lidstva patří v moderní kultuře k oblasti zájmu, která zahrnuje romány, povídky, komiksy a také počítačové hry. Ruský romanopisec Dmitrij Aleksejevič Gluchovskij vystupující pod pseudonymem Dmitry Glukhovsky svou literární dráhu započal poněkud jiným způsobem. První verzi svého díla uveřejnil online. *Metro 2033* spatřilo světlo světa v podobě online článků, respektive příběhových útržků na webové stránce m-e-t-r-o.ru.³⁰⁹ Nabízí se nám jakási forma literárního blogu poskytující možnost průběžného publikování příspěvků, což zejména v próze skýtá nové příležitosti pro komunikaci spisovatele a čtenáře. Prostřednictvím diskuzních fór může čtenář autora textu ovlivňovat v jeho dalším počínání. Kromě toho může blog plnit i poněkud odlišné funkce než pouze snadno dostupnou publikační platformu. V individualizované podobě přináší šanci pro začínající i etablované tvůrce k proslavení jejich tvorby. Navíc se autorovi může podařit „rozehrát významovou hru, která vyvolává napětí mezi přirozenou fikční povahou románového vyprávění a reálným světem, v němž existuje jeho blog“.³¹⁰ Během prvního roku Glukhovského online verze nasbírala přes sto tisíc kliknutí a následně byl celý román vydán tiskem pod názvem *Metro 2033*, s tím že jeho práva byla prodána do více jak dvaceti zemí. Literární blog tedy splnil svůj účel.

Můžeme říci, že tato kniha nepředstavuje klasické dílo žánru science fiction. Obsahuje sice rekvizity neblahé budoucnosti, konce civilizace a nutí čtenáře přemýšlet o silách spojených s technologickým pokrokem, ale nejedná se spíše o sociologickou sondu do života ruské společnosti devadesátých let tak, jak ji sám autor tehdy vnímal? Už samotný topos metra zde hraje podstatnou roli. Metro má pro ruský národ společenský význam, nepředstavuje pouhou stavbu, ale převyšuje rámec svého primárního poslání přepravy osob. Honosná výzdoba plná barevných vitráží, mozaiky, květinových a geometrických motivů a různých reliéfů, charakterizuje spíše pobyt v katedrále než ve stanicích metra. Sochy životní velikosti zapojené

³⁰⁹ Dmitry Glukhovsky. *Legie.info* [online]. [cit. 2020-06-15]. Dostupné z: <https://www.legie.info/autor/6526-dmitry-glukhovsky>

³¹⁰ PIORECKÝ, Karel. Česká literatura a nová média: Prolegomena k tématu. In *Česká literatura 6/2012* [online]. [cit. 2020-06-20]. Dostupné z: http://www.ucl.cas.cz/images/stories/Ceska_literatura_pdf/6_2012_Piorecky.pdf

do mytologického narativu „úspěchy socialismu“, ukazují mnohohvrstevnatou strukturu sovětského lidu, respektive jak slavné revolucionáře, tak prosté dělníky a zemědělce.³¹¹

Metro jakožto prostor dole, vespod, izolovaný od okolního světa a ukazující svou umělost, představuje zajímavý kontrast. Lidé se v něm proměňují v anonymní masu, přičemž je eskalátory vrhají proti sebe, aniž by jim umožnili kontakt.³¹² A jak ve své knize *Šťastný věk* uvádí literární vědec a teoretik Vladimír Macura: „*Metro svými vlastnostmi působilo na pozvednutí národní hrdosti na dobře vykonané dílo, na schopnost socialistické generace. Výrazně působilo na morálně volní vlastnosti, zvláště iniciativu, spolehlivost, přesnost, odpovědnost, podněcovalo emocionální pocity krásna a estetiky ... přispělo k humanizaci života ... stalo se nástrojem boje proti bezvýhodnosti, malověrnosti a lhostejnosti.*“³¹³ Glukhovskij tuto představu určitým způsobem podkládá pod novou imaginaci spojenou s prostorami metra. Vzniká tak významové napětí, jistý rozpor. Jeho metro charakterizuje stav neustálé nenávisti vůči sobě navzájem, rivality a potlačování, touhy ovládnout ostatní za každou cenu, založenou na boji za biologické přežití prostřednictvím násilí a smrti, nikoli novým stvořením. Není zde místo pro humanismus, milosrdenství ani soucit. Osoby se rozcházejí, míjí, zkrátka si nerozumějí.

Román vypovídá o lidech, kteří přežili jadernou katastrofu a jsou ponořeni do moskevského metra, v němž vytvářejí zvláštní oddělené útvary s vlastními systémy vlády a kastami. Setkáme se zde s komunisty, fašisty, nacisty, náboženskými sektáři, demokraty, kanibaly a různými kulty. Radiací zamořený povrch je domovem mnoha nejruznějších mutantů, od modifikovaných potkanů, netopýrů přes obrovské pavouky až po temné „Dábly“. Po skoro dvou dekadách se život v metru přizpůsobil a vznikly obydlené stanice, kde se pěstují houby a chovají vepři. Vyvolení se vydávají z podzemí ven pro dosud nenalezené léky, palivo nebo zbraně. Bez zbraní nelze v tunelech metra přežít, zmutovaná zvířata zaútočí na vše a nutí přeživší k zoufalé obraně. Z toho důvodu se munice stala jedinou cennou měnou. Glukhovskij ovšem nevykresluje pouze rozsáhlý obraz zničeného světa, zároveň ukazuje nový monstrózní řád, jež se denně stále více a více morálně rozpadá. Téma skutečných hodnot přeživších lidí se tak stává ústředním a často se mění v narážku na celou lidskou historii, jejíž součástí je násilí v různých podobách. Glukhovského myšlenka spočívá v tom, že zavedené vzorce vědomí

³¹¹ KOLNÍKOVÁ, Martina. Deset nejkrásnějších stanic moskevského metra: Velkolepá galerie moderního umění, baroka i sovětské renesance. *Radynacestu.cz* [online]. [cit. 2020-06-26]. Dostupné z: <https://www.radynacestu.cz/magazin/10-nejkrasnejsich-stanic-moskevskoho-metra/>

³¹² MACURA, Vladimír. *Šťastný věk: Symboly, emblémy a mýty 1948-1989*. Praha: Pražská imaginace, 1992, s. 88-89.

³¹³ Tamtéž, s. 91.

a hodnotové orientace lidí, jak se ukazuje, nikdy nezmizí, neumírají, ale jsou transformovány, znovuobjeveny v nejkřivějších okamžicích a někdy mají ošklivé, kruté formy.

V celé trilogii je ústředním hrdinou mladík Art'om, jenž se setkává s různými lidmi a prochází zkouškami přátelství, lásky, strachu, nenávisti a neustálými pasovými kontrolami. Tomuto mladému muži je svěřen zvláštní úkol. Tato mise se zcela odhaluje až ve třetím díle. Art'om doufá, že najde jiné místo na Zemi vhodné pro smysluplný život, a vezme lidi z metra nahoru, kde svítí slunce a proudí čerstvý vzduch osvobozený od vlhkosti podzemních chodeb. Postava Art'om nese známky mytologického kulturního hrdiny, působí jako symbolický stavitel novodobé Noemovy archy, což není přímo znázorněno, ale můžeme mít z textu ten pocit. Navíc jméno hrdiny pochází z odvozeniny starořeckého Artemis a znamená „nezraněný, mající bezvadné zdraví“. Tady samozřejmě nemluvíme o fyzickém zdraví, ale o morálním zdraví, o jakési „imunitě“ proti nebezpečným „nemocem“ mysli a duše, které člověka zevnitř sžirají.³¹⁴

Autor na příběhu pracoval od svých osmnácti let, takže první verze se objevila po víc než dvaceti letech. V českém prostředí měl před 2. světovou válkou podobnou vizi budoucnosti lidstva Karel Čapek. V jednom z rozhovorů pro Deník Knihy Glukhovskij přiznává, že se s dílem tohoto českého spisovatele setkal, jelikož byl veden jako součást literatury východního bloku. *Válku s Mloky*³¹⁵ přečetl ve svých dvanácti letech a kniha v něm zanechala hluboký dojem.³¹⁶

Druhá kniha tohoto univerza pod názvem *Metro 2034*³¹⁷ vyšla čtyři roky po oficiálním vydání prvního dílu. Na rozdíl od jiných trilogií či vícelogií, kde se tradičně řetězí osudy hlavních hrdinů, v *Metro 2034* Dmitri Glukhovskij nepokračuje v příběhu o Art'omovi, ale vydává se novým směrem. Vyprávění se přirozeně stále vyvíjí v poválečném moskevském metru a vyskytuje se přibližně ve stejné časové ose s událostmi z první části, avšak klíčovou postavou se stává Hunter, se kterým jsme se již dříve setkali. Hunter spolu se skupinou hrdinů prozkoumává temné tunely a hledá příčinu mizení několika karavan. Během dlouhé cesty se k nim připojí dívka Saša, jež vnáší do příběhu ženský pohled. Za povšimnutí stojí také charakter Homer, rezident stanice Sevastopol a jeden z členů skupiny. Působí jako kronikář

³¹⁴ Význam jména Artyom. *Ecosmak.ru* [online]. [cit. 2020-06-15]. Dostupné z: <https://ecosmak.ru/cs/pervye-ivtorye/chto-oboznachaet-imya-tema-znachenie-imeni-artem-kakoi-budet-sudba-artema.html>

³¹⁵ ČAPEK, Karel. *Válka s Mloky*. Praha: Fr. Borový, 1939.

³¹⁶ Dmitry Glukhovskij METRO 2035. *YouTube.com* [online]. [cit. 2020-06-15]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=Ka7sQEUOrYY>

³¹⁷ GLUCHOVSKIJ, Dmitrij Aleksejevič. *Metro 2034: volné pokračování kulturního apokalyptického bestselleru*. Praha: Knižní klub, 2011.

snící o shromažďování co největšího množství informací a zaznamenává historii celého metra. V době událostí se rozhodne napsat román, ve kterém promluví o svém postoji k aktuálním událostem a zapisuje vzpomínky na minulost, což představuje ukázkový příklad jedné z modernistických a postmodernistických tendencí 20. století. V tomto případě se jedná o „metaromán“, respektive román o tvorbě románu. Jakožto čtenáři nám je umožněno být při genezi tohoto nového díla a seznamovat se s jeho úryvky. Na rozdíl od *Metra 2033* se jeho pokračování stalo vážnějším a do jisté míry filozofickým. Glukhovskij se odklonil od akčnosti a rozhodl se experimentovat s analýzou lidského chování a smyslu života. Z tohoto důvodu se kniha stala těžší, méně dynamickou a v nějakých částech až nesrozumitelnou.

