

**UNIVERZITA KARLOVA**  
**FILOZOFICKÁ FAKULTA**  
**Ústav informačních studií a knihovnictví**



# **Diplomová práce**

**Bc. Lucie Laštovková**

**Fikční světy ve videohrách**

Fictional Worlds in Videogames

Praha 2021

Vedoucí práce: Mgr. Vít Šisler, Ph.D.

Děkuji svému vedoucímu diplomové práce Mgr. Vítu Šislerovi, Ph.D. za odborné vedení, za pomoc a rady při zpracování této práce.

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně, že jsem řádně citovala všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze, dne 20. 4. 2021

.....

Lucie Laštovková

**Klíčová slova:**

fikční světy, ludofikční světy, videohry, herní světy, herní studia

**Keywords:**

fictional worlds, ludofictional worlds, videogames, game worlds, game studies

## **Abstrakt**

Diplomová práce se zabývá studiem fikčních světů ve videohrách. Využívá přitom literární teorii o fikčních světech, která vychází z filozofické a logické teorie možných světů. V práci jsou využity tři základní definice fikčních světů, jež poskytují základ k pochopení termínu v rámci literární vědy a zároveň charakterizují jejich mnohé vlastnosti. Objevuje se otázka, zda si fikční světy zachovávají svou charakteristiku, když jsou aplikovány na videohry. Práce si klade za cíl analyzovat podobu fikčních světů ve videohrách, a to pomocí kombinace formální analýzy gameplaye a textové analýzy. Využity k tomu jsou dosavadní poznatky, k nimž došli herní teoretici ve svých předchozích bádáních. Výsledky existujících výzkumů jsou obsaženy v podrobné literární rešerši. Díky předchozím výzkumům herních badatelů a porovnáním s literární teorií jsou v práci definovány charakteristické vlastnosti a základní struktura videoherních fikčních světů. Ty jsou nakonec demonstrovány na konkrétních příkladech. Práci uzavírají návrhy na další využití fikčních světů v herních studiích.

## **Abstract**

The thesis deals with studies of fictional worlds in videogame. It uses a literary theory of fictional worlds which is based on philosophical and logical theory of possible worlds. There are used three main definitions of fictional worlds which provide a base for an understanding the term within literary science alongside with a characterization of its many attributes. The thesis poses a question if fictional worlds maintain their characteristics when applied on videogames. Moreover, the thesis aims to analyze the form of fictional worlds in videogames with a utilization of combining a formal analysis of gameplay and a textual analysis. For this purpose, the findings of other ludologists are researched, used, and summarized in a detailed literature review. Therefore, by comparing their findings with the literary theory the thesis defines characteristics and basic structure of fictional worlds in videogames. Finally, these findings are demonstrated on examples. The thesis is concluded by suggestions for other utilizations of research of fictional worlds in game studies.

## **OBSAH**

1. ÚVOD .....	7
2. DEFINOVÁNÍ KLÍČOVÝCH POJMŮ .....	9
3. DEFINOVÁNÍ FIKČNÍCH SVĚTŮ PODLE LITERÁRNÍCH TEORETIKŮ .....	11
3.1 Shrnutí původu fikčních světů .....	11
3.2 Definice fikčních světů podle Lubomíra Doležela.....	11
3.3 Fikční světy podle Thomase Pavela .....	15
3.4 Definice fikčních světů podle Ruth Ronenové.....	17
3.5 Shrnutí poznatků .....	18
4. VIDEOHRY JAKO SOUČÁST ERGODICKÉ LITERATURY .....	21
5. PROBLEMATIKA NARATIVU VE VIDEOHRÁCH .....	22
6. FIKČNÍ SVĚTY VE VIDEOHRÁCH Z POHLEDU HERNÍCH TEORETIKŮ – LITERÁRNÍ REŠERŠE .....	25
6.1 Fikční světy podle Jespera Juula .....	25
6.2 Fikční světy podle Espena Aarsetha .....	29
6.3 Fikční světy podle Antonia Planellse de la Maza .....	33
6.4 Fikční světy podle ostatních teoretiků.....	36
7. SHRNU TÍ POZNATKŮ O FIKČNÍCH VIDEOHERNÍCH SVĚTECH.....	40
7.1 Vlastnosti videoherních fikčních světů .....	40
7.2 Struktura videoherních fikčních světů .....	41
8. METODOLOGICKÝ PŘÍSTUP .....	44
9. ANALÝZOVÁNÍ VIDEOHERNÍCH FIKČNÍCH SVĚTŮ .....	48
9.1 Snake .....	48
9.2 Abzû .....	49
9.3 Ride 4 .....	51
9.4 Zaklínač 2: Vrahové králů.....	52
9.5 Cyberpunk 2077 .....	55
9.6 Shrnutí.....	56
10. KDE SE DÁ TEORIE DÁLE VYUŽÍT .....	58
10.1 Problematika vypravěče .....	58
11. ZÁVĚR .....	62
12. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ .....	63
12.1 Použitá bibliografie .....	63
12.2 Ludické zdroje.....	66

# 1. ÚVOD

Tato diplomová práce se zabývá tématem, které bylo v herních studiích dosud značně opomíjené. Teorii fikčních světů ve videohrách se věnovala jen hrstka badatelů, z toho jen pár jich tuto teorii podrobilo pečlivějšímu zkoumání. Z tohoto důvodu jsem se rozhodla, že se této problematice budu detailně věnovat a podrobím ji analýze.

Pro začátek představím hypotézy, s nimiž budu během svého výzkumu pracovat. H1. Teorie fikčních světů je aplikovatelná na videohry, ale nikoliv ve své výchozí literární formě. V práci definuji vlastní podobu fikčních světů ve videohrách.

H2. Fikční herní světy mají svá specifika a tím největším je podle mých předpokladů nezávislost jejich existence na narativu. Existují videohry, které v sobě neobsahují narativ, a přesto se skládají z fikčního světa. K narativu budu přistupovat jako ke složce objevující se ve fikčních světech, avšak nebudu se jí detailně věnovat, neboť narativ není tématem této práce.

První hypotézu jsem si zvolila z důvodu, že dosavadní pokusy o její využití považuji za nedostatečné a neúplné, v některých případech se jedná jen zmínky bez konkrétních výsledků. Při hledání relevantních zdrojů jsem narazila na nedostatek studií, které by teorii fikčních světů zcela přizpůsobily herním studiím. Kromě studie Antonia Planellse de la Maza (2017), který vytvořil vlastní model spojením teorie možných a fikčních světů, přičemž větší pozornost věnoval právě možným světům. Teorie je tak všeobecně přijímaná ve své literární formě. Výsledek této hypotézy by měl obohatit diskusi na toto téma.

K ověření svých hypotéz nejdříve využiji v teoretické části popis literární teorie fikčních světů, podle jejích zakladatelů Lubomíra Doležela a Thomase Pavela, který bude doplněn o důležité poznatky Ruth Ronenové, jež teorii zdokonalila.

Následně vytvořím literární rešerši o všech textech z herních studií, které se mi podařilo získat, a jež se zabývají problematikou fikčních světů. Představím tím dosavadní výsledky bádání a pohled na herních teoretiků na téma diplomové práce. Pro srovnání herních poznatků s literárními využiji komparativní metodu, na jejímž základě určím charakteristické rysy herních světů fikce.

