

UNIVERZITA PARDUBICE

FAKULTA FILOZOFICKÁ

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

2025

Ondřej Valášek

Univerzita Pardubice

Fakulta filozofická

Příběhy vyprávěné spatra:
Uplatnění naratologických teorií ve stolních hrách na hrdiny
Bakalářská práce

Univerzita Pardubice
Fakulta filozofická
Akademický rok: 2023/2024

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Ondřej Valášek**
Osobní číslo: **H22140**
Studijní program: **B0288A090002 Historicko-literární studia**
Téma práce: **Příběhy vyprávěné spatra: Uplatnění naratologických teorií ve stolních hrách na hrdiny**
Zadávající katedra: **Katedra literární kultury**

Zásady pro vypracování

Cílem této práce je analyzovat vliv vybraných naratologických teorií na vyprávění příběhů které nejsou předem dané, nýbrž vznikají postupnou tvorbou v průběhu hraní všemi přítomnými na základě osnovy známé jen jednomu z nich, nebo jsou zcela improvizované všemi účastníky společně. Využity budou nejenom dostupné příručky her na hrdiny, respektive jejich výkladové části, ale hlavně odborná literatura pojednávající jednak o naratologii obecně, ale také studie, které již na podobná témata byly napsány jak v českém, tak mezinárodním prostředí. Práce bude vycházet z intermediální situace současné literární kultury, v jejímž rámci dochází k volnému přelévání principů fikčnosti a doprovodných teorií narativní fikce mezi literaturou a herními sférami.

Rozsah pracovní zprávy:

Rozsah grafických prací:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

Výběr pramenů:

Ježek, Matouš. *Vyprávěcí hra Střepy snů*. Česko: 2009.
HARPER, John. *Blades in the Dark*. Silver Spring: 2017.
MAZÁK, Petr a kol. *Jeskyně a draci*. Ostrava: 2021.
FERENC, Kryštof a FERENC, Jonáš. *Příběhy Impéria*. Ostrava: 2019
SANDS, Michael. *Příšera týdne*. Brno: 2023.
COOK, Monte. *Your best game ever*. Kanada: 2019

Literatura:

ACHARYA, Devi, MATEAS, Michael a WARDRIP-FUIN, Noah. *Story Improvisation in Tabletop Roleplaying Games: Towards a Computational Assistant for Game Masters*. IEEE Conference on Games (CoG), 2021.
BELL, Alice, RYAN, Marie-Laure. *Possible Worlds Theory and Contemporary Narratology*. Lincoln: 2019.
BENJAMIN, Joshua. *Changing the game: The Rhetorical Approach for "No Dice, No Masters" Tabletop RPGs*. University of North Carolina, 2022.
COVER, Jennifer Ann Grouling. *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*. McFarland, 2014.
DUBBELMAN, Teun. *Playing the hero: How games take the concept of storytelling from representation to presentation*. Journal of Media Practice, 2011
THON, Jan-Noël. *Transmedial Narratology Revisited: On the Intersubjective Construction of Story-worlds and the Problem of Representational Correspondence in Films, Comics, and Video Games*. Ohio: 2017.
HERGENRADER, Trent. *Gaming, world building, and narrative: using role-playing games to teach fiction writing*. In: Proceedings of the 7th international conference on Games + Learning + Society Conference (GLS'11) Pittsburgh: 2011

BÍLEK, Petr, A., HRABAL, Jiří, KUBÍČEK, Tomáš. *Naratologie. Strukturální analýza vyprávění*. Praha: 2013.
DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica. Fikce a možné světy*. Praha: 2003.
FIALOVÁ, Alena (ed.). *V souřadnicích mnohosti. Česká literatura první dekády 21. století v souvislostech a interpretacích*, Praha: 2014.
HRABAL, Jiří. *Fokalizace. Analýza naratologické kategorie*. Praha: 2011.
KOTEN, Jiří. *Poetika narativního komentáře: Rétorický vypravěč v české literatuře*. Brno: 2020, Praha: 2020.
KUBÍČEK, Tomáš. *Vypravěč. Kategorie narativní analýzy*. Brno: 2007.
RICHARDSON, Brian. *Teorie nepřirozeného narativu*. Praha: 2020.
RYANOVÁ, Marie-Laure. *Narativ jako virtuální realita. Imerze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích*. Praha: 2015.
FOŘT, Bohumil. *Literární postava: Vývoj a aspekty naratologických zkoumání*. Praha: 2009.

Vedoucí bakalářské práce:

Mgr. Jiří Studený, Ph.D.
Katedra literární kultury

Datum zadání bakalářské práce: **30. března 2024**

Termín odevzdání bakalářské práce: **31. března 2025**

doc. Mgr. Jiří Kubeš, Ph.D.
děkan

Mgr. Bc. Kateřina Korábková, PhD.
vedoucí katedry

V Pardubicích dne 14. listopadu 2024

Prohlašuji:

Práci s názvem Příběhy vyprávěné spatra: Uplatnění naratologických teorií ve stolních hrách na hrdiny jsem vypracoval samostatně. Veškeré literární prameny a informace, které jsem v práci využil, jsou uvedeny v seznamu použité literatury.

Byl jsem seznámen 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.

V Pardubicích dne 25. března 2025

Ondřej Valášek v. r.

PODĚKOVÁNÍ

Na tomto místě bych rád poděkoval panu Mgr. Jiřímu Studenému, Ph. D. za to, že souhlasil, abych u něj psal bakalářskou práci na toto téma, za trpělivost, kterou se mnou měl, a za cenné rady, které mi v průběhu psaní práce poskytl. Dále bych rád poděkoval své rodině, především pak své matce, za obrovskou podporu a důvěru, kterou do mě vkládali. A také bych rád poděkoval své korektorce Daniele Krejčí za přísnost, se kterou mi mou práci opravovala. A na závěr bych rád vyjádřil vděčnost i české komunitě stolních her na hrdiny, bez které bych tuto práci určitě nenapsal.

ANOTACE

Cílem této bakalářské práce je analyzovat vliv vybraných naratologických teorií na reflexi vyprávění příběhů, které nejsou předem dané, nýbrž vznikají postupnou tvorbou v průběhu hraní všemi přítomnými na základě osnovy známé jen jednomu z nich, nebo jsou zcela improvizované všemi účastníky společně. Využity budou nejenom dostupné příručky her na hrdiny, respektive jejich výkladové části, ale hlavně odborná literatura pojednávající jednak o naratologii obecně, a také studie, které již na podobná témata byly napsány jak v českém, tak mezinárodním prostředí. Bakalářská práce bude vycházet z intermediální situace současné literární kultury, v jejímž rámci dochází k volnému přelévání principů fikčnosti a doprovodných teorií narativní fikce mezi literaturou a herními sférami.

KLÍČOVÁ SLOVA

Stolní hry na hrdiny, pán jeskyně, vypravěč, postava, fikční svět, vyprávění, příběh

TITLE

Stories Spoken off Hand: Applying Narratological Theories to Tabletop Role-playing Games

ANNOTATION

This Bachelor Thesis aims to analyze the impact of chosen narratological theories to reflection of telling stories that are not known in advance, but are created by continuous storytelling by present group of people according to an outline known only by one of them, or together improvised by everyone present. I will use tabletop roleplaying rulebooks, more precisely their explanatory parts, but mostly scientific literature about narratology and works written on that topic both in the Czech Republic and foreign countries. This Bachelor Thesis reflect the intermedial situation of present literary culture, where principles of fiction and other theories of narratology freely flow into each other.

KEYWORDS

tabletop roleplaying games, dungeon master, narrator, character, fictional world, storytelling, story

OBSAH

ÚVOD	1
1 Stolní hry na hrdiny – specifika tématu	5
1.1 Původ stolních her na hrdiny.....	6
1.2 Transmediální vyprávění.....	7
1.3 Game Studies.....	8
1.4 Gamebooky	9
1.5 Folklor a orální kultura.....	9
2 Příběh	11
2.1 Příběh ve stolních hrách na hrdiny	13
2.1.1 Lineární hra	17
2.1.2 Hra s uzlovou strukturou	17
2.1.3 Sandbox.....	19
2.1.4 Play to find out	19
2.2 Shrnutí: Příběh.....	20
3 Vypravěč	21
3.1 Vypravěč ve stolních hrách na hrdiny	24
3.1.1 Nepřítel.....	25
3.1.2 Nestranný sudí.....	25
3.1.3 Fanoušek.....	26
3.2 Shrnutí: Vypravěč	26
4 Postavy a fikční svět.....	27
4.1 Hlavní postavy a fikční svět ve stolních hrách na hrdiny.....	30
4.2 Shrnutí: Hlavní postavy a fikční svět	32
5 Otevřené dílo	33
5.1 Otevřenost ve stolních hrách na hrdiny	35
5.1.1 Otevřenost předpřipraveného světa	37
5.1.2 Otevřenost vlastního světa družiny	38
5.2 Shrnutí: Otevřené dílo	39
6. ANALÝZA 1. EPIZODY PÍSNĚ Z MOKŘADŮ	40

ZÁVĚR.....	42
RESUMÉ.....	45
SUMMARY	46
POUŽITÁ LITERATURA.....	48
Prameny.....	48
Sekundární literatura	48
Webové zdroje:	49
Kvalifikační práce	52
SEZNAM PŘÍLOH.....	54
PŘÍLOHA A: Slovník pojmů her na hrdiny.....	55
Bibliografie slovníku:.....	56

ÚVOD

Tématem práce je poměrně mladé vyprávění, o jehož vzniku ve 20. století se budu zmiňovat v první kapitole. Definuji ho jako povětšinou kolektivní, založené na konverzaci mezi několika málo lidmi u stolu. Jeden z nich, anebo také nikdo z přítomných, má připravenou osnovu příběhu, významné postavy, které se v něm mohou vyskytnout, místa, které se v něm mohou objevit a podobně, ostatní mají své postavy, které se stávají protagonisty jejich společného příběhu. Člověk s osou příběhu, ať už se mu říká *sudí, vypravěč, pán jeskyně* či jinak, popisuje, kde postavy ostatních jsou a co vidí, hraje za všechny ostatní postavy a moderuje samotné vyprávění – nebo tak tomu někdy je. Popsaný princip fungování je velice častý, existuje však zároveň mnoho stolních her na hrdiny, které fungují bez vypravěče, nebo se liší jinak. Ač se jim budu také věnovat, není v možnostech této práce věnovat jim víc než okrajový prostor, proto se zaměřím na hry na hrdiny využívající zmíněný princip jednoho vypravěče a několika hráčů.

Já sám se vyprávění ve stolních hrách na hrdiny intenzivně věnuji posledních pár let. Zaujímám přitom nejen pozici vypravěče, ale i hráče jednajícího za svou postavu. Za tu dobu jsem vyzkoušel poměrně dost systémů, podrobnější definice vizte slovník v příloze, jako například světově nejstarší hru *Dungeons and Dragons, Dračí hlídku* vycházející z českého *Dračí doupěte*, ale i jiné systémy jako *Powered by the Apocalypse, Forged in the Dark, Old School Renaissance* a *Year Zero Engine*. Jsem si zároveň vědom toho, že se mi nepodařilo vyzkoušet všechny systémy, ale to ani není, jak se domnívám, v lidských silách. Uvedu však aspoň některé z těch, o kterých vím, ale neměl jsem možnost je vyzkoušet. Patří mezi ně *Belonging Outside Belonging, Basic Roleplaying* nebo *Compatible with Mork Borg*.

V této práci se budu v teoretické zaměřovat na fungování naratologických teorií jako metodologického pozadí v literatuře, gameboocích, ale také v počítačových hrách, čímž obsáhnu obor *Game Studies*. Následně provedu komparaci fungování a využití těchto teorií v daných prostředích a v improvizovaném vyprávění ve stolních hrách na hrdiny a porovnání zanalyzuji. K tomu mi poslouží několik oblastí, pro které tuto komparativní analýzu provedu. Tyto kategorie jsou: (1) příběh, (2) vypravěč, (3) postavy a fikční svět a (4) otevřenost díla, které nejdříve představím na literatuře v počátku kapitoly, načež v podkapitolách provedu zmíněnou komparaci.

Základní principy tradičnějších her na hrdiny budu analyzovat v první kapitole Stolní hry na hrdiny – specifika tématu. Aby se však čtenář neztratil, zahájím práci uvedením do

tématu stolních her na hrdiny a stručným charakterizováním jejich fungování (neboť pestrost her na hrdiny je obrovská, zároveň však je velké množství her na hrdiny skryté za zpoplatněným přístupem) a původu. Zároveň budu zohledňovat intermediální situaci současné literární kultury, kde dochází k přelévání principů fikčnosti a teorií literární fikce mezi literaturou a herními médii, na základě knihy *Co je nového v počítačových hrách*, čímž dojde k překryvu s *herními studii (Game Studies)*. Podobným průnikovým polem mezi humanitními vědami a elektronickou infosférou jsou třeba i *Digital Humanities*. Budu se zmiňovat i o vztahu mezi folklórem a orální kulturou, kde taktéž nalezneme ústní vyprávění, a stolními hrami na hrdiny.

Dále se zamyslím nad jejich rolí v *transmediálním vyprávění* a jejich *intermediálnosti*. Nakonec se v krátkosti pozastavím nad naratologií v podobných médiích, jako jsou počítačové hry na hry na hrdiny a herní knihy neboli *gamebooky*. Při tomto uvedení do tématu budu poukazovat na možnou roli stolních her na hrdiny jako jednoho z prostředků *transmediálního vyprávění*. Tím se dostanu i do oblasti adaptací a „*retellingu*“. Zároveň si v otázce *transmediálnosti* vypomohu žánrem *fan fiction*. V otázce *intermediálnosti* bude mým záměrem zasadit stolní hry na hrdiny do komparačního schématu, který bude mít za cíl ukázat odlišnosti a podobnosti s jinými médii.

Zároveň v příloze předložím čtenáři slovník termínů a komunitně zažitých slangových pojmů, jejichž používání se nevyhnu, vzhledem k tomu, že tento obor (ve smyslu vědeckého oboru) je rozvinutý především na Západě od nás, nikoliv však přímo v České republice. Proto si při psaní vypůjčím slangové výrazy zažité v české komunitě stolních her na hrdiny. Zároveň se v některých případech uchýlím k používání anglicismů, a to v okamžicích, kdy mi česká alternativa není známa, nebo se pohybuje, dle mého názoru, na hranici jazykového vtípu.

Na začátku druhé, třetí, čtvrté a páté kapitoly se budu věnovat popsání vybraných naratologických teorií a termínů, se kterými ony teorie pracují. Vzhledem k rozsahu této práce však nepovažuji za možné a ani za praktické zabývat se všemi naratologickými teoriemi, které byly v minulosti vytvořeny. Pokusím se proto o výběr, který pomůže co nejlépe ukázat na rozdíly mezi vyprávěním v literatuře a ve stolních hrách na hrdiny. Tím však nutně dojde k omezením vyplývajícím z výběru konkrétních teorií. Jsem si vědom rizika možného opomenutí případné teorie, která by mohla ukázat ony rozdíly lépe. Pokusím se vybrat právě takové teorie, které nám ukáží výraznější rozdíly. I z toho důvodu není účelné rozsáhleji argumentovat pro nebo proti určité teorii, cílem práce není porovnávat naratologické teorie, ale využít je k popsání narace stolních her na hrdiny. Následovat bude komparace narace literární

a herní s narací ve stolních hrách na hrdiny, a to na základě již předložených teorií na začátku každé kapitoly. Každou kapitolu pak zakončím krátkým shrnutím výsledků.

Prameny pro tuto práci mi budou zápisy z různých sezení stolních her na hrdiny publikovaných na webu *Zpátky do dungeonu*, (<https://zpatky.wordpress.com>) nebo na *RPG Fóru* (<https://rpgforum.cz/forum/index.php>), a také teoretické části příruček pravidel, které tím, že dávají rady, jak stolní hry na hrdiny hrát, umožňují rekonstruovat autorskou představu ideálního sezení, a tím zároveň dodat určitou protiváhu zápisům z konkrétních herních sezení.

Jako sekundární literaturu využiju odborné zdroje v českém jazyce k intermedialnímu přelévání principů fikčnosti, například knihu Marie-Laure Ryanové *Narativ jako virtuální realita. Imerze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích* z edice *Možné světy* nakladatelství Academia, kolektivní práci v *Souřadnicích mnohosti* a literaturu literárně naratologickou. Z anglickojazyčné literatury budu čerpat z odborně herních děl, včetně několika zaměřených přímo na stolní hry na hrdiny, kterých se mi v našem jazyce nepodařilo dohledat.

V českém prostředí jsem nezaznamenal žádnou práci zabývající se narací ve stolních hrách na hrdiny. Hrami na hrdiny z jiného úhlu pohledu nebo podobnými médii se zabývaly různé obhájené práce. Jako příklad mohu uvést bakalářské práce *Gamebook – Herní kniha v kontextu české a světové fantastické literatury* Martina Holka (UPCE), *Úvod ke zkoumání her s hraním rolí* Jakuba Holého, *The language of Dungeons & Dragons: a corpus-stylistic analysis* Tomáše Košťála, *Implementace RPG hry Dračí Doupě* Štěpána Pacindy (UK), *Editor pro tvorbu gamebooků* Jakuba Sida (ZČU), *Interaktivní struktura narativu v textových hrách* Vojtěcha Štěpničky (UPCE), *Uživatelské rozhraní pro hru na hrdiny na interaktivním stole* Šimona Urbana (VUT v Brně); magisterské diplomové práce jako například *Věk Dračího doupěte: nové pojetí a komercializace volného času na počátku 90. let dvacátého století* Libora Houdy, *Současný role-playing a role mediace v ČR na příkladu Dungeons & Dragons* Adély Motlové (UK), *Mediace významu ve hrách na hrdiny* Kateřiny Pekárkové (UK) a *Narativní postupy v počítačových hrách* Filipa Mezery (UPCE) nebo rigrózní práce *Dračí doupě - vývoj hry podle věkových identifikací hráčů* Hany Valentové.

V mezinárodním prostředí už bychom práci na podobné téma našli. Patřily by sem knihy *The Elusive Shift* Jona Petersona a *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games* Jennifer Ann Grouling Cover vzniklá rozpracováním její Diplomové práce *Tabletop Role-Playing Games: Perspectives From Narrative, Game, and Rhetorical Theory*. Dalšími příklady

jsou například příspěvky ve sbornících, jeden z konference pořádané Digital Games Research Association DiGRA *Narrative Structure in Trans-Reality Role-Playing Games: Integrating Story Construction from Live Action, Table Top and Computer-Based Role-Playing Games*, který sepsali Craig A. Lindley a Mirjam Eledhari, nebo druhý příspěvek pocházející ze sborníku *Interactive Storytelling* s názvem *Table-Top Gaming Narratology for Digital Interactive Storytelling*, který sepsali Martin van Velsen, Josh Williams a Gustav Verhulsdonck

Na závěr na prvním dílu kampaně *Píseň z mokřadů* ve stolních hře na hrdiny *Svitky hrdinů* odvysílané na YouTube kanálu Skoro hrdinové ukáží na konkrétních případech aplikaci naratologických teorií na stolní hry na hrdiny, kterou jsem provedl bez konkrétního materiálu už dříve. Ukazovat pouze na prvním dílu budu proto, abych se vyvaroval opakování.

1 Stolní hry na hrdiny – specifika tématu

Nejprve stručně charakterizují základní fungování stolních her na hrdiny, aby měl čtenář představu o průběhu hraní a hlavních principech, na nichž jsou založeny, což poskytne základ pro následující kapitoly, na něž naváže praktickou částí v podkapitolách (to platí pro druhou až pátou kapitolu.). Taktéž krátce nastíním jejich vývoj.

Stolní hry na hrdiny jsou médiem v některých ohledech obdobně jako *gamebooky* podobným literatuře podobným natolik, že je možné provádět jejich komparaci. V České republice se jim věnují jen absolventské práce, z nichž některé jsem zmapoval v Úvodu.

Jejich základním principem her na hrdiny je společné improvizované vyprávění mezi několika málo lidmi u stolu. To může mít v základu dvě podoby, které charakterizuje například příručka pravidel hry *Ironsworn*. První variantou je hra, ve které se jeden z přítomných ujme pozice *vypravěče* moderujícího hru a hrajícího za všechny *nehračské postavy* (angličtina používá pojem *non-player character*). Ostatní se pak ujmou každý své hlavní postavy, protagonisty příběhu, který se teprve zrodí.¹ V některých hrách, především těch, co se označují jako OSR a hlásí se k tradici *D&D Basic* a *D&D Expert*, zkráceně *D&D B/X*, mohou s postavou cestovat i její pomocníci neboli družiníci, za které také hraje sám hráč.² Druhou variantou je možnost, kterou *Ironsworn* nazývá Kooperativní (*Cooperative*). V tomto případě vypravěčskou roli moderování hry přejímají náhodné tabulky, v *Ironswornu* nazývané Orákula (*Oracles*).³

Dalším důležitým znakem stolních her na hrdiny (i když ne všech, viz níže) je nějaká forma práce s náhodou, která umožňuje rozhodnout sporné situace, např. zda válečník zraní nebezpečnou nestvůru svým mečem. K tomu mohou sloužit kostky různých tvarů a počtů stran. Stolní hra na hrdiny *Dungeon Crawl Classics* využívá kostky o třech, čtyřech, pěti, šesti, sedmi, osmi, desíti, dvanácti, čtrnácti, šestnácti, dvaceti, dvaceti čtyř a třiceti stranách.⁴ Jinou možností, jak pracovat v stolních hrách na hrdiny, jsou karty. Ty využívá třeba *Projekt Omega*, a to ve dvou rozlišitelných skupinách, pravidla uvádí barvy.⁵ Jako důvod Jan Průcha, autor těchto pravidel, uvádí, že „[...] karty si ‚pamatují‘ výsledky. Čím víc komplikací tě potká, tím je větší šance, že se ti začne dařit, a naopak“.⁶ Hry na hrdiny ale nemusí využívat náhodu, pro příklad

¹ TOMKIN, Shawn. *Ironsworn* [online]. DriveThruRPG. Naposledy upraveno 9. 6. 2019 [Cit. 26. 12. 2024], s. 1.