Třetí kniha cyklu *Metro 2035*³¹⁸ nás vrací k Arťomově dobrodružství a kombinuje hrdiny prvních dvou částí do jedné dějové linie. Mezi vydáním prvního a třetího dílu uběhlo deset let, v Arťomově životě se jedná o období pouze dvou let. Ačkoli se jedná o přímé pokračování *Metra 2033*, tak už to není kniha pro mládež (autor psal svou prvotinu ve věku, kdy byl náctiletý a patrně pro stejnou věkovou skupinu čtenářů), *Metro 2035* je jiné, určené právě pro dospělé čtenáře. Již před sebou nemáme mysteriózní knihu plnou napětí, neobjevují se tam žádné zrůdy, žádní mutanti, jedinými skutečnými zrůdami jsou lidé. Hlavní protagonista vyrostl a jeho povaha se změnila. Máme tu co do činění s jistou žánrovou proměnou, kdy spisovatel s přibývajícím věkem a nabytými zkušenostmi pozměňuje svůj styl a také cílovou skupinu čtenářů. Spolu s autorem „zestárla“ i hlavní postava, která je nyní frustrována výsledky svého boje, je zdecimována, stal se z ní vyhořelý jedinec. Jak již bylo výše naznačeno, Arťomova frustrace pramení z toho, že s ním nikdo nesdílí sen o životě na povrchu. Zatímco ostatní obyvatelé města, respektive metra si myslí, že toto je jediným místem života a k životu on každý den vychází v ochranném oděvu na povrch a riskuje svoje zdraví a život. Každý den stoupá čtyřicet šest pater nejvyšší budovy, kde zapojuje svou radiostanici a snaží se navázat spojení s ostatními přeživšími. Kvůli tomu se hádá se svou ženou, která se obává vlivu radiace na reprodukční schopnosti jejího manžela. Hrdina žije ve sváru i se svým tchánem, jenž nespátňuje vůbec žádný smysl v tom, co zeť dělá. Nicméně je hlavní hrdina stále poháněn vpřed a pořád se snaží navázat spojení.

Fikční svět Dmitriho Glukhovského si vytvořil obrovskou základnu fanoušků. Miliony čtenářů z celého světa sledují Arťomova dobrodružství více než patnáct let. Samozřejmě kde je úspěch, jsou různá zpracování. V tomto případě měl být na motivy *Metra 2033* natočen

³¹⁸ GLUCHOVSKIJ, Dmitrij Aleksejevič. *Metro 2035: závěr kultovní apokalyptické trilogie*. Praha: Knižní klub, 2016.

celovečerní film. Od záměru se nakonec upustilo, poněvadž scénárista F. Scott Frazier chtěl děj přenést do Ameriky, s čímž pochopitelně autor románu nemohl souhlasit a projekt anuloval.³¹⁹

5. 2 Herní série

Mnoho slavných her vzniklo jen díky tomu, že příběh již nějakou formou existoval a měl úspěch. Do této kategorie se řadí právě First-person shooter série *Metro* patřící společnosti 4A Games, jejíž historie skýtá jisté komplikace spojené s ukrajinským vývojářským studiem GSC Game World. To zahájilo kolem roku 2000 výrobu postapokalyptických videoher, z nichž je patrně nejznámější série *S.T.A.L.K.E.R.* První díl s podtitulem *Shadow of Chernobyl* byl několikrát zpožděn a potýkal se s mnoha problémy. Tým vývojářů se v nepříznivých podmínkách začal tříštit, a ještě před vydáním v roce 2006 se dva z jeho členů Oles Shiskovtsov a Aleksandr Maksimchuk rozhodli vytvořit si své vlastní studio 4A Games. Hned na to byla oznámena spolupráce se spisovatelem Dmitryem Glukhovskym a započala práce na zcela novém díle, na počítačové hře silně inspirované románem *Metro 2033*.³²⁰

Herní titul *Metro 2033*³²¹, celým názvem *Metro 2033: The Last Refuge* má několik jedinečných konceptů a estetických spojení s osudnou sérií *S.T.A.L.K.E.R.*, dokonce vyvstaly jisté spory o engine mezi těmito dvěma studii, které se nakonec ukázaly být neprůkaznými. Po čtyřech letech vývoje bylo konečně *Metro 2033* spuštěno na jaře 2010 pro PC a Xbox 360. Hra se vyznačuje neobvyklou obtížností v porovnání s jinými FPS roku 2010, proto se stala měřítkem ostatních her svého žánru. Na Metacritic.com obdržela vysoké hodnocení 80+³²² a její redux verze z roku 2014 dokonce 90+.³²³

Předložený svět se v roce 2013 stal obětí jaderné války. Aby se vyhnula naprosté devastaci, skupina přeživších se rozhodla skrýt pod zemí v moskevském metru, kde se postupem času

³¹⁹ TOTUŠEK, Jaroslav. Z Washingtonu Moskvu neuděláš: Americká filmová adaptace Metra 2033 nefungovala. *Lidovky.cz* [online]. [cit. 2020-06-15]. Dostupné z: https://www.lidovky.cz/kultura/z-washingtonu-moskvu-neudelas-americka-filmova-adaptace-metra-2033-nefungovala.A181219_113437_In_kultura_jto

³²⁰ KOLLAR, Philip. Metro Exodus and the developer that won't stop fighting. *Polygon.com* [online]. [cit. 2020-06-15]. Dostupné z: <https://www.polygon.com/e3/2017/6/30/15905504/metro-exodus-e3-2017-reveal-interview-feature>

³²¹ Metro 2033 - Launch Trailer (Official). *YouTube.com* [online]. [cit. 2020-06-10]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=QThDHlu8sZE>

³²² Metro 2033 for PC. *Metacritic.com* [online]. [cit. 2020-06-11]. Dostupné z: <https://www.metacritic.com/game/pc/metro-2033>

³²³ Metro 2033 Redux for PC. *Metacritic.com* [online]. [cit. 2020-06-11]. Dostupné z: <https://www.metacritic.com/game/pc/metro-2033-redux>

vytvořilo několik kolonií na různých zastávkách stanice. Extrémní situace vedla k znovuoživení extrémních ideologií zahrnujících komunistický režim, fašismus a nacismus. *Metro 2033* spoléhá na těžce psychologickou hrůzu a realistický boj o přežití, což zahrnuje cestování po lineárních sekcích temných tunelů metra, střílení na různé mutanty a extrémistické lidské nepřátele. Zbraně lze zakoupit u různých prodejců ve spřátelených stanicích, ovšem neplatí se penězi, nýbrž municí. Střelivo je tak vzácné, že motivuje nejen k pečlivému obchodování, ale i k omezení jeho používání. Postavy se proto raději uchylují k tajnému postupu a plížení. Hlavní protagonista Art'om je pověřen důležitým úkolem a musí opustit svou stanicí a podívat se mimo jiné i na povrch. Ve světě nad metrem zničeném radioaktivitou se musíme rychle pohybovat a potřebujeme kyslíkovou masku. Při jejím nasazení naprosto přesně nevíme, jak dlouho nás bude chránit, jsme v tomto ohledu odkázáni na vlastní zrak a sluch, díky čemuž jsou tyto akce opravdu napjaté. Velmi často stává, že jsme nuceni utíkat z budovy do budovy a hledat další masky či potřebné filtry, přičemž se vyhýbáme nebezpečným zmutovaným zvířatům. Nepřátelské útoky mohou masku rovněž poškodit a takové praskliny samozřejmě způsobují nadměrný únik kyslíku, což opět zvyšuje riziko. Na rozdíl od titulu *S.T.A.L.K.E.R.* nelze vést s kýmkoli dialogy ani plnit vedlejší úkoly. Vše působí spíše jako vizuální brána do jistého fikčního světa, díky níž je svět uvěřitelný a dá se s ním sžít.

Hra neobsahuje žádné cestování v čase, neodehrává se ve vesmíru, nezahrnuje mimozemskou rasu ani v ní nepotkáme kyberpunkové hrdiny nebo šílené vědce. Tato dystopická vize budoucnosti, za niž si lidstvo může samo a jež neodmyslitelně patří k žánru science fiction, nám umožňuje prožít jeden z možných katastrofických scénářů dneška. Ztvárnění potenciálního budoucna by nás mělo nabádat k předcházení takovýmto událostem, není-liž pravda? Sci-fi je také obvykle určena množstvím akce, a stejně tak *Metro 2033*, ovšem hráč jakékoli počítačové hry se zpravidla nesmí za žádnou cenu začít nudit, proto bylo v případě akčnosti přidáno na intenzitě, o čemž bude podrobněji pojednáno níže.

Rok po vydání prvního dílu byl oznámen plnohodnotný titul *Metro: Last light*, který přinesl množství vylepšení, co se týká zvuku, animací a umělé inteligence, jež byla dost kritizovaná u předchozího dílu. Také bylo zavedeno více survival hororových prvků, kvůli nimž se hráč cítil ještě nepokojněji a zranitelněji. Studio si posledních pár let nerozumělo se svým americkým vydavatelem THQ Inc., který na vývoj neposkytoval dostatečné finance a pomoc, což mělo za následek časté technické problémy. Jason Rubin, bývalý ředitel THQ, vzpomíná na své návštěvy kyjevského studia, respektive na mrznoucí kanceláře kvůli častým výpadkům

proudu anebo na pašování počítačových zařízení či kvalitních židlí, aby nepadly do rukou ukrajinských celníků.³²⁴ Vše se změnilo, když THQ zbankrotoval, *Metro: Last light* spolu s ostatním majetkem společnosti šlo do aukce. Naštěstí nepříznivé události nijak zvlášť neovlivnily vývoj a po částečném utichnutí kauzy bylo oznámeno, že novým vydavatelem se stala firma Deep Silver.³²⁵ Její marketingová strategie mimo jiné zahrnovala elektronickou knihu *Metro 2033* jako dárek ke každému zakoupenému kusu na platformě Steam.³²⁶ Přestože tato hra probíhá ve stejném univerzu jako její předchůdkyně, nejedná se o adaptaci druhého románu. Jak jsme již poznamenali, *Metro 2034* je plné retrospektiv, zamýšlení a filozofických otázek, což není stoprocentně vhodné pro adaptaci, natož pro FPS. Největší oříšek by nejspíše představovalo střídání perspektiv postav. Poněvadž nebyl Glukhovského druhý román vhodný pro převedení do jiného média, rozhodl se autor napsat pro hru samostatný příběh včetně dialogů. Později si uvědomil, že na pozadí herního děje vykonstruoval zápletku, kterou by bylo sto použít pro další knihu. Hra ho přivedla k napsání *Metra 2035*.³²⁷

Ani vydáním *Metro: Last Light* se společnost 4A Games nestabilizovala. V roce 2014 došlo k vyostření vztahů mezi Ukrajinou a Ruskem. Studio už nějakou dobu předtím plánovalo přesunout svou centrálu z Kyjeva na Maltu, zejména kvůli finanční pobídkám, snazšímu přístupu k mechanikám potřebným pro vývoj a větší konkurenceschopnosti, ovšem rozhodla až nejistá politická situace.³²⁸ Po necelých pěti letech uvedli na trh *Metro Exodus*, oficiálně oznámené v červnu 2017 na E3³²⁹. V tomhle díle na vracíme povrch zpusťšeného Ruska, hráč si musí dávat pozor na dynamické výkyvy počasí a ukrývat se před různými bouřemi. Většina hry se odehrává na povrchu, atmosféru vylepšuje střídání dne a noci nebo měnící se příroda v návaznosti na ročním obdobím. Příběh se odehrává roku 2036, tedy dvacet tři let po válce a hrdina Art'om se tentokrát vydává na povrch ve snaze najít nějaké další přeživší.