Určené rysy následně aplikuji ve své analýze několika vybraných her. Tyto hry budou vybrané na základě velikosti jejich herního světa. Jelikož je předmět mého bádání do značné míry herními teoretiky opomenut, neexistuje v současnosti na poli herních studií analýza, která by zcela vyhovovala potřebám této práce. Z tohoto důvodu jsem se rozhodla vytvořit analýzu

kombinací formální analýzy gameplaye představenou Petrim Lankoskim a Staffanem Bjorkem (2015) a textovou analýzou videoher zpracovanou Clarou Fernández-Varovou (2019).

Ve své práci ještě představím, jaké přínosy analyzování fikčních světů může přinést v dalším bádání a kam případně upřít další pozornost. Přínosy podrobněji vysvětlím na příkladu zahrnující postavu vypravěče ve hrách.



## 2. DEFINOVÁNÍ KLÍČOVÝCH POJMŮ

### **Videohry**

V této diplomové práci budu často pracovat s pojmem videohry. Tento pojem je pro mé potřeby nutné konkrétněji definovat, abychom předešli možným nesrovnalostem a nejasnostem, které by se ohledně tohoto pojmu mohly objevit. Nabízí se eventualita, že název tohoto pojmu může pro někoho evokovat hry exkluzivně hrané na herních konzolích. Videohry si zde proto definuji jako všechny počítačové, digitální a virtuální hry, k jejichž hraní je nutné používat osobní počítač, herní konzole nebo mobilní telefon, a fungují na principu softwaru. Fyzické a deskové hry v této definici nezohledňujeme.

### **Fikční svět**

Podrobné definici se budu věnovat v následující kapitole. Považuji zde však za důležité zmínit ambivalentnost anglického termínu *fictional*. V angličtině tento termín může znamenat slovo fikční, tedy termín z literární vědy, anebo slovo fiktivní, tedy obecné označení pro něco smyšleného. Je proto nutné při četbě anglických textů vždy klást důraz na kontext, v jakém je tento termín použit.

### **Metafikce**

„Metafikce – metafiction: vyprávění, které konstruuje jak fikční příběh, tak jeden nebo více komunikačních faktorů této konstrukce, např. akt autorský, čtenářský, kritický apod.“ (Doležel, 2003).

### **Metalepse**

Podle definice Johna Piera (2016) se jedná o úmyslné narušení světa vyprávění a světa vyprávěného. Jinými slovy dojde k zásahu z vnější vyprávěcí (extradiegetické) roviny do vyprávěcí roviny vnitřní (diegetické).

### **Aktuální svět**

Aktuální svět je takový svět, který je náš. Z pragmatického hlediska se jedná o svět skutečný/pravdivý, ze kterého vycházejí možné světy a vznikají v něm světy fikční (Müller & Šidák, 2012; Ronenová, 2006).

### **Herní svět**

Herní svět (game world) je svět, ve kterém se hra odehrává. Místo, jež kontroluje a prozkoumává hráč (Aarseth, 2003). V práci ještě rozlišujeme pojem **svět hry (game world)**, který herní teoretikové používají (Planells, 2017; Meskin & Robson, 2014), když hovoří o teorii fikce Kendalla Waltona (1993). Tento pojem má jiný význam a není zaměnitelný s termínem herní svět.

# 3. DEFINOVÁNÍ FIKČNÍCH SVĚTŮ PODLE LITERÁRNÍCH TEORETIKŮ

## 3.1 Shrnutí původu fikčních světů

Fikce má nejen v literatuře, ale i dějinách lidského myšlení velmi dlouhou tradici. „Okcidentálnímu estetickému myšlení od jeho počátků, tj. od děl Platonových a Aristotelových, dominovala idea mimese: fikce (fikční objekty) jsou odvozeny z reality, jsou imitacemi/reprezentacemi reálně existujících entit“ (Doležel, 1997, s. 600). Podle teorie mimese tak fikční světy slouží k napodobení a reprezentaci aktuálního (reálného) světa (Doležel, 2003, s. 256). Tak s tímto pojmem pracuje např. Lubomír Doležel, český literární teoretik a zakladatel teorie, ale jak si později ukážeme na dalších teoriích, mimese zdaleka není jediným způsob, který fikčním světům předává jejich funkci. Literární teoretička Ruth Ronenová (2006) navíc upozorňuje na zastaralost mimetické teorie v moderní literární vědě, protože pro svět fikce není nutné opírat se vždy o aktuální svět.

Vrátím se prozatím k původu fikčních světů. Fikční světy vycházejí z filozofické metafory možných světů vytvořené Gottfriedem W. Leibnizem. Primárně sloužily jako metafyzický pojem, ale v průběhu let se jejich úloha rozšířila a stal se z nich interdisciplinární termín. S konceptem možných světů pracuje především sémantika modální logiky, již se zabýval filozof a logik Saul Kripke, a která díky využití tohoto pojmu určuje modální pravdivost logických výroků (Ronenová, 2006; Planells de la Maza, 2017).

Koncept možných světů následně zaujal hned několik prominentních literárněvědných odborníků, mezi nimiž byl Lubomír Doležel, Thomas Pavel, Ruth Ronenová, Marie-Laure Ryanová, Umberto Eco ad. Pro potřeby této diplomové práce jsem využila definic fikčních světů prvních tří zmíněných teoretiků, které si zde následně představíme. Rozebrané definice posléze využijeme k aplikování na videohry a identifikování jejich vlastních fikčních světů.

## 3.2 Definice fikčních světů podle Lubomíra Doležela

Problematikou fikčních světů a jejich dopadu na oblast sémantiky se ve svých studiích zabýval již zmíněný literární teoretik Lubomír Doležel. Svou prací přispěl k vymezení charakteristiky fikčních světů a jejich využití při zkoumání narativních světů. Stejně jako jiný literární teoretik Thomas Pavel, jehož definici také využiji, pracuje s možnými světy modální logiky a aplikuje je na světy objevující se v literárních textech. Podle Doležela (1997) rámeček modelu možných

světů nabízí pro fikční sémantiku nový základ. Poskytuje totiž interpretaci pojmu fikčního světa.

Doležel definuje fikční svět jako: „Možný svět, který je vytvořen konstrukčním literárním textem nebo znakovým médiem obdobné performativní síly“ (2003, s. 255). Videohry bezpochyby jsou znakové médium, které má performativní sílu podobné té, jež náleží literárnímu textu. Některé videohry obsahují transmediální fikční světy, a tudíž mohou původně vycházet z literárních textů, díky nimž je již existující literární fikční svět rozšířen nebo značně transformován. Není také výjimkou, že se některé hry skládají z velké části právě z dílčích literárních textů<sup>1</sup>. Na význam transmediálnosti videoher poukazuje např. herní teoretička Clara Fernández-Varová (2016).

Doležel charakterizuje fikční světy několika způsoby. Tato charakteristika původně slouží především k odlišení fikčních světů literatury od možných světů logiky. Nicméně pro naše účely je toto vymezení důležité. Díky přesnému a obecnému charakterizování fikčního světa budeme schopni jeho aplikování na světy videoher.