² NORMAN, Gavin. *Old School Essentials. Klasická fantasy. Kniha Pravidel*. Ostrava: Mytago, 2022, s. 9, 56.

³ TOMKIN, Shawn. *Ironsworn* [online]. DriveThruRPG. Naposledy upraveno 9. 6. 2019 [Cit. 26. 12. 2024]. S. 1, 23.

⁴ *Dungeon Crawl Classics. Pravidla pro rychlý start a dvě dobrodružství*. Ostrava: Mytago, 2024, s. 2.

⁵ PRŮCHA, Jan. *Projekt Omega* [online]. Google Document [Cit. 29. 12. 2024]. Dostupné z:

https://docs.google.com/document/d/11pTAILBlncd9iMkJozlY5sz8Cntej_jpyHvxZnpJLEI/edit?pli=1&tab=t.0

⁶ Tamtéž.

mohu uvést stolní hru na hrdiny *Wanderhome* od Jay Dragon. Ta využívá žetonů jako volitelného ovlivnění plynutí příběhu a vyhodnocování zde funguje díky správě oněch žetonů, tedy jejich získáváním a odevzdáváním.⁷ Kdy žeton dostaneme a kdy ho odevzdáme pak ovlivňuje to, jak na nás hra působí a k čemu nás vede.

Posledním významným znakem stolních her na hrdiny, který zde uvedu, je možnost vytvořit si vlastní postavu a sledovat její růst napříč (mini)kampaní. Samotná existence této možnosti je pro hry na hrdiny velmi významná. Když si hráč vytváří postavu dle nějakých pravidel, v rámci mantinelů vytyčených těmito pravidly si ji v ideálním případě uzpůsobuje tak, aby se mu dobře hrála, nebo se o to pokouší, pokud daná pravidla hráč či hráčka ještě nemá vyzkoušená. Zároveň v případě více navazujících her hráč sleduje, jak se v průběhu kampaně vyvíjí, nejen po stránce pravidel, kdy si postupně zvyšuje svoji úroveň nebo vybírá dovednosti z dovednostního stromu či volně z dostupných možností, ale také po stránce zkušeností se světem, vzhledem k psychice postavy apod.

1.1 Původ stolních her na hrdiny

Jon Peterson ve své publikaci *The Elusive Shift. How Role-Playing Games Forged Their Identity* uvádí: „*Dungeons and dragons* jak známo vyšly ze spojení herní scény simulace konfliktů (poznámka autora práce: tyto hry můžeme nazvat *wargaming*, viz slovník v příloze) a literární kultury spekulativní a fantastické fikce“⁸. Odkazuje se při tom na slova Garyho Gygaxe, spoluautora nejznámější hry na hrdiny *Dungeons and Dragons* (zkráceně D&D). Dále píše o překryvu mezi hráči novějšího *wargamingu* a fanoušků SF (science fiction), který byl významný mimo jiné proto, že hráči *wargamingu* převzali organizační struktury fanoušků literární SF, díky nimž si fanoušci SF vytvořili vlastní identitu, scházeli se a vydávali své fanziny. Dále uvádí, že brzy po vzniku *wargamingu* začal přeliv témat z literární do herní scény, což bude detailněji rozeberáno v první podkapitole.

Peterson popisuje vliv *wargamingu* a SF na vznik prvního D&D. Dle něj není pochyb o tom, že měl Gygax spolu se spoluautorem Davem Arnesonem a herními kruhy kolem nich mnohem blíže k *wargamingu* než SF, ale taktéž dodává, že v průběhu vývoje na jaře 1973

⁷ DRAGON, Jay. *Wanderhome. Director's Commentary*. Saugerties: Possum Creek Games Inc., 2021, s. 18.

⁸ *Dungeons and Dragons* famously resulted from intersection of two cultures: a gaming culture of conflict simulation and a literary culture engaged with speculative and fantastic fiction. In PETERSON, Jon. *The Elusive Shift. How Role-Playing Games Forged Their Identity*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2020, s. 28.

proběhla časopisem Gamesletter s pomocí National Fantasy Fan Federation, jedné z největších SF fanouškovských organizací, jejich žádost o zpětnou vazbu.⁹

Jak vyplývá z textu výše, D&D a později ostatní podobné hry na hrdiny, vznikly z kombinace *wargamingu* a SF fandomu, Pro tyto hry, které v sobě nesou odkaz *wargamingu*, je typické využití dvojrozměrné nebo trojrozměrné mapy pro boj a figurek reprezentujících hráčské postavy i jejich nejrůznější oponenty. Jak píše Peterson na začátku kapitoly Gaming as Characters, došlo k zúžení pohledu *wargamingu* z oddílů na jednotlivé postavy.¹⁰ V současné době však existuje i plno jiných pravidlových systémů, které již na této tradici založeny nejsou a vychází z jiných inspiračních zdrojů.¹¹

1.2 Transmediální vyprávění

Jak uvádí Melanie Schiller „Příběhy z populární kultury, jako například Star Wars, Game of Thrones nebo Harry Potter či superhrdinské ságy ze světa Marvel univerza, jsou příklady příběhů, které se stále častěji vyprávějí napříč velkou škálou médií“¹². Dál Schiller dodává příklady médií, skrze které může transmediální vyprávění probíhat. Uvádí například romány a knihy, (animované) televizní série, filmy nebo počítačové hry. Osobně bych mezi příklady uvedl právě i stolní hry na hrdiny, u čehož se mohu opřít především o činnost nakladatelství Free League Publishing. To vydává mezi jinými svými hrami na hrdiny třeba i *Jeden prsten* a *Lord of the Rings Roleplaying* (dílo J. R. R. Tolkiena), *ALIEN Roleplaying Game*, zasazenou do světa *Vetřelce (Alien)* nebo *Blade Runner The Roleplaying Game* (film *Blade Runner*).¹³¹⁴ Nakladatelství Magpie Games pak vydává kupříkladu stolní hru na hrdiny *Avatar Legends: The Roleplaying Game* podle animovaného seriálu *Avatar*.

Možnost využití stolních her na hrdiny je v transmediálním vyprávění spolu s intermediálností, o které však budu psát později, dobrá možnost, jak rozšířit množství příběhů vyprávěných v jednom určitém světě. Když vezmeme v úvahu jeden ze základních principů her na hrdiny, a to, že si hráči vytváří svou postavu dle svých přání a možností, které jim pravidla

⁹ Tamtéž, s. 34.

¹⁰ Tamtéž, s. 55–56.

¹¹ Systémy. RPG Fórum. [Cit. 10. 1. 2025]. Dostupné z: <https://rpgforum.cz/anotace/system>

¹² Stories in popular culture such as Star Wars, Game of Thrones, Harry Potter, or superhero sagas in the Marvel universe, are examples of stories which are increasingly told across a wide range of media. SCHILLER, Melanie. Transmedia Storytelling: New Practices and Audiences. In CHRISTIE, Ian – OEVER, Annie van den (eds.). *Stories*. Amsterdam University Press, 2018. doi: <https://doi.org/10.2307/j.ctv5rf6vf.10>, dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/j.ctv5rf6vf.10>

¹³ *Fantasy* [online] Free League Publishing. [Cit. 30. 12. 2024]. Dostupné z: <https://freeleaguepublishing.com/games/genre/fantasy/>

¹⁴ *Sci-Fi* [online]. Free League Publishing. [Cit. 30. 12. 2024]. Dostupné z: <https://freeleaguepublishing.com/games/genre/sci-fi/>

dávají, a s onou postavou následně hrají v daném světě do různé míry vlastní příběhy, viz později, rozevívá nám to velký počet nových možností pro vývoj příběhu stejně jako pro udržení zájmu o univerzum. Taktéž se tím buduje populární kultura.

Rozšíření možností vyprávění různých příběhů v jednom světě však nenabízí jen stolní hry na hrdiny, ale i příběhy odvozené z děl jiných autorů, například *fan fiction*. Nicolle Lamerichs ve své knize *Productive Fandom: Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures* uvádí k odvozeným příběhům a počátkům *fan fiction* tezi: „Postavy jako pan Darcy a Sherlock Holmes pohltily publikum a znovu se rodily v osobních příbězích“¹⁵. Zde vnímám význam transmediálnosti nejen pro stolní hry na hrdiny a odvozené příběhy, popřípadě *fan fiction*, ale také jejich spojovací prvek.

1.3 Game Studies

V této části se stručně zaměřím na herní studia (*Game Studies*) a herní naratologii, obory úzce související s tématem této práce. Helena Bendová v kapitole Herní vyprávění a herní čas v knize *Co je nového v počítačových hrách* uvádí, že už na začátku zájmu o *Game Studies* náleží mezi hojně zkoumané oblasti herní naratologie, která se zabývá tím, jak počítačové hry vytvářejí své fikční světy nebo jak v nich probíhá vyprávění příběhů. Zároveň dělí badatele a hráče na ty, kteří příkládají herní naratologii velkou váhu, a na ty, pro které je příběh a vyprávění ve hrách jen pouhý doplněk.¹⁶

A později, když Bendová čerpá z knihy *Video Game Narrative and Criticism: Playing the Story*, doplňuje, že podle jejího autora Tamera Thabeta spočívá originalita her ve vyprávění příběhu nejen hrou samotnou, ale i hráčem.¹⁷ Také uvádí, že Thabet vnímá hry jako akt vyprávění.¹⁸ Poté tuto tezi na základě Thabeta rozebírá, když mimo jiné píše, že na vyprávění se podílí i hráč už tím, že s tou postavou či postavami někam vejde, v obecnější rovině to, že za postavu nebo postavy jedná, ale také pohybuje „kamerou“ a vybírá, jak postavy zareagují. Hráč je tedy společně s herním systémem v pozici vypravěče.¹⁹ Domnívám se, že není pouze vypravěčem, ale také pomyslným čtenářem, je totiž ten, komu je hra určena, jejím adresátem. Samozřejmě pokud je hráčů více, je více i adresátů, podobně jako se dají mezi adresáty zahrnout

¹⁵ Characters such as Mister Darcy and Sherlock Holmes captivated audiences and were reimagined in personal stories. In LAMERICHS, Nicolle. *Productive Fandom: Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures* [online]. Amsterdam University Press, 2018. [Cit. 24. 1. 2025], s. 10.

¹⁶ BENDOVIÁ, Helena. *Co je nového v počítačových hrách*. Praha: Nová beseda, 2019, s. 33.

¹⁷ BENDOVIÁ, Helena. *Co je nového v počítačových hrách*. Praha: Nová beseda, 2019, s. 34.

¹⁸ Tamtéž.

¹⁹ Tamtéž.

i diváci streamovaných her a jejich nahrávaných záznamů. Tam má však má diváctvo omezenější vypravěčské pravomoci, pokud vůbec nějaké má. Bendová poukazuje na to, že si Thabet všímá, že se díky podílu hráče na roli vypravěče hraní stává osobním zážitkem, variantou toho daného příběhu, kterou si hráč přizpůsobuje sám sobě²⁰, obdobně jako tomu je u *fan fiction*, kde píšící fanoušci obdobně tvoří svou osobní verzi fikčního světa a jeho narativu.

V souhrnu lze říci, že přednastavení hry dává rámec hráčskému jednání, určité hranice, za které se už hráč nedostane, zároveň ale pro hráče vytváří scény a příležitosti a reaguje na jeho (jejich) rozhodování. Hráč naopak rozhoduje, co se dostane do popředí, kam jeho postava půjde a co bude dělat v těch hranicích, které mu přednastavení hry vytyčilo.

1.4 Gamebooky

V závěru této části se rád krátce zmíním i o *gameboocích*, neboli herních knihách. Ty web nakladatelství Mytago, které u nás mnoho *gamebooků* vydává, charakterizuje takto: „*Gamebook* je knížka s příběhem, který svými volbami může ovlivnit sám čtenář. Vyprávění se totiž prostřednictvím číslovaných odstavců větví – každý odstavec dává čtenáři na výběr, kudy se děj bude odvíjet.“²¹

Rád bych zde upozornil na jeden fakt, který vyplývá z věty v předchozím odstavci a vztahuje se k minulé kapitole. Čtenář čte *gamebooky* po odstavcích, které již předem vytváří větvící se strom možných příběhů, ale tím, jak *gamebook* čte, si vybírá, jak se bude příběh odvíjet a tím vytváří svou osobní verzi příběhu v hranicích, které mu dává předpřipravené větvení.

1.5 Folklor a orální kultura

Zatím jsem v této kapitole definoval hry na hrdiny a jejich vztahy k literatuře, *gamebookům* a počítačovým hrám. Nedovolím si však opomenout další významnou oblast, která v našich dějinách, jakožto dějinách lidstva taktéž využívala ústního vyprávění příběhů, a to oblast orální kultury a ústní slovesnosti. Nabízí se otázka, jaký je vlastně mezi nimi vztah?

Když na počátku knihy *Folkloristické studie* Oldřich Sirovátka definuje folklor, činí tak pomocí dvou okruhů. (1) způsobu komunikace, kdy uvádí poznávací znaky orálnost, paměťovost a přímou, přirozenou, kontaktní komunikaci, a (2) distinkce obsahové a vnitřní,

²⁰ Tamtéž, s. 35.

²¹ *Gamebooky* [online]. Mytago. [Cit. 24. 1. 2025]. Dostupné z: <https://www.mytago.cz/gamebooky>

kteřou charakterizuje například pomocí slov tradicionalista, anonymita, variabilita, spontaneita nebo přirozenost.²²

Když se nejdříve zaměřím na první okruh, lze nalézt velké množství paralel. Jak stolní hry na hrdiny, tak orální kultura, jsou založené na ústnosti projevu, navíc v obou případech pracuje projev s pamětí jedince, ať už z pozice vypravěče, který zná příběh v orální kultuře, nebo ve stolních hrách na hrdiny, kde zná základy budoucího příběhu, nebo z pozice hráče stolních her na hrdiny, kdy paměť a zkušenosti v ní uložené hrají roli ve spontánnosti a improvizaci projevu, čemuž budu v této práci věnovat prostor později. Z části platí i přímá kontaktní komunikace, ale v případě stolních her na hrdiny už existují i takzvané virtuální stoly (v angličtině se používá zkratka VTT – Virtual Tabletop), jako například Foundry VTT, Roll20 nebo Owlbear Rodeo, které už spadají spíše do komunikace technické, zprostředkované.

Ve druhém okruhu bych nejdříve rád vyzdvihl spontaneitu. Stolní hry na hrdiny jsou improvizovanou narací, jak jsem již popsal výše, zároveň se podle Sirovátky vyskytuje spontaneita i ve folkloru. Tento společný překryv považuji za velmi důležitý, protože nám spolu s prvním okruhem tvoří výrazné vazby mezi folklorem a jeho orální kulturou a stolními hrami na hrdiny.

To mě přivádí k otázce: Jsou stolní hry na hrdiny součástí tradice orální kultury? Vzhledem k jejich původu, který jsem již popsal výše, se domnívám, že jsou jakýmsi návratem k orální kultuře, přitom si však udržují vlastní specifika, jako je vazba na psací médium, na kterém jsou zaneseny pravidla. Oblasti orální kultury se však podle mého názoru už vzdalují hry na hrdiny pro jednoho hráče, ve kterých se vytrácí kolektivnost folkloru a orální kultury.²³

²² SIROVÁTKA, Oldřich. *Folkloristické studie*. Brno: Etnologický ústav Akademie věd České republiky, 2002, s. 15

²³ Tamtéž, s. 16

2 Příběh

Tomáš Kubíček začíná svou kapitolu s názvem Příběh slovy: „Jestliže je vyprávění způsob organizace, pak příběh je to, co je vyprávěno.“²⁴ A právě na příběh se v této kapitole zaměřím. Jak nám dokládá textologie, i příběh se v průběhu psaní vyvíjí, což nám dokazuje například publikace *Editor a text*²⁵. V rukopisném stádiu autor přepisuje a opravuje se, později v případě redakce v nakladatelství do příběhu zasahuje redaktor se svými postřehy a návrhy. A s návrhy mohou přicházet i jiné osoby, které čtou rukopis před vydáním, například dnešním jazykem takzvaní „betačtenáři“. Ale po vydání knihy se už text příběhu nemění, minimálně do dalšího vydání stejného díla.

Později Kubíček tamtéž definuje příběh jako: „osu kauzální a časové orientace dynamických a statických událostí a jejich nositelů“ a dodává otázku „A co se stalo potom?“ Když tato konstatování podrobíme podrobnější analýze, tak podle Kubíčka je příběh tvořen příčinami událostí a tím pádem i následky akcí a zároveň pozicí těchto příčin, následků a událostí v čase, ať už máme v díle jednu, či více časových rovin.

Sestává ale také z postav, které nazývá nositeli příběhu. Když například hlavní hrdina románu Petra Šestáka *Vyhoření* začne bojovat proti lidem jezdícím v autech, zatímco rozváží jako kurýr na kole jídlo, má k to mu své důvody.²⁶ Jeho jednání má nějaké příčiny, ať už to je způsob života, se kterým není spokojen, či setkání s aktivisty. Zároveň má jeho jednání, a nejen jeho, protože nebojuje proti řidičům za volantem automobilů sám, následky. V tomto případě to je radikalizace řidičů aut. On je (hlavní) postavou, nositelem a hybatelem příběhu, který se kolem něj točí („točení“ se děje kolem postavy zmíním znovu v praktické části a taktéž v kapitole o postavách). Příběh má zároveň svou časovou posloupnost, ve které se odehrávají jednotlivé události posouvající příběh dál.

Kubíček dále definuje příběh pomocí otázky, kterou se ptá na časovou souslednost, jež příběh tvoří.²⁷ Tato otázka zmíněná už na začátku předchozího odstavce podle něj buduje časový rámec příběhu uváděním nositelů a událostí do tohoto časového rámce. Kauzální

²⁴ KUBÍČEK, Tomáš. Příběh. In KUBÍČEK, Tomáš – HRABAL, Jiří – BÍLEK, Petr A. 2013. *Naratologie. Strukturální analýza vyprávění*. Praha: Dauphin, 2013, s. 33.

²⁵ FLAIŠMAN, Jiří – KOSÁK, Michal. *Editor a text*. Praha, Ústav pro Českou literaturu AV ČR – Paseka, 2006, s. 8.

²⁶ Tento příklad jsem vybral, protože jsem zmíněnou knihu v nedávné době četl, a tedy ji mám ještě v paměti.

²⁷ KUBÍČEK, Tomáš. Příběh. In KUBÍČEK, Tomáš – HRABAL, Jiří – BÍLEK, Petr A. 2013. *Naratologie. Strukturální analýza vyprávění*. Praha: Dauphin, 2013, s. 33.

a časový rámec pak podle Kubíčka rekonstruuujeme čtením.²⁸ Následně uvádí, že Seymour Chatman používá v této souvislosti pojem chrono-logika, jímž vysvětluje jako souslednost nejen časovou, ale i souslednost příčin a následků.²⁹

V další podkapitole Příběh a vyprávění na to Kubíček navazuje pojednáním o respektování chronologie příběhu vyprávěním a zmiňuje, že vyprávění nemusí respektovat původní časovou souslednost příběhu. Jako příklady uvádí detektivní narativ jako zástupce žánrových kritérií k vyprávění příběhu, kde je umožněno odhalení pachatele až na konci tím, že vypravěč není sám detektiv, ale jeho méně zkušený asistent. Druhým příkladem, který Kubíček předkládá je tzv. prolepse, kterou můžeme najít například v rámcové kompozici *Jména růže*. Jako třetí příklad pak Kubíček uvádí analepsi, již je možné charakterizovat mimo jiné jako různé vzpomínky, které mohou retrospektivně vysvětlovat motivace nebo činy postav, události apod. A jak dodává Kubíček dál, každé takové porušení by mělo mít svůj význam a měli bychom se ptát, proč k němu dochází.³⁰ Svůj význam má i ve hrách na hrdiny, k čemuž se dostanu v praktické části této kapitoly.

V kapitole Minimální příběh se Kubíček zaobírá základními stavebními jednotkami příběhu. Uvádí při tom příklad Geralda Prince, na jehož přístupu ukazuje teorii, že příběh má minimálně začátek, střed a konec. Poté hledá počátky tohoto kořenu u Aristotela a jeho díla *Poetika*, kde analyzuje to, čemu Aristoteles připisoval vlastnosti tragédie.³¹ Platnost tohoto názoru je však širší, a to pro celou epiku.