³²⁴ HARAZIM, Aleš. Bývalý šéf THQ: *Metro Last Light* vznikalo v neuvěřitelných podmínkách. *Eurogamer.cz* [online]. [cit. 2020-06-11]. Dostupné z: <https://www.eurogamer.cz/articles/2013-05-16-byvaly-ef-thq-metro-last-light-vznikalo-v-neuvritelnych-podminkach>

³²⁵ HOMOLA, Adam. *Metro: Last Light* má konečně nové datum vydání. *Games.tiscali.cz* [online]. [cit. 2020-06-11]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/novinky/metro-last-light-ma-konecne-nove-datum-vydani-62195>

³²⁶ HINKLE, DAVID. *Metro: Last Light* on Steam includes *Metro 2033* e-book. *Engadget.com* [online]. [cit. 2020-06-11]. Dostupné z: <https://www.engadget.com/2013/04/27/metrolast-light-on-steam-includes-metro-2033-e-book/>

³²⁷ Not your regular game story – writing *Metro: Last Light*. *Vg247.com* [online]. [cit. 2020-06-11]. Dostupné z: <https://www.vg247.com/2013/05/08/not-your-regular-game-story-glukhovsky-on-writing-metro-last-light/>

³²⁸ POLÁČEK, Petr. Tvůrci *Metro: Last Light* se stěhují z Ukrajiny na Maltu. *Games.tiscali.cz* [online]. [cit. 2020-06-16]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/byznys/tvurci-metro-last-light-se-stehuji-z-ukrajiny-na-maltu-a-pripravuji-nekolik-novych-her-238006>

³²⁹ E3 neboli Electronic Entertainment Expo značí každoroční herní veletrh, kde vývojáři předvádějí nové hry.

5. 3 Transformace fikčního světa

Na počátku diplomové práce bylo uvedeno, že některá vývojářská studia mohou považovat za mírně kontraproduktivní adaptovat celý příběh, ovšem pokud se pro tuto variantu přeci jen rozhodnou, může docházet k pragmatickému zestručňování originálu, respektive se upřednostní kvalita před kvantitou, aby se hráči co nejvíce zintenzivnil herní zážitek. Tímto jsme přesně vystihli herní titul ukrajinského studia *Metro 2033*. Tvůrci se přiklonili k variantě adaptování celé předlohy a nikoli pouze jejího heterocosmu.

Herní i literární dílo jsou si tedy velmi blízké a vzájemně se doplňují. Podobně jako se s literaturou například doplňuje film. Filmové médium je vždy veskrze svázáno tím, co William Shakespeare nazval „*krátkým dvouhodinovým provozem na jevišti*.“³³⁰ Proto když například vidíme filmovou adaptaci *Harry Potter and the Order of The Phoenix*,³³¹ strávíme u ní zhruba dvě a půl hodiny, ale stejnojmenná audiokniha trvá dohromady něco přes třicet osm hodin. Samozřejmě musíme brát v potaz, že čtení nahlas a popisy prostředí velmi zpomalují, ale v zásadě tím potvrzujeme, že filmy musí zestručňovat a divák nejlépe pochopí význam díla pouze v případě, že zná originál. Literární díla mohou být rozvěklá a končí, až „vše vypoví“. To samé do jisté míry platí pro hry, mohou také skončit kdy se jim zachce, nejsou nijak omezeny časem, avšak nesmí za žádných okolností začít své hráče nudit. Z toho důvodu můžeme tvrdit, že počítačové hry stojí někde mezi literaturou a filmem.

Ačkoli jsme výše poukázali na obavu herního průmyslu pramenící z přesvědčení, že příjemci nevyžadují více téhož, v případě *Metra 2033* jde o plnohodnotnou adaptaci, kdy vývojáři převzali z románu „co se dalo“, respektive svět, příběh, postavy, prostředí, příšery, celkovou estetiku a náladu knihy. Vize, kterou Glukhovsky ve svém díle popsal, byla tím pádem skutečně oživena. Ovšem opět se zde setkáváme s tím, že nic nám neposkytne hodnotnější vhled do univerza metra a neposílí naše porozumění a vnímání tohoto světa jako přečtení literární předlohy. Získáme silnější pocit sounáležitosti s podzemními tunely jako komunitami a jediným světem, který Arťom zná. Místa se stanou známějšími, pochopíme motivace postav a ačkoli je velká část zápletky známá z hraní hry, kniha přesto vyplňuje jisté mezery. Převážně pokud jde o mezilidské vztahy. U předchozí analyzované dvojice bylo poukázáno na to, že hrdina Geralt se při každé příležitosti snaží pojmenovávat a vysvětlovat své postoje k ostatním postavám. *Metro 2033* tento postoj k uchopení fikčního světa v celé jeho

³³⁰ MONACO, James. *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií: umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. Praha: Albatros, 2004, s. 41.

³³¹ ROWLING, J. K. *Harry Potter and the Order of the Phoenix*. London: Bloomsbury, 2003.

komplexnosti nesdílí a pouze výjimečně a zkratkovitě se pokouší vysvětlovat různé souvislosti v dialozích.

Metro 2033 se odehrává ve stejném fikčním světě a hlavní postavou je stejně jako v románu Artyom. Dějová linie je obdobná románové, musíme se prostřednictvím Arťoma dostat ze stanice VDNCh do Polis a upozornit všechny na hrozící nebezpečí. Skutečnost, že jde o adaptaci, zjistíme jak z názvu, tak během úvodních titulků, kde vývojářská společnost explicitně uvádí, že stojíme na počátku příběhu založeného na mezinárodním bestselleru. Zároveň se můžeme během hraní setkat s virtuálními výtisky Glukhovského *Metra 2033* či *Metra 2034*. Nachází se v Arťomově pokoji po odehrání úvodní části, ledabyly na stolech v různých stanicích, v tunelech nebo přepravní drezíně. Také ve hře lze objevit nápis odkazující k dílu *Konec civilizace*³³² od Aldouse Huxleyho nesoucího podobné prvky vize budoucnosti s komplikovaně avšak pevně hierarchizovanou společností. Při čtení knihy *Metro 2033* můžeme pociťovat nepatrnou obavu z toho, že by se to opravdu mohlo stát. V případě *Konce civilizace*, kde se objevují jedinci s předem určenou genetickou a psychologickou výbavou, už k tomu spějeme, respektive „už se to děje“.³³³

Vzhledem k povaze adaptace, nepoukážeme na části spojující, nýbrž spíše na části rozdělující. Asimilace hernímu médiu pochopitelně vyžadovala jisté změny. Určité volnosti, potřebné pro uzpůsobení narativu jinému médiu, bylo dosaženo aplikováním výlučně stěžejních bodů dějové linie. Komplexní zážitek přesto nebyl narušen. Při samotném hraní může občas převažovat pocit, že jsme uvnitř jednoho dlouhého skriptu plného cutscene, které vizuálně stimulují zápletku. Částí, kde máme možnost se volně pohybovat, není příliš v poměru k celkové délce hry. Svázanost s předlohou zkrátka nedovoluje nějak radikálně se odchýlit od příběhu. Lineárnost vystihuje *Metro 2033*, ovšem dostáváme příležitost dojít k alternativnímu konci, odlišnému od knižní předlohy. Hra disponuje oproti originálu dvěma završeními, s tím že původní je obdobný tomu, ke kterému většina hráčů dojde v průběhu hry, respektive kde si Arťom uvědomí, že udělal chybu v rukování proti Ďáblům, přesto jsou rakety k jejich zničení odpáleny.³³⁴ Alternativní zakončení naopak ukazuje Arťoma ničícího naváděcí systém a záchranu Ďáblů.

³³² HUXLEY, Aldous. *Konec civilizace*. Praha: Horizont, 1970.

³³³ LOUKOTA, Ladislav. První geneticky upravení lidé jsou na světě: Narodili se v Číně. *Nedd.tiscali.cz* [online]. [cit. 2020-06-26]. Dostupné z: <https://nedd.tiscali.cz/prvni-geneticky-upraveni-lide-jsou-na-svete-narodili-se-v-cine-321133>

³³⁴ GLUCHOVSKIJ, Dmitrij Aleksejevič. *Metro 2033*. Praha: Knižní klub, 2010, s. 412.

Knih klade důraz na frakce, sociopolitické prvky a přináší mimo jiné kanibaly, skupinu lidí uctívající boha Jehovu, skupinu satanistů snažících se prokopat do pekla nebo kult Velkého červa libující si v kanibalismu. Ovšem v rámci přizpůsobení se herním potřebám, a především žánru FPS bylo nutné učinit děj akčnějším, a právě tyto pasáže, poukazující na nebezpečí dogmatismu, byly zcela vynechány. 4A Games se přiklonilo k pozorování poměrů mezi stoupenci komunismu a nacismu, respektive přiostrilo vztahy mezi nimi a tím zvětšilo okruh potencionálních nepřátel. Z literárního hrdiny, který usmrtil jednoho fašistu, pár mutantů a z milosti i svého přítele, se stal obávaný zabiják. Touto skutečností se mírně přibližujeme, k již zmíněné myšlence Marie-Laury Ryanové, která uvedla že mnoho herních titulů zakládajících se na již existujícím příběhu má sklon stávat se jednotvárnou střílečkou, během níž dochází k velmi slabé interaktivitě. Takové hry jsou lákavé spíše díky svému fikčnímu prostoru než pro hraní samotné a svět díla je tím pádem upřednostněn před příběhem. Rozhodnutí, zda je to případ i této hry, je velmi složité.

Metro 2033 ukazuje všemi možnými prostředky svou příslušnost k východní Evropě. Ruský dabing je daný, ovšem i ten anglický se vyznačuje ruským akcentem a některá slova jsou pronášena výlučně v ruštině, zvláště ta, vyslovená spontánně ve vypjatých situacích. Důvodem je jistě snaha o zachování jisté autentičnosti, ovšem mohlo by se jednat také o psychickou rovinu. Rusko, potažmo Sovětský svaz může probouzet v anglofonních lidech, a nejen v nich, smíšené pocity, spjaté především s představou tvrdého režimu. Podobnou atmosféru slyšíme v ruských písních znějících napříč stanicemi. Také plakáty či prosté nápisy na plechových dveřích jsou v azbuce a při načítacích sekvencích se můžeme seznámit s mapou moskevského metra. Fyzicky největším odkazem se však zdá být pomník spisovatele Fjodora Michajloviče Dostojevského, v jehož tvorbě nalézáme svérázné a existenciálně laděné podoby lidského bytí. Otázkou ovšem zůstává, proč monumentální ztvárnění tohoto ruského spisovatele nenese žádné známky poškození, když celý povrch nad metrem je zdevastovaný následkem jaderné války. Dokáže snad Dostojevskij a za ním se tyčící Ruská státní knihovna přežít cokoli?

Co se týče postav, tak herní Art'om kupodivu nemluví, jeho hlas zaznamenáme pouze při načítání mezi jednotlivými kapitolami, kde rekapituluje příběh a taktéž se přibližuje ideji vypravěče jako *The Witcher 3*. Taktéž všechny dialogy jsou z jeho strany němé. Můžeme pouze odhadovat, co dotyčnému odpověděl, tím pádem nemáme žádnou možnost výběru, což podstatně snižuje míru interaktivity a umocňuje představu jednoho dlouhého skriptu. Další hrdinové jako Bourbon, Chán, Danila, Hunter a Mělník jsou v adaptaci přítomni, ačkoli

Mělník se v herní verzi nazývá Miller, což ho poměrně odlišuje od ostatních ruský pojmenovaných postav. Důvod této přeměny je neznámý. Naopak postavy jako Michail Porfirjevič a jeho vnuk Váněčka, jež doprovází Art'oma cestou na stanici Kuzněckij most³³⁵, hra postrádá.