### **1. „Fikční světy jsou soubory nerealizovaných možných stavů“ (Doležel, 2003, s. 30)**

„Fikční světy a jejich složky nabývají zcela určitý ontologický status, status neaktualizovaných možností“ (Doležel, 2003, s. 30). Za tímto výrokem se skrývá autonomnost fikčních světů (Doležel, 1997). V praxi to znamená, že i když tyto světy mají jistou spojitost se skutečným světem, tak na něm nejsou závislé. To, co je typické pro naši realitu nemusí odpovídat v konkrétnímu fikčnímu světu. „Tolstého Napoleon nebo Dickensův Londýn nejsou totožné s historickým Napoleonem nebo geografickým Londýnem. Fikční individua nejsou svou existencí a vlastnostmi závislá na skutečných prototypch“ (Doležel, 1997, s. 608). Což také znamená, že skutečným jádrem nezávislosti těchto fikčních individuí a jejich světů je ontologická homogenita – všichni jsou stejně fikční (Doležel, 1997).

### **2. „Množina fikčních světů je neomezená, maximálně proměnlivá“ (Doležel, 1997, s. 609) „a nanejvýš různorodá“ (Doležel, 2003, s. 30)**

Podle Doležela (1997) platí, že „jsou-li fikční světy interpretovány jako světy možné, není literatura omezena pouze na imitaci světa skutečného“ (s. 609). Nezáleží tedy na tom, jak moc

---

<sup>1</sup> Jedná se především o hry žánru RPG.

je realita fikčního světa příbuzná té aktuální, nebo naopak jak moc se od ní liší. „Pro dvojitou sémantiku fikčnosti – jednu pro fikce „realistického“ typu a druhou pro fikce „fantastické“ – neexistuje žádné oprávnění“ (Doležel, 1997, s. 609). Všechny fikční světy mají stejnou sémantickou funkci (Doležel, 1997).

Doležel (1997) v tomto případě upozorňuje na rozdíl mezi možnými a fikčními světy. Tento rozdíl tkví v omezenosti možných světů. Neměly by být totiž kontradiktorní. Fikční světy přitom vlastnost kontradikce mít mohou (Doležel, 1997). Události i stavba světa se může nečekaně měnit a popírat své vlastní skutečnosti. Tato vlastnost bude po aplikaci na videohrách mnohem prominentnější<sup>2</sup>.

### 3. „Fikční světy jsou přístupné ze světa skutečného

Přístup vyžaduje překročení hranic mezi světy, přechod ze sféry skutečně existujícího do sféry fikčně možného. Za těchto podmínek není možný přístup fyzický“ (Doležel, 1997, s. 610). S touto vlastností se pojí další Doleželův poznatek: „**Fikční světy jsou ze světa reálného přístupné pouze skrze sémiotické kanály pomocí zpracovávání informací**“ (Doležel, 1997, s. 611)

V rámci této definice Doležel vyslovil další důležitou myšlenku, kterou později v práci využijeme:

V průběhu recepce se vstup do možných světů uskutečňuje prostřednictvím literárních textů, které jsou čteny a interpretovány skutečnými čtenáři. Proces čtení a interpretace v sobě zahrnuje mnoho různých procedur a závisí na mnoha proměnných, například na typu čtenáře, jeho stylu čtení, účelu čtení atp. Podrobnosti o procedurách vstupu do fikčního světa mohou být odhaleny pouze tak, že budou prozkoumány reálné aktivity čtení a interpretace. Dovolte mi zde jen poznamenat, že na základě sémiotického zprostředkování může reálný čtenář fikční svět „pozorovat“ a učinit z něj zdroj své vlastní zkušenosti, a to právě tak, jak pozoruje a empiricky hodnotí svět skutečný (Doležel, 1997, s. 611).

Tato vlastnost fikčních světů je velice důležitá. Detailnímu zkoumání ji podrobíme v kapitole **Shrnutí poznatků o fikčních videoherních světech**. Ve zkratce zde prozatím mohu zdůraznit, že exkluzivní přístupnost literárních fikčních světů skrze sémiotické kanály je daná fyzickou limitací knižního média.

---

<sup>2</sup> Viz Shrnutí poznatků o fikčních videoherních světech.

#### **4. „Fikční světy literatury jsou neúplné“ (Doležel, 1997, s. 612)**

„Vlastnost neúplnosti implikuje, že mnoho myslitelných výroků o literárních fikčních světech nelze potvrdit nebo vyloučit“ (Doležel, 1997, s. 612). O žádném fikčním světě tak nikdy nebudeme vědět všechny detaily. Fikční svět se nám odhaluje v průběhu čtení, ale není možné, aby by bylo odhaleno naprosto cokoliv. Některé skutečnosti si můžeme logicky domyslet podle předchozích shromážděných informací. Tato vlastnost může být v případě některých textů naprosto záměrná, čímž se mění celkový dojem z jejich četby (Doležel, 1997). V případě fikčních světů, které jsou založené na realistickém pojetí platí: „Realistický fikční svět se od ostatních fikčních světů neliší druhově, ale pouze stupněm sémantické saturace“ (Doležel, 1997, s. 612).

Neúplnost fikčních světů nabývá ve spojitosti s videohrami, a samozřejmě také s cybertextem, nových významů, které dále rozvedeme v kapitole **Videohry jako součást ergodické literatury**.

#### **5. „Mnohé literární fikční světy nejsou sémanticky homogenní“ (Doležel, 1997, s. 613)**

Sémantická struktura fikčních světů se liší. Čím více fikčních činitelů svět má, tím je více heterogenní (Doležel, 1997). Fikční činitelé budují vně světů vlastní domény s množinami vlastností, dosahem akcí, sítí vztahů atd. (Doležel, 1997).

#### **6. „Fikční literární světy jsou konstrukty textové aktivity“ (Doležel, 1997, s. 614)**

Konstruování fikčních možných světů se primárně uskutečňuje v různých kulturních aktivitách, jako jsou psaní poezie a skládání hudby, mytologie a vyprávění příběhů, malování obrazů a vytváření soch, divadelní a taneční představení, natáčení filmů atd. Jako prostředky konstrukce fikčního světa slouží mnoho sémiotických systémů: jazyk, gesta, pohyby, barvy, tvary, tóny atd. Literární fikce jsou konstruovány kreativním aktem básnické imaginace, aktivitou poiesis. Médiem této aktivity je literární text. Básník, využívaje sémiotický potenciál literárního textu, uvádí možný svět – který před jeho poetickým aktem neexistoval – do fikční existence (Doležel, 1997, s. 615).

Doležel (1997) považuje fikční text za nezbytný nejen z hlediska tvorby fikčních světů, ale i jejich uchování a předávání. Pro čtenáře má takový text především rekonstrukční význam. Pomáhá čtenáři a podává mu instrukce o tom, jak fikční svět odhalit a pracovat s ním. Jak můžeme po charakterizování fikčních světů literatury podle Doležela vidět, fikční světy

mají svá jasně daná specifika. Právě díky sloučení fikčních světů s literárními texty získávají tyto světy funkci kulturních artefaktů (1997).

### 3.3 Fikční světy podle Thomase Pavela

Literární teoretik Thomas Pavel (2012) pohlíží na fikční světy jako na odlišný prostor, ve kterém dáváme volnost své představivosti. Některé z těchto světů jsou našemu světu vzdálené a jiné jsou zase blízké. Využívat je můžeme pro mimetické účely – napodobování naší skutečnosti, shromažďování poznatků, anebo jen pro radost z poznávání nových myšlenek a možností. Tento odstup od reality Pavel částečně přebírá od filozofa Kendalla Waltona (1993), který se zabýval teoriemi fikce a mimese, z nichž odvodil svou stěžejní teorii předstírání (make-believe).