Zde si dovolím krátkou odbočku. Ač by se daly Aristotelovy úvahy aplikovat na epiku obecně, nebyly tak zamýšleny, protože pro staré Řeky nebyla próza v porovnání s dramatem a poezií po umělecké stránce, jak ostatně tvrdí i Milan Mráz.³² Posléze Kubíček uvádí, že tuto teorii lze vyložit tak, že příběh musí být uzavřený, což následně rozporuje na příkladech příběhů s otevřeným koncem a na kultuře nekonečných příběhů. Pro druhý případ uvádí, že je typický pro virtuální realitu internetového prostředí, načež dává příklady jako paralelní děje a možnosti neukončenosti.³³

²⁸ KUBÍČEK, Tomáš. Příběh. In KUBÍČEK, Tomáš – HRABAL, Jiří – BÍLEK, Petr A. 2013. *Naratologie. Strukturální analýza vyprávění*. Praha: Dauphin, 2013, s. 33.

²⁹ Tamtéž, s. 34.

³⁰ Tamtéž, s. 34–35.

³¹ Tamtéž, s. 36–37.

³² MRÁZ, Milan. Úvod. Aristotelova *Poetika*, její východiska, význam, osudy a dějinné působení. In ARISTOTELÉS. *Poetika*. Praha: OIKOYMENH, 2008, s. 21.

³³ KUBÍČEK, Tomáš. Příběh. In KUBÍČEK, Tomáš – HRABAL, Jiří – BÍLEK, Petr A. 2013. *Naratologie. Strukturální analýza vyprávění*. Praha: Dauphin, 2013, s. 37.

Zde opět mírně odbočím a rozvinu tuto Kubíčkovu myšlenku. Nejen internetové prostředí, ale i *gamebooky* jsou podobným případem. Ze zkušenosti s jejich čtením mohu říct, že dle mého názoru jsou základním principem *gamebooků* neboli herních knih krátké sekce a odkazy mezi nimi, které vedou čtenáře mezi mnoha stranami knihy tam a zpátky. Čtenář tedy listuje mezi stranami, aby odhalil příběh a vedl postavu či skupinu postav k (ne)splnění jejího (jejich) úkolu. A právě tato síť krátkých sekcí a odkazů vytváří spoustu možných paralelních příběhů končících v různé okamžiky, které koexistují v knize vedle sebe.

Rovněž co se týká nekonečnosti, kterou si dokáží představit nejen v digitálně herním prostředí, ať už s pomocí DLC (placených rozšíření) nebo pomocí pravidelných aktualizací, kde mohu uvést za příklad počítačovou hru Valheim, v níž hráč v roli Vikinga cestuje napříč „desátým světem“ severské mytologie.³⁴ Do této hry byl například přidán nový biom³⁵ „Mlžné krajiny“ a dodán obsah pro sopečný „Daleký jih“. Tím je prodlužován příběh, který lze ve hře prožívat a teoreticky může být prodlužován znovu a znovu. V oboru *gamebooků* dle mého názoru, najdeme obdobný případ nekonečného příběhu také, a to v rozsáhlé sérii Lone Wolf Joea Devera, kterou do českého jazyka překládá nakladatelství Mytago. Tato série začíná pětidílným cyklem Kai, následuje sedmidílný Magnakai, osmidílný Grand Master a uzavírá to desetidílný cyklus New Order³⁶.

Jak je z mého příkladu patrné, paralelní a nekonečné příběhy lze nalézt nejen ve virtuálním prostředí, ale také v *gameboocích*, a rovněž ve stolních hrách na hrdiny, což ale rozeberu podrobněji v podkapitole Příběh ve stolních hrách na hrdiny, neboť tento výskyt paralelních dějových linek a nekonečnost pro ně má nemalý význam.

2.1 Příběh ve stolních hrách na hrdiny

Čtenáři, jak nás informuje v *Naratologii* Tomáš Kubíček, poznávají v beletrii příběh postupně skrze vyprávění z konstrukce příčiny a důsledku. Ve stolních hrách na hrdiny je to podobné. Je tu tedy ten rozdíl, že v literatuře poznáváme příběh, který byl již zakódován do znaků, zatímco ve stolních hrách na hrdiny příběh teprve píšeme, respektive společně vyprávíme.

Nejdříve se v krátkosti pozastavím nad rolí příběhu v jiných médiích z první kapitoly této práce. V podkapitole Game Studies jsem charakterizoval na základě knihy *Co je nového*

³⁴ *About the Game*. Iron Gate Studio. [Cit. 10. 1. 2025]. Dostupné z: <https://valheim.com/#about>.

³⁵ V tomto případě jsou biomy myšleny rozdílné krajiny se specifickými obyvateli (zvířata, nestvůry) a unikátními surovinami, které tam jsou získat, například louka, pláň, bažina, hory atd.

³⁶ Lone Wolf [online]. Nakladatelství Mytago. [Cit. 22. 11. 2024]. Dostupné z: <https://www.mytago.cz/lone-wolf>.

v počítačových hrách odlišnosti narace v počítačových hrách. V otázce příběhu si dovoluji tvrdit, že základní větu příčinnosti Tomáše Kubíčka „A co se stalo potom?“, kterou uvádím na straně 11 této práce, lze zaměnit v jistých momentech za „A co uděláš teď?“, a to nejen v počítačových hrách a gameboocích, ale i ve hrách na hrdiny, což rozeberu později. Každopádně touto tezí rozhodně nechci říct, že by Kubíčková otázka kauzality v těchto médiích nefungovala, spíše že ji lze dle mého názoru v jistých momentech, kdy hráč přebírá vypravěčské pravomoci, využít místo ní a tím podchytit onu změnu, kdy v aktuální chvíli nerozhoduje o příběhu systém hry, ale hráč.

Zde bych se odkázal ke své citaci Kubíčka (poznámka pod čarou 24); příběh je to, co je vyprávěno. Na tvorbě příběhu se tedy podílí jak systém hry, tak hráč. To způsobuje, že i když respektujeme časovou souslednost a chrono-logiku příběhu a nenarušujeme jeho běh, vzniká nám množství alternativních verzí příběhu podle voleb hráče. Ty jsou sice limitovány tím, s čím autor nebo autoři počítají (nebo co jimi vytvořený systém hry umožní), přesto jich může být velké množství. Blíže se tomu budu věnovat v kapitole o otevřenosti.

V teoretické části druhé kapitoly Příběh jsem se také zmínil o tom, že příběh nemusí respektovat původního časový rámec příběhu, a v narativní kompozici vyprávění her na hrdiny můžeme najít znaky, které rovněž vybočují z chronologické narace. Jako příklad mohu uvést *zásoby*, které ve hře na hrdiny *Svitky hrdinů* fungují tak, že jich má určité množství symbolizující určité množství předmětů běžné výbavy, které má dobrodruh s sebou. Ve hře v případě potřeby předmětu běžné výbavy hráč prohlásí, že si postava daný předmět vzala s sebou a škrtně si 1 nebo 3 *zásoby*, podle velikosti předmětu.³⁷ Hra na hrdiny *Wicked Ones* to řeší velmi podobně: základní vybavení definující postavu (v originále *Gear*) má postava, podobně jako ve *Svitcích hrdinů*, vždy při sobě, ale aby mohla prohlásit, že má zásoby, které by u sebe mít nemusela (v originále *Supply*), musí si škrtnout jedno ze dvou políček označující množství zásob, které má u sebe. V obou případech tedy postava může prohlásit, že si v minulosti něco vzala s sebou, ačkoliv doteď o tom nepadla řeč.³⁸ Ještě výraznější je vystoupení z chronologického vyprávění na jiném příkladu z *Wicked Ones*, a to připomenutím minulých akcí, o kterých se zatím nemluvilo (v originále označované jako *Flashbacks*). Pokud postavy využijí tohoto pravidla, odvypráví scénu z minulosti, která se jim aktuálně hodí, nějak současnou situaci zlepšit.³⁹

³⁷ MRÁZ, Ondřej. *Svitky hrdinů 0.9 Ztracené příběhy* [online]. Samonáklad, 2024. [Cit. 7. 2. 2024], s. 20.

³⁸ NIELSON, Ben. *Wicked Ones*. Samonáklad, 2023, s. 70.

³⁹ Tamtéž, s. 65.

Příklad z jiné podobné hry *Blades in the Dark* můžeme vidět zde ve videu v čase 00:44:18 až 00:56:15 *Legendy ze stolu | Blades in the Dark – III. Loděnice*. V tomto případě hráč postavy Lars Varvick využije z pohledu pravidel *flashback* k získání bonusu 1 kostky k hodů, avšak z pohledu příběhu ho využije k roznesení drbů ještě před tím, než provede akci, na níž je *flashback* přípravou.⁴⁰ Hráči tedy využitím tohoto pravidla mohou popsat přípravu své postavy na akci, kterou chtěla postava provést. Hry na hrdiny totiž často předpokládají zkušené postavy, které ví, co dělají, zároveň ale hra počítá s tím, že hráči už tak zkušení být nemusí.

Jak jsem tedy psal výše, pokud dochází k porušení časové souslednosti, mělo by to mít význam. Ve stolních hrách na hrdiny je jím to, že hráči mohou popsat přípravu své postavy na akci, kterou jejich postava v rámci fikčního světa plánovala, ačkoliv hráč o tom nevěděl, protože nebyl seznámen s tím, co se přesně stane. To ostatně nevěděl nikdo.

Příběh ve stolních hrách na hrdiny, vzhledem k jeho improvizované povaze, má obvykle, podobně jako to má literatura, začátek, střed a konec, pokud tedy „nevyšumí do zapomnění“ kvůli tomu, že se skupina už z různých důvodů znovu nesejde. Avšak onen střed může být různě komplikovaný, a ne vždy gradující. Jako příklad mohu uvést shrnutí kampaně vedené Jiřím Petřem ve stylu *sandboxu* (definice viz slovník v příloze).⁴¹ Když se zaměřím na to, co uvádí pod nadpisem „Estetika náhody: způsob vyprávění je nahodilý, neuspořádaný“, pak mohu konstatovat, že to podporuje mé tvrzení. Ve vlastní herní praxi často narážím na situace, kdy značná část prvků, které do hry zakomponuji, nalezne uplatnění až s časovým odstupem, nebo zůstane nevyužita. Musím ale také poznamenat, že pokud bychom měli lineární kampaň nebo krátkou hru na jeden večer, tak tam bude střed gradovat lépe, v případě krátké hry na jeden večer je tomu tak zkrátka proto, že není moc času na dohrání. Z důvodu omezeného času se hra blíží ke konci a je potřeba ji nějak uzavřít. V případě lineární kampaně, pokud se nerozpadne z důvodu činů hráčských postav – přeci jen hráči neví, co má vypravěč připraveno a co ne, může gradovat lépe než více improvizovaná *sandboxová* hra, čistě proto, že postavy sledují nějakou linii, po které je vypravěč vede. Tento přístup má své vlastní problémy, které rozsah a zaměření práce neumožňují rozvést.

V předchozí otázce jsem již zmínil, že příběh má i ve stolních hrách na hrdiny nějaký začátek, střed a konec. Taktéž jsem v něm řešil gradaci. Možnost neuspořádanosti nabízí

⁴⁰ Kolektiv autorů. *Legendy ze stolu | Blades in the Dark – III. Loděnice* [online]. NerdFix, 2024. [Cit. 7. 2. 2025.] Dostupné z: <https://youtu.be/jf5Y3Jh3Flg?si=Yp3npB6wo9ecORvI>

⁴¹ PETRŮ, Jiří. *Post Mortem: Co jsem se po 16 sezeních dozvěděl o oldschoolovém sandboxu* [online]. 23. 10. 2022. [Cit. 10. 2. 2025]. Dostupné z: <https://zpatky.wordpress.com/2022/10/23/post-mortem-co-jsem-se-po-16-sezenich-do-zvedel-o-oldschoolovem-sandboxu/>

otázku, co tedy může být „hnacím motorem“, když gradace není (výrazněji) přítomna. Při podrobnějším pohledu, pokud je *sandboxová* hra postavená na tom, že hráči prolézají podzemí, prozkoumávají divočinu a u toho řeší různé úkoly navázané na sebe jen blízkostí geografickou, tak ano, gradace nemusí podle mého názoru fungovat, viz již zmíněný článek. Pokud však *sandbox* založím na několika velkých zápletkách, které mohou a nemusí být provázané, lze do něj gradaci příběhu dostat. Pro její dosažení je třeba, aby se svět netočil jenom kolem postav, ale také žil neboli aby měl vypravěč nějakou sérii událostí, které se stanou, pokud do nich hráči nezasáhnou.

S využitím dvou zkušených vypravěčů na festivalu GameCon o hororu v RPG⁴² si dovolím říct: dynamiku lze do příběhu dostat i tím, že postavy budou muset překonávat různé překážky, které jim bude vypravěč klást do cesty, čímž vyzdvihne jejich hrdinskou cestu, nebo je porazí, podle toho, o jaký typ vypravěče se jedná, viz podkapitoly Nepřítel, Nestranný sudí a Fanoušek. Ono překonávání překážek, které postavy vyčerpává a bere jim jejich zdroje – například postavy obdrží druhé, třetí zranění nebo jim začne docházet voda a jídlo, vytváří skrze hrozbu vyřazení nebo smrti postavy dočasnou dynamiku. Jako o dočasné o ní mluvím proto, že jí nelze dávkovat neustále, je dobré ji střídat s chvílemi klidu.⁴³

Pomiňme teď kategorii stolních her na hrdiny označovaných jako *solo-RPG*⁴⁴ a blízkých svým principem *gamebookům*, kde hraje jen jediný člověk, a zaměřme se na stolní hry na hrdiny. Příběh je v nich tvořený společným vyprávěním všech u stolu, kdy se mohou, ale nemusí lišit jejich role. Onen stůl může být stolem reálným, nebo se může jednat o takzvané virtuální stůl. Tyto programy, v angličtině označované jako Virtual Tabletop (VTT) využívají k nahrazení běžného stolu web a možnosti hrát online. V otázce příběhu tu jsou v zásadě tři možnosti.

1. *Lineární hra*, ve které má vypravěč připravený příběh, který chce s hráči odehrát a provést je jím;
2. Hra s uzlovou strukturou, která je blízká pravidlu tří stop⁴⁵. Tato podoba dobrodružství má několikero možných podob, vždy se však jedná o vzájemně

⁴² GOTTHARD, Pavel – ŠVEJDA, Václav – KRÁLÍK, Lukáš. *Hororová atmosféra v RPG – Captain66, Lischai, Bunny – GameCon 2021* [online]. YouTube, 17. 4. 2022. [Cit. 19. 2. 2025]. Dostupné z: <https://youtu.be/aE9quaio1sE?si=rqNb6xfhVmw9LPjZ>

⁴³ Tamtéž.

⁴⁴ *The Solo Roleplaying Mindset*. Tabletop Gaming. 27. 1. 2023. [Cit. 10. 1. 2025]. Dostupné z: <https://www.tabletopgaming.co.uk/features/the-solo-roleplaying-mindset/>.

⁴⁵ Pravidlo tří stop ve stolních hrách na hrdiny se týká nápověd, které mají hráče v příběhu navést k jeho konci. Podle tohoto pravidla by ke každému významnému momentu, místu apod. měli vést alespoň tři stopy, které mohou hráči objevit.

propojené uzly (místa, postavy, organizace...⁴⁶), které hráče vedou ke konci příběhu, narozdíl od lineární hry však není dané pořadí, ve kterém se mají uzly projít a ani není nutné projít všechny.

3. *Sandbox*, někdy nazývaný jako pískoviště. V *sandboxu* si vypravěč připravuje jen to, co se stalo před zásahem postav a případně základní dějové linky, které proběhnou, pokud do toho hráči nezasáhnou.
4. Čtvrtá varianta, označovaná anglickým termínem „*play to find out*“, která by se dala možná považovat za specifický případ *sandboxu*, je charakteristická tím, že v ní není skoro žádná příprava a nemusí v ní být ani vypravěč. Všem u stolu jsou dopředu známy jen hráčské postavy a základní neporušitelná fakta, která rámuji to, co se bude vyprávět, zbytek vzniká v průběhu vyprávění podle toho, co koho v danou chvíli napadne. Tento princip využívá například hra *Ironsworn*.

2.1.1 Lineární hra

V lineární hře, která je ve své podstatě nejpodobnější standardnímu vyprávění literatury fikce (ve smyslu vypravěče provádějícího čtenáře příběhem knihy), se vyskytuje jediná cesta, po které vypravěč hráče provede. Výhodou tohoto systému tvorby příběhu je v jeho jednoduchosti. Problém však může nastat v momentě, kdy se hráči rozhodnou jít mimo předpřipravenou cestu – přeci jen ji neznají a stolní hry a hrdiny jsou založené na improvizaci. V tomto případě může, jak ostatně poznamenává Justin Alexander v prvním článku z jeho série o uzlové struktuře, příprava velice rychle stát těžko využitelnou a vyprávění může buď vyžadovat úplnou improvizaci nebo takzvaný railroad, tedy tlačení hráče do předem určených kolejí, oné předpřipravené cesty.⁴⁷ Alexander také zmiňuje možnost v lineární hře dát iluzi volby, kdy obě možnosti směřují ke stejnému výsledku.⁴⁸

2.1.2 Hra s uzlovou strukturou

Ve hře s uzlovou strukturou si hráči mohou vybrat, v jakém pořadí uzly navštíví. Těmi uzly jsou myšleny, jak jsem ostatně zmiňoval již dříve na základě Alexandera, místa, postavy,

⁴⁶ ALEXANDER, Justin. *Node-Based Scenario Design – Part 9: Types of Nodes*. 14. 6. 2010. [Cit. 20. 2. 2025] Dostupné z: <https://thealexandrian.net/wordpress/8049/roleplaying-games/node-based-scenario-design-part-9-types-of-nodes>

⁴⁷ ALEXANDER, Justin. *Node-Based Scenario Design – Part 1: The Plotted Approach* [Online]. 27. 5. 2010. [Cit. 20. 2. 2025]. Dostupné z: <https://thealexandrian.net/wordpress/7949/roleplaying-games/node-based-scenario-design-part-1-the-plotted-approach>

⁴⁸ Tamtéž.

organizace, ale i události, které by se měly stát, a aktivity, které by měly hráčské postavy vykonat.⁴⁹

Výhoda uzlové struktury oproti lineární hře je podle Alexandera v její přizpůsobivosti. Zatímco pokud v lineární hře použijeme pravidlo tří stop, jsou tři stopy navázané vždy na stejný „uzel“, v případě uzlové metody se uzly propojují mezi sebou navzájem a z počáteční situace se hráči mohou vydat ke kterémukoliv uzlu si přejí.⁵⁰ V rozboru mimo jiné uvádí, že v případě uzlové metody může být i vypravěč překvapen, jak se příběh u stolu vyvíjí. Do popředí se tedy dostává improvizovanost jako prvek narace ve stolních hrách na hrdiny, zároveň v ní hráči mají, na rozdíl od lineární hry vliv na plynutí příběhu, podobně jako jej mají v gameboocích a počítačových hrách.⁵¹

V dalších článcích Alexander uvádí, že uzlová struktura může mít mnoho různých podob. Kromě uzlové struktury již zmíněné na příkladu, kde není konkrétní konec děje, a tedy závisí na hráčích a jejich volbách vedoucích příběh k vyvrcholení, existuje uzlová struktura, která k té předchozí přidává předem danou zakončující scénu. Nebo předkládá také uzlovou strukturu, ve které peripetie směřuje ne k závěru, nýbrž přes „trychtýř“ otevírá nové možnosti pokračování příběhu. Názornou ukázkou, kterou Alexander uvádí, je, že postavy odhalí, že místní drogový gang, jenž porazili, je napojen na širší síť drogových gangů, která se před nimi teď otevírá.⁵² Jako další Alexander uvádí uzlovou strukturu „dortu“, která spočívá v tom, že uzly příběhu jsou rozděleny do jednotlivých pater, které mohou hráči postupně prozkoumat, ale zároveň se mohou z jakéhokoliv patra dostat do dalšího či předchozího.⁵³

V sedmém článku pak Alexander dodává, že uzlové struktury mohou být libovolně rozsáhlé, tedy počet uzlů v jedné vrstvě nemusí být jen tři, jak dával za příklad v předchozích článcích on. Zároveň dává příklad využití „mrtvých konců“, ze kterých už nevede cesta

⁴⁹ ALEXANDER, Justin. *Node-Based Scenario Design – Part 9: Types of Nodes*. 14. 6. 2010. [Cit. 20. 2. 2025] Dostupné z: <https://thealexandrian.net/wordpress/8049/roleplaying-games/node-based-scenario-design-part-9-types-of-nodes>

⁵⁰ ALEXANDER, Justin. *Node-Based Scenario Design – Part 3: Inverting the Three Clue Rule*. 31. 5. 2010. [Cit. 21. 2. 2025] Dostupné z: <https://thealexandrian.net/wordpress/7985/roleplaying-games/node-based-scenario-design-part-3-inverting-the-three-clue-rule>

⁵¹ ALEXANDER, Justin. *Node-Based Scenario Design – Part 5: Plot vs. Node*. 4. 6. 2010. [Cit. 21. 2. 2025] Dostupné z: <https://thealexandrian.net/wordpress/8008/roleplaying-games/node-based-scenario-design-part-5-plot-vs-node>

⁵² ALEXANDER, Justin. *Node-Based Scenario Design – Part 6: Alternative Node Design*. 7. 6. 2010. [Cit. 21. 2. 2025] Dostupné z: <https://thealexandrian.net/wordpress/8015/roleplaying-games/node-based-scenario-design-part-6-alternative-node-design>

⁵³ Tamtéž.

k dalšímu uzlu, ale má jiný příběhový význam? Na závěr uvádí ukázkou uzlů *hexcrawl*, ve kterém mohou postavy začít v několika uzlech a vyvrcholení vyplýne z jejich akcí.⁵⁴

2.1.3 Sandbox

Jak již bylo řečeno, tímto pojmem bývá označován, styl přípravy a průběhu příběhu ve hrách na hrdiny, ve kterém si vypravěč předpřipraví to, co se stalo v dané oblasti před příchodem postav, což ostatně zmiňuje ve své přednášce *Jak vést hexcrawl? :: Svitky vypravěčů 01* i Ondřej Mráz. Dále si pro hráče nachystá tzv. „hračky“, tedy místa, která mohou hráči navštívit, a také *nehračské postavy* a organizace, se kterými mohou hráči interagovat. Na závěr doplní i příběhové háčky na jednotlivé zápletky, kterým se mohou hráči věnovat a osu událostí, které se stanou, pokud do jejich vývoje hráči nezasáhnou. Na konec si s hráči ještě před hrou dohodne hranice *sandboxu*.⁵⁵

Pro *sandbox* je existence oněch „hraček“ a jejich využitelnost v libovolném pořadí důležitá podobně, jako je pro koncept *Livre*, který zmiňuji v kapitole Otevřené dílo, důležitá přeskládatelnost. Příběhová osa událostí, které proběhnou, pokud hráči nezasáhnou pak umožňují udržovat pocit živosti stejně jako vytvářet časový tlak na postavy. Jednoduchým příkladem je situace, ve které mají hráči za cíl zachránit princeznu unesenou drakem, nicméně pokud nezasáhnou dostatečně brzy, drak ji sní.