Zastavme se ještě u dvou představených pokračování této herní série. *Metro: Last Light* sice probíhá ve stejném univerzu jako první díl, ovšem nejedná se o adaptaci druhého románu z důvodů uvedených výše. Tento titul rozvíjí příběh po svém, a proto můžeme mluvit o adaptaci heterocosmu. Závěr trilogie *Metro Exodus* má dozajista vztah ke třetímu románu, ovšem nemůžeme tvrdit, že je hra na literárním textu založená, jde spíše o formu inspirace. *Metro* zde ztrácí svou původní a všemi známou tvář.

V případě *The Witcher* série jsem nabídla svůj pohled na schopnost hry hráče pohlit. Přiklonila jsem se k třetímu stupni *zaujetí*, musím ovšem konstatovat, že velkou roli moje osobní preference fantasy před science fiction a také RPG před FPS. Z toho důvodu shledávám *Metro 2033* přímo úměrné k *imaginativnímu zapojení*, kde se přenášíme do světa textu, ale stále jsme schopni o něm uvažovat z estetického či epistemologického odstupu.

³³⁵ GLUCHOVSKIJ, Dmitrij Aleksejevič. *Metro 2033*. Praha: Knižní klub, 2010, s. 140-155.

6 S.T.A.L.K.E.R.

6. 1 Knižní předloha

V současnosti se pojem „stalker“ převážně užívá ve významu patologicky posedlého zájmu o jiné osoby. Ovšem v souvislosti s novelou *Piknik u cesty* máme co do činění s ruským neologismem označujícím osobu opakovaně vstupující do zakázané zóny a vynášející z ní různé artefakty, které následně obvykle prodává a vydělává si tak na živobytí. V ruském jazyce získal tento termín význam průvodce vedeného na různých zakázaných a málo známých místech a teritoriích, později se tak začali také nazývat milovníci průmyslové turistiky navštěvující zejména opuštěné objekty a města duchů.³³⁶

Autoři *Pikniku u cesty* Arkadije Natanoviče a Borise Natanoviče Strugacké jsou označováni za novátory sovětské fantastiky, jelikož svými tvůrčími postupy a překvapujícími tématy rozšířily její doposud nevelké pole působnosti. Fantastika Sovětského svazu byla dlouhý čas pouhým nástrojem pro vyobrazení zářivé komunistické budoucnosti. Bratři Strugačtí však dokázali tento navyklý vzorec „polidštit“ a dát mu nový rozměr. V tvůrčím odkazu bratrské dvojice pokračovali další, více či méně známí spisovatelé. Jakkoli může být přínos obou bratrů fantastické literatury považován za nezpochybnitelný, najde se skupina čtenářů nepovažující jejich díla za kvalitní literaturu.³³⁷

Strugačtí byli nuceni některou svou tvorbu publikovat pod krycím jménem S. Jaroslavcev, a to především v sedmdesátých a osmdesátých letech. Po smrti staršího Arkadije roku 1991 pokračoval v literární činnosti mladší Boris pod pseudonymem S. Vitickij. Jejich společné dílo čítá více než dvacet pět románů a kratších novel a také divadelní hru.³³⁸

V roce 1972 vyšla kniha *Piknik u cesty*, tehdy se prvně světu ukázala idea takzvaného Pásma, kam běžní lidé nemají přístup. Prostředníky mezi Pásmem a okolním světem jsou právě stalkeri, jež svoje výpravy berou jako byznys, jako způsob obživy. Pravou tvář této novely je však příběh jednoho lidského života, který se stává posedlým stalkerovstvím. Roderick Shoehardt se ze zastávce myšlenky promění v poslušného otroka zapomínající ho na normální

³³⁶ Co je průmyslový cestovní ruch. *Tothostel.ru* [online]. [cit. 2020-06-16]. Dostupné z:

<https://tothostel.ru/cs/razreshenie/chto-takoe-promyshlennyi-turizm-promyshlennyi-turizm-v-evrope-fabrika/>

³³⁷ ŠINDELÁŘ, Konstantin. Ke kritice tvorby bratrů Strugackých. *Proudy: Středoevropský časopis pro vědu a literaturu* [online]. [cit. 2020-06-16]. Dostupné z:

<http://www.phil.muni.cz/journal/proudy/filologie/studie/2012/2/Ke-kritice-tvorby-bratru-Strugackych.php>

³³⁸ Boris Strugackij. *Legie.info* [online]. [cit. 2020-06-16]. Dostupné z: <https://www.legie.info/autor/330-boris-strugackij>

život a vedeného vpřed silou setrvačnosti. Jeho osobní bitva o štěstí se ztrácí kvůli vnitřní devastaci a on sám se mění v kdysi opovrhovanou „hromádku šedých hader“³³⁹. Součástí této novely jsou na první pohled viditelné odkazy na sovětskou realitu. Samotné Pásmo (zóna), Hosté, nebo nějaká vzdálená země na severozápadě, kde lidé skutečně žijí značí jasnou aluzi. Důležitým prvkem příběhu je legendární Zlatá koule, která prý splní jakékoliv přání, ovšem oplátkou za něčí život. Na stezce k onomu místu se nachází jedna z mnoha nástrah Pásma, a to Mlýnek na maso, jež člověka zkroutí „asi tak jako se dřív ždímalu prádlo“³⁴⁰. V této kouli se snadno vypočítává další autorská aluze, respektive komunismus, po němž všichni touží, ale na cestě k němu se neobejdou bez obětí. Hlavní hrdina obětuje svého společníka a na konci vyprávění doslova žádá o příchod komunismu, „šťěstí pro všechny, zadarmo, a nikdo at' neodejde s prázdnou.“³⁴¹ Zlatá koule možná představuje průchod do budoucnosti, ale tam spolu s budoucností je smrt a podvod. Dalším příkladem mohou být děti stalkerů, jenž se rodí s odchylkami od normálu a časem tyto mutace zesílí natolik, že zničí organismus nositele. Roderickova dcerka je inteligentní a společenská holčička jejíž tělo pokrývá zlatavá srst. Postupem času mutuje tím způsobem, že přestává komunikovat s lidmi, zapomíná slova, mlčí a každým dnem se její výkřiky stále více podobají smutně znějícím houslím. Jako by Sověti stále pronikali do těl mladé generace, protože jejich rodiče nedokázali Pásmo opustit.

Metafora tohoto díla se dnes zdá být ještě děsivější, především kvůli explozi čtvrtého reaktoru jaderné elektrárny v Černobyli roku 1986. Po výbuchu se celou Evropou šířil radioaktivní mrak a tisíce nepřipravených lidí umírali v obrovských bolestech nebo zůstali znetvořeni. Následně vznikla zóna, zakázaná třiceti kilometrová oblast kolem Černobyli plná radiace, kam by nikdo se zdravým rozumem nikdy nevesel. Černobylská havárie se však přihodila čtrnáct let po napsání knihy a její adaptace, film *Stalker* kultovního režiséra Andreje Tarkovského, v němž se mluví o nehodě v jakémsi čtvrtém bunkru, vyšel sedm let před výbuchem černobylské elektrárny a v podstatě ji předpověděl. Následně také několik měsíců po katastrofě zemřel jeden z autorů knihy na rakovinu. Já sama se musím přiznat, že jsem při prvním čtení *Pikniku u cesty*, nepřemýšlela o Pásmu jako o něčem, co vzniklo v důsledku návštěvy mimozemšťanů, nýbrž jako o zóně spojené s černobylskou jadernou elektrárnou.

³³⁹ STRUGACKIJ, Arkadij Natanovič – STRUGACKIJ, Boris Natanovič. *Piknik u cesty*. Praha: Mladá fronta, 1985, s. 130.

³⁴⁰ Tamtéž, s. 143.

³⁴¹ Tamtéž, s. 145.

Nicméně nezapomínejme, že podle Rolanda Barthes je autor námi čteného díla mrtvý a my vkládáme do textu své vlastní symboly a obrazy, stáváme se spoluautory textu.³⁴²

6. 2 Herní série

Tvůrcem ponuré atmosféry světa stalkerů je ukrajinské studio GSC Game World založené v roce 1995 Sergejem Grigorovičem inspirující se v první řadě novelou *Piknik u cesty*. Tím pádem měli vývojáři hotový teoretický základ, věděli, kdo bude stalker, kvůli čemu se bude do zóny vydávat a jaké nástrahy ho tam mohou čekat. Neznámou byla pouze příčina vytvoření oné uzavřené zóny. Poněvadž jsou lidé jedinými známými bytostmi plně vnímajícími život a jakékoli setkání s nelidskou inteligencí by bylo nutně spekulativní a obtížněji proveditelné, tak k tomuto účelu posloužil důsledek lidského jednání, tedy výbuch jaderné elektrárny v Černobylu. V roce 2007 se objevil první díl série s názvem *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*³⁴³, laděný v žánru FPS s prvky RPG. Vývojáři na hře začaly pracovat již po roce 2000 a od té doby ji několikrát odložili, kompletně zrušili a zase obnovili.³⁴⁴ Jak již bylo naznačeno v kapitole Metro 2033, společnost GSC Game World se potýkala s jistými problémy a z toho důvodu přišla ještě před vydáním o část svých zaměstnanců. Přesto se podařilo hru dokončit a úspěšně vpustit na trh. Recenze ukázaly slušných 80+ a hra byla oceněna za nejlepší atmosféru od webu Gamespot.com.³⁴⁵

V *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* hrajeme za vyvoleného hrdinu, jehož posláním je najít a zabít střelce. Při hledání jsme nuceni prokousávat se zónou, zabíjet mutanty a vyhýbat se nebezpečným anomáliím, a to tím způsobem, že na podezřelá místa házíme šroubky. Zmíněné RPG prvky mají podobu zajímavých rozhovorů s ostatními stalkery, pro něž lze také plnit úkoly. Dále máme možnost zlepšovat si vybavení a samozřejmě pátráme po artefaktech. Každý z nich má nějaký speciální efekt a lze ho buď použít nebo prodat. Oproti tomu ve hře nenajdeme žádné levely ani schopnosti. Pokud má tato hra nějakou přednost, je to právě ona oceňovaná atmosféra, jež přichází, když se zaposloucháme do zvuků zóny. Stalkeři sedí okolo ohně a zpívají, všude kolem se ozývá vytí psů, občas vybuchne některá z anomálií, kdesi v dálce zní střelba a ve vysílače volají hlasy o pomoc.

³⁴² BARTHES, Roland. Smrt autora. In *ALUZE: Revue pro literaturu, filozofii a jiné*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2006, roč. 10, č. 3.

³⁴³ S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl - Final Launch Trailer. *YouTube.com* [online]. [cit. 2020-06-10]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=wGD4bRFMRY>

³⁴⁴ About. *GSC-game.com* [online]. [cit. 2020-06-17]. Dostupné z: <https://www.gsc-game.com/>

³⁴⁵ S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl. *Metacritic.com* [online]. [cit. 2020-06-17]. Dostupné z: <https://www.metacritic.com/game/pc/stalker-shadow-of-chernobyl>

Ještě v červenci 2007 bylo oznámeno pokračování s podtitulem *Clear Sky*, jež vyšlo v srpnu o rok později. Bohužel tento titul nepřinesl nic nového, což se také odrazilo v jeho hodnocení. Po dalších několika měsících spatřil světlo světa třetí díl s názvem *Call of Pripjat*, který se rozhodl pro naprosto nové prostředí nijak nesouvisející s dvěma předchozími ani s literární předlohou. Navíc dějově nijak nenavazoval na své předchůdce. Z tohoto důvodu není na místě dvě poslední herní zpracování podrobněji analyzovat, ani je považovat za adaptace prozaického díla.