Podle Pavela (2012) jsou fikční světy neúplné a nesoudržné – nikdy nám nebudou schopny odpovědět na všechny otázky, které jim budeme klást. Jsou nezávislé na aktuálním světě, ale to neznamená, že jsou od něj naprosto izolované. Fikční světy si z aktuálního světa mohou přebírat kulturní a dobová specifika. Jedná se nejčastěji o taková, která jsou blízká realitě autora. Světy fikce mohou být kontradiktorní – popisují stavy, které v našem světě nejsou možné. Pavel (2012) v tomto případě uvádí příklad, kdy fiktivní postava Sherlocka Holmese dovede nakreslit kulaté čtverce. Kontradikce fikci neničí ani nediskredituje představu světa, kde se děje něco nemožného. Podle Pavela (2012) se v podstatě nejedná o nic zvláštního. Uvádí příklady z aktuálního světa, které dokazují, že i náš svět může obsahovat stavy nebo situace, které se zdají nemožné např. teorie relativity, kvantová mechanika, víra v duši, touhy, symboly a sny. Není tedy s podivem, když Pavel poukazuje (2012) na blízkost fikčních světů ke světům náboženství. Rozdíl je v jejich přijímání v aktuálním světě. Mohlo by se zdát, že Pavel (2012) považuje světy fikce jen za cosi slepeného dohromady z různých existujících částí. Avšak není tomu tak. Fikce je podle něj pro něco takového příliš komplexní. Ve fikčních světech se mohou např. vyskytovat objekty, které nelze popsat konkrétními slovy.

Aktuální svět, náboženský a fikční oddělují neviditelné hranice, které jsou většinou jednoduše rozeznatelné. Změna nastává, pokud lidé přestanou věřit v mýtus, anebo se z věcí minulých stanou pouhé legendy, které jsou již daleko od pravdy. V takovém případě se hranice překrývají nebo rovnou mizí (Pavel, 2012).

Podle Pavela (2012) druh literárního žánru dává tušit velikost fikčního světa. Povídka, báseň nebo román, každý z těchto žánrů bude pracovat jinak s prostorem a množstvím fikčních

entit. To ovšem platí pouze v případě, pokud se čtenář ocitá v pozici statické kamery. Jedná se o případ, kdy je text monotónní a události se v textu dějí podle stále stejných principů.

Fikční světy, jak Pavel (2012) vysvětluje, jsou přístupné skrze texty nebo jiná média. Samotné čtení nebo pracování s konkrétním médiem (obraz, film) pak znamená, že do světa nejen vstupujeme, ale už jej i obýváme. Pro tuto skutečnost Pavel (2012) využívá koncept Waltonova fikčního ega, tedy zosobnění čtenáře ve fikčním díle. Ono zosobnění umožňuje čtenáři projít skrze hranice aktuálního světa do fikčního. Fikční ego pomáhá čtenáři pociťovat reálné emoce nad fikčními událostmi. Thomas Pavel (2012) fikčnímu egu dokonce přiznává až rituální úlohu, kdy mu čtenář propůjčí své tělo a mysl podobně jako posvátným duchům při rituálu. Předkládá ještě teorii Marie-Laure Ryanové, která za ono důležité zosobnění považuje fikčního autora/mluvčího, jenž čtenáři představuje fikční entity a skutečnosti<sup>3</sup>. Aby zosobnění fungovalo správně, je nutné, aby se čtenář nechal „ošálit“. Jinými slovy musí potlačit nevíru v to, co se ve fikčním světě děje a sestoupit na úroveň fikce. To však neznamená, že by klesala schopnost čtenáře nad světem logicky uvažovat. Pavel (2012) v této situaci cituje pojem, který zavedla Ryanová. Jedná se o pravidlo minimální odchylky, jež nám říká, že do fikčního světa budeme promítat to, co známe z vlastní zkušenosti aktuálního světa. To mimo jiné znamená, že čím vzdálenější je fikční skutečnost od té čtenáři, tím větší úsilí musí čtenář vyložit, aby novou skutečnost pochopil a přizpůsobil se jí. Pavel (2012) tuto zkušenost přirovnává k reálnému objevování nových věcí a prožívání stejných pocitů. Čtenář k fikčnímu světu přistupuje jako cestovatel k poznávání cizích zemí. Světy fikce podle Thomase Pavela (2012) v sobě uchovávají ještě jiné cestovatele. Jsou jimi metaforičtí cestovatelé – fikční hrdinové. Právě díky již zmíněnému fikčnímu egu se s těmito hrdiny můžeme „setkávat“ a sdílet s nimi jejich pocity a zážitky.

Pro Pavela (2012) jsou fikční světy pružné a proměnlivé. Mohou se přetvářet do nejrůznějších uspořádání. Jsou porózní, což jim umožňuje využívat podněty z aktuálního světa dle libosti. Pavel se ve své studii vyhraňuje proti filozofiím, které chtějí fikčním světům určovat přísné hranice. Jak jsme si již vysvětlili, světy fikce nejenže mají leckdy nejasné hranice, používají i stejné referenční a modální jevy jako v aktuálním světě. Jedná se například o nefikční užití jazyka, nebo o lepší pochopení fungování těchto světů pomocí vztahování vůči kultuře, mýtům a náboženství. Kvůli značné heterogenosti fikčních světů dochází k tomu, že text není schopen tyto světy věrně vyobrazit, nebo vytvořit. V tomto případě záleží, jak moc si

---

<sup>3</sup> Úlohu fikčního mluvčího podrobněji rozebereme v podkapitole Problematika vypravěče.



konkrétní svět bere svůj obsah z jiného světa<sup>4</sup>. „Fikční světy jsou hlavním repositářem strukturálních vlastností využívaných pro referenční účely“ (Pavel, 2012, s. 196).

Teorie fikčních světů nám zprostředkovává jiný způsob, jak uvažovat o fikci, fikčních pravdách a přístupu čtenáře k fikci. Ještě také považuji za důležité zmínit vztah fikčních světů a narativu. Ačkoliv mu Pavel (2012) ve svém díle nevěnuje příliš velkou pozornost, tak o světech fikce převážně přemýšlí ve spojení s vyprávěnými příběhy. Narativ je tedy v jeho pojetí neodmyslitelnou součástí takového typu světů.

### **3.4 Definice fikčních světů podle Ruth Ronenové**

Fikčnost byla dříve výhradně tématem spojovaným s texty. Jednalo se o téma, kterým se zabývali téměř jenom literární teoretici. Tento pohled se v průběhu let změnil a v současné době již fikčnost a s ní spojené fikční světy nejsou pouze zvláštností textů. Začaly se objevovat nové způsoby uvažování, jak nad touto problematikou přemýšlet, což přivedlo nové badatele z různých vědních odvětví. Světy fikce se tudíž staly předmětem interdisciplinárního zkoumání (Ronenová, 2006).