Sandbox je styl vyprávění příběhově velmi volný, protože ač je stále řízený vypravěčem, dává velkou míru vypravěčských pravomocí na bedra hráčů. *Vypravěč* tady ve větší míře reaguje na hráčská rozhodnutí a sleduje jejich příběh a to, jak interagují s předpřipraveným prostředím.

2.1.4 Play to find out

Play to find out je princip hry, ve kterém jsou dopředu známy jen základní fakta příběhu, hranice, ve kterých se bude příběh pohybovat, a samozřejmě hráčské postavy. Oněmi hranicemi může být téma, které se bude proplétat samotnou hrou nebo základní informace o fikčním světě, například jeho žánr nebo elementární realie oblast, kde se příběh odehraje. Všechny ostatní „hračky“ jsou pak vymyšleny v průběhu samotné hry. Tady se tedy dostávám k příběhu ze všech nejotevřenějšímu, neboť dopředu není známo téměř nic. *Ironsworn* k takovému hraní

⁵⁴ ALEXANDER, Justin. *Node-Based Scenario Design – Part 7: More Alternative Node Designs*. 9. 6. 2010. [Cit. 21. 2. 2025] Dostupné z: <https://thealexandrian.net/wordpress/8032/roleplaying-games/node-based-scenario-design-part-7-more-alternative-node-designs>

⁵⁵ MRÁZ, Ondřej. *Jak vést hexcrawl? :: Svitky vypravěčů 01* [online]. YouTube. [Cit. 21. 2. 2025]. Dostupné z: <https://youtu.be/3i7UAMnsudY?si=k32g5EOjo0hl18lJ>

přímo navádí, v kapitole Embrace Chaos Shawn Tomkin píše: „Nepřeháněj přípravu. Klidně přijď ke stolu bez jakékoliv přípravy.“⁵⁶. Následně dodává, že hráčské úkoly (v této hře reprezentované *železnými přísahami*) pomohou vypravěči a hráčům společně budovat příběh. A později ještě upřesňuje, že se vypravěč může vždy zeptat *Orákul*⁵⁷ na otázku, na kterou lze odpovědět ano, nebo ne či využít *náhodných tabulek*.

2.2 Shrnutí: Příběh

V této kapitole jsem charakterizoval příběh v literatuře a stolních hrách na hrdiny, které oba respektují určitou časovou souslednost, ač zní mohou vybočovat. Uvedl jsem příklad pro stolní hry na hrdiny, a to *flashbacky* a *zásoby* či *naložení*. Navzdory těmto vybočením se ve hrách na hrdiny setkávám převážně s chronologickou kompozicí. Ač přítomnost různých skupin v témž světě v různých časových rovinách⁵⁸ může působit jako jiná kompozice, stále se domnívám, že se jedná o chronologickou kompozici s několika málo dějovými linkami.

Zmínil jsem také, že stolní hry na hrdiny, ale i třeba počítačové hry nebo *gamebooky*, zaměňují v určitých chvílích otázku „A co se stalo potom?“, za „A co děláš teď?“. Vysvětlil jsem ale, že je původní otázka v reakci na hráčské akce stále přítomná.

Na závěr jsem uvedl typy příběhu podle přípravy a volnosti. A jelikož fikční příběh předává v literatuře vypravěč, budu se mu věnovat v příští kapitole.

⁵⁶ Don't overprepare for your session. Feel free to come to the table with absolutely nothing planned. In TOMKIN, Shawn. *Ironsworn* [online]. DriveThruRPG. Naposledy upraveno 9. 6. 2019 [Cit. 22. 2. 2025].

⁵⁷ Orákula jsou v této hře náhodné tabulky, na které lze hodit pro rozhodnutí ano/ne nebo pro inspiraci, jak interpretovat výsledek nějaké činnosti. Například výsledek cestování je objevení se nové hrozby, tak orákulum může pomoci rozhodnout, o jakou hrozbu jde. In TOMKIN, Shawn. *Ironsworn* [online]. DriveThruRPG. Naposledy upraveno 9. 6. 2019 [Cit. 22. 2. 2025].

⁵⁸ Takový příklad hry popisuje ve svém článku *Sdílení informací skrze rozdělení světa* Filip Dvořák. In DVOŘÁK, Filip. *Sdílení informací skrze rozdělení světa* [online]. Říjen 2024. [Cit. 26. 2. 2025]. Dostupné z: <https://markyparky.cz/2024/10/sdileni-informaci-skrze-rozdeleni-sveta/>

3 Vypravěč

„Vypravěč je mluvčí nebo hlas narativního diskurzu. Je tím, kdo ustanovuje komunikativní kontakt s adresátem vyprávění, je tím, kdo vypráví příběh“.⁵⁹ Tato Kubíčková věta by nám mohla posloužit k nastínění základních rozdílů mezi vyprávěním v literatuře a stolních hrách na hrdiny, avšak nejdříve podrobíme analýze literárního vypravěče, rozdílům se budu věnovat v podkapitole Vypravěč ve stolních hrách na hrdiny.

Když se zaměříme na literaturu, můžeme vypravěče řadit do různých kategorií, s čímž nám ostatně může pomoci právě kniha Tomáše Kubíčka *Vypravěč*, ze které pochází ukázka v předchozím odstavci. Pro porovnání využiji rozdíl mezi *showing* a *telling*, jak je charakterizovala anglosaská literární věda.⁶⁰ V návaznosti bych chtěl využít i *mimesis* a *diegesis*, jak je definoval Percy Lubbock.⁶¹ Showing a telling se zabýval i Norman Friedman, který také spojuje vypravěče s přenosem příběhu ke čtenáři a který stanovil čtyři otázky, které Kubíček uvádí takto (1) „Kdo mluví ke čtenáři?“, (2) „Z jakého úhlu či pozice je nahlíženo na příběh?“, (3) „Jakou informační cestu využívá vypravěč, aby dostal příběh ke čtenáři?“ a (4) „Jakou pozici zaujímá čtenář k příběhu?“.⁶² I těmito otázkami a s nimi provázanou škálou osmi vypravěčských principů, jichž autorem je Norman Friedman, nám Kubíček představuje vypravěče. Těchto osm vypravěčských principů zní produktorská vševědoucnost (*Editorial Omniscience*), neutrální vševědoucnost (*Neutral Omniscience*), „já“ jako svědek („I“ as *Witness*), „já“ jako protagonista („I“ as *protagonist*), mnohostná selektivní vševědoucnost (*Multiple Selective Omniscience*), selektivní vševědoucnost (*Selective omniscience*), dramatický způsob (*Dramatic Mode*) a kamera (*Camera*).⁶³

Vypravěč využívající *showing* nám předvádí svět, ukazuje nám ho a popisuje. Lubbock tento princip podle Kubíčka spojuje s mimetickým vyprávěním. V tomto případě vypravěč ustupuje do pozadí, vytrácí se a čtenář má pocit, že je přímo součástí příběhu.

Naopak v případě *telling* nás vypravěč provází příběhem, je jasně naším průvodcem a vykladačem příběhu, jednání apod. Vede nás na naší cestě příběhem až k jeho konci. Lubbock, jak uvádí Kubíček, ho spojuje s vyprávěním *diegetickým*.⁶⁴ Příkladem je román Umberta Eca *Jméno růže*, kde je vypravěčem Adsem z Molku, píšící své paměti ve stáří, což

⁵⁹ KUBÍČEK, Tomáš. *Vypravěč. Kategorie narativní analýzy*. Brno: Host – vydavatelství, s. r. o., 2007, s. 17.

⁶⁰ Tamtéž, s. 47–48.

⁶¹ Tamtéž, s. 48.

⁶² Tamtéž, s. 50.

⁶³ Tamtéž, s. 51–52.

⁶⁴ Tamtéž, s. 26.

tvorí rámec příběhu, který se jinak odehrává v jeho mládí. Co je však pro tuto práci důležitější, onen rámec se projevuje právě tak, že nás vypravěč vede v průběhu díla. Zároveň když si uvědomíme fungování lidské paměti, je toto vyprávění vlastně nespolehlivé, jedná se o vzpomínky z minulosti, které mohou být již zkreslené. Uvedený pohled na *showing* a *telling* není jediný. Rozdělení *showing* a *telling* kritizuje třeba Jiří Hrabal. Avšak pro tuto práci je toto rozdělení klíčové, a proto ho využiji.

Zde bych se rád opřel o Tomáše Kubíčka, který ve své knize *Vypravěč* popisuje *nespolehlivého vypravěče* jako někoho, kdo nechce poskytnout určité informace. Podle něj jsou to vypravěči existující v příběhu a svázání s ním, vypravěči, kteří mají k vyprávěnému příběhu subjektivní vztah. Příběh je tedy vyprávěn jimi nebo prostřednictvím nich⁶⁵. Patřili by sem především vypravěči, kteří se příběhu účastní jako hlavní, či vedlejší postavy, nebo svědci. Zároveň zde můžeme zařadit vypravěče, kteří mají zájem na utajení informací z pohledu výstavby díla a její fungování. Příkladem může být detektivní žánr, kde neznalost zločince a pátrání po něm tvoří pilíř žánru. To se odráží i ve volbě vypravěče, kdy například vypravěčem není detektiv, ale jeho méně zkušený pomocník, jak to ostatně je i ve *Jménu růže*, což je ale zase aluze na Sherlocka Holmese. *Nespolehlivý vypravěč* si tedy drží svá tajemství, která mi teprve musíme odušit, anebo rovnou odhalit.

Hrabal v kapitole knihy *Naratologie* pojednávající právě o *nespolehlivém vypravěči* píše mimo jiné v jednom z prvních odstavců o *principu vstřícnosti*, tedy že vypravěči při čtení nejprve věříme, pokládáme ho za *spolehlivého vypravěče*. Až později se podle Hrabala můžeme rozhodnout, že vypravěče označíme za *nespolehlivého*, a že ověřit si jeho tvrzení o fikčním světě nelze.⁶⁶ Dále předkládá signály o nespolehlivosti vypravěče v pojetí Ansgara Nünninga, z nichž některé, které využiji i v praktické části, zde jako příklady ocituji. Jedná se především o tyto signály: „Vypravěčem uváděné narativní informace si vzájemně odporují“⁶⁷, „vypravěčův popis událostí neodpovídá jeho interpretaci těchto událostí“⁶⁸, „vypravěčovy narativní informace jsou korigovány jinými postavami“⁶⁹, „zjevně omezené kognitivní schopnosti vypravěče“⁷⁰. Později Hrabal v kapitole zmiňuje klasifikaci *nespolehlivého vypravěče* od Jamese Phelana a Mary Patricie Martinové, která vymezuje nespolehlivost podle

⁶⁵ KUBÍČEK, Tomáš. *Vypravěč. Kategorie narativní analýzy*. Brno: Host – vydavatelství, s. r. o., 2007, s. 113.

⁶⁶ HRABAL, Jiří. *Nespolehlivost vyprávění*. In KUBÍČEK, Tomáš – HRABAL, Jiří – BÍLEK, Petr A. 2013. *Naratologie. Strukturální analýza vyprávění*. Praha: Dauphin, 2013, s. 137

⁶⁷ Tamtéž.

⁶⁸ Tamtéž.

⁶⁹ Tamtéž.

⁷⁰ Tamtéž, s. 138

toho, zda vypravěč chybně nebo nedostatečně podává informace, vnímá a hodnotí.⁷¹ Pro mé účely využiji především chybné i nedostatečné podávání informací a chybné vnímání. Kapitulu završuje Hrabal slovy, dle kterých se vypravěč ze své nespolehlivosti sám usvědčí.

Nakonec bych rád zmínil Genettovy narativní teorie týkající se dělení vypravěče na *extradiegetického* a *intradiegetického*, a také *heterodiegetického* a *homodiegetického*⁷², jak je uvádí Kubíček. V těchto teoriích Genette vzhledem k narativní rovině definuje vypravěče *extradiegetického*, který je na rovině čtenáře nebo adresáta textu, a *intradiegetického*, kdy je součástí vyprávěného příběhu i jeho adresát.⁷³ Dále rozlišuje vypravěče dle osoby na *heterodiegetického*, který není součástí příběhu, a *homodiegetického*, kde je vypravěč postavou v příběhu.⁷⁴

Hrabal také zevrubněji definuje *heterodiegetického* vypravěče a uvádí, že se, stejně jako *homodiegetický* vypravěč, může různit.⁷⁵ Dále Hrabal vysvětluje, co je bráno jako prvky vypravěčské vševědoucnosti: jsou jimi hodnocení a předpovídání příběhu, ale také popisování nevyslovených myšlenek a motivací.⁷⁶ Pro tuto práci je však důležitější, co tvrdí o *objektivním vypravěči*: „[...] pouze zpravuje o událostech a nikterak je nekomentuje a nehodnotí, [...]“⁷⁷ Později na jednom příkladu ukazuje vypravěče, u kterého se mísí počáteční objektivnost s vševědoucími prvky,⁷⁸ čímž dokládá, že nejde o pevné kategorie a mohou se vzájemně mísit. U *homodiegetického* vypravěče Hrabal uvádí, že je postavou v příběhu, a zároveň dodává, že Genette vyčleňuje termín *autodiegetický vypravěč* pro vypravěče jako hlavní postavu příběhu.

Extradiegetického vypravěče definuje Hrabal s pomocí Genetta jako takového, který vypráví výchozí rovinu vyprávění, naopak *intradiegetického* vypravěče jako takového, který je postavou ve výchozí rovině vyprávění a vypráví vnořenou rovinu vyprávění.⁷⁹ Už jsem dříve zmínil *Jméno růže* Umberta Eca, tam mnich Adso z Melku píše své paměti (to je výchozí rovina vyprávění) a vypráví úsek svého příběhu ze svých cest se svým mistrem (to už je vnořená rovina vyprávění, tedy *intradiegetická*.)

⁷¹ Tamtéž, s. 138–139

⁷² KUBÍČEK, Tomáš. *Vypravěč. Kategorie narativní analýzy*. Brno: Host – vydavatelství, s. r. o., 2007, s. 80.

⁷³ Tamtéž.

⁷⁴ Tamtéž.

⁷⁵ HRABAL, Jiří. *Heterodiegetický vypravěč*. In KUBÍČEK, Tomáš – HRABAL, Jiří – BÍLEK, Petr A. 2013. *Naratologie. Strukturální analýza vyprávění*. Praha: Dauphin, 2013, s. 128.

⁷⁶ Tamtéž, s. 128.

⁷⁷ Tamtéž.

⁷⁸ Tamtéž.

⁷⁹ Tamtéž, s. 134.

Nakonec pak Hrabal překládá Genettovu definici čtyř vypravěčů, kteří jsou kombinací vyprávěcí osoby (je, nebo není vypravěč sám součástí příběhu) a vyprávěcí roviny (výchozí, či vnořené vyprávění).

3.1 Vypravěč ve stolních hrách na hrdiny

Zatímco úlohou vypravěče v literatuře je vyprávění příběhu, který je již pevně ukotven v médiu a který si čtenář interpretuje, ve stolních hrách na hrdiny je jeho funkce bližší systému počítačové hry. Podobně jako počítačová hra ukazuje svět, ale zároveň spolu s hráči vypráví jejich příběh. Tam, kde postava videohry vidí své okolí, musí vypravěč ve hrách na hrdiny okolí popsat, popřípadě využít připravenou mapu. Alternativu k pohybu *nehráčských postav* v počítačové hře (pokud je přítomný) nemůže vypravěč stolních her na hrdiny řešit tím, že by si dělal záznamy o jejich pohybu. Jemu napomáhají tabulky náhodného setkání, s jejichž pomocí a hodu kostkou může vypravěč simulovat „živost“ světa. Tím chci říct, že ačkoliv práce systému počítačové hry a vypravěče je podobná, vypravěč stolních her na hrdiny používá k docílení toho samého jiné nástroje. Jeho výhodou zároveň je, že na rozdíl od hry, která nemůže vykolejit z toho, jak je napsaná, vypravěč her na hrdiny může libovolně improvizovat, přizpůsobit se konkrétní skupině hráčů, která s ním hraje.

Zde považuji za vhodné učinit krátkou odbočku. Vypravěč sice může (a pravděpodobně bude) improvizovat, podobně jako budou improvizovat hráči, ale všechny ovlivňuje jejich minulá zkušenost. Knihy, jež četli, filmy a seriály, které viděli, a hry, co hráli, ale také může mít vliv profese a naše okolí. Zprostředkované vyprávění na toto téma lze najít v podcastu Pravidla stolování, kde dva zkušení hráči her na hrdiny, respektive hráč a hráčka, debatují nad různými tématy týkajícími se her na hrdiny. V jedné z epizod analyzují svou společnou zkušenost, kdy hraní hry na hrdiny nebylo zcela uspokojujivé, a to primárně v důsledku skutečnosti, že jeden z hráčů s literárními zkušenostmi vytvořil postavu, která by mohla dobře fungovat v knize, ale už méně v kontextu v relativně krátkého sezení stolních her na hrdiny.⁸⁰ Na tomto příkladu chci ukázat, že při hraní her na hrdiny jsme ovlivněni našimi zkušenostmi.

V případě zaměření se na aplikaci *point of view* do her na hrdiny, lze ideálního vypravěče definovat jako takového, který využívá *showing* více než *telling*. Je sice pravda, že některé hry na hrdiny, jako například *Jeskyně a draci*⁸¹, nazývají vypravěče *průvodcem hrou*, což podle popisu Tomáše Kubička ukazuje spíše na *telling*, kdy je vypravěč, jak nás Kubiček

⁸⁰ NerdFix. *Pravidla Stolování – 16. RPG horor story! Nejhorší společně hrani* [online]. YouTube, 8. 2. 2025 [Cit. 9. 2. 2025]. Dostupné z: https://youtu.be/UsqeXG113yQ?si=QwHxWyWo_NdHaVKh

⁸¹ MAZÁK, Petr, a kol. *Jeskyně a draci*. 1. vydání. Ostrava: Mytago, 2021, s. 9

informuje, zřetelným průvodcem čtenářů. Byla by však chyba považovat vypravěče ve hrách na hrdiny za jasného průvodce hráčů z pohledu příběhu. Onen termín *průvodce hrou* odkazuje na pozici vypravěče jako toho, kdo v otázce výkladu pravidel poslední slovo a kdo často provází hráče pravidly hry. Zkráceně lze tedy říct, že by měl být vypravěč ve hrách na hrdiny spíše *mimetický*, využívající *showing* k nastolení pocitu bezprostřednosti fikčního světa, naopak *telling* může využívat v ukázkových hrách, aby předal její pravidla.

V předchozí části jsem popsal rozdíl mezi *extradiegetickým* a *intradiegetickým* vypravěčem. Domnívám se, že z pohledu stolních her na hrdiny je vypravěč ve valné většině případů *extradiegetický*, tedy vypravěč, který je mimo příběh, nekomentuje a nehodnotí ho, moderuje hru a hraje za vedlejší postavy, ale sám svou hlavní postavu nemá. Tam by pak mohlo docházet, a to je důvod, proč se domnívám, že *extradiegetický* vypravěč převažuje, k míchání znalostí vypravěče a hlavní postavy hráče, který má vypravěčské pravomoci. *Intradiegetického* vypravěče však můžeme najít ve hrách na hrdiny, které vypravěče jako speciálního hráče nemají a jeho pravomoci jsou tedy rozloženy mezi všechny hrající, tam jsou hlavní postavy zároveň vypravěči a můžeme tedy uvažovat o *intradiegetickém* vypravěči. Co se týká rozdělení na *heterodiegetického* a *homodiegetického* vypravěče, pak vypravěč ve smyslu *průvodce hrou* je vypravěčem *heterodiegetickým*, jelikož se neúčastní příběhu s vlastní postavou, a hráči postav s určitými vypravěčskými pravomocemi jsou pak vypravěči *autodiegetickými*, tedy zastoupenými v příběhu jako hlavní postavy.