6. 3 Transformace fikčního světa

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl představuje ve srovnání s dvěma předchozími analyzovanými dvojicemi zcela odlišný typ adaptace. Nemáme u něj co do činění s transformací narativu, a dokonce ani heterocosmu. Studio GSC Game World zvolilo jinou cestu, respektive adaptovalo tři styčné body, a to koncept stalkerovství, Pásma a bájnou Zlatou kouli. Z tohoto důvodu se zdá nejpříjemnějším postupem analýzy, zaujmout postoj pouze k oněm „přepsaným“ prvkům.

Začneme Pásmem jakožto ohraničeným fikčním prostorem v nerozpoznané zemi. V případě *Pikniku u cesty* není přesně vysvětleno, co jeho vznik zapříčinilo, ale převážně se přisuzuje mimozemské návštěvě (Návštěva), jak je patrné z rozhovoru, „ *který poskytl reportéru Harmondské televize profesor Valentin Pilman, poté co obdržel Nobelovu cenu v oboru fyziky za rok 19...* “.³⁴⁶ Herní titul v tomto ohledu nabídl konkrétnější vizi, čímž se diferencuje od svého relativně abstraktního vzoru. Vývojáři zasadili příběh do reálného prostředí. Vytvoření herní Zóny (Pásma) zapříčinila exploze čtvrtého reaktoru černobylské jaderné elektrárny a také jistý druhý, více nespécifikovaný výbuch, jež původní Zónu ještě rozšířil a stvořil vzácné artefakty a přírodní anomálie. Knižní stalkerský slang pracuje s pojmy Skořepina a anomálie jsou známy pouze konkrétními názvy, jako například Ježibabí rosol, Komáří mýtina, Mlýnek na maso a jiné. Kromě nich je příběh protkán různými pověstmi o chodících mrtvých stalkerech a jejich nepokojných duších. Herní anomálie se chovají obdobným, životu ohrožujícím způsobem, jen jich můžeme potkat podstatně větší množství. K jejich odhalení herní stalkeréři používají šrouby, které hází do podezřelých míst.

³⁴⁶ STRUGACKIJ, Arkadij Natanovič – STRUGACKIJ, Boris Natanovič. *Piknik u cesty*. Praha: Mladá fronta, 1985, s. 4.

Klad hry, zejména pokud uvažujeme o míře ponoření, spočívá v použití skutečných lokací vyskytujících se kolem černobylské elektrárny, které můžeme znát z vlastní zkušenosti, fotografií, dokumentů či minisérie z produkce HBO. Asi nejrozpoznatelnějším místem je tragický „most smrti“, kde neinformovaní obyvatelé města se zájmem přihlíželi katastrofě. Virtuální Zónou teče radioaktivní voda, stojí zde groteskně zdeformované stromy a žijí v ní odpudiví mutanti, jež dříve bývali lidmi nebo domácími zvířaty.

Hlavním hrdinou je v obou případech postava vykonávající ono stalkerství. Jak jsme již uvedli v kapitole Knižní předloha, termín stalker označuje osobu opakovaně vstupující do zakázané zóny a vynášející z ní různé artefakty, jež následně obvykle prodává a vydělává si tak na živobytí. O literárním i herním protagonistovi můžeme říct, že je hlavně bandita uvědomující si hrozící nebezpečí, ale umějící jim čelit. Motivací Rodericka Shoeharda je zabezpečení rodiny, oproti jeho bezejmennému protějšku, jenž sesbírané artefakty prodává a za utržené peníze si kupuje kvalitnější vybavení nebo zbraně, což se shoduje s žánrem FPS. Musí se ale také starat o základní lidské potřeby, tedy o vodu a jídlo, v čemž se odráží jeden z prvků RPG.

Literární stalker se vyhýbá konfliktům s lidmi, dobrovolně by člověku neublížil. Oproti tomu, stejně jako u *Metra 2033*, FPS hra na akci trvá, neobejde se bez ní. *S.T.A.L.K.E.R.* se tedy může chlubit množstvím nejrůznějších bojových nástrojů, s jejichž pomocí na sebe útočí jak jednotlivci, tak skupiny zneprátelených osob. Příběh Rodericka Shoeharda sledujeme po dobu několika let, od jeho dvacátých třetích narozenin. Už tehdy mu jeho „práce“ přinášela mnoho problémů se zákonem. Po pobytu ve vězení sice začíná pracovat jako vědecký asistent, přesto se nadále tajně věnuje své zálibě, o níž ví pouze pár vyvolených. Můžeme ho tedy označit za zločince, s čímž se herní adaptace ztotožňuje a své stalkery vede jako nebezpečné osoby.

Třetím a posledním adaptovaným prvkem je Zlatá koule. Až do závěrečných událostí provází obě díla pochybnost o její existenci, respektive není znám žádný důkaz o tom, že by k ní někdo skutečně došel, natož aby mu splnila přání.³⁴⁷ Hráč se celou dobu snaží v rámci Zóny dostat do města Pripjať, kde se nachází její alternativa s názvem Plnič přání, jejíž hlas neustále opakuje: „*Chci ti splnit tvoje přání*“. *S.T.A.L.K.E.R.* nabízí celkem sedm variant

³⁴⁷ STRUGACKIJ, Arkadij Natanovič – STRUGACKIJ, Boris Natanovič. *Piknik u cesty*. Praha: Mladá fronta, 1985, s. 89.

zakočnení v závislosti na předchozích volbách. Ovšem v žádném z nich nezazní slova „*šťestí pro všechny, zadarmo, a nikdo ať neodejde s prázdnou.*“³⁴⁸

Podoba této adaptace prodělala časový a prostorový posun zřejmě na základě předpokládaných preferencí příjemců. Toto zasazení styčných bodů literární předlohy do reálných událostí nedávné minulosti se určitě stalo pro mnoho hráčů přitažlivějším a pochopitelnějším. Přesto se přikláním k druhému stupni imerze, tedy k *imaginativnímu zapojení*.

³⁴⁸ Tamtéž, s. 145.

Závěr

Cílem diplomové práce byla analýza literárních děl a jejich herních adaptací. Konkrétně se jednalo o herní sérii ze zaklánačského univerza polského autora Andrzeje Sapkowského, další vzala za předlohu ruskou trilogii *Metro* od Dmitriho Glukhovského a třetí adaptovala novelu *Piknik u cesty* ruského spisovatelského dua Arkadije a Borise Strugackých.

V rámci výchozích úvah o fenoménu adaptace bylo nezbytné si ujasnit, čím vlastně jsou a vypořádat se s jistou předpojatostí ovlivňující odbornou kritiku i širokou veřejnost. Vnímání založené na představě, že originál bude vždy originál a ani sebehodnotnější transpozice nemůže dosáhnout jeho kvality, se zdá být hluboce zakořeněná. Ovšem ukázali jsme, že adaptace nejsou v současné době ničím novým a jsou v naší kultuře všudypřítomné a jejich počet se neustále zvyšuje. Svůj podíl na tom může nést čistý obdiv k danému dílu nebo jistá finanční přitažlivost, z tohoto důvodu tvůrci mnohdy vsází takřikajíc na jistotu a „přeprocovávají“ osvědčené, to znamená ziskové a nerizikové, romány či divadelní hry. Je samozřejmé, že pro drtivou většinu bude literatura vždy nadřazená jakékoli její adaptaci, ovšem vyvstala otázka, zda tento princip platí i pro literaturu, která bere za své příběhy z počítačových her? Co je v této situaci významnější, když originál již není román? Bohužel nelze v tomto případě nalézt jednoznačnou odpověď.

Není podstatné, aby k adaptacím a k počítačovým hrám bylo přistupováno s důvěrou, ovšem vzpomeňme, jak Andrzej Spakowski nedůvěřoval, ba až znevažoval návrh společnosti CD Projekt adaptovat jeho literární fantasy série. Vzniklá „černá labut“ však předčila všechna očekávání a sám spisovatel následně vehementně usiloval o dodatečné vyrovnání rovnající se průměrnému autorskému honoráři pět až patnáct procent, přestože ho prvně s mávnutím ruky odmítl.

V rámci budování příslušné metodologie a s ohledem na povahu počítačových her umožňujících svým hráčům obývat fiktivní svět, zpravidla nějakým způsobem výjimečný a komplikovaný, bylo určeno, že v případě herních adaptací nejčastěji dochází k přenesení takzvaného heterocosmu. Tento postup se ztotožňuje s činností polského vývojářského studia, jež se přiklonilo k adaptaci heterocosmu, vybaveného vším potřebným, tedy postavami, událostmi, situacemi, prostorem a časem, atmosférou. CD Projekt se rozhodl neopakovat, respektive nepřevypravovat již známý příběh, ale navázat v rámci stejného světa tam, kde

literární série skončila. Současně celou herní sérií prostupují přímé odkazy k Sapkowskiho textům, ať už ve formě doslovných citací, různých narážek a retrospektiv, nebo také posunů významů. Spojení literatury a počítačové hry je velmi detailní a dalo vzniknout unikátnímu syntetickému dílu, přitahujícímu pozornost jak fanoušků žánru RPG, tak též čtenářů fantasy knižní série.

Druhou možností, jak „přenést“ prózu do virtuální podoby, je adaptace celého příběhu, a to i přesto, že převypravování již známého příběhu mohou některá vývojářská studia považovat za mírně kontraproduktivní a většinou se formují jiné příběhy ze stejného světa jako u přechozí herní trilogie *The Witcher*. Herní průmysl se však odvažuje adaptovat díla se vším všudy. Pokud se pro tuto variantu tvůrci rozhodnou, může docházet k pragmatickému zestručňování originálu, respektive se upřednostní kvalita před kvantitou, aby se hráči co nejvíce zintenzivnil herní zážitek jako v případě herního titulu ukrajinského studia *Metro 2033*. Jeho autoři se přiklonili k variantě adaptování plného příběhu a nikoli pouze heterocosmu. Herní i literární dílo jsou si tedy velmi blízké a vzájemně se obohacují. Podobně jako se s literaturou například doplňuje film.

Poslední z analyzovaných her *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* představuje ve srovnání s dvěma předchozími dvojicemi zcela odlišný typ adaptace. Nemáme u něj co do činění s transformací narativu, a dokonce ani heterocosmu. Studio GSC Game World zvolilo jinou cestu, respektive adaptovalo tři styčné body, a dějovou linii rozvíjelo dále po svém. Můžeme tedy mluvit o takzvané volné adaptaci³⁴⁹ nebo o „Kunderově“ kompozičním principu variace, neboť si vývojářská společnost, podobně jako kdysi Franz Kafka z *Davida Copperfielda*, vypůjčila z jiného díla některé konkrétní motivy a případně též atmosféru.

Cílem diplomové práce bylo rovněž na základě teoretických poznatků prokázat, že literární díla a počítačové hry mají strukturálně a komunikačně mnoho společného. Práce od samého počátku nahlížela na počítačové hry jako na současnou dynamicky se rozvíjející formu kulturní komunikace. Poněvadž jejich narativní, estetické a umělecké ambice jsou nesmírné, ačkoli prozatím čekají na své patřičné uznání. Z mediocentrického hlediska je každá éra narativní komunikace vázána na stávající technologický stav a literárně orientovaný pohled na fikční světy si bohužel nebo bohudík nedokáže udržet monopol navždy.