Definice fikčních světů literární teoretičky Ruth Ronenové vychází z definic jejich předchůdců L. Doležela a T. Pavela. Ronenová (2006) fikční svět vysvětluje jako nezávislý systém, který může být složený z jakéhokoliv typu fikce. Všechny typy fikce čerpají z našich znalostí aktuálního světa, ale na rozdíl od aktuálního a možného světa jsou neaktualizované a neaktualizovatelné. Jinými slovy nejsou uskutečnitelné v rámci aktuálního světa. Fikční světy jsou uskutečnitelné jen ve svém vlastním fikčním rámci.

Podle Ronenové (2006) jsou světy fikce ontologicky a strukturálně odlišné, přičemž je jejich modální struktura nezávislá na aktuálním světě. Nicméně tato nezávislost není úplná. Je to právě z důvodu čerpání fikčního světa z aktuálního kulturněhistorického pozadí autora, o kterém jsme se již zmiňovali. Což ale neznamená, že fikční světy musí nutně obsahovat fantastické příběhy a imaginární bytosti nebo osoby, aby byly považovány za fikční. Světy fikce mohou specificky odkazovat na skutečnou historii nebo kulturu, nejen ve smyslu jejich alternativních podob, ale také v odkazování na osoby nebo události, které dříve byly považovány za aktuální a v průběhu let se prokázalo, že se jedná o legendy, nebo se z nich staly mýty např. Zeus není skutečná osoba, ale je postavou z fikčního mytologického světa. Vztah fikčního světa k aktuálnímu je paralelní nikoliv větvený, jakákoliv reference nebo blízkost k aktuálnímu světu je čistě volitelná (Ronenová, 2006). „Způsoby a stupně, v jakých se fikční

---

<sup>4</sup> K této myšlence se ještě později vrátíme.

světy opírají o svět reálný, odrážejí různé zobrazovací (representational) konvence, nikoli nějakou ustálenou podobnost“ (Ronenová, 2006, s. 127). Mimese v případě této definice není pro světy fikce mandatorní.

Fikční světy dle Ronenové (2006) obsahují množinu entit. Za tyto entity považuje objekty, postavy, místa a prostředí. Tyto entity jsou propojeny sítěmi vztahů neboli principy uspořádání, což jsou situace, události, akce a časoprostor daného světa. U Ronenové se jako v předchozích případech objevuje propojení konceptů fikce a narativity. Je tomu tak z prostého důvodu. Panuje přesvědčení, že narativní fikce vytváří světy nejzřetelnějším způsobem. Jinými slovy propojuje nahodilé objekty v čase a prostoru konkrétního světa.

Na závěr této definice ještě zmíníme problematiku vnitřní kontradikce fikčních světů. V publikaci *Možné světy v teorii literatury* Ronenová (2006) vidí v rozporuplnosti světů fikce spíše výhody, nežli problém jejich koherence jako je tomu u možných světů. Nemožnosti a kontradikce v tomto typu světů podporují jejich konstruování místo toho, aby je rozbíjely.

### **3.5 Shrnutí poznatků**

Představila jsem tři klíčové definice fikčních světů a ukázala, jakým způsobem literární teoretici nad touto problematikou přemýšlí. Shrnutí poznatků slouží k jasnému vymezení hlavních charakteristik, nad nimiž se akademikové obecně shodnou. Nicméně objevily se snahy o úpravu teorie fikčních světů. Bohumil Fořt (2006) ve svém článku uvádí příklad jiného pracování s fikčními světy na práci Miroslava Červenky, který teorii do značné míry přizpůsobil lyrice. Teorie je tedy flexibilní a lze ji přizpůsobit různým účelům.

#### **Autonomnost**

Jedná se o hlavní rys fikčních světů. Znamená, že světy fikce nejsou závislé na principu mimese a dokážou fungovat bez něho i bez jakékoliv explicitní spojitosti se světem aktuálním. Tato nezávislost však není úplná a pro každý svět je její míra jiná. Čím je takový svět odlišnější, tím větší úsilí musí čtenář nebo divák vynaložit k jeho pochopení. Do těchto světů zpravidla není možné zasáhnout a ovlivnit je.

#### **Obsahují nereálné/nemožné**

Ve světech fikce se objevují stavy, předměty, osoby ad., které se neexistují nebo nejsou možné ve smyslu proveditelné. Škála těchto nemožností se odvíjí míry blízkosti k realitě. Podle této škály dokonce vznikla sémantická typologie fikčních světů. Ryanová (1992) ve své studii cituje Doreen Maîtreovou, která odlišuje čtyři kategorie světů fikce podle vzdálenosti světů

fikce od světa aktuálního. Kromě sémantického významu tyto kategorie charakterizují, jakou zkušenost z nich čtenář získá a jak jsou relevantní vůči aktuálnímu světu.

Jedná se o tyto kategorie:

1. Dílo obsahuje záznam skutečných historických událostí nebo zahrnuje odkazy na specifický druh událostí. V podstatě se jedná o realistický fikční svět, do kterého spadá např. žánr historického románu – fiktivní postava prožívá reálné historické události (Ryanová, 1992).

2. Dílo obsahuje imaginární situaci, která se nikdy nestala, ale mohla by se stát. Fikční svět nepopírá fungování aktuálního světa. Pouze předkládá alternativní průběh některých událostí a doplňuje sporné informace, které nejsme schopni potvrdit (Ryanová, 1992). Můžeme se např. skrze jeho prostřednictví ptát, co by se stalo, kdyby Hitler vyhrál 2. světovou válku, nebo co kdyby nevyumřeli dinosauři.

3. Dílo, ve kterém obsah potencionálně aktuálního a vždy neaktuálního kolísá. V podstatě by se sem dala zařadit díla science-fiction. Tyto světy ukazují, co by teoreticky mohlo být možné, a dokonce i předvídat, co jednou možné bude. Takovéto světy jsou nahlíženy z perspektivy šíleného vypravěče (Ryanová, 1992).

4. Dílo obsahuje výhradně situace, které nikdy nebudou aktuální. Do této kategorie spadá fantasy žánr, bajky a pohádky. Relevantnost vůči aktuálnímu světu je nanejvýš metaforická (Ryanová, 1992). Například zvířata v aktuálním světě nemluví a proměnit olovo ve zlato také není možné.

Ve spojitosti s touto typologií zmiňuje Ryanová ještě jednu (1992). Jedná se o typologii Claudine Jacquenodové, která definovala pět základních kategorií fikčních světů založených na jejich zvyšující se vzdálenosti od aktuálního světa. Jsou to tyto kategorie: **realistická**, **podivná**, **fantastická**, **úžasná** a **absurdní**. Tyto kategorie bohužel ve studii (Ryanová, 1992) nejsou více rozvinuté.

### Neúplnost

Fikční světy jsou neúplné. Zpravidla je čtenářům/divákům poskytnuta jen taková informace, která je relevantní pro obsažený narativ. Jinými slovy nemůžeme se nijak dozvědět např. kdo je doopravdy Tom Bombadil z knižní série *Pán prstenů* ani jaký má pro tento svět skutečný význam.

## **Kontradikce**

Tato vlastnost je především důležitá při určování rozdílu mezi fikčními a možnými světy. Ve světech fikce nastávají situace, které jsou ve vzájemném rozporu. Nejenže obsahují situace, které nejsou podle pravidel aktuálního světa realistické, ale mohou rozporovat i svou vlastní vnitřní logiku. Hlavní hrdina dokáže něco, co je v konkrétním světě nemožné např. vstane z mrtvých.