3.1.1 Nepřítel

S tímto typem vypravěče jsem ve stolních hrách na hrdiny již sám setkal. Jeho princip může spočívat v nepochopení vypravěčské úlohy, ale dokážu si představit, že se na tomto typu vypravěče hráči domluví. Takovýto vypravěč klade hráčům překážky do cesty, aby je porazil nebo přechytračil. Komplikace a jejich překonávání zde vytváří jednak zajímavý příběh, ale také soutěživost.

Riziko tohoto způsobu vidím v tom, že se hráči budou soustředit na to, aby jejich postavy byly co nejsilnější, aby mohli naopak oni přechytračit vypravěče, místo toho, aby se budoval zajímavý příběh.

3.1.2 Nestranný sudí

Některé stolní hry na hrdiny, mezi které patří třeba *Old-School Essentials*, nazývají vypravěče *Sudím*. Jak název napovídá, vypravěč by měl být podle těchto her nestranným soudcem, který

nepomáhá hráčům ani nestojí proti nim.⁸² Hra dokonce uvádí kromě nesoutěživosti i zásadu „spravedlivost: Pravidla platí stejně pro hráčské postavy, nestvůry i *nehračské postavy*.“⁸³

3.1.3 Fanoušek

Třetí přístup nabízí třeba *Svitky hrdinů*. V části příručky určené vypravěčům uvádí zásadu: „Ve hře nejsi hráčům soupeřem ani neúprosným a nestranným sudím pravidel a nehostinného světa. Ne v této hře. Ve *Svitcích* jsi naopak tím největším fanouškem postav, a hlavně jejich příběhu.“⁸⁴ Vypravěčovým úkolem je tedy provázet postavy na cestě jejich příběhem. To však neznamená, jak uvádí jejich autor Ondřej Mráz, že by měly postavy dostat vše zadarmo. Příběh by měl být napínavý a může k němu patřit třeba i smrt postav.⁸⁵

3.2 Shrnutí: Vypravěč

V této kapitole jsem srovnával vypravěče ve stolních hrách na hrdiny a v literatuře, a také jsem ho přirovnával k systému hry v počítačové hře. Pokusil jsem se ho definovat literárními termíny, načež jsem dospěl k názoru, že převažuje *extradiegetický* vypravěč. V závěru kapitoly jsem představil jeho tři typy – nepřítel, nestranný soudce a fanoušek podle jeho vztahu k hráčům.

Z důležitých rozdílů oproti literatuře bych vyzdvihl, že na rozdíl od literatury, ve které vypravěč předává příběh a prostředí a kde čtenář jeho sdělení interpretuje, se ve stolních hrách na hrdiny vypravěč dělí o „vypravěčské pravomoci“ s hráči. On popisuje prostředí a *nehračské postavy*, zatímco za hráčské postavy jednájí hráči. Vzájemně pak spolu tvoří samotný příběh, které mu se věnovala předchozí kapitola.

Další kapitola pak bude pojednávat o hráčských postavách a fikčním světě, čímž se cyklus tvorby příběhu uzavře.

⁸² NORMAN, Gavin. *Old-School Essentials*. Ostrava: Mytago, 2022, s. 136

⁸³ Tamtéž.

⁸⁴ MRÁZ, Ondřej. *Svitky hrdinů 0.9 Ztracené příběhy* [online]. Samonáklad, 2024. [Cit. 22. 2. 2024], s. 246.

⁸⁵ Tamtéž.

4 Postavy a fikční svět

Tato kapitola záměrně kombinuje dvě oblasti naratologických teorií, tedy jak pojednání o postavách, tak o jejich vztahu s fikčním světem. V průběhu psaní se totiž kapitoly ukázaly tematicky natolik podobné a těžko oddělitelné, že jsem se rozhodl rozdělit pátou kapitolu Fikční svět a otevřené dílo a spojit její dosud napsanou část o fikčním světě s kapitolou o hlavních postavách.

Zaměříme se prvně na dvě narativní analýzy postavy, jak je překládá Kubíček v kapitole knihy *Naratologie. Strukturální analýza vyprávění*, a které definuje jako přístup mimetický a sémantický.⁸⁶ Podle mimetického přístupu jsou postavy nápodoby posuzované podle skutečných lidí mimo fikci,⁸⁷ naopak podle sémantického přístupu jsou postavy figurkami – určitými znaky, a taktéž jsou a musí být neúplné.⁸⁸ Pro první z těchto přístupů pokládá Kubíček několik otázek, kterými se například ptá na poselství, které postavy nesou (a jak ho nesou), a na to, co postavy znamenají a jakou roli plní ve fikčním světě či jak rozvíjí jeho příběh.⁸⁹ Podle druhého přístupu k analýze postav mohu, pokud vyjdu z Kubíčkových slov, označit postavy za „pouhý výraz jazyka“⁹⁰, neúplný soubor znaků, který plní svou roli ve fikčním světě.⁹¹

V pozdější kapitole Kognitivní naratologie a rámcování postavy Kubíček předkládá na základě několika teorií tezi, že hranice mezi *mimetickým* a strukturalistickým *sémantickým* přístupem není ostrá a že každý z těchto dvou přístupů se zaobírá jen určitým segmentem fikční postavy. Podle Kubíčka bychom pouze se *sémantickým* přístupem ztratili možnost využití pragmatiky k analýze postavy, kdežto s využitím pouze *mimetického* přístupu bychom se mohli ztratit v psychologizaci.⁹²

Následně Kubíček předkládá návrh Jamese Phelana na komplexní analýzu narativní postavy. Podle tohoto návrhu každá postava sestává z její *syntetické dimenze*, tedy umělé konstrukce neodkazující ke skutečné osobě, *mimetické dimenze*, tedy naopak napodobení reálné osoby, konstrukce dovolávající se našich zkušeností s reálnými osobami a jinými stvořeními z našeho světa, a nakonec *tematické dimenze*, úkolu postavy ve fikčním světě.⁹³

⁸⁶ KUBÍČEK, Tomáš. Postava. In KUBÍČEK, Tomáš – HRABAL, Jiří – BÍLEK, Petr A. 2013. *Naratologie. Strukturální analýza vyprávění*. Praha: Dauphin, 2013, s. 58.

⁸⁷ Tamtéž.

⁸⁸ Tamtéž, s. 58–59.

⁸⁹ Tamtéž, s. 59.

⁹⁰ Tamtéž.

⁹¹ Tamtéž, s. 59–60.

⁹² Tamtéž, s. 61.

⁹³ Tamtéž, s. 62.

Ted' se však zaměřím na vztah postav a fikčního světa. Když ve své knize *Heterocosmica. Fikce a možné světy* Lubomír Doležel pojednává o narativních světech, vychází nejdříve z příběhu jako řetězce událostí, což jsem ostatně řešil i v druhé kapitole této práce s názvem Příběh. Lubomír Doležel však vzápětí dodává: „Fikční sémantika nepopírá, že příběh je definující vlastností narativu, avšak posouvá do popředí makrostrukturní podmínky vytváření příběhu: příběhy se dějí [...] Základní pojem naratologie není příběh, nýbrž narativní svět...“⁹⁴ Z uvedených slov tedy vyplývá, že každý příběh se někde odehrává, neděje se ve vzduchoprázdnu či dokonce v nicotě. Když uvedu typický pohádkový začátek „Byl jednou jeden král a ten měl tři dcery...“, zmíněný král má nějaké své království, bez kterého by nebyl králem. Nebo v knize *Vyhoření Petra Šestáka* zmíněné již dříve, hlavní hrdina rozváží na kole jídlo v narativním světě, který nějak funguje. A právě jeho fungování, to, jak jsou preferovaná auta, zatímco on jezdí jen na kole, je důležitým hybatelem celého děje. Zmíněný příběh by nefungoval v narativním světě, kde jsou například preferovaná jízdní kola nad automobily.

Doležel v kapitole své publikace *Heterocosmica o narativním světě s jednou fikční osobou* rozebírá tuto teorii mimo jiné na příkladu díla *Robinson Crusoe*. Postupně ve třech podkapitolách analyzuje vztah Robinsona Crusoea a přírody, Robinsona jako racionálního konatele, který zkoumá svět pozorováním a metodou pokus–omyl a který se na základě svých pokusů a pozorování rozhoduje. A dále Robinsonův duševní život a Robinsona jako pisatele.⁹⁵ Jak také upozorňuje na počátku kapitoly Svět s jednou osobou, vzhledem k tomu, že je tento svět jednodušší, lze na něm lépe poukázat na prvky narativních světů a analyzovat je.⁹⁶ Robinson Crusoe ve stejnojmenném díle bojuje se silou, v jeho případě přírodou, která je mocnější než on sám. Pomocí obranných opatření, jak ostatně poznamenává i Doležel,⁹⁷ se brání její moci a oslabuje její sílu ničit jeho snahu a dílo. Pokusem a omylem se zdokonaluje ve svém konání za účelem přežití na ostrově, kde ztroskotal.

V knize *Heterocosmica* se Lubomír Doležel zabývá světem s více postavami a analyzuje mimo jiné na příkladu *Idiota* Fjodora Michajloviče Dostojevského potřebu setkání postav tváří v tvář.⁹⁸ Ona potřeba nás bude provázet i v praktické části v podkapitole Hlavní postavy ve stolních hrách na hrdiny, proto se na ně zatím podívejme z literárního hlediska. Nejdříve Doležel uvádí, že k prvnímu setkání postav došlo ve vlaku z Varšavy do Petěrburgu

⁹⁴ DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica. Fikce a možné světy*. Praha: Nakladatelství Karolinum, 2003, s. 45.

⁹⁵ Tamtéž, s. 51–56.

⁹⁶ Tamtéž, s. 51.

⁹⁷ Tamtéž, s. 52.

⁹⁸ Tamtéž, s. 50.

(Petrohradu), a vzápětí dodává, že toto setkání je provázelo i nadále.⁹⁹ Zároveň čtenáře upozorňuje, že další postavy byly představeny *in absentia*. Jak předkládá později v analýze, postava může být ve své nepřítomnosti uvedena buď podobiznou, tedy vizuálně, nebo zmínkou neboli verbálně.

Doležel mimo jiné při analýze světa s více osobami předkládá tvrzení, že narativ světa s jednou osobou je teoreticky podnětný, ale s omezeným potenciálem. Světy s více osobami nazývá nejúrodnější půdou.¹⁰⁰ Později přidává i tvrzení, dle kterého se většina příběhů rodí ve světech s více osobami. Uvádí také Macmurrayho slova: „Každá osoba je začleněna do sítě meziosobních vztahů, takže ‚Já existuje pouze v dynamickém sepětí s Jiným.‘“¹⁰¹ Já s jeho slovy souhlasím. Domnívám se, že zmíněná citace reflektuje okolí fikčních postav, které je ovlivňuje stejně, jako nás ovlivňuje naše okolí, rodina, přátelé a obecně lidé, se kterými se vidáme a se kterými komunikujeme. Když uvedu příklad opět ze *Jména růže*: Mnich Vilém je původem Angličan, což je dobře patrné například na straně 72, ale tento fakt se proplétá celým dílem, Vilémovo využívání rozumu přisuzované působení na univerzitě v Oxfordu ovlivnilo jeho myšlení.¹⁰²

Na závěr této kapitoly se vrátím ke knize *Naratologie*, konkrétně ke kapitole Postava Tomáše Kubíčka a její podkapitole o výstavbě literární postavy. Jak na začátku Kubíček uvádí: postavy jsou výsledkem jejich pojmenování v literárním textu, do existence přicházejí až jeho čtením. Podle Kubíčka také můžeme v závislosti na způsobu výstavby té konkrétní postavy analyzovat a určit její typologii a roli v příběhu.¹⁰³ Poté Kubíček uvádí různá označení postav, z nichž některá zde uvedu: jedná se například o pojmy jako *jednoduchá* a *komplexní* postava, *statická* a *dynamická*, *hlavní* a *vedlejší* nebo *kladná* či *záporná* postava.¹⁰⁴ Jak také uvádí Kubíček, v literárním díle může vypravěč přivést postavu na scénu a přímo popsat její vzhled a charakterizovat její vlastnosti, nebo také může komplikovanějším způsobem využít nepřímé charakteristiky. V takovém případě poznáváme postavu prostřednictvím kombinace jejího jednání, promluv, vnějšího vzhledu, sociálního zařazení a významného prostředí.¹⁰⁵

⁹⁹ DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica. Fikce a možné světy*. Praha: Nakladatelství Karolinum, 2003, s. 50.

¹⁰⁰ Tamtéž.

¹⁰¹ DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica. Fikce a možné světy*. Praha: Nakladatelství Karolinum, 2003, s. 105

¹⁰² ECO, Umberto. *Jméno růže*. Praha: Argo, 2018, s. 72

¹⁰³ KUBÍČEK, Tomáš. Postava. In KUBÍČEK, Tomáš – HRABAL, Jiří – BÍLEK, Petr A. 2013. *Naratologie. Strukturální analýza vyprávění*. Praha: Dauphin, 2013, s. 66.

¹⁰⁴ Tamtéž, s. 67.

¹⁰⁵ Tamtéž, s. 68–70.

4.1 Hlavní postavy a fikční svět ve stolních hrách na hrdiny

V teoretické části této kapitoly jsem zmiňoval Kubíčkovu rozdělení přístupů k postavě na mimetický a sémantický. Domnívám se, že nám toto rozdělení může pomoci při analýze postav ve hrách na hrdiny, protože jak jsem uvedl na příkladu z epizody podcastu *Pravidla stolování*, při improvizaci ve hrách na hrdiny jsou hráči i vypravěč ovlivněni svými zájmy, znalostmi nebo zkušenostmi. To současně ale ovlivňuje i tvorbu jejich postavy (pokud nevyužívají postavy předpřipravené někým jiným za účelem urychlení startu hry), jak ostatně dokládá tentýž příklad.¹⁰⁶

Když se zaměřím zpátky na literární teorii, tak předkládám tezi, podle které se postavy ve hrách na hrdiny nalézají vprostřed mezi mimetickým a sémantickým přístupem. Jsou totiž složené ze dvou na sebe navázaných složek. První je soubor různých pravidel zapsaných v deníku neboli kartě postavy, který postavu charakterizuje, určuje, jak se chová nebo co dokáže. To jsou znaky, které postavu rámcují do dané hry. Druhá složka, která je neméně důležitá, spočívá v tom, jak ji konkrétní hráč ztvární v průběhu hry. To považuji za složku mimetickou, protože vkladem hráče se z postavy stává nápodoba člověka (to platí, i v případě, že je postava elf, trpaslík, půlčik nebo oživlý kaktus skákající salta), což mohu podložit onou zmínkou o improvizaci z minulého odstavce. Tím, že nás ovlivňují nejen při tvorbě postavy, ale i při jejím hraní naše zkušenosti, odrážíme se ve svých postavách my.

Nyní tyto teze podpořím příkladem své postavy ze Svitků hrdinů, vzdušného elfa jménem Arante Uragano. Tato postava je charakterizována hlavně údaji ve svém deníku postavy, druhotně pak informacemi, které jsem o něm sepsal do jednoho sešitu v pevné vazbě. Ze sémantického pohledu Aranteho definují vlastnosti nezdolnost, hbitost, důvtip, srdatost a lstivost, což jsou přístupy, kterými může přistoupit k řešení různých situací a hrozeb ve hře. Navíc má každá vlastnost má svou výšku vyjádřenou číslem na škále od tří do sedmi, která určuje, jak moc je daným přístupem Arante schopný ovlivňovat příběh ve svůj prospěch. Jelikož má Arante hbitost 5 a nezdolnost 4, má větší šanci úderu mečem uskočit (zde se ve Svitcích hrdinů používá hbitost) než ho vykrýt mečem (zde by se použila nezdolnost), Systémem několika málo znaků nám je řečeno, že Arante je úspěšnější v řešení problémů mrštností než silou. Podobně nám šestiúhelníková počítadla vitality a odhodlání řeknou, že Arante vydrží víc fyzických ran, ale s psychickou odolností na tom už tak dobře není.¹⁰⁷

¹⁰⁶ NerdFix. *Pravidla Stolování – 16. RPG horor story! Nejhorší společné hraní* [online]. YouTube. [Cit. 9. 2. 2025]. Dostupné z: https://youtu.be/UsqeXG113yQ?si=QwHxWyWo_NdHaVKh

¹⁰⁷ VALÁŠEK, Ondřej. *Deník postavy Aranteho Uragana*. Soukromý archiv autora práce, s. 1.

Mimetický pohled na postavu nám podobu Aranteho Uragana vhodně doplní, protože sémantický zápis do soustavy znaků nám sice může říct, v čem je Arante lepší a v čem horší, ale už méně nám řekne, jak se Arante skutečně chová. V sešitu zmíněném výše lze například najít otázky, které jsem já jako člověk, který za Aranteho hraje, odpověděl tak, jak by na ně odpověděl on.¹⁰⁸ Z otázek mohu vybrat jako ukázkový příklad tyto dvě: (1) „V čem jsi přirozeně dobrý? V pohybu, pomáhání a vyvolávání chaosu.“¹⁰⁹ (2) „Co se ti na tobě nejvíce líbí? Má drahá šála.“¹¹⁰ Rozdíl mezi těmito dvěma otázkami a odpověďmi na ně je ten, že u první je odpověď založená na souboru znaků, kterými je postava popsána pravidlově, Arante je totiž větrný elf zaměřený na pohyb a čaroděj chaosu nazývaný ve Svitcích divomág. U pomoci je to napůl odpověď nápodoby a napůl souboru pravidlových znaků, ale i tak soubor znaků pro tuto otázku převažuje. Naopak druhá otázka a odpověď jsou čistě mimetické. Není téměř vůbec založená na pravidlech, neboť svou šálu mají všichni vzdušní elfové. Nápodoba lidské bytosti se projevuje tím, že Aranteovi připomíná jeho šála jeho ztracený klan a domov, zároveň si do ní zašívá suvenýry z cest, čímž se mu šála stává bližší. Tento prvek však není podložen pravidly, jedná se o můj polidšťující prvek.¹¹¹ Právě v tom lze spatřovat mimetickou nápodobu, neboť to dodává postavě lidskost a rozšiřuje její charakter nad rámec číselných parametrů a pravidel.

Ve stejném sešitu pak najdeme i jeho dovednosti, které Arante ovládá, tedy v jazyce stolní hry na hrdiny Svitky hrdinů různě konkrétní situace, kdy se postava může zachovat jinak, než by dovolovala základní pravidla. Jako příklad mohu uvést dovednost „Větrná šála“. „To je dovednost, jejíž atmosférický popisek zní: „Zazpívej větru nějaký krátký příběh ze své šály a vítr se jí chopí.“¹¹² Dále tato dovednost umožňuje provést několik tahů neboli akcí, na které postava využije srdatost místo jiné vlastnosti, kterou by použila bez této dovednosti, či dokonce vykonat tah jinak nemožný. Příkladem je „Použít tah Bojuju skrze srdatost se zraněním 2 a zvýšením situace o jedna.“¹¹³ Na tah Bojuju se běžně používá hbitost (boj na blízko) nebo nezdolnost (boj na dálku), tato dovednost nám tedy říká, že prostřednictvím vyprávění příběhu větru může tato postava bojovat srdatostí.

¹⁰⁸ VALÁŠEK, Ondřej. *Sešit Aranteho Uragana*. Soukromý archiv autora, s. 20–22. Otázky pochází původně z GINNY DI. *50 Character Builder Questions for your Tabletop Character* [online]. YouTube, 12. 8. 2020. [Cit. 14. 2. 2025]. Dostupné z: <https://youtu.be/sS2LROYk230?si=KuXsJy9R99SK7ZAj> (Překlad: autor práce)

¹⁰⁹ Tamtéž, s. 21.

¹¹⁰ Tamtéž.

¹¹¹ Tamtéž, s. 16.

¹¹² MRÁZ, Ondřej. *Svitky hrdinů 0.9 Ztracené příběhy* [online]. Samonáklad, s. 96.

¹¹³ Tamtéž.

Co se týká označení postav dle Kubíčka, které předkládám na konci v předchozí podkapitole,¹¹⁴ Arante začínal jako *postava jednoduchá*, později se v průběhu hraní stával *postavou komplexní*, neboť jsem během hry doplňoval informace, které ještě nebyly řečeny a, tím vlastně sám objevoval jeho příběh. Zároveň je Arante *postavou dynamickou*, se základní koncept naivního mladého dobrodruha se vyvinul v koncept opatrnějšího hledače suvenýrů pro svou šálu. Je dle mého názoru také *postavou kladnou*, ač jednou v touze pomoci svému domovu do něj přinesl zkázonosné trny.

Postavy včetně Aranteho však také, a často velmi výrazně, ovlivňují své okolí, fikční svět, který je obklopuje. Tady si dovolím znovu ocitovat Lubomíra Doležela, „...příběhy se dějí...“¹¹⁵. A ve hrách na hrdiny se setkáváme s tím, že se příběhy točí kolem postav, což vyplývá z toho, že je na ně zaměřen zájem hráčů, kteří za ně hrají, ale i vypravěče, který hraje za všechny ostatní postavy. Obvykle tedy nepotkáme fikční svět s jednou osobou.