³⁴⁹ FEDROVÁ, Stanislava, ed. *Česká literatura v intermediální perspektivě: IV. kongres světové literárněvědné bohemistiky Jiná česká literatura (?)*. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2010, s. 156.

Literatura slibuje čtenářům netradiční zážitky, povzbuzení i ukojení fantazie, možnost ztotožnit se s hrdinou a zakládá si na únikovém prodlévání ve fikčních prostorech. Naprosto shodné závazky dokáží splnit taktéž počítačové hry. Pokud vezmeme v úvahu účinky her a literatury na jejich příjemce, zjistíme, že v obou nacházíme podobné tendence. Literatura mění často nepříjemné, frustrující, ale hlavně nepředvídatelné osudy v něco příjemného, ba žádaného. Od prvních stránek knihy totiž očekáváme, že nakonec bude vše nějakým způsobem vyřešeno, přestože nás některá díla mohou „podrazit“ a předložit nám otevřený konec nebo konců několik. Jde o jeden ze zásadních důvodů, proč čteme? Rozhodně jde o jeden z důvodů, proč hrajeme. Virtuální hry imitují skutečný život, v jejich světech se potýkáme s neočekávatelnými událostmi, výzvami a při konfrontaci s nimi děláme chyby. V herním rámci mohou být nenadálá nebezpečí a selhání zábavná a užitečná, neboť jsme si opět jisti tím, že se zákonitě musíme dobrat konce a jakmile ho dosáhneme, pochopíme, jak předcházející situace zapadají do konečného obrazu díla. Tím pádem se zdá, že hrajeme tak, jak čteme, respektive pro toužebný pocit uzavřenosti, dokončenosti, přestože nemusí vždy přijít.

Jsou tedy hráči počítačových her jako čtenáři literatury? Můžeme říct, že k sobě mají čím dál bliž. Na úrovni toho, jak a proč prožíváme a reagujeme na text, jsme schopni pochopit principy her. Tvůrci digitální fikce využívají bohaté virtuální světy, aby jejich příběhy byly poutavé a jedinečné. Všichni víme, že když narazíme na dobrý příběh chceme v něm zůstat co nejdéle, ale přitom lačneme po závěrečném rozuzlení. Následně si ho toužíme znovu projít, abychom se ujistili, že nám napoprvé něco neuniklo. Mohl by totiž být odhalen další příběh, ukrytý někde ve fikčním světě, jak je možno sledat v principech počítačových her.

Počítačové hry i hry obecně se potýkaly a stále potýkají s určitým despektem, jak bylo naznačeno v úvodních kapitolách. Onen odmítavý postoj zakotvil i v oblasti herní narativity. Existují tací (ludologové), kteří tvrdí, že hrát není vlastní schopnost vyprávět a nejlépe je pochopíme z hlediska jejich jedinečných mechanismů rámujících a definujících pole hry. Zkrátka abychom hře porozuměli, musíme se soustředit na mechaniku střelby, běhu, skoku nebo letu. Příběh by tak značil pouhou výmluvu k tomu, abychom se mohli „postřílet“. Naratologové ovšem oponují, že hrajeme kvůli příběhu, jež je daný, a je tedy na místě zkoumání a interpretace s použitím narativních teorií.

Všechny dříve nastíněné důvody se podařilo vyvrátit, zvláště díky tomu, že od přelomu tisíciletí, kdy se ludologické soudy nejvíce ozývaly, vznikly zcela nové žánry a herní proudy,

s čímž také souvisí neustále se zlepšující počítačové technologie přinášející další neobyčejné možnosti. V našich třech analyzovaných dvojicích si vypravěč, jehož domnělá nepřítomnost byla nejvíce vytýkána, drží své místo, i když v redukované, nepřímé povaze. Převážně v podobě načítacích sekvencí, které zároveň plní funkci rekapitulace. Hráč se dále identifikuje s postavou, a ne pouze se sebou samým. Jsme to sice my, kdo ovládá a koná, ale pořád jsme například Art'omem a hrajeme jeho roli. V představených počítačových hrách se také dají, respektive musí budovat vztahy a jsou zobrazovány i vnitřní životy postav, jelikož zprostředkovatelem hrdinových myšlenek a pocitů se stala detailně propracovaná grafika, která zvládá zachytit všechny znaky neverbální komunikace. Dalším nástrojem jsou, pro literární texty typické, vnitřní monology. Vnitřní hlas Geralta z Rivie slyší pochopitelně pouze hráč a většinou obsahuje přímé reakce na okolní dění, obavy, plány nebo přání. Postavy se tak stávají uvěřitelnými.

K vlastnostem herního vyprávění odpovídajícím přístupu literární vědy můžeme přiřadit pojem intertextuality, tedy schopnosti textu navazovat vztahy s jinými texty, respektive schopnost her navazovat vztahy s jinými herními tituly, filmy či literárními díly. Co se týče herní žánrové klasifikace tak, jako v případě literatury a filmů, je sice v mnoha směrech užitečným ukazatelem, ale i zde se setkáváme s pocitem vztahujícím se k vzájemné podobnosti. Navíc počítačové hry a literatura pracují do jisté míry se stejnými žánry, v našem případě jde především o fantasy a science-fiction, ale máme též co do činění s romancí, detektivkou, hororem nebo komediálními prvky. S tím, že pro herní adaptace se nejčastěji využívají žánry fantasy a sci-fi z důvodu toho, že vlastní velmi detailně propracované světy a prostor, v němž lze příběh odehrát. Počítačové hry dokáží onu prostorovost ještě více podtrhnout svou imerzivností a celkovou podmanivostí.

S používáním počítačových her k vyprávění příběhů je spojen jistý despekt pramenící z přesvědčení, že literatura v současné době obrazových médií trpí. Takové argumenty mají tendenci vytvářet napětí mezi tištěným slovem a vypravěčstvím založeným na plátně. Jazyk je však pouze jednou z forem vyjadřování, a přestože představuje nesmírně mocný nástroj sám o sobě, lze toho samého účinku dosáhnout jinými způsoby, jak nám ukazuje film a další multimediální vypravěčské postupy. Je možné tvrdit, že ve srovnání s takovým smíšeným mediálním vyprávěním může být samotné používání jazyka pro čtenáře osvobozující. Světy, jež si představujeme, jsou ohraničeny jen námi samotnými. Kdežto počítačové hry jsou omezeny převážně vizí konkrétních designerů a jejich rozpočtem. Mluví sice popisuje svět slovy, ale ten samý svět může být ukázán prostřednictvím počítačové grafiky a co víc, je nám

umožněno ho libovolně procházet pomocí klávesnici a myši nebo konzolového ovladače. Nicméně musíme mít na paměti, že dobré příběhy nejsou definovány jejich schopností být neomezené nebo otevřené k prozkoumávání, ale tím, jak silné emoce v nás probouzejí.

Na počítačové hry nemusí být nutně nahlíženo jako na nové, silnější konkurenty literatury. Zastávám názor, že mohou zapříčinit „návrat ke knihám“, dokonce i na vyšší čtenářské úrovni. Z vlastní zkušenosti vím, že hry mohou přispívat ke správnému vnímání a docenování kompoziční stránky textu, poněvadž v herním světě je poukázání na toto hledisko takřka vždy přítomné. Rovněž slovesná a stylistická úroveň herních titulů znamená zajímavou zkušenost, obvykle se jedná o vtipnost, troufalost či nečekanost některých promluv postav. Proto se nemůžeme divit, že se začínají objevovat knižní adaptace herních narativů. Četba takových děl může pro hráče představovat pokračování unikátního zážitku a vzpomínání na zažité herní situace, což v obráceném pořadí přesně znamená literární předloha pro hráče adaptace. Podobnou funkci mají „do knihy přepsané“ filmové tituly či seriály. Román podle filmové předlohy není ojedinělou záležitostí.

Třeba v bližší nebo vzdálenější budoucnosti dojde dokonce k situaci, před kterou varoval Milan Kundera, a to, že „*jednoho dne bude veškerá minulá kultura úplně přepsána a úplně zapomenuta za svým rewritingem, za svým přepsáním.*“³⁵⁰ Také je možné, že jednoho dne již nebudeme číst, ale budeme si už pouze hrát. Nesmíme ovšem zapomínat, že „*hra je starší než kultura*“.³⁵¹

³⁵⁰ KUNDERA, Milan. Předmluva. In *Jakub a jeho pán: pocta Denisi Diderotovi*. Brno: Atlantis, 1992, s. 13.

³⁵¹ HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000, s. 9.

Zdroje

Primární literatura

GLUCHOVSKIJ, Dmitrij Aleksejevič. *Metro 2033*. Praha: Knižní klub, 2010. ISBN 978-80-242-2624-8.

GLUCHOVSKIJ, Dmitrij Aleksejevič. *Metro 2034: volné pokračování kultovního apokalyptického bestselleru*. Praha: Knižní klub, 2011. ISBN 978-80-242-3055-9.

GLUCHOVSKIJ, Dmitrij Aleksejevič. *Metro 2035: závěr kultovní apokalyptické trilogie*. Praha: Knižní klub, 2016. ISBN 978-80-242-5158-5.

SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač I. Poslední přání*. Petřvald: Leonardo, 2011. ISBN 978-80-85951-65-3.

SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač II. Meč osudu*. Petřvald: Leonardo, 2011. ISBN 978-80-85951-66-0.

SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač III. Krev elfů*. Petřvald: Leonardo, 2011. ISBN 978-80-85951-69-1.

SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač IV. Čas opovržení*. Petřvald: Leonardo, 2011. ISBN 978-80-85951-70-7.

SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač V. Křest ohněm*. Petřvald: Leonardo, 2011. ISBN 978-80-85951-71-4.

SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač VI. Věž vlaštovky*. Petřvald: Leonardo, 2011. ISBN 978-80-85951-73-8.

SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač VII. Paní jezera*. Petřvald: Leonardo, 2012. ISBN 978-80-85951-74-5.

STRUGACKIJ, Arkadij Natanovič – STRUGACKIJ, Boris Natanovič. *Piknik u cesty*. Praha: Mladá fronta, 1985.

Sekundární literatura

BENDOVÁ, Helena. *Umění počítačových her*. Praha: NAMU, 2016. ISBN 978-80-7331-421-7.

BÍNA, Daniel. *Hratelné narativy: počítačové hry jako terč estetiky a literární teorie*. České Budějovice: Vlastimil Johanus, 2012. ISBN 978-80-87510-17-9.

BÍNA, Daniel. K ludologii a zdrojům nejobecnější kulturní komparatistiky. *Slavica litteraria*. 2013, (16). ISSN 1212-1509.

BORDWELL, David – THOMPSON, Kristin. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.

BOURRIAUD, Nicolas. *Postprodukce: kultura jako scénář: jak umění nově programuje současný svět*. Praha: Tranzit, 2004. ISBN 80-903452-0-4.

BÜSCHER, Barbara – FLAŠAR, Martin – HORÁKOVÁ, Jana – MACEK, Petr. *Umění a nová média*. Brno: Masarykova univerzita, 2011. ISBN 978-80-210-5639-8.

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

DOLEŽEL, Lubomír. *Fikce a historie v období postmoderny*. Praha: Academia, 2008. ISBN 978-802001581-5.