## **Funkce narativity**

Fikční světy jsou provázené s narativem. Literární teoretici teorii fikčních světů využívají jako perspektivu, jak narativ zkoumat a pracovat s ním. Ve fikčním literárním světě zpravidla dochází vždy k zapojení narativu<sup>5</sup>. Narativ se s fikčním světem vzájemně doplňuje a ve světě se neobjevuje pouze, pokud dochází k prosté deskripci fikčního světa např. autor napíše encyklopedii draků.

## **Množina fikčních entit**

Pro tuto práci se jedná o velmi důležitý argument, protože definuje základní stavbu fikčních světů. Množina fikčních entit, jak už jsme si ukázali výše, obsahuje objekty, postavy, místa a prostředí. Jak později uvidíme v následujících kapitolách tyto entity jsou pro fikční světy videoher klíčové.

## **Spojení s textem**

Fikční světy primárně existují v rámci textů. Autor skrze text čtenáři zprostředkovává své myšlenky a fantazii. Zároveň se jedná i o nástroj, skrz který je možné získat přístup do fikčního světa a prožívat ho. Forma, v jaké je text napsán nebo uložen, určuje, jakým způsobem bude fikční svět vnímán.

---

<sup>5</sup> Tento aspekt bude důležitý v našem dalším bádání a aplikování této teorie na videohry.

## 4. VIDEOHRY JAKO SOUČÁST ERGODICKÉ LITERATURY

Využití literární teorie fikčních světů se nenabízí jen z důvodu výskytu fikčních světů ve videohrách. Herní teoretik Espen Aarseth ve své knize *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997) popisuje videohry jako součást ergodické literatury a v zásadě je považuje za typ cybertextu. Také říká (1997), že přesný rozdíl mezi hrou a literárním narativem není jasný. Za příklad udává dobrodružné hry. Ergodickou literaturu definuje jako literaturu, kdy je po čtenáři vyžadováno netriviální úsilí při čtení textu. To znamená, že čtenář text nečte pasivně, ale musí s textem interagovat. Nejčastěji se jedná o poskytnutí možnosti zvolit, kam se bude text obsahově ubírat, nebo jak bude text čten. Čtenář díky tomu získá nejen jiný zážitek a pochopení, ale v závislosti na struktuře cybertextu jej nemusí nikdy úplně celý přečíst, a přesto z jeho čtení získá plnohodnotnou zkušenost. To znamená, že ačkoliv pouze jedno přečtení cybertextu nestačí k tomu, aby člověk prošel celým jeho obsahem, tak i toto jedno přečtení nabízí relevantní sdělení informací. Cybertext je v podstatě cesta, kterou čtenář při čtení vykonává nikoliv pouze v závislosti na tom, co mu předložil autor, ale především na rozhodnutích, která sám čtenář v průběhu čtení vykonal. Je tedy jen na něm, jakou zkušenost si odnese. Cybertext je typ ergodické literatury, který závisí na aktivní participaci a zpětné vazbě čtenáře a vyskytuje se v digitální formě (Aarseth, 1997).

Všechny videohry nelze považovat za cybertext, nicméně nemůžeme samozřejmě popřít jejich ergodické vlastnosti a závislost na hráčově činnosti. Ačkoliv je velké množství her na textu nebo textovém vyprávění v různé míře nějak závislé, tak některé videohry téměř vůbec nemusí texty využívat, jen mohou např. nabízet základní instrukce pro hráče. Tím se dostáváme k jedné ze specifických vlastností fikčních videoherních světů a tou je jejich nezávislost na textu<sup>6</sup>.

Pro nás jsou klíčové tři termíny, jimiž se Aarseth ve své studii zabývá (1997). Jedná se o termíny *intrigue*, *intrigee* a *intrigant*. *Intrigue* zastupuje dění ve hře. *Intrigant* je imaginární hlas, který hru řídí. Podle Aarsetha se nejedná ani o vypravěče, ani o autora či programátora hry. *Intrigee* je ten, kdo se hrou interaguje a prožívá *intrigue*. Tyto koncepty využijeme později při našem zkoumání. Díky těmto termínům si můžeme položit otázku, do jaké míry má vlastně nad hrou skutečnou kontrolu hráč. Také si můžeme položit otázku, jak moc hra využívá *intriganta* a jakým způsobem. Tyto koncepty mají nepochybně vliv na utváření fikčního světa.

---

<sup>6</sup> Viz kapitola Shrnutí poznatků o fikčních videoherních světech.

Kromě textu mnoho videoher obsahuje tzv. cutscény, tedy části, které hráč sleduje pasivně, a jež velmi často suplují „zfilmované“ části narativu. Důvodem, proč tuto součást zmiňujeme je kvůli zásadní vlastnosti videoher a ergodické literatury a tou je interaktivita. Jak si ještě v práci ukážeme, cutscény mají podobně jako narativ ve videohrách sporné postavení. Důvod, proč tomu tak je, si prozatím nastíníme pomocí studie Jamese Newmana *The Myth of the Ergodic Videogame* (2002). V ní Newman upozorňuje na to, že cutscény ve hrách nemohou být ergodické, protože nejsou interaktivní. Jedná se tedy o neergodický prvek, který poukazuje na fakt, že videohry nejsou čistě ergodické. Někteří ludologové se kvůli tomu staví ke cutscénám a podobným neinteraktivním součástím her velmi kriticky např. Jesper Juul (2005). Nicméně Newman tento fakt nevnímá negativně, naopak poukazuje na výhody, kdy cutscéna slouží jako odměna pro hráče nebo jako možnost k odpočinku. Také poukazuje na to, že herní protagonista dostává právě díky těmto cinematickým vložkám svou finální charakteristiku. Přestává být pouze bezduchým avatarem (2002). Ačkoliv jsou Newmanova tvrzení stále platná, tak v současnosti již pomalu přestávají být relevantní. Technický pokrok značně změnil podobu těchto scén do té míry, že vývojáři dokážou navodit cinematický efekt, aniž by hráči sebrali kontrolu nad ovládním a interakcí ve hře jako je tomu např. ve hře *Cyberpunk 2077* (CD Projekt Red, 2020). Vývojáři mimo jiné tyto scény v jiných videohrách transformují do podoby interaktivního filmu, takže hráč nemůže být zcela pasivní.

V kapitole **Definování fikčních světů podle literárních teoretiků** je zmíněna vlastnost, kdy je fikční svět závislý na textu, ale v případě videoher, a především jakýchkoliv her obecně, tomu tak podle Espena Aarsetha není (2004). Podle něj jsou totiž hry nezávislé na textu i na narativu. Svě tvrzení odvozuje od poznatku, že hry jsou starší než lidstvo, protože i zvířata tráví čas hrami (2004). Pro videohry tedy není nezbytný text, alespoň co se týče samotného gameplaye.

## 5. PROBLEMATIKA NARATIVU VE VIDEOHRÁCH

Ludologie vs. narativismus je konflikt, „který se nikdy nestal“ (Frasca, 2003). I když je toto téma dávno vyřešené, tak jsem na něj ve svém výzkumu stále narážela. Problém nastává u

starších zdrojů, především u Jespera Juula (2005) a Espena Aarsetha (2004). Oba z počátku nepovažovali narativ za důležitou součást her. Nicméně v případě Aarsetha došlo k velké změně a svůj názor na narativ změnil (2012). Avšak stále podle něj zůstává v herních studiích problém s nejasnými termíny (1997, 2012). K tomuto problému se vyjadřuje i relativně současná práce Hartmuta Koenitze (2018), která se ve hrách zabývá narativem. Ten na rozdíl od Frascy vidí spor ludologie a narativu mnohem vážněji a dává mu za vinu dlouhodobé opomíjení narativu ve videohrách.