Ve stolních hrách na hrdiny může být fikční svět rozpracovaný do různé míry v závislosti na tom, zda je to svět podporovaný nějakým velkým vydavatelstvím, nebo soukromý svět jednoho člověka, ve kterém se svou skupinou přátel hraje několik her. Uvedu na dvou fantasy příkladech rozpětí, které to může znamenat. Prvním příkladem jsou Ztracené říše (v originále *Forgotten Realms*), ke kterým vyšlo obrovské množství příruček a jiných médií a svět jako takový je velice detailní, jak se lze přesvědčit na jeho webových encyklopediích.¹¹⁶ Naopak Svitky hrdinů mají svět charakterizovaný jen několika doporučujícími pravidly.¹¹⁷ Oboje ve hře funguje a má své výhody a nevýhody, jejichž rozbor není tématem této práce.

4.2 Shrnutí: Hlavní postavy a fikční svět

Postavy ve hrách na hrdiny jsou charakterizovány souborem pravidel, které jim dávají základní podobu, a také hráčským vstupem, tím, jak je hráč chápe a hraje, což jsem si připodobnil k sémantickému a mimetickému přístupu k pochopení literární postavy. Zároveň jsem charakterizoval fikční svět ve stolních hrách na hrdiny jako svět točící se převážně kolem postav. Nakonec jsem nastínil dva extrémní případy rozpracování světa pro hry na hrdiny, které detailněji rozeberu v příští kapitole pojednávající o otevřenosti díla.

¹¹⁴ KUBÍČEK, Tomáš. Postava. In KUBÍČEK, Tomáš – HRABAL, Jiří – BÍLEK, Petr A. 2013. *Naratologie. Strukturální analýza vyprávění*. Praha: Dauphin, 2013, s. 67.

¹¹⁵ DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica. Fikce a možné světy*. Praha: Nakladatelství Karolinum, 2003, s. 45. Úplnější citace je v této práci v teoretické části této kapitoly.

¹¹⁶ *Forgotten Realms Wiki* [online]. Fandom.com [Cit. 14. 2. 2025]. Dostupné z: https://forgottenrealms.fandom.com/wiki/Main_Page

¹¹⁷ MRÁZ, Ondřej. *Svitky hrdinů 0.9 Ztracené příběhy* [online]. Samonáklad, s. 71, 75, 79, 82, 88, 94, 98, 103, 105, 109, 291, 292. Dostupné z: https://svitky.nord.ninja/wp-content/uploads/2024/09/svitky_hrdinu_v9.pdf

5 Otevřené dílo

V této práci jsem se již zaobíral příběhem s otevřenými konci, přesněji tomu bylo v druhé kapitole Příběh. Protože však považuji téma Otevřeného díla za významné i pro stolní hry na hrdiny, zaměřím se zde na něj podrobněji v této kapitole.

V příslušné kapitole své knihy *Otevřené dílo* Umberto Eco píše: „Umělecké dílo je objekt, v němž autor uspořádal předivo komunikačních prostředků tak, aby kterýkoliv jiný vnímatel mohl [...] dílo znovu pochopit a rekonstruovat jeho původní formu, kterou pro ně autor zamýšlel.“¹¹⁸ Touto větou nastiňuje Eco uzavřené dílo, které má formu takovou, aby byla pochopena tak, jak ji zamýšlel. Avšak jak uvádí dále, aktuální situace, ve které se čtenář nachází, stejně jako jeho zkušenosti, předsudky, vzdělání nebo vkus či osobní styl ovlivňují to, jak dílo vnímá, tedy čte jej svou osobní perspektivou.¹¹⁹ Onen fakt, že na dílo může být nahlíženo z více různých perspektiv, považuje Eco za jeho vyšší estetickou hodnotu, která je tím vyšší, čím větší je množství perspektiv, ze kterých můžeme na dílo nahlížet. Následně porovnává odlišné výklady díla s dopravní značkou, jejíž hodnota je naopak ta, že jí všichni chápeme stejně.¹²⁰

Jak Eco uvádí později v *Otevřeném díle*, podstata otevřenosti nemusí být jen v neurčitém sdělení díla, v nekonečném počtu možností a interpretací, ale může spočívat i v omezeném počtu možností, které má všechny pod kontrolu autor díla. Pro příklad uvádí verše z Danteho třinácté Epištoly, jejichž překlad uvedený pod nimi zní „Když vycházel Izrael z Egypta a rodina Jákobova z národu cizího, byl Juda posvěcením jeho, Izrael panováním jeho.“¹²¹ Tato slova mohou mít dle Eca význam doslovný (odchod židů z Egypta), alegorický (vykoupení skrze Krista), morální (odvrácení duše od smutku a hříchu k milosti) a anagogický (přechod „svaté duše od zkaženosti ke svobodě věčné slávy)“, a dodává, že další výklad už není možný.¹²² Tím Eco předložil dvě možnosti otevřenosti díla. Výše analyzovaná pochází z určitého řádu středověkého světa, a proto lze odhalit všechny její významy. Jinou množinou otevřených děl budou díla mnohoznačná, která nestojí na žádném řádu světa ani na heslech

¹¹⁸ ECO, Umberto. *Otevřené dílo*. Praha: Argo 2015, s. 65.

¹¹⁹ Tamtéž.

¹²⁰ Tamtéž.

¹²¹ Originál: In exitu Israel de Aegypto, domus Jacob de populo barbaro, facta est Judea sanctificatio eis, Israel potestas eis. Překlad do češtiny: Argo. In Tamtéž, s. 68.

¹²² Tamtéž.

napsaných v odborných pojednáních, ani v dobových encyklopediích, bestiářích a lapidářích.¹²³ A na ty se zaměřím níže.

Když Eco pojednává o mnohoznačných dílech, analyzuje mimo jiné dvě knihy Jamese Joyce, *Odyssea* a *Plačky nad Finneganem*, Později uvádí, že u otevřenosti, které jsou tyto dvě knihy příkladem, autor spoléhá na mentální spolupráci čtenáře, který sám interpretuje, co je již vytvořeno a zasazeno do strukturního rámce, kterým je dílo uzavřeno. Avšak čtenář dle Eca stále vnímá v díle řadu vztahů, kterou ho autor i tak vede. Jde však jít podle Eca v otevřenosti ještě dál, pokud se čtenář díla podílí na jeho výstavbě, na tvorbě samotné.¹²⁴ Eco tuto možnost v umění nazývá fenoménem *uměleckého díla v pohybu* a uvádí příklady z různých oblastí umění.

Pro literaturu uvádí za příklad knihu *Livre* Stéphana Mallarmého, která nebyla dokončena. Tato kniha měla dle Eca sestávat z několika vzájemně nesvázaných sešitů, jejichž listy by se daly v rámci sešitu přehazovat (kromě těch krajních), ale pořád by to dávalo smysl, jen pokaždé trochu jiný, fikční svět by se před očima čtenáře měnil a obnovoval.¹²⁵ Tím by čtenář dostal volnost ve čtení díla, které by si sám složil. Tento koncept považuji za podobný jiné knize, kterou napsal Milorad Pavić, *Chazarský slovník: Román-lexikon v 100 000 slovech*. Ten sice není psaný na přeskupitelných listech, ale je psán formou slovníku a autor sám nabízí hned několik možností čtení, například po jednotlivých knihách (Chazarský slovník sestává z Červené, Zelené a Žluté knihy) nebo po jednotlivých slovníkových heslech, které prostupují několika knihami a po osobách hrajících stejnou úlohu v chazarské otázce (příklad: misionář křesťanů, židů a muslimů). Pavić nejen že nabízí několik možností čtení, ale také tvrdí, že slovník lze číst, jak se čtenáři zachce.¹²⁶

Eco v *Otevřeném díle* píše mimo jiné: „Autor nabízí vnímateli dílo *k dokončení*. Neví přesně, jakým způsobem bude dílo završeno, ale ví, že hotové dílo bude nadále *jeho* dílem, a nikoli dílem jiným.“¹²⁷ Tím Eco předkládá dvě teze hodné zamyšlení. Ta první je, že autor nechává prostor pro každého vnímatele, aby svou interpretací dílo pro sebe dokončil a pochopil ho způsobem, která je jemu vlastní a může se odchýlit od pohledu autora. Ta druhá teze naopak

¹²³ ECO, Umberto. *Otevřené dílo*. Praha: Argo, 2015, s. 68, 72.

¹²⁴ Tamtéž, s. 75.

¹²⁵ Tamtéž, s. 77–78.

¹²⁶ PAVIĆ, Milorad. *Chazarský slovník. Román-lexikon v 100 000 slovech*. Praha: Odeon, 1990, s. 22.

¹²⁷ ECO, Umberto. *Otevřené dílo*. Praha: Argo, 2015, s. 86.

říká, že ať už si dílo interpretujeme jakkoliv, pořád stavíme na tom, co vytvořil autor, naše čtení je čistě interpretace.

5.1 Otevřenost ve stolních hrách na hrdiny

Již jsem aplikoval na stolní hry na hrdiny naratologické teorie týkající se příběhu, vypravěče, postav a fikčního světa, Nyní bych se rád zaměřil na otevřenost díla.

Jak jsem již popisoval, ve stolních hrách na hrdiny je narace založena na improvizovaném vyprávění. Tento základní fakt nám přímo nabízí k analýze otevřenost tohoto principu. Otevřenost tedy dle mého názoru spočívá v rovnováze mezi improvizací na základě toho, co nás charakterizuje, co jsme kdy poznali a zažili, a tedy co jsme schopni vymyslet, na jedné straně, a na druhé straně, „dohody u stolu“, která rámcuje hráčům a vypravěči, co mohou vymýšlet, aby se drželi tématu a motivů, kterým se má hra věnovat a co od hry očekávají. Již dříve jsem se v krátké podkapitole o *gameboocích* zmínil o tom, že sice vzniká paleta možných variant příběhu, ale stejně jako je tomu u počítačových her, *gamebooky* jsou omezené možnostmi jejich tvůrců. U stolních her na hrdiny tato možnost zdánlivě díky improvizaci odpadá, ale pořád jsme omezeni našimi zkušenostmi a „dohodou u stolu“. Pokud se například sejdou fanoušci superhrdinských filmů na hře *Masky: Nová generace*, která je pro hraní těchto her přímo určená¹²⁸, bude hra vypadat jinak, než když si fanoušci Pána prstenů budou chtít vyzkoušet hru se superhrdiny a upraví si pro svou potřebu pravidla *Jeskyní a draků*, která pro superhrdinskou hru ve stylu filmů Marvel nejsou dělané.¹²⁹

Na začátku této kapitoly jsem předložil Ecovu tezi, že umělecké dílo konstruuje autor tak, aby ho mohl vnímatel pochopit a rekonstruovat,¹³⁰ což se domnívám, že funguje ve stolních hrách na hrdiny ve dvou rovinách. Tou první a očividnější rovinou jsou různá předpřipravená dobrodružství, ve kterých dochází ke stejnému postupu, autor či autoři dílo sepíší, aby vnímatel tohoto dobrodružství, tedy vypravěč, mohl dobrodružství odehrát tak, jak bylo autorem či autory zamýšleno. Druhou rovinou je pak samotný akt vyprávění dobrodružství, během kterého musí vypravěč musí zakódovat do slov (a využitých pravidel) svou představu o příběhu, čímž vyvolá imerzi, kterou vyvolat chtěl. Pro ilustraci uveďme následující příklad. Postavy hráčů v příběhu hodně riskují a vypravěč by byl rád, aby se hráči o své postavy více báli, a tak proti

¹²⁸ CONWAY, Brendan. *Masky: Nová generace*. Brno, Casa de Locos. 2023, s. 7.

¹²⁹ MAZÁK, Petr. *Jeskyně a draci*. Ostrava, Mytago: 2021 s. 9.

¹³⁰ ECO, Umberto. *Otevřené dílo*. Praha: Argo 2015, s. 65.

nim postaví silnějšího nepřítele (využití pravidel) a dá při popisování jeho uvedení na scénu důraz na strach, který vyvolává (zakódování síly do média, slov).

Zároveň však, jak říká Eco pro literaturu: bohatost literárního díla je tím větší, čím více je možných perspektiv, ze kterých lze na dílo nahlížet.¹³¹ Velice podobně, a možná ještě lépe, to funguje i ve stolních hrách na hrdiny. Různí vypravěči mohou různě uchopit stejné předpřipravené dobrodružství, jak ostatně mohu dokázat na dvou záznamech stejného předpřipraveného dobrodružství Vlčí hrad, na YouTube kanálu Studna TV¹³² a kanálu Dračí kmeti¹³³. V prvním případě vypravěč vypráví více atmosféricky, naopak v druhém případě, kde hrají lidé ne tolik znalí pravidel, dává jiný vypravěč větší důraz na vysvětlování pravidel. Ve výsledku se tím ve stejném předpřipraveném dobrodružství vytváří dva různé zážitky.

Již jsem na základě Eca zmínil, že Jamese Joyce jako autor *Odyseea* a *Plaček nad Finneganem* spoléhá při interpretaci díla na mentální spolupráci se čtenářem. Podobně si i stolní hry na hrdiny zakládají na spolupráci hráčů a vypravěče, popřípadě jenom hráčů, pokud daná pravidla rozpouští vypravěčské pravomoci mezi hráče a s vypravěčem jako takovým tedy nepočítají. Naopak dokáží fungovat lépe, pokud se hráči na tvorbě světa vyprávěním podílí ve větším míře, ale tomuto tématu se budu věnovat později.

O *sandboxu* jsme již mluvili v kapitole o příběhu, mimo jiné jsem tam citoval z článku Jiřího Petru, ve kterém *sandbox* charakterizuje jako soubor mnoha zápletek, které se objevují postupně s tím, jak probíhá hraní. Troufám si říci, že zde lze najít paralelu s knihou *Livre* Stéphana Mallarmého, o které mluví Eco.¹³⁴ Onu paralelu vidím v tom, že tady se na výstavbě podílí všichni hráči, když si vybírají, kudy se vydají. Podobně jako kdyby si čtenář zmíněné nedokončené knihy vybíral, jak stránky poskládá a které nezačlení vůbec. Ve stolních hrách na hrdiny, jak je ostatně zmíněno v článku výše, si hráči vybírali, co a kdy chtějí. Podobný případ nám nabízí čtení *Chazarského slovníku*, kde, jak jsem psal dříve, může čtenář postupovat podle jeho autora různými způsoby. Domnívám se, že podobnou volnost voleb nabízí dobře odehraná stolní hra na hrdiny.

¹³¹ ECO, Umberto. *Otevřené dílo*. Praha: Argo 2015, s. 65.

¹³² Kol. autorů. *Svitky Hrdinů – Vlčí Hrad – Studna TV* [online]. YouTube: Studna TV, 4. 12. 2024. [Cit. 23. 2. 2025]. Dostupné z: <https://youtu.be/Ku4CUSIIMPm?si=HJp3I2BSp2k3Tgia>

¹³³ Kol. autorů. *Oneshot | 🏰 Vlčí hrad | Svítky hrdinů | #ttrpg #dnd #dracak #roleplaying #svitkyhrdinu* [online]. YouTube: Dračí kmeti, 5. 12. 2024. [Cit. 23. 2. 2024]. Dostupné z: <https://youtu.be/7hh45gMvzCo?si=ZH6RsA-dt3zvVEow>

¹³⁴ ECO, Umberto. *Otevřené dílo*. Praha: Argo, 2015, s. 77–78.

Zde bych připomenul důležitou Ecovu větu: „Autor nabízí vnímateli dílo *k dokončení*. Neví přesně, jakým způsobem bude dílo završeno, ale ví, že hotové dílo bude nadále *jeho* dílem, a nikoli dílem jiným.“¹³⁵ Autor dobrodružství pro stolní hry na hrdiny může, ale nemusí využít konkrétní pravidla, vždy však předává do různé míry nedokončený příběh, který se teprve odehraje. Předává jeho polotovary, aby si ho zájemci odvyprávěli podle svého, přesto dle jeho záměrů. V rovnováze mezi těmito dvěma přístupy (odvyprávějte si to, jak chcete, a upravte vše, co chcete, na straně jedné a odvyprávějte si to podle mého záměru na straně druhé) pak leží předpřipravená dobrodružství pro stolní hry na hrdiny.

5.1.1 Otevřenost předpřipraveného světa

Začnu nejméně otevřenou možností světa pro hry na hrdiny, a to světem předpřipraveným. Jako příklad mohu uvést univerzum *Forgotten Realms* zmiňované již dříve jako jeden ze světů rozvíjených pro pravidla *Dungeons & Dragons*. Základním kamenem tohoto světa je velké množství připraveného obsahu, který může vypravěč s hráči vzít a odehrát. Velké množství produktů *Dungeons & Dragons 5. edice* se dokonce zaměřuje na úzký výsek tohoto světa, na Mečové pobřeží. To na jedné straně umožňuje hrát ve světě, kde je pořád co dělat, pokud ho má vypravěč dobře nastudovaný. Na druhou stranu to také vyžaduje značnou vstupní investici co do znalosti reálií, a navíc případná improvizovaná odpověď vypravěče na hráčskou otázku může rozbít informační soudržnost, tedy způsob, jak svět dává smysl.

Druhou možností jsou v tomto mém srovnání jsou světy jako například ten v knize: *Neviditelná kniha: Neklidný Tauril*. Jde o jakýsi mezistupeň mezi světem velmi podrobně rozpracovaným a lehce načrtnutým pro doplnění konkrétním vypravěčem. Tento svět má rozpracované do určitého detailu dvě země – Thuren a Agol Zhar a jedno významné město – Kalus. Na druhou stranu unabízí pro vypravěče manévrovací prostor. Například hned na začátku knihy najdeme kapitolu s názvem Nic není pevně dané. Začátek této krátké kapitoly o jednom odstavci pak zní: „Potřebujete přepsat část historie? Změnit barvu pleti obyvatel? Vynechat některé národy, přidat své vlastní nebo je přejmenovat? Vše je dovoleno.“¹³⁶ Na tomto principu předpřipravenosti světa je důležité to, že slouží jednak jako fikční svět pro odehrávané hry, zároveň však také jako inspirace pro tvorbu vlastního, čemuž se ale budu věnovat v příští podkapitole.

¹³⁵ ECO, Umberto. *Otevřené dílo*. Praha: Argo, 2015, s. 86.

¹³⁶ MAGDOVÁ, Martina, a kol. *Neviditelná kniha: Neklidný Tauril*. Ostrava: Mytago, 2017, s. 5.

Pak tu máme třetí možnost, a to svět předpřipravený vydavatelstvím minimálně, třeba i jen nějaká jeho část, s tím, že zbytek je zmíněn maximálně okrajově. Takový můžeme vidět například v již několikrát zmíněném článku o *old-school hexcrawl* Jiřího Petřů. V tomto případě bych rád upozornil na jeho slova na začátku, dle kterých jsou zápletky a informace mnohdy nerozvinuté, shrnutelné jen do jedné věty. Nosným pilířem světa je pak mapa, která je rozdělená na tzv. *hexy* (šestiuhelníky), z nichž každý je stručně popsán. To vypravěči umožňuje dodávat vlastní obsah nebo jiná předpřipravená dobrodružství krátkého rozsahu a propojovat je. To mi vzdáleně připomíná knihu *Livre*, již jsem zmiňoval na základě Umberta Eca, která se měla skládat z různě kombinovatelných listů uvnitř sešitu. Tyto světy využívají podobný koncept, vkládají jiná dobrodružství, podzemní oblasti apod. do jiného světa tak, aby to po menších úpravách dávalo smysl.

Největší možnosti otevřenosti však teoreticky nabízí fikční svět, který zatím mají například *Svitky hrdinů*, tedy svět popsáný několika málo atmosférickými popisky a dvěma stranami jeho zásad.¹³⁷ Tento fikční svět není popsáný téměř nijak, neznáme vesnice, města ani významné krajinné prvky, pohybujeme se na rovině různě obecných deklarácí, jako třeba: „magie je všudypřítomná“, „svět svitků je bohatý na kultury a rody“, „existují bohové nebo bohům podobné entity.“¹³⁸ Podobné deklarace tvoří základní kameny světa, které je dobré dodržet. Najít můžeme ve *Svitcích hrdinů* i několik málo lehce podrobnějších specifikací v atmosférických popisích rodů, které mohou svět trochu přiblížit. Například lidé u sebe mají uvedeno mimo jiné: „Nestavějí sice gigantické kamenné chrámy jako zwargové nebo vzdušné paláce jako silvari, ale jejich hodinové strojky a další rafinovaná udělátka nepřestávají fascinovat.“¹³⁹ To nám řekne něco o tom, jak si můžeme lidi představit, zároveň však ponechávají velký otevřený prostor pro improvizaci.

5.1.2 Otevřenost vlastního světa družiny

Pokud vezmeme v úvahu fikční svět, který si vymýšlí vypravěč sám pro sebe a své spoluhráče, ať už se spoluhráči na jeho tvorbě podílí nebo ne, dovolím si tvrdit, že s větší pravděpodobností bude otevřenější než fikční svět předpřipravený profesionálním vydavatelstvím. Tvrdím to proto, že když ho tvoří vypravěč sám, nevytvoří ho tak rozpracovaný, může nechávat prázdná místa, nebrat v úvahu autorská práva a brát si inspiraci z různých zdrojů, kdežto profesionální vydavatelství, které vytváří produkt, by ho předával ve

¹³⁷ MRÁZ, Ondřej. *Svitky hrdinů 0.9 Ztracené příběhy* [online]. Samonáklad, s. 71, 75, 79, 82, 88, 94, 98, 103, 105, 109, 291, 292. Dostupné z: https://svitky.nord.ninja/wp-content/uploads/2024/09/svitky_hrdinu_v9.pdf

¹³⁸ Tamtéž, s. 291, 292.