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

ECO, Umberto. *Interpretácia a nadinterpretácia*. Bratislava: Archa, 1995. ISBN 80-7115-080-0.

ECO, Umberto. *Meze interpretace*. Praha: Karolinum, 2004. ISBN 80-246-0740-9.

ECO, Umberto. *Šest procházek literárními lesy: přednášky na Harvardově univerzitě*. Olomouc: Votobia, 1997. ISBN 80-7198-248-2.

FEDROVÁ, Stanislava, ed. *Česká literatura v intermedialní perspektivě: IV. kongres světové literárněvědné bohemistiky Jiná česká literatura (?)*. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2010. ISBN 978-80-87481-02-8.

- FRYE, Northrop. *Anatomie kritiky: čtyři eseje*. Brno: Host, 2003. ISBN 80-7294-078-3.
- GOFFMAN, Erving. *Všichni hrajeme divadlo: sebezprezentace v každodenním životě*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1999. ISBN 80-902482-4-1.
- HODROVÁ, Daniela. *Poetika míst: kapitoly z literární tematologie*. Jinočany: H&H, 1997. ISBN 80-86022-04-8.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000. ISBN 80-7272-020-1.
- HUTCHEON, Linda. Co se děje při adaptaci? *Illuminace*, 22, 2010, č. 1.
- HUTCHEON, Linda. *Teória adaptácie*. Brno: Janáčkova akademie múzických umění v Brně, 2012. ISBN 978-80-7460-027-2.
- JANDOUREK, Jan. *Slovník sociologických pojmů: 610 hesel*. Praha: Grada, 2012. ISBN 978-80-247-3679-2.
- KUBEŠ, Jiří – PRCHAL, Vítězslav. *Dějiny každodennosti II. (1500-1750)*. Pardubice, 2015.
- KUNDERA, Milan. *Jakub a jeho pán: pocta Denisi Diderotovi*. Brno: Atlantis, 1992. ISBN 80-7108-032-2.
- KUNDERA, Milan. *O hudbě a románu*. V Brně: Atlantis, 2014. ISBN 978-80-7108-349-8.
- LE GOFF, Jacques – SCHMITT, Jean-Claude – ALESSIO, Franco. *Encyklopedie středověku*. Praha: Vyšehrad, 2008. ISBN 978-80-7021-917-1
- LE GRAND, Eva. *Kundera aneb Paměť touhy*. Olomouc: Votobia, 1998. ISBN 80-7198-305-5.
- LENDEROVÁ, Milena – JIRÁNEK, Tomáš – MACKOVÁ, Marie. *Z dějin české každodennosti: život v 19. století*. Praha: Karolinum, 2009. ISBN 978-80-246-1683-4.
- LIPOVETSKY, Gilles. *Paradoxní štěstí: esej o hyperkonzumní společnosti*. Praha: Prostor, 2007. ISBN 978-80-7260-184-4.
- MACURA, Vladimír. *Šťastný věk: Symboly, emblémy a mýty 1948-1989*. Praha: Pražská imaginace, 1992. ISBN 80-7110-100-1.

- MONACO, James. *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií: umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. Praha: Albatros, 2004. ISBN 80-00-01410-6.
- NAKONEČNÝ, Milan. *Motivace lidského chování*. Praha: Academia, 1996. ISBN 80-200-0592-7.
- NEWMAN, James. *Videogames*. New York: Routledge, 2013. ISBN 978-0415669153.
- OLIVOVÁ, Věra. *Lidé a hry: historická geneze sportu*. Praha: Olympia, 1979.
- POŘÍZKOVÁ, Lenka – NAVRÁTILOVÁ, Martina ed. *Literární a knižní kultura v digitálním věku*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta, 2015. ISBN 978-80-87895-49-8.
- POSPÍŠIL, Ivo. *Literární genologie*. Brno: Masarykova univerzita, 2014. ISBN 978-80-210-6894-0.
- RYAN, Marie-Laure. *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006. ISBN 978-0-8166-4686-9.
- RYAN, Marie-Laure. *Narrative across media: the languages of storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press, c2004. ISBN 0803239440.
- RYAN, Marie-Laure. *Narativ jako virtuální realita: imerze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích*. Praha: Academia, 2015. ISBN 978-80-200-2507-4.
- RYAN, Maurie-Laure – EMERSON, Lori – ROBERTSON, Benjamin J. (eds.). *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014. ISBN 978-1-4214-1224-5.
- RYLICH, Jan. *Počítačové hry jako fenomén nových médií*. Praha, 2011. Diplomová práce. Univerzita Karlova. Fakulta Filozofická.
- SPITZER, Manfred. *Digitální demence: jak připravujeme sami sebe a naše děti o rozum*. Brno: Host, 2014. ISBN 978-80-7294-872-7.
- ŠIDÁK, Pavel. *Literární žánry: Skripta Literární akademie, Soukromé vysoké školy Josefa Škvoreckého*. Praha: Literární akademie, 2013. ISBN 978-80-86877-64-8.

TALEB, Nassim Nicholas. *Černá labuť: následky vysoce nepravděpodobných událostí*. Praha: Paseka, 2011. ISBN 978-80-7432-128-3.

Internetové zdroje

About. *GSC-game.com* [online]. [cit. 2020-06-17]. Dostupné z: <https://www.gsc-game.com/>

ArcadeHry.cz: Největší retro arkádová herna a muzeum ve střední Evropě [online]. [cit. 2019-12-16]. Dostupné z: <https://www.arcadehry.cz/>

A 43 year history of first-person shooters from Maze War to Destiny
2. *Gamesradar.com* [online]. [cit. 2020-05-05]. Dostupné z:
<https://www.gamesradar.com/bullets-bombs-history-first-person-shooters/>

A relatively formal analysis on the sounds of The Witcher 3: Wild Hunt. *Medium.com* [online]. [cit. 2020-06-10]. Dostupné z: <https://medium.com/@atharv.vohra/a-relatively-formal-analysis-on-the-sounds-of-the-witcher-3-wild-hunt-2c10aeac0a10>

Boris Strugackij. *Legie.info* [online]. [cit. 2020-06-16]. Dostupné z:
<https://www.legie.info/autor/330-boris-strugackij>

BUCHHOLZ, Joe. Bandai Namco selects “My Dark Souls Story” contest winners. *Gameinformer.com* [online]. [cit. 2020-06-04]. Dostupné z:
<https://www.gameinformer.com/b/news/archive/2016/03/11/bandai-namco-selects-my-dark-souls-story-contest-winners.aspx?fbclid=IwAR1OwHyRt7emlAZ2xj2sm1tPwnW01iKdkQ9eWVywVkYySDqkwOuQLCAw9oo>

BURŠOVÁ, Irena. Na počátku bylo slovo. A to slovo bylo Spacewar! *Český rozhlas* [online]. [cit. 2019-12-16]. Dostupné z: <https://radiozurnal.rozhlas.cz/na-pocatku-bylo-slovo-a-slovo-bylo-spacewar-6234957>

COBBETT, Richard. The history of RPGs. *PCGamer.com* [online]. [cit. 2020-05-12]. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/the-complete-history-of-rpgs/?fbclid=IwAR3aL4K-lfauI8RJQJYUfAUAq7qpYmj3iyJb8L90lxqUhyAwshamibnVsiY>

Co je průmyslový cestovní ruch. *Tothostel.ru* [online]. [cit. 2020-06-16]. Dostupné z: <https://tothostel.ru/cs/razreshenie/chto-takoe-promyshlennyyi-turizm-promyshlennyyi-turizm-v-evrope-fabrika/>

Creating the world of The Witcher 3. *YouTube.com* [online]. [cit. 2020-06-23]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=oSS5T4od-GQ>

DAY, Alex. The evolution of videogames (1947 – 2019). *YouTube.com* [online]. [cit. 2019-12-16]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=Bst16SQIurY&fbclid=IwAR1efxHbriM14ymPkpSf-ElIsJvxDGpEKpLYmYYGIiEmEckamGgOt7rljZ8>

Dmitry Glukhovsky. *Legie.info* [online]. [cit. 2020-06-15]. Dostupné z: <https://www.legie.info/autor/6526-dmitry-glukhovsky>

En.bandainamcoent.eu: DARK SOULS [online]. [cit. 2020-06-01]. Dostupné z: <https://en.bandainamcoent.eu/dark-souls/dark-souls>

Esuba.eu [online]. [cit. 2019-10-15]. Dostupné z: <https://www.esuba.eu/>

FLÍDR, Jáchym. Andrzej Sapkowski, tvůrce Zaklínače, požaduje 360 milionů Kč od CD Projektu RED. *CDR.cz* [online]. [cit. 2019-12-18]. Dostupné z: https://cdr.cz/clanek/andrzej-sapkowski-tvurce-zaklinace-pozaduje-360-milionu-kc-od-cd-projektu-red?fbclid=IwAR1qp937ZK6QQdc_McNFTfCx0NDAYtBD0yUfialC-I3Vbcp3YkVqm3XgOA

Gamescom.global. [online]. [cit. 2019-10-16]. Dostupné z: <https://www.gamescom.global/>

Gaming house tour Mad Lions Madrid!. *YouTube.com* [online]. [cit. 2019-10-16]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=QYINQh-zjcI&feature=youtu.be&fbclid=IwAR3_MUVwjV--ytk3Uxilidv6qtp-obcPOrF6NvFhjEsaJAH4EfFsBVzVXD4

HARAZIM, Aleš. Bývalý šéf THQ: Metro Last Light vznikalo v neuvěřitelných podmínkách. *Eurogamer.cz* [online]. [cit. 2020-06-11]. Dostupné z: <https://www.eurogamer.cz/articles/2013-05-16-byvaly-ef-thq-metro-last-light-vznikalo-v-neuvritelnych-podminkach>

HARAZIM, Aleš. Prezident Obama má Zaklínače 2. Eurogamer.cz [online]. [cit. 2020-06-08]. Dostupné z: <https://www.eurogamer.cz/articles/prezident-obama-ma-zaklinace-2>

HINKLE, DAVID. Metro: Last Light on Steam includes Metro 2033 e-book. *Engadget.com* [online]. [cit. 2020-06-11]. Dostupné z: <https://www.engadget.com/2013/04/27/metrolast-light-on-steam-includes-metro-2033-e-book/>

Historie hracích automatů. *Encyklopedie hazardu.cz* [online]. [cit. 2020-02-01]. Dostupné z: https://www.encyklopedie hazardu.cz/rubriky/vyherni-automaty/historie-hracich-automatu_18.html.