Situaci navíc stěžuje konflikt pojmů fikční x virtuální x simulace x interakce. V publikaci *Understanding Videogames* (Egenfeldt-Nielsen, Smith & Toscová, 2015) autoři tuto polemiku považují za střet paradigmat..Ve své práci *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997) Aarseth přirovnává narativní text k labyrintu, ke hře a k imaginárnímu světu. Čtenář může v takovém textu objevovat skrytá tajemství, prozkoumávat jej, ztrácet se v něm atd. Rozdíl nacházíme v možnosti interakce. Čtenář obyčejného narativního textu nemůže změnit běh událostí, kdežto hráč má vliv na průběh hry.

Grant Tavinor ve svém článku *Videogames and Fictionalism* (2014) zastává opačný názor. Poukazuje na fakt, že fikce nemusí vždy obsahovat narativ např. obraz, a že narativ nemusí být vždy fikcí např. vyprávění historických událostí. Zatímco herní teoretik Antonio Planells de la Maza (2015) ve své studii cituje poznatek Umberta Eca (1993), podle kterého každá fikční narace produkuje fikci, ale ne každá fikce obsahuje naraci. Jinými slovy videohry nepotřebují narativ, aby byly fikční. Tato vlastnost pak umožňuje dále rozvíjet fikční svět. Podle Tavinora (2014) i Planellse de la Maza (2015) se hry a fikce překrývají. Pro tuto práci jsou tato tvrzení stěžejní, neboť potvrzují, že fikční svět videoher je na narativu nezávislý.

Mediální teoretik Daniel Bína nám poskytuje ve svých člancích ještě jiný odlišnější pohled na videohry (Bína, 2009; 2010). Narativ ve hrách považuje za klíčovou součást do té míry, že to považuje za téma, kterému by se měli speciálně věnovat literární teoretikové nejen z hlediska zkoumání narativu ale i zkoumání transformace vypravěče (2009). Videohry považuje za pokračování literatury tzv. postliteraturu a její fikční světy za postnarativní. Nad videoherními fikčními světy uvažuje automaticky jako o světech narativních. Nicméně uznává, že se je nelze zařadit do tradičního pojetí narace a narativu. Podle Bíny (2009) za pozornost stojí pouze hry, které jsou příběhově zaměřené, nebo jsou strategické. S tímto tvrzením lze souhlasit jen pokud chceme zkoumat hry explicitně obsahující narativ. Těch je v současnosti sice velké množství, ale redukování studia na fikční světy s narativem by bylo pro můj výzkum příliš limitující. Existují videohry zaměřené na zručnost hráče jako např. Bloodborne

(Miyazaki, 2015) nebo *Destiny 2* (Bungie, 2017), které mají bohatý narativ, ale kvůli způsobu, jakým je ve hře prezentován, se mu může hráč skoro téměř vyhnout.

Spor již v současnosti nemá v oboru *game studies* zásadní význam, i když ho teoretikové rádi stále zmiňují. Ludolog Ian Bogost (2017) ve svém článku odporuje využívání narativu ve videohrách a varuje před tvorbou tzv. simulátorů chození (*walking simulators*), jež podle něj nelze považovat za videohry. Jisté je, že k tématu narativu ve videohrách i k tématu videoher obecně by se mělo přistupovat interdisciplinárně. Aarseth tento fakt podporuje, když píše o schopnosti her emulovat jakékoliv médium (2012). Výzkum her bychom tedy neměli striktně limitovat jen na teorie v herních studiích. I Aarseth připouští, že využívání teorií z jiných oborů, jako je literatura nebo kunsthistorie, může přinést zajímavé výsledky (2003). Tento fakt bude s dalším vývojem videoher pro badatele stále více relevantní.



## 6. FIKČNÍ SVĚTY VE VIDEOHRÁCH Z POHLEDU HERNÍCH TEORETIKŮ – LITERÁRNÍ REŠERŠE

Jak už jsem předeslala v úvodu diplomové práce, množství badatelů i textů na toto téma je značně omezené. V několika případech akademici pouze zmiňují, že by teorie fikčních světů mohla být pro studium přínosná a že je škoda, že se tomuto tématu nevěnuje větší pozornost. Přitom až na dva případy nikdo z nich nenavrhuje, jakým způsobem fikční světy zkoumat. Texty o fikčních světech videoher navíc představují výzvu ohledně nejednotného pojmosloví. Z tohoto důvodu jsem připravila literární rešerši, které tyto texty shrnuje a demonstruje vývoj uvažování nad fikčními světy v herních studiích.

### 6.1 Fikční světy podle Jespera Juula

Nejdříve rozeberu fikční světy představené v publikaci Jespera Juula *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* (2005). Juul nabízí na videohry velmi zajímavý pohled nejen z hlediska fikčních světů. Především se zabývá herními pravidly a jejich funkcí ve hrách. Pro videohry používá označení *half-real* a jak už název knihy napovídá, je to tak právě proto, že hry se skládají z reálných pravidel a z fikčních nereálných světů.

Juul ve své studii používá termíny fikční světy, fikce a narativ a mimo jiné také částečně vychází z literární teorie Thomase Pavla<sup>7</sup>, jednoho z hlavních autorů této literární teorie. Juul se touto teorií a jejími termíny neřídí fundamentálně. Ve studii si je přizpůsobuje a vykládá po svém. Představíme si hlavní Juulovy poznatky o teorii videoherních fikčních světů. Jedním z nich je rozbor toho, co utváří videoherní fikční svět.

#### 6.1.1 Utváření fikčního světa

Jesper Juul (2005) zmiňuje devět součástí videoher, které se podílejí na utváření fikčního videoherního světa a podporují hráčovu představivost. Mezi tyto součásti patří 1. grafika, 2. zvuk, 3. text, 4. cutscény, 5. herní titul, balení a manuál, 6. haptika, 7. pravidla, 8. hráčova aktivita a čas, 9. zvěsti. Je zde nutno poznamenat, že originál této publikace vyšel v roce 2005 a pojetí těchto součástí je v dnešní době poměrně zastaralé. Především se jedná o pojetí bodů 4., 5. a 6. Kvůli vývoji technologií už dnes mají tyto součásti naprosto jinou úlohu než před 15 lety.

---

<sup>7</sup> Viz kapitola Definování fikčních světů podle literárních teoretiků.

V současnosti se herní fikční světy skládají hlavně z bodů 1., 2., 3., 7. Grafika a zvuk mají na hráče a jejich vnímání fikčních světů největší vliv. Jsou to první, co hráče do světa vtáhne, a skrze co mu je svět představen. Text tuto roli může hrát také, ale ne tak výrazně jako grafika a zvuk. V případě využití textu vždy záleží na typu hry.

Pravidla jsou nedílnou součástí her i jejich fikčních světů. Nicméně jsou prezentovány také grafikou a zvukem, čímž jsou pro hráče snáze identifikovatelné.