¹³⁹ Tamtéž, s. 79

finalizované podobě, kterou už následně nebude měnit, ale hlavně už musí řešit autorská práva, například nemůže bez licence využívat cizí texty. A když provedu komparaci s možnostmi světů předpřipravených, vlastní světy družiny bych z pohledu rozpracování zařadil někde mezi druhou a třetí možnost z pohledu.

5.2 Shrnutí: Otevřené dílo

Představil jsem otevřenost v literatuře na základě knihy *Otevřené dílo* Umberta Eca, a našel jsem spoustu paralel s hrami na hrdiny, které považují za umělecké dílo s ještě větší mírou otevřenosti, mimo jiné pro oproti literatuře dvojnásobnou potřebu zakódování a interpretace. Zároveň jsem našel paralely mezi fenoménem literárního díla v pohybu na příkladu konceptu knihy *Livre* a mezi *sandboxovým* hraním ve stolních hrách na hrdiny.

Na závěr jsem analyzoval otevřenost světů ve stolních hrách na hrdiny, porovnal jsem míru otevřenosti několika typů světa her na hrdiny spolu s otevřeností světa, který si družina vytváří sama.

Tím končí cyklus kapitol zaměřený na aplikaci naratologických teorií z literatury na stolní hry na hrdiny. V další kapitole své teze týkající se aplikace teorií ukáží na praktických příkladech s využitím YouTube záznamů jedné kampaně ve stolních hrách na hrdiny.

6. ANALÝZA 1. EPIZODY PÍSNĚ Z MOKŘADŮ

Analýze podrobím 1. epizodu kampaně *Píseň mokřadů*,¹⁴⁰ na které bych rád ukázal konkrétní reflexi vyprávění ve stolních hrách na hrdiny z pohledu naratologických teorií, které jsem nejprve v každé kapitole představil na literatuře a následně je aplikoval na stolní hry na hrdiny obecně. Tuto analýzu bych rád provedl pro první díl záznamu kampaně (hry složené z několika „epizod“, hrané v několika oddělených časových obdobích). Spíše než o podrobnou analýzu by však mělo jít vzhledem k rozsahu o analýzu vybraných okamžiků.

Na začátku této kapitoly s názvem *Začínáme!* hráči představují divákům své postavy, většina je lehce popíše z pohledu pravidel, tedy jaké povolání zastávají a publikum díky tomu může zjistit, jaké budou jejich dovednosti, což, dle mého názoru, odpovídá sémantickému zachycení postavy, viz má aplikace těchto pojmů výše ve čtvrté kapitole. Poukázal bych zde však na hráčku postavy Nanna, která hraje berserku a divomágy. Při představování si můžeme všimnout, že hráčka zmíní, že je její postava nešikovná a nešikovné je i její využití magie, to nám dává mimetický pohled na postavu.¹⁴¹ Podobně hráč goblina Ygrita jako postavou při představování prohlásí, že má jeho postava ráda, když věci dělají bum, a díky tomu se věnuje alchymii, čímž také dochází, jak se domnívám, k nápodobě člověka a určitého archetypu.¹⁴²

Zároveň lze kolem 18. minuty můžeme spatřit jeden z vypravěčových nástrojů, jak příběhu dodat dynamiku. Jak jsem zmiňoval dříve, *sandbox* potřebuje něco, co bude hýbat příběhem. V kapitole *Příběh* jsem psal o možnosti docílení dynamiky pomocí velkých úkolů, ze kterých mohou hráči vybírat. Zde se nabízí další možnost, jimiž jsou vypravěčské tahy, tedy ono kladení překážek a komplikací do cesty, jak bylo uvedeno v kapitole *Vypravěč*. Na tomto příkladu lze vidět, že vypravěč přináší na scénu ohrožení, které může mít na postavy vliv, pokud mu postavy nějak nezabrání.¹⁴³

Rád bych také poukázal na to, co se odehrává od času 30 minut a 40 sekund, kdy hráč Ygrita zahájí odchod do úkrytu, aniž by je před tím vypravěč do rozhodnutí nutil. Sice signalizoval nebezpečí, ale bylo na hráčích, respektive jejich postavách, zda nebezpečí přijmou, nebo ho budou ignorovat. V tomto případě všichni zvolili možnost dostat se do bezpečí, kromě postavy barda Miguela de Horváta, který se rozhodl na chvíli zaposlouchat do písně, která je

¹⁴⁰ Playlist se záznamy jednotlivých kapitol lze najít na YouTube kanálu Skoro Hrdinové zde:

https://youtube.com/playlist?list=PLLG_9bfpHNB7Isv_uvMzDHC390H4pUOFm&si=2PvPWQqLC2tXPJa1

¹⁴¹ Kol. autorů. *Píseň z mokřadů #01 - Začínáme! | Svitky hrdinů* [online]. YouTube: Skoro Hrdinové, 1. 11. 2022. [Cit. 24. 2. 2025]. Dostupné z: https://www.youtube.com/live/b-OsuO8nd_s?si=qbdUui7uGNerPmQp

¹⁴² Tamtéž.

¹⁴³ Tamtéž.

ohrožuje. A podobné okamžiky, kde hráči postav sami posouvají příběh, například když rozhodují, kam půjdou, se protínají celou kapitolou. Před tímto časem si hráč Františka vybral, že si jeho postava v bahenních lázních, kam dorazili, objedná služby all inclusive. Tím jde na chvíli ze scény a ostatní hráči se rozhodují, kam půjdou, přičemž se rozhodnou pro hostinec.¹⁴⁴ Zároveň v tom čase slyšíme větu vypravěče: „A co dělají Ygrit a Nanna?“¹⁴⁵ Tato věta je možnou variací na základní větu příčinnosti Tomáše Kubíčka „A co bude dál?“, respektive její herní variantu „A co uděláš teď“, viz analýza v podkapitole Příběh ve stolních hrách na hrdiny.¹⁴⁶

V čase 1 hodina 16 minut a 46 sekund a dál si můžeme povšimnout příkladu toho, jak je vypravěč je ve Svitcích hrdinů, jak jsem ostatně nastínil již dříve, fanouškem hráčů. Odměňuje hráče za to, že přišli se způsobem, jak obveselit místní obyvatelstvo (hráčské postavy nejsou v místě, kde se kampaň odehrává, místní). Nenechal je házet, čímž zabránil možnosti neuspět, protože postavy hráčů dělaly činnosti, které dobře znají, popřípadě mu i případný neúspěch nepřišel zajímavý. Navíc si hráčské postavy získaly dobrou reputaci u místního obyvatelstva.

Na chvíli se ještě vrátím k vypravěčovu zabránění možnosti hodu. Když jsem na začátku práce představoval znaky stolních her na hrdiny, zmínil jsem, že mohou pracovat s nějakým pravidlem určení náhody, například kostkami, jak to je u Svitků hrdinů, které jsou hrány v této kampani a které využívají dvě desetistěnné kostky.¹⁴⁷ Právě Svitky hrdinů patří do kategorie her, kde je vypravěč zamýšlen jako fanoušek hráčských postav, pro všechny tři kategorie viz jejich podkapitoly Nepřítel, Nestranný sudí a Fanoušek v této práci. Přítomnost kostek nebo jiné náhodné vyhodnocovací mechaniky umožňuje v případě, kdy má hra vypravěče, aby vypravěč řekl, že si hráč nemusí (nebo nemá) „házet“. To může znamenat několik věcí. Buď je situace tak lehká, že nedává smysl, aby se z hlediska příběhu zajímavě nepovedla, nebo příliš těžká na to, aby hráčská postava mohl uspět, anebo by se akce mohla nepovést, ale vypravěče nenapadá v tomto případě zajímavý neúspěch. Ve třetím případě takové rozhodnutí brání zbytečnému přerušení hry, které by mohlo nastat, kdyby hráči a vypravěč delší dobu vybírali, jak se daná akce vlastně nepovedla, jelikož pravidla Svitků nabízí různé výsledky akcí na výběr.

¹⁴⁴ Kol. autorů. *Píseň z mokřadů #01 - Začínáme!* | *Svitky hrdinů* [online]. YouTube: Skoro Hrdinové, 1. 11. 2022. [Cit. 24. 2. 2025]. Dostupné z: https://www.youtube.com/live/b-OsuO8nd_s?si=qbdUui7uGNerPmQp

¹⁴⁵ Tamtéž.

¹⁴⁶ Tamtéž.

¹⁴⁷ MRÁZ, Ondřej. *Svitky hrdinů 0.9 Ztracené příběhy* [online]. Samonáklad, 2024. [Cit. 25. 2. 2024], s. 5.

ZÁVĚR

Tato práce se zabývala aplikací naratologických teorií na stolní hry na hrdiny. Cílem bylo dokázat, že naratologické teorie na toto médium lze aplikovat, což se, dle mého názoru, povedlo.

V této práci jsem nejdříve v úvodním pojednání obsáhl stolní hry na hrdiny a jim příbuzné oblasti, jmenovitě *transmediální vyprávění*, *Game Studies*, *gameboky*, a také *folkloru a orální kulturu*. Následně jsem ve čtyřech kapitolách představil naratologické teorie specifické pro téma kapitoly, které jsem následně aplikoval na stolní hry na hrdiny. První tři kapitoly tvoří určitý cyklus základních principů příběhů. Proto jsem začal příběhem, který ale musí být předáván, vyprávěn. Navázal jsem tedy kapitolou o vypravěči. Avšak příběh se také někde odehrává a vystupují v něm postavy (pokud se nejedná o fikční svět s jednou osobou), a proto jsem cyklus uzavřel kapitolou o fikčním světě a hlavních postavách. Tím jsem postihl to, co považuji za základní prvky vyprávění: příběh samotný, vypravěče, který ho předává, prostředí, kde se příběh odehrává a postavy, co v něm vystupují. Předposlední kapitolou práce, která byla dodatkem k tomuto cyklu, je otevřené dílo zaměřené na otevřenost příběhu a možnosti jeho interpretace.

V první kapitole jsem se pokusil charakterizovat stolní hry na hrdiny pomocí charakteristických znaků, což je však úkol nadmíru obtížný. Stolních her na hrdiny je obrovské množství stejně jako odlišných pravidel vyhodnocování akcí. Částečně jsem se tento problém snažil postihnout, ale jsem si jist, že se mi kvůli omezenému rozsahu práce a také velkému množství pravidel skrytých za zpoplatněným přístupem nepovedlo postihnout všechny varianty. Přesto jsem začlenil základní znaky v rozsahu, kterého jsem schopen. alespoň mně známé odlišnosti od tradičního schématu hráči + vypravěč.

V první kapitole jsem taktéž krátce charakterizoval původ stolních her na hrdiny, který je z mého pohledu důležitý pro pochopení jejich principů a navázání na orální kulturu, jež byla také tématem této kapitoly. Toto uvedení do jejich historie bylo záměrně velmi stručné, neboť není tématem práce zkoumat jejich vznik. Zabýval jsem se také možným využitím stolních her v transmediálním vyprávění, protože podobně jako *fan fiction*, stolní hry na hrdiny umožňují vyprávět vlastní příběhy ve známém světě, což může k tomuto světu přitáhnout další zájemce a udržet ty stávající.

Herní studia (Game Studies), o kterých jsem taktéž pojednal v první kapitole této práce, se zabývají počítačovými hrami, což je oblast ve skutečnosti dost podobná v několika

aspektech. Jednak jak počítačové hry, tak stolní hry na hrdiny jsou založené na imerzi, vtažení do příběhu, ale hlavně v obou médiích nám vypráví hru nejen vypravěč (ve stolních hrách na hrdiny) nebo systém hry (v počítačových hrách), ale také sami hráči, kteří hrají za své postavy. V závěru první kapitoly jsem pak porovnal stolní hry na hrdiny s folklórem a jeho orální kulturou, kde taktéž našel styčné body především ve spontánnosti, orálnosti a paměťovosti vyprávění.

V otázce příběhu jsem aplikoval naratologické teorie týkající se jeho výstavby a došel jsem k tomu, že pro stolní hry na hrdiny je důležitá časová souslednost stejně jako pro literaturu. Taktéž v obou médiích jsou možné odbočky a návraty do minulosti. Druhým výsledkem mé aplikace byla teze, že ve stolních hrách na hrdiny se kromě otázky časové kauzality „Co se stalo potom?“ dostává do popředí i otázka „A co děláš teď?“ podobně, jako tomu je v počítačových hrách a v gameboocích. To vytváří pomyslný rozhovor, který se ve stolních hrách na hrdiny stává rozhovorem skutečným, jelikož je založen na reálných osobách, na rozdíl od počítačových her, kde zmíněný rozhovor vede hráč se systémem hry. V gameboocích vede rozhovor hráč s textem knihy. Příběh ve hrách na hrdiny se taktéž liší podle způsobu jeho výstavby, několik takových způsobů jsem v práci popsal.

Literárního vypravěče jako hlas, který navazuje kontakt se čtenářem, jsem v další kapitole komparoval s vypravěčem ve stolních hrách na hrdiny, který se o své pravomoci, podobně jako systém hry v počítačových hrách, dělí s hráči, příjemci samotného příběhu. Využil jsem především rozdílu mezi *showing* a *telling*, ale zmínil jsem i naratologické kategorie *extradiegetického*, *intradiegetického*, *heterodiegetického* a *autodiegetického* vypravěče. Došel jsem k názoru, že vypravěč ve stolních hrách na hrdiny je *heterodiegetický* a *extradiegetický* v klasických hrách na hrdiny (*intradiegetický* v podobě, kterou Ironsworn nazývá *Cooperative*, tedy bez jednoho konkrétního vypravěče). Jak jsem již zmiňoval, některé stolní hry na hrdiny umožňují hrát bez vypravěče, anebo takovou hru dokonce vyžadují svými pravidly, v takových případech je každý hráč i vypravěčem, stejně jako samotná pravidla hry. Hráči s vypravěčskými pravomocemi jsou pak *vypravěči autodiegetickými* a *intradiegetickými*. Dovolím si taktéž přiřadit do stejných kategorií hráče i v klasických hrách na hrdiny s vypravěčem, neboť i tam mají určité vypravěčské pravomoci týkající se své postavy.

Postavy jsem analyzoval ze *sémantického* a *mimetického* pohledu, přičemž jsem našel podobnost mezi *sémantickým* náhledem na postavu jako soubor znaků a pravidly, které jim dávají základní podobu, a *mimetickým* pohledem – nápodobou lidské bytosti –, který jsem ztotožnil s lidským vkladem hráče do jeho postavy. Taktéž jsem došel k názoru, že fikční svět

stolních her na hrdiny se točí především kolem hráčských postav, na což má vliv i zmíněný stupeň rozpracování fikčního světa.

Otevřené dílo považuji za jakýsi dodatek k cyklu naratologických prvků vyprávění, zatímco příběh, vypravěč i hlavní postavy spolu s fikčním světem charakterizují určitou část narace, otevřenost je vlastní jim všem. Domnívám se totiž, že můžeme různě interpretovat příběh jako takový, roli vypravěče, postavy i fikční svět. Hry na hrdiny považuji za potencionálně velmi otevřené, ač uznávám, že záleží na konkrétním fikčním světě. Taktéž jsem hojně využíval přirovnání k nedokončenému dílu *Livre*, o kterém se zmiňuje Umberto Eco a které mělo mít de facto možnost nechat čtenáře konstruovat si vlastní dílo z podkladů vytvořených autorem.

Nakonec jsem analyzoval první kapitulu kampaně *Píseň z mokřadů*, na jejímž příkladě jsem ukázal konkrétní aplikaci naratologických teorií na reflexi vyprávění improvizovaných příběhů ve stolních hrách na hrdiny.

Tato práce nezabíhá do velké hloubky ani v jedné z oblastí naratologických teorií, k tomu by potřebovala mít rozsah větší (dle mého odhadu) o desítky stran. Což je i jedna z cest, kterou by se mohl ubírat další výzkum. Nabízí se podrobnější analýza vztahu jedné z naratologických oblastí (vypravěč, příběh, hlavní a vedlejší postavy a fikční svět) s hrami na hrdiny. Jinou možností je komparovat naratologické teorie s hrami na hrdiny různého stáří nebo různých pravidlových skupin (*Basic Roleplaying*, *Compatible with Mork Borg*, *Forged in the Dark*, *Powered by the Apocalypse* aj.). Jiný výzkum by se mohl zaměřit na podrobnější analýzu odlišností v naratologické reflexi vyprávění v různých médiích.

RESUMÉ

Zde přítomná bakalářská práce se zabývá aplikací literárních naratologických teorií na kritickou reflexi improvizované narace stolních her na hrdiny z pohledu příběhu, vypravěče, hlavních postav, fikčního světa a otevřeného díla. Taktéž na svém začátku definuje stolní hry na hrdiny, zmiňuje jejich původ a zasazuje je do kontextu příbuzných oblastí, jmenovitě *transmediálnost*, *Game Studies*, *gamebooky*, folklór a orální kultura.

Nejdříve tato práce definuje hry na hrdiny v jejich základních charakteristikách a umisťuje je do vztahu k literatuře. Ve stručnosti popisuje jejich základní fungování, a to s pomocí poukázání na kolektivní improvizované vyprávění, které je zároveň moderované, práci s náhodou nebo správou zdrojů a vývoj hráčem vytvořené postavy. Poté tato práce předkládá stručné shrnutí jejich vzniku ze SF fandumu a wargamingu, kdy došlo k zúžení pohledu z armád a šiků na jednotlivé postavy.

Dále práce zasazuje stolní hry do kontextu jiných oborů. Poukazuje na jejich význam pro transmediální vyprávění na příkladu produktů vydavatelství Free League Publishing a Magpie Games a předkládá tezi o jejich vlivu na transmediální vyprávění s průměrem k *fan fiction*. Taktéž vymezuje pozici stolních her na hrdiny ve vztahu ke *Game Studies*, *gamebookům*, folklóru a orální kultuře a odhaluje některé paralely mezi nimi.

V cyklu naratologických kategorií práce představuje v každé kapitole vybrané naratologické teorie, které jsou následně aplikovány na stolní hry na hrdiny, přičemž se stále vztahuje jak k literatuře, tak ke *gamebookům* a *Game Studies*, čímž tvoří propojený celek.

Příběh ve stolních hrách na hrdiny definuje jako dialog pomocí otázek kauzality „Co se stalo potom?“ a „A co děláš teď“, který je charakteristický i pro *gamebooky* a počítačové hry, a zaobírá se také možností vybočení z kompozice vyprávění, kterou stanovuje jako chronologickou. Taktéž tato práce definuje příběh pomocí různých možností rozpracovanosti, a tedy i volnosti. Vypravěče ve stolních hrách na hrdiny definuje jako *extradiegetického* a *heterodiegetického*, využívajícího především *showing*. Hráče s vypravěčskými pravomocemi pak nazývá *intradiegetickými* a *autodiegetickými*. Hlavní postavy definuje pomocí kombinace *sémantického* přístupu, která vidí v pravidlovém popisu postavy, a *mimetického* postupu, ve kterém vidí vklad hráče do postavy. Tento cyklus pak zakončuje pojednáním o otevřenosti a interpretaci. Následně na první kapitole kampaně *Píseň z mokřadů* vybrané jevy ukáže.

SUMMARY

The bachelor thesis presented here is concerned with the applying of literary narratological theories to critically reflect on the improvised narrative of tabletop roleplaying games from the perspectives of story, narrator, main characters, fictional world and open-ended work. It also begins by defining tabletop role-playing games, mentioning their origins, and placing them in the context of related fields, namely transmedia, *Game Studies*, *gamebooks*, folklore studies, and oral culture.

First, this thesis defines tabletop role-playing games in their basic characteristics and places them in relation to literature. It briefly describes their basic workings, highlighting collective improvised narratives also moderated, the workings of chance or resource management, and the development of player-created characters. This thesis then presents a summary of their emergence from SF fandom and *wargaming*, with a narrowing of the view from armies and units to individual characters.

Next, this thesis places tabletop roleplaying games in the context of other disciplines. It highlights their relevance to transmedia narratives using the products of Free League Publishing and Magpie Games as examples, and presents a thesis of their influence on transmedia narratives with a nod to fan fiction. It also delineates the position of tabletop role-playing games in relation to *Game Studies*, *gamebooks*, folklore and oral culture and reveals some parallels between them.

In a series of narratological categories, each chapter introduces selected narratological theories to then apply them to tabletop role-playing games, while still relating them to both literature and Game Studies, forming an interconnected whole.

It defines narrative in tabletop role-playing games as dialogue through questions of causality, "What happened next?" and "And what do you do now", which is also characteristic of *gamebooks* and computer games, and it also discusses the possibility of breaking out of narrative composition, which he establishes as chronological. Also, this work defines the narrative through various possibilities of semi-finishing and therefore looseness. It defines the narrator in tabletop role-playing games as *extradiegetic* and *heterodiegetic*, using primarily showing. It then calls players with narrative powers *intradiegetic* and *autodiegetic*. He defines protagonists using a combination of a semantic approach, which sees a rule-based description of the character, and a mimetic approach, which sees the player's input into the character. It

then concludes this cycle with a discussion of openness and interpretation. At the end goes on to show selected phenomena in the first chapter of the Song of the Wetlands campaign.