Historie vzniku prvních automatů. *ELUC* [online]. [cit. 2020-02-01]. Dostupné z: <https://eluc.kr-olomoucky.cz/verejne/lekce/966>

Hitpoint.cz [online]. [cit. 2019-10-16]. Dostupné z: <https://hitpoint.cz/>

2017 Hearthstone Global Games. *Liquipedia.net* [online]. [cit. 2019-10-16]. Dostupné z: https://liquipedia.net/hearthstone/Hearthstone_Global_Games/2017

HOMOLA, Adam. Metro: Last Light má konečně nové datum vydání. *Games.tiscali.cz* [online]. [cit. 2020-06-11]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/novinky/metro-last-light-ma-konecne-nove-datam-vydani-62195>

JENSEN, K. Thor. The complete history of First Person Shooters. *Geek.com* [online]. [cit. 2020-05-03]. Dostupné z: https://www.geek.com/games/the-complete-history-of-first-person-shooters-1713135/?fbclid=IwAR3-FqhW74HjXUv5tY3yYAJUGhU-ESlObtC_I9cAxZmvB33_9pgh9Vm5Ybk

JÍCHA, Dominik. E-sport klání RoG FINALS XI. ovládlo město gamingu Svitavy. *Games.cz* [online]. 18. 1. 2017 [cit. 2019-06-20]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/e-sport-klani-rog-finals-xi-ovladlo-mesto-gamingu-svitavy-291887>

JUNE, Laura. For amusement only: the life and death of the American arcade. *Theverge.com* [online]. [cit. 2019-12-01]. Dostupné z: <https://www.theverge.com/2013/1/16/3740422/the-life-and-death-of-the-american-arcade-for-amusement-only?fbclid=IwAR0KYjisUPKfLEuwcdD5pNb6O4rIoBCTxSRFpeyO91ojVbu2uyVKOiwrHTs>

KNOROVÁ, Kateřina. Měření výkonnosti a jeho propojení se systémem odměňování. *Český finanční a účetní časopis* [online]. 2015, 10(4) [cit. 2019-12-05]. Dostupné z: <file:///D:/Sta%C5%BEen%C3%A9%20soubory/462.pdf>

KOLLAR, Philip. Metro Exodus and the developer that won't stop fighting. *Polygon.com* [online]. [cit. 2020-06-15]. Dostupné z: <https://www.polygon.com/e3/2017/6/30/15905504/metro-exodus-e3-2017-reveal-interview-feature>

KUBÍČEK, Tomáš. Kdo vypráví vypravěče? In *ALUZE: Revue pro literaturu, filozofii a jiné* [online]. 2007 [cit. 2020-06-10]. Dostupné z: <https://docplayer.cz/109898347-Kdo-vypravi-vypravece.html>

League of Legends World Championship [online]. [cit. 2019-10-16]. Dostupné z: https://lol.gamepedia.com/2019_Season_World_Championship

Legends Never Die - Opening Ceremony | Finals | 2017 World Championship. *YouTube.com* [online]. [cit. 2019-10-16]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=mP3fGkpmVM0&feature=youtu.be&fbclid=IwAR1E9bMhIlyZ-FVE2yZAHceMoIzDkxofxaHazfvGfLU_I4jdKqbkQvAO-tw

LIEN, Tracey. No girls allowed. *Polygon.com* [online]. [cit. 2020-01-19]. Dostupné z: <https://www.polygon.com/features/2013/12/2/5143856/no-girls-allowed>

Louis Vuitton partners with League of Legends World Championship. *Esportsinsider.com* [online]. [cit. 2019-10-16]. Dostupné z: <https://esportsinsider.com/2019/09/louis-vuitton-league-of-legends-world-championship/?fbclid=IwAR1E8TE8y0ErTn-30FihLTnnVRSnPTAXYZbXh6OsamiBxMqvdIhEiioPCAQ>

LOUKOTA, Ladislav. První geneticky upravení lidé jsou na světě: Narodili se v Číně. *Nedd.tiscali.cz* [online]. [cit. 2020-06-26]. Dostupné z: <https://nedd.tiscali.cz/prvni-geneticky-upraveni-lide-jsou-na-svete-narodili-se-v-cine-321133>

MAŠIKA, Michal. *PRVNÍ UNIVERZITNÍ ESPORT DERBY V ČESKÉ REPUBLICE* [online]. [cit. 2020-02-05]. Dostupné z: <https://www.playzone.cz/cs/clanky/prvni-univerzitni-esport-derby-v-ceske-republice>

Mistrovství ČR v počítačových hrách [online]. [cit. 2019-10-16]. Dostupné z:
<https://www.mcrpc.cz/>

MORRIS, Chris. Five things you never knew about Pac-Man. *CNBC.com* [online]. [cit. 2020-02-01]. Dostupné z: <https://www.cnbc.com/id/41888021>

Největší Úspěch v historii českého Esportu? Vítězství na Global Games 2017 (Dokument). *YouTube.com* [online]. [cit. 2019-10-16]. Dostupné z:
<https://www.youtube.com/watch?v=Vc1zYp3TPfM>

Not your regular game story – writing Metro: Last Light. *Vg247.com* [online]. [cit. 2020-06-11]. Dostupné z: <https://www.vg247.com/2013/05/08/not-your-regular-game-story-glukhovsky-on-writing-metro-last-light/>

OPLUŠTIL, Ondřej. Vymyslela Santu Coca-Cola? *Markething.cz* [online]. [cit. 2020-01-24]. Dostupné z: <http://markething.cz/vymyslela-santu-coca-cola>

Our History. *CDProjektRED.com* [online]. [cit. 2020-06-11]. Dostupné z:
<https://en.cdprojektred.com/our-history/>

PIORECKÝ, Karel. Česká literatura a nová média: Prolegomena k tématu. In *Česká literatura 6/2012* [online]. [cit. 2020-06-20]. Dostupné z:
http://www.ucl.cas.cz/images/stories/Ceska_literatura_pdf/6_2012_Piorecky.pdf

Počítačové hry se právě staly medailovým sportem. *Ct24.ceskatelevize.cz* [online]. [cit. 2019-10-16]. Dostupné z: <https://ct24.ceskatelevize.cz/veda/2092023-pocitacove-hry-se-prave-staly-medailovym-sportem-uznal-je-asijsky-olympijsky-vybor>

POLÁČEK, Petr. Tvůrci Metro: Last Light se stěhují z Ukrajiny na Maltu. *Games.tiscali.cz* [online]. [cit. 2020-06-16]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/byznys/tvurci-metro-last-light-se-stehuji-z-ukrajiny-na-maltu-a-pripravuji-nekolik-novych-her-238006>

PROS, Marek. Bendová: Počítačové hry nejsou jen zábava pro teenagery, stát by je měl více podpořit. *Magazin.aktualne.cz* [online]. [cit. 2020-01-23]. Dostupné z:
<https://magazin.aktualne.cz/bendova-hry/r~7a98d512c00911e9b6a9ac1f6b220ee8/>

PŘIBYLOVÁ, Věra. *Univerzita Pardubice vyhrála bitvu v e-gamingu* [online]. [cit. 2020-01-03]. Dostupné z: <https://www.upce.cz/univerzita-pardubice-vyhrala-bitvu-e-gamingu>

- Remembering The Witcher 1 & 2. *YouTube.com* [online]. [cit. 2020-06-22]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=WOYKIXIjLs0>
- REPLAY. Zaklínačský speciál. *YouTube.com* [online]. [cit. 2020-06-11]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=NdGzGTvw9go>
- ROSENBERG, Jennifer. Pac-Man. *Thoughtco.com* [online]. [cit. 2019-12-17]. Dostupné z: <https://www.thoughtco.com/pac-man-game-1779412>
- RYAN, Marie-Laure. From Narrative Games to Playable Storie. In *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies* [online]. 2009 [cit. 2020-06-16]. Dostupné z: <http://www.ctcs505.com/wp-content/uploads/2016/01/Ryan-Narrative-Games.pdf>
- RYAN, Marie-Laure. Narativní prostor. In *ALUZE: Revue pro literaturu, filozofii a jiné* [online]. 2010 [cit. 2020-06-01]. Dostupné z: https://is.muni.cz/el/1421/podzim2014/IM110/06_studie_ryanova.pdf
- Speedrun.com* [online]. [cit. 2019-10-15]. Dostupné z: <https://www.speedrun.com/>
- STUART, Keith. Hearthstone gaming tournament bans women players - ignites 'sexism' row. *Theguardian.com* [online]. [cit. 2020-02-01]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/technology/2014/jul/02/hearthstone-heroes-warcraft-tournament-ban-female-finland>
- ŠINDELÁŘ, Konstantin. Ke kritice tvorby bratrů Strugackých. *Proudy: Středoevropský časopis pro vědu a literaturu* [online]. [cit. 2020-06-16]. Dostupné z: <http://www.phil.muni.cz/journal/proudy/filologie/studie/2012/2/Ke-kritice-tvorby-bratru-Strugackych.php>
- TOTUŠEK, Jaroslav. Z Washingtonu Moskvu neuděláš: Americká filmová adaptace Metra 2033 nefungovala. *Lidovky.cz* [online]. [cit. 2020-06-15]. Dostupné z: https://www.lidovky.cz/kultura/z-washingtonu-moskvu-neudelas-americka-filmova-adaptace-metra-2033-nefungovala.A181219_113437_in_kultura_jto
- The history of esports. *Hotspawn.com* [online]. 2018 [cit. 2019-10-14]. Dostupné z: https://www.hotspawn.com/guides/the-history-of-esports/?fbclid=IwAR00Gaxla8KsD_JwnAZCLAJe9GgWd1mmOp8QQ8AZ9uCzJDMQLN W39Ir6YK0

The Story of CD Projekt. *YouTube.com* [online]. [cit. 2020-06-11]. Dostupné z:
<https://www.youtube.com/watch?v=uNZkTk5gLuo>

Twitchcon.com [online]. [cit. 2019-10-16]. Dostupné z: <https://www.twitchcon.com/>

Význam jména Artyom. *Ecosmak.ru* [online]. [cit. 2020-06-15]. Dostupné z:
<https://ecosmak.ru/cs/pervye-i-vtorye/chto-oboznachaet-imya-tema-znachenie-imeni-artem-kakoi-budet-sudba-artema.html>

WALKER, Alex. More people watched League Of Legends than The NBA Finals.
Kotaku.com [online]. [cit. 2019-10-16]. Dostupné z:
<https://www.kotaku.com.au/2016/06/more-people-watched-league-of-legends-than-the-nba-finals/>

What is D&D? *Dnd.wizards.com* [online]. [cit. 2020-05-13]. Dostupné z:
<https://dnd.wizards.com/dungeons-and-dragons/what-is-dd>

Summary

This master's thesis deals with analysis of chosen literary work and their games adaptations. But it was necessary to cope with biased reviews. Literature, being a traditional and through time examined medium, was considered the most valuable thing than any other conversion or medium. Literature is losing its status as comics, TV, films and computer games appear. A new level comes with every new technological medium. My work do not diminish the importance of literature, but it tries to justify conversions. They should be taken as different artistic forms, not as an attempt to earn money from the successful books.

Computer games have been passing through a similar period of distrust. Looking back at passed centuries we can meet a very negative view of any computer game. They were said to detract from work. Thoughtless, childish entertainment come before computer games. When we take a closer look we can see such simplifying resulting from lack of our knowledge. When reading this work we must realize, that computer games industry is not marginal any more, but attracts millions of people.

This master's thesis turns to those software designer companies that used literature as a base and have created fiction worlds open for examining.

Thesis also prepares necessary methodology in its theoretical part and uses it while analysing chosen literary works and their games transpositions through which the passive receiver becomes a co-actor who helps to create fiction world. The words immersion and interactivity are key words that go through the whole work. My thesis are based on information of literary theorists called Linda Hutcheon, Marie-Laura Ryan and Lubomír Doležel.

I also outline the main topics of the ongoing dialogue concerning the theory and falsify myths connected with that. Thesis too deals with the essence of gaming and competition. This leads the phenomenon of e-sport, too. After that my work concentrates on motivation and practice of some competitive games. Also I do not forget the status of women in this industry – both as players and professions.

The conclusion summarizes gained information. It shows that literature and computer games have a lot in common as long as it regards the structure and communication. Their fiction worlds complete and influence each other and through their connection we can get a unique work.