POUŽITÁ LITERATURA

Prameny

CONWAY, Brendan. *Masky: Nová generace*. Brno: Casa de Locos, 2023. ISBN 978-80-908890-1-9.

DRAGON, Jay. *Wanderhome. Director's Commentary*. Saugerties: Possum Creek Games Inc., 2021. ISBN 978-1-954097-04-9 (PDF). Dostupné z: <https://possumcreekgames.itch.io/wanderhome>

ECO, Umberto. *Jméno růže*. Praha: Argo, 2018. ISBN 978-80-257-2435-4.

LIBOSVÁR, Petr (ed.). *Dungeon Crawl Classics. Pravidla pro rychlý start a dvě dobrodružství*. Ostrava: Mytago, 2024, s. 2. ISBN 978-80-88501-43-5.

MAGDOVÁ, Martina, a kol. *Neviditelná kniha: Neklidný Tauril*. Ostrava: Mytago, 2017. ISBN 978-80-87761-35-9.

MAZÁK, Petr, a kol. *Jeskyně a draci*. Ostrava: Mytago, 2021, 978-80-87761-72-4.

MRÁZ, Ondřej. *Svitky hrdinů 0.9 Ztracené příběhy* [online]. Vlastním nákladem, 2024. [Cit. 7. 2. 2024]. Dostupné z: https://svitky.nord.ninja/wp-content/uploads/2024/09/svitky_hrdinu_v9.pdf

NIELSON, Ben. *Wicked Ones*. Vlastním nákladem, 2023, s. 70.

NORMAN, Gavin. *Old School Essentials. Klasická fantasy. Kniha Pravidel*. Ostrava: Mytago, 2022. ISBN 978-80-87761-90-8.

PAVIĆ, Milorad. *Chazarský slovník. Román-lexikon v 100 000 slovech*. Praha: Odeon, 1990. ISBN 80-207-0066-8.

PRŮCHA, Jan. *Projekt Omega* [online]. Vlastním nákladem [Cit. 29. 12. 2024]. Dostupné z: https://docs.google.com/document/d/1lpTAILBlncd9iMkJoz1Y5sz8Cntej_jpyHvxZnpJLEI/e dit?pli=1&tab=t.0. Dostupné též z: <https://wiki.projektomega.cz/pravidla>

ŠESTÁK, Petr. *Vyhoření*. Brno: Host, 2023. ISBN 978-80-275-1812-8.

TOMKIN, Shawn. *Ironsworn* [online]. Vlastním nákladem. Naposledy upraveno 9. 6. 2019 [Cit. 26. 12. 2024]. Dostupné z: <https://www.drivethrurpg.com/en/product/238369/ironsworn>

VALÁŠEK, Ondřej. *Deník postavy Aranteho Uragana*. Soukromý archiv autora práce.

VALÁŠEK, Ondřej. *Sešit Aranteho Uragana*. Soukromý archiv autora práce.

Sekundární literatura

BENDO VÁ, Helena. *Co je nového v počítačových hrách*. Praha: Nová beseda, 2019. ISBN 978-80-906751-9-3

COVER, Jennifer Grouling. *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*. Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2010. 978-0-7864-4451-9.

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

ECO, Umberto. *Otevřené dílo*. Praha: Argo, 2015. ISBN 978-80-257-1158-3.

FLAIŠMAN, Jiří – KOSÁK, Michal. *Editor a text*. Praha, Ústav pro Českou literaturu AV ČR – Paseka, 2006. ISBN 80-7185-653-3.

CHRISTIE, Ian – OEVER, Annie van den (eds.). *Stories* [online]. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2018. [Cit. 30. 12. 2024] doi: <https://doi.org/10.2307/j.ctv5rf6vf.10>, dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/j.ctv5rf6vf.10>

KUBÍČEK, Tomáš – HRABAL, Jiří – BÍLEK, Petr A. 2013. *Naratologie. Strukturální analýza vyprávění*. Praha : Dauphin, 2013. ISBN 978-80-7272-592-2.

KUBÍČEK, Tomáš. *Vypravěč. Kategorie narativní analýzy*. Brno: Host – vydavatelství, s. r. o., 2007. ISBN 978-80-7294-215-2.

LAMERICHS, Nicolle. *Productive Fandom: Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures* [online]. Amsterdam University Press, 2018. [Cit. 24. 1. 2025] Dostupné z: <https://doi.org/10.2307/j.ctv65svxz.4>, <https://www.jstor.org/stable/j.ctv65svxz.4>

LINDLEY, Craig A. – ELEDHARI, Mirjam. *Narrative Structure in Trans-Reality Role-Playing Games: Integrating Story Construction from Live Action, Table Top and Computer-Based Role-Playing Games* [online]. [Vancouver] Digital Games Research Association DiGRA, 2005. [Cit. 30. 12. 2024] Dostupné z: <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/221/221>

MRÁZ, Milan. Úvod. Aristotelova *Poetika*, její východiska, význam, osudy a dějinné působení. In ARISTOTELÉS. *Poetika*. Praha: OIKOYMENH, 2008. ISBN 978-80-7298-131-1.

PETERSON, Jon. *The Elusive Shift. How Role-Playing Games Forged Their Identity*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2020. ISBN 9780262360951.

SIROVÁTKA, Oldřich. *Folkloristické studie*. Brno: Etnologický ústav Akademie věd České republiky, 2002. ISBN 80-85010-31-3.

VELSEN, Martin van – WILLIAMS, Josh – VERHULSDONCK, Gustav. Table-Top Gaming Narratology for Digital Interactive Storytelling. In: *Interactive Storytelling* [online]. ICIDS 2009. Lecture Notes in Computer Science, vol 5915. Springer, Berlin, Heidelberg [Cit. 30. 12. 2024]. Dostupné z: https://doi.org/10.1007/978-3-642-10643-9_15

Webové zdroje:

About the Game. Iron Gate Studio. [Cit. 10. 1. 2025]. Dostupné z: <https://valheim.com/#about>.

ALEXANDER, Justin. *Node-Based Scenario Design – Part 1: The Plotted Approach* [online]. 27. 5. 2010. [Cit. 20. 2. 2025]. Dostupné z: <https://thealexandrian.net/wordpress/7949/roleplaying-games/node-based-scenario-design-part-1-the-plotted-approach>

ALEXANDER, Justin. *Node-Based Scenario Design – Part 3: Inverting the Three Clue Rule* [online]. 31. 5. 2010. [Cit. 21. 2. 2025] Dostupné z: <https://thealexandrian.net/wordpress/7985/roleplaying-games/node-based-scenario-design-part-3-inverting-the-three-clue-rule>

ALEXANDER, Justin. *Node-Based Scenario Design – Part 4: Sample Scenario* [online]. 2. 6. 2010. [Cit. 21. 2. 2025] Dostupné z: <https://thealexandrian.net/wordpress/7999/roleplaying-games/node-based-scenario-design-part-4-sample-scenario>

ALEXANDER, Justin. *Node-Based Scenario Design – Part 5: Plot vs. Node* [online]. 4. 6. 2010. [Cit. 21. 2. 2025] Dostupné z: <https://thealexandrian.net/wordpress/8008/roleplaying-games/node-based-scenario-design-part-5-plot-vs-node>

ALEXANDER, Justin. *Node-Based Scenario Design – Part 6: Alternative Node Design* [online]. 7. 6. 2010. [Cit. 21. 2. 2025] Dostupné z: <https://thealexandrian.net/wordpress/8015/roleplaying-games/node-based-scenario-design-part-6-alternative-node-design>

ALEXANDER, Justin. *Node-Based Scenario Design – Part 7: More Alternative Node Designs* [online]. 9. 6. 2010. [Cit. 21. 2. 2025] Dostupné z: <https://thealexandrian.net/wordpress/8032/roleplaying-games/node-based-scenario-design-part-7-more-alternative-node-designs>

ALEXANDER, Justin. *Node-Based Scenario Design – Part 9: Types of Nodes* [online]. 14. 6. 2010. [Cit. 20. 2. 2025] Dostupné z: <https://thealexandrian.net/wordpress/8049/roleplaying-games/node-based-scenario-design-part-9-types-of-nodes>

Basic Roleplaying [online]. RPG Forum. [Cit. 3. 3. 2025]. Dostupné z: <https://rpgforum.cz/anotace/system/basic-role-playing>

Belonging Outside Belonging [online]. RPG Forum. [Cit. 3. 3. 2025]. Dostupné z: <https://rpgforum.cz/anotace/system/belonging-outside-belonging>

Compatible with Mork Borg [online]. RPG Forum. [Cit. 3. 3. 2025]. Dostupné z: <https://rpgforum.cz/anotace/system/compatible-with-mork-borg>

DVOŘÁK, Filip. *Sdílení informací skrze rozdělení světa* [online]. Říjen 2024. [Cit. 26. 2. 2025]. Dostupné z: <https://markyparky.cz/2024/10/sdileni-informaci-skrze-rozdeleni-sveta/>

Fantasy [online] Free League Publishing. [Cit. 30. 12. 2024]. Dostupné z: <https://freeleaguepublishing.com/games/genre/fantasy/>

Forged in the Dark [online]. RPG Forum. [Cit. 3. 3. 2025]. Dostupné z: <https://rpgforum.cz/anotace/system/forged-dark>

Forgotten Realms Wiki [online]. Fandom.com [Cit. 14. 2. 2025]. Dostupné z: https://forgottenrealms.fandom.com/wiki/Main_Page

Gamebooky [online]. Mytago. [Cit. 24. 1. 2025]. Dostupné z: <https://www.mytago.cz/gamebooky>

GINNY DI. *50 Character Builder Questions for your Tabletop Character* [online]. YouTube, 12. 8. 2020. [Cit. 14. 2. 2025]. Dostupné z: <https://youtu.be/sS2LROYk230?si=KuXsjy9R99SK7ZAj>

GOTTHARD, Pavel – ŠVEJDA, Václav – KRÁLÍK, Lukáš. *Hororová atmosféra v RPG – Captain66, Lischai, Bunny – GameCon 2021* [online]. YouTube, 17. 4. 2022. [Cit. 19. 2. 2025]. Dostupné z: <https://youtu.be/aE9quaio1sE?si=rqNb6xfhVmw9LPjZ>

Kolektiv autorů. *Legedy ze stolu | Blades in the Dark – III. Loděnice* [online]. NerdFix, 2024. [Cit. 7. 2. 2025.] Dostupné z: <https://youtu.be/jf5Y3Jh3Flg?si=Yp3npB6wo9ecORv1>

Kolektiv autorů. *Oneshot | 🏰 Vlčí hrad | Svitky hrdinů | #ttrpg #dnd #dracak #roleplaying #svitkyhrdinu* [online]. YouTube: Dračí kmeti, 5. 12. 2024. [Cit. 23. 2. 2024]. Dostupné z: <https://youtu.be/7hh45gMvzCo?si=ZH6RsA-dt3zvVEow>

Kolektiv autorů. *Píseň z mokřadů #01 - Začínáme! | Svitky hrdinů* [online]. YouTube: Skoro Hrdinové, 1. 11. 2022. [Cit. 24. 2. 2025]. Dostupné z: https://www.youtube.com/live/b-OsuO8nd_s?si=qbdUui7uGNerPmQp

Kolektiv autorů. *Svitky Hrdinů – Vlčí Hrad – Studna TV* [online]. YouTube: Studna TV, 4. 12. 2024. [Cit. 23. 2. 2025]. Dostupné z: <https://youtu.be/Ku4CUSIIMPM?si=HJp3I2BSp2k3Tgia>

Kombatibilní se starým D&D a retroklony [online]. RPG Forum. [Cit. 3. 3. 2025]. Dostupné z: <https://rpgforum.cz/anotace/kompatibilni-s-rodinou-osr>

Lone Wolf [online]. Nakladatelství Mytago. [Cit. 22. 11. 2024]. Dostupné z: <https://www.mytago.cz/lone-wolf>

MRÁZ, Ondřej. *Jak vést hexcrawl? :: Svitky vypravěčů 01* [online]. YouTube. [Cit. 21. 2. 2025]. Dostupné z: <https://youtu.be/3i7UAMnsudY?si=k32g5EOjo0hl18IJ>

NerdFix. *Pravidla Stolování – 16. RPG horor story! Nejhorší společné hraní* [online]. YouTube, 8. 2. 2025 [Cit. 9. 2. 2025]. Dostupné z: https://youtu.be/UsqEXG113yQ?si=QwHxWyWo_NdHaVKh

PETRŮ, Jiří. *Post Mortem: Co jsem se po 16 sezeních dozvěděl o oldschoolovém sandboxu* [online]. 23. 10. 2022. [Cit. 10. 2. 2025]. Dostupné z: <https://zpatky.wordpress.com/2022/10/23/post-mortem-co-jsem-se-po-16-sezenich-do-zvedel-o-oldschoolovem-sandboxu/>

Powered by the Apocalypse [online]. RPG Forum. [Cit. 3. 3. 2025]. Dostupné z: <https://rpgforum.cz/anotace/system/powered-apocalypse>

Sci-Fi [online]. Free League Publishing. [Cit. 30. 12. 2024]. Dostupné z: <https://freeleaguepublishing.com/games/genre/sci-fi/>

Systémy. RPG Fórum. [Cit. 10. 1. 2025]. Dostupné z: <https://rpgforum.cz/anotace/system>

The Solo Roleplaying Mindset. Tabletop Gaming [online]. Warners Group Publications Plc, 27. 1. 2023. [Cit. 10. 1. 2025]. ISSN 2059-0504. Dostupné z: <https://www.tabletopgaming.co.uk/features/the-solo-roleplaying-mindset/>

Year Zero Engine [online]. RPG Forum. [Cit. 3. 3. 2025]. Dostupné z: <https://rpgforum.cz/anotace/system/year-zero-engine>

Kvalifikační práce

COVER, Jennifer Ann Grouling. *Tabletop Role-Playing Games: Perspectives From Narrative, Game, and Rhetorical Theory*. Diplomová práce. Raleigh: North Carolina State University, 2005. Vedoucí práce David Herman.

HOLEK, Martin. *Gamebook – Herní kniha v kontextu české a světové fantastické literatury*. Bakalářská práce. Pardubice: Univerzita Pardubice, Fakulta filozofická. 2008. Vedoucí práce Antonín Kudláč. Dostupné z: <https://theses.cz/id/czo9pu/>.

HOLÝ, Jakub. *Úvod ke zkoumání her s hraním rolí*. Bakalářská práce, vedoucí Hrdý, Ladislav. Praha: Univerzita Karlova, Fakulta humanitních studií, Studium humanitní vzdělanosti – Společenskovední modul, 2006. Vedoucí práce Ladislav Hrdý.

HOUHA, Libor. *Věk Dračího doupěte: nové pojetí a komercializace volného času na počátku 90.let dvacátého století*. Diplomová práce, vedoucí Storchová, Lucie. Praha: Univerzita Karlova, Fakulta humanitních studií, Katedra obecné antropologie, 2019. Vedoucí práce Lucie Storchová.

KOŠŤÁL, Tomáš. *The language of Dungeons & Dragons: a corpus-stylistic analysis*. Bakalářská práce, vedoucí Malá, Markéta. Praha: Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, Katedra anglického jazyka a literatury, 2021. Vedoucí práce Markéta Malá.

MOTLOVÁ, Adéla. *Současný role-playing a role mediace v ČR na příkladu Dungeons & Dragons*. Diplomová práce, vedoucí Švelch, Jaroslav. Praha: Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Katedra mediálních studií, 2021. Vedoucí práce Jaroslav Švelch.

PACINDA, Štefan. *Implementace RPG hry Dračí Doupě*. Bakalářská práce, vedoucí Forstová, Lenka. Univerzita Karlova, Matematicko-fyzikální fakulta, Středisko infromatické sítě a laboratoří, 2008. Vedoucí práce Lenka Forstová.

PEKÁRKOVÁ, Kateřina. *Mediace významu ve hrách na hrdiny*. Diplomová práce, vedoucí Chrz, Vladimír. Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, Katedra psychologie, 2008. Vedoucí práce Vladimír Chrz.

SIDO, Jakub. *Editor pro tvorbu gamebooků*. Bakalářská práce. Plzeň: Západočeská univerzita v Plzni, Fakulta aplikovaných věd. 2015. Vedoucí práce Ladislav Pešička. Dostupné z: <https://theses.cz/id/pce9ey/>.

ŠTĚPNIČKA, Vojtěch. *Interaktivní struktura narativu v textových hrách*. Bakalářská práce. Pardubice: Univerzita Pardubice, Fakulta filozofická. 2020. Vedoucí práce Jiří Studený. Dostupné z: <https://theses.cz/id/sojnav/>.

URBAN, Šimon. *Uživatelské rozhraní pro hru na hrdiny na interaktivním stole*. Bakalářská práce. Brno: Vysoké učení technické v Brně. 2019. Vedoucí práce Michal Kapinus. Dostupné z: <https://theses.cz/id/j1jrfk/>.

VALENTOVÁ, Hana. *Dračí doupě - vývoj hry podle věkových identifikací hráčů*. Rigorózní práce. Praha: Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, Katedra psychologie, 2006. Vedoucí práce Miloš Kučera.

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha A: Slovník pojmů her na hrdiny

PŘÍLOHA A: Slovník pojmů her na hrdiny

Slovník termínů ze stolních her na hrdiny přítomných v této práci.

BASIC ROLEPLAYING: Pravidlové jádro pro stolní hry na hrdiny vydavatelství Chaosium využívající pro vyhodnocení hod stostrannou kostkou kostkou (lze využít i dvě desetistěnné). Přítomné ve hrách jako *Runequest* nebo *Call of Cthulhu*.

BELONGING OUTSIDE BELONGING: Též *No Dice No Masters*. Pravidlové jádro pro stolní hry na hrdiny bez kostek a vypravěče, které využívají hry jako *Dream Apart*, *Wanderhome* nebo *Sleepaway*.

COMPATIBLE WITH MORK BORG: Pravidlové jádro pro stolní hry na hrdiny zakládající si na pestrém vzhledu příručky pravidel. Patří sem hry jako *Pirate Borg* nebo *CY_BORG*.

FORGED IN THE DARK: Pravidlové jádro vycházející ze stolní hry na hrdiny *Blades in the Dark*, patří sem hry jako *Wicked Ones* a *Scum and Villainy*.

HRA, LINEÁRNÍ: vypravěč má připravený příběh a provází jimi hráče.

HRA, PLAY TO FIND OUT: Hra téměř bez přípravy. Až na základní dogmata a hráčské postavy je vše vymyšleno až při hře.

HRA, SANDBOX: Hra založená na principu předpřipraveného ohraničeného pískoviště s hračkami, na které jsou hráči vypuštěni, aby jednali zcela podle své vůle.

HRA, S UZLOVOU STRUKTUROU: Hra založená na přípravě scén příběhu, tzv. uzlů (Viz uzely), které se mohou odehrát v libovolném pořadí.

NEHRÁČSKÁ POSTAVA: Vedlejší postava, za kterou může hrát vypravěč.

OLD SCHOOL RENAISSANCE: Myšlenková rodina stolních her na hrdiny do různé míry vycházející z *D&D Basic / Expert*.

POWERED BY THE APOCALYPSE: Pravidlové jádro pro stolní hry na hrdiny vycházející ze hry *Apocalypse World*. Patří sem například hry *Ironsworn*, *Svitky hrdinů* nebo *Masky: Nová generace*.

YEAR ZERO ENGINE: Pravidlové jádro pro stolní hry na hrdiny vydavatelství Free League Publishing: Využívají ho hry jako *Jeden Prsten (The One Ring)*, nebo *Zapovězené země (Forbidden Lands)*.

VYPRAVĚČ (VE STOLNÍCH HRÁCH NA HRDINY): Těž *sudí, pán jeskyně, režisér* apod. Ten, kdo v některých stolních hrách na hrdiny stolních vymýšlí základ příběhu a poté moderuje hru a hraje za všechny (nebo skoro všechny) *nehráčské postavy*.

WARGAMING: Stolní hry simulující různé konflikty.

Bibliografie slovníku:

Basic Roleplaying [online]. RPG Forum. [Cit. 3. 3. 2025]. Dostupné z:
<https://rpgforum.cz/annotace/system/basic-role-playing>

Belonging Outside Belonging [online]. RPG Forum. [Cit. 3. 3. 2025]. Dostupné z:
<https://rpgforum.cz/annotace/system/belonging-outside-belonging>

Compatible with Mork Borg [online]. RPG Forum. [Cit. 3. 3. 2025]. Dostupné z:
<https://rpgforum.cz/annotace/system/compatible-with-mork-borg>

Forged in the Dark [online]. RPG Forum. [Cit. 3. 3. 2025]. Dostupné z:
<https://rpgforum.cz/annotace/system/forged-dark>

Kompatibilní se strým D&D a retroklony [online]. RPG Forum. [Cit. 3. 3. 2025]. Dostupné z:
<https://rpgforum.cz/annotace/kompatibilni-s-rodinou-osr>

PETERSON, Jon. *The Elusive Shift. How Role-Playing Games Forged Their Identity*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2020. ISBN 9780262360951.

Powered by the Apocalypse [online]. RPG Forum. [Cit. 3. 3. 2025]. Dostupné z:
<https://rpgforum.cz/annotace/system/powered-apocalypse>

Year Zero Engine [online]. RPG Forum. [Cit. 3. 3. 2025]. Dostupné z:
<https://rpgforum.cz/annotace/system/year-zero-engine>