Cutscény jsou podle Juula kontroverzní, neherní prvek, který sice pomáhá utvářet fikční svět, ale považuje jej za problematický, protože se kvůli němu hráč stává pasivním přihlížitelem (Juul, 2005). Dnes jsou již cutscény v mnoha hrách interaktivní a dalo by se říct, že i podporují hráčovu imerzi a pozornost. Hráč může dokonce průběhem hraní ovlivnit, jaká cutscéna se mu objeví a v některých případech může ovlivnit i události, které se v ní stanou.

Co se týče herního titulu, balení a manuálu, v průběhu let tyto součásti značně ztratily na vlivu, který měly na tvorbu fikčního světa. Můžeme říct, že pouze herní titul má stále stejný vliv na utváření herního světa podle Juula (2005). U herního balení a manuálu je toto tvrzení sporné, neboť herní balení pro tutéž hru může mít více variant, především pak ty, které mají specifické limitované a sběratelské edice a samozřejmě altnes už si hráč nemusí kupovat fyzickou kopii hry, ale stačí mu k tomu pouze virtuální klíč a připojení k internetu. Tištěné manuály jsou dnes již prakticky minulostí. Obzvláště manuály, které obsahovaly i uvedení do příběhu hry a nabízely základní informace o světě a některých postavách. Většinou se dnes již setkáváme pouze s přiloženým papírkem se základním ovládním, v případě elektronických klíčů s manuálem hráč vůbec nepřijde do styku. Hráč se v tomto případě musí spoléhat čistě na provedení tutoriálu ve hře nebo na informace v menu možnostech hry.

Velké změny doznala také haptika a můžeme předpokládat, že v dalším průběhu let bude mít stále větší význam pro hráčův herní prožitek. Nová generace konzolí, především PlayStation 5, bude mít ovladače, které poskytnou mnohem citlivější haptickou odezvu na hráčovu činnost.

Současnost nám nabízí ještě jeden způsob, který nejenže dokáže utvářet fikční svět, ale hráč se díky němu stává jeho součástí více než kdy předtím. Hovoříme samozřejmě o virtuální realitě neboli VR. Je velice pravděpodobné, že kdyby kniha byla vydána dnes, tak by Jesper Juul jistě věnoval část svých úvah právě vlivu této technologie na fikční světy. Ovšem existence fikčního světa není závislá jen na své realističnosti z hlediska zrakových a pohybových prožitků, ale na celkové propracovanosti a vnitřní logice, ve které VR hry bohužel prozatím pokulhávají. Vše je jen samozřejmě otázkou času, neboť jeden z nejnovějších herních titulů pro virtuální realitu *Half-Life: Alyx* (Valve Corporation, 2020) dokazuje, že skrze ni lze vytvořit

propracovaný fikční svět. Nicméně VR je také průlomové nejen z hlediska grafického a pohybového prožitku, ale také z hlediska již zmíněné haptiky. Při hraní je totiž možné využít tzv. haptické rukavice, které simulují ve hře skutečné ruce i s pohyby prstů. Bohužel momentálně mnoho her tuto možnost nedokáže plnohodnotně využít. Každopádně do budoucna můžeme počítat s tím, že tyto prvky budou mít při utváření fikčních herních světů stále větší roli.

VR je specifické nejen v rozdílném prožitku fikčního světa od typického způsobu hraní, ale dochází i ke změně fikčního a hráčova prostoru a taky zejména ke změně tzv. *magic circle*. Magic circle je prostor vytvořený hrou, ve kterém probíhá hraní neboli akce konané přímo hráčem. Je to místo, kde hráč interaguje s fikčním světem (Juul, 2005). Změna hráčova prostoru je poněkud jednoznačná. VR je ovládáno především pohyby hráče a ve většině případů je k tomu nutná pozice ve stoje a používání dvou speciálních ovladačů. Méně očividné změny tak doznává právě *magic circle*. Tento prostor je mnohem více omezen a toto omezení může způsobovat, že hrou prezentovaný fikční svět se stává nekoherentním.

Podle Juula (2005) nekoherentní svět hry je hra s fikčním světem, ve kterém hra samu sebe popírá nebo se v ní dějí zvláštní události, které není možné vysvětlit na principu, že se jedná o část fikčního světa. V tomto případě se mnoho fikčních světů ve VR stává nekoherentním, protože hráč je nucen stát na místě a reagovat na dění ve hře z jednoho místa, i když by vzhledem k situaci anebo k fikčnímu světu dávalo větší smysl mít volnost pohybu. V takto omezených fikčních světech se málokdy nachází nějaké vysvětlení nebo důvod, který by hráčům imerzivně objasnil, proč mohou hrát jen v okatě omezeném prostoru. Musíme proto opustit snahu najít vysvětlení v rámci fikce a hledat je v reálném světě, uchýlit se k tzv. *rule-oriented explanation*, pojmu, jenž zavedl sám Juul (2005). Tento termín jednoduše znamená, že hráč se prostě smíří s tím, že jedním z pravidel hry je zůstat stát na jednom místě, anebo že jeho možnosti přesouvání jsou značně omezené. Musím však podotknout, že by v tak detailním rozboru mělo být rozlišeno, zda tato pravidla vznikla z technických omezení, nebo jestli se jedná o kreativní záměr vývojářů.

K Juulovu podání utváření fikčních světů bych ještě chtěla dodat jednu součást, které se Juul nevěnuje a ani ji v textu nezmiňuje. Jedná se o herní mechaniky. Herní mechaniky jsou totiž všechny možnosti a činnosti, které může hráč ve hře vykonávat. Fungují samozřejmě v rámci pravidel, ale některé herní mechaniky nemusí mít žádný vliv na jejich rozšiřování nebo upevňování. Mohou naopak pouze sloužit k obohacení fikčního světa. Jako příklad nám může posloužit hra *Destiny 2* (Bungie, 2017). V rámci této hry může hráč zapnout animaci, při které začne jeho postava tancovat. Nikde v celé hře není dané pravidlo, že by hráč musel nebo

potřeboval tuto akci používat. Slouží pouze k prohloubení hráčova zážitku a k možnosti interagovat s ostatními hráči. Využití této mechaniky závisí jen na svobodné vůli hráče. Jiný příklad můžeme najít ve hrách, kde si hráči mohou pohladit zvíře např. v *Ghost of Tsushima* (Sucker Punch Productions, 2020). Hráči mohou interagovat s liškami, přitom to ale nepatří k pravidlům hraní a žádné výhody ani nevýhody z toho neplynou.

Těmito argumenty tedy chci dokázat, že v současných hrách se herní mechaniky nutně nemusí rovnat herním pravidlům a jsou tak dalšími součástmi hry, které utvářejí její fikční svět a vlastně i pomáhají tomu, aby se takto obohacený svět stal pro hráče více koherentním.

### **6.1.2 Narativ ve videohrách**

Z Juulova textu se dozvídáme, že narativu nepřisuzuje velkou důležitost a tomuto termínu se raději vyhýbá kvůli jeho širokému a protichůdnému významu. Také varuje před nadužíváním tohoto termínu (2005). Není zcela jasné, do jaké míry narativ považuje jako součást fikčních herních světů, pokud vůbec.

Čtenáři předkládá pro demonstraci šest různých významů narativu od různých autorů:

1. Narativ jako prezentace množství událostí. Jedná se o původní a doslovný význam slova vyprávění. (Bordwell, 1985; Chatman, 1978, parafrázuji podle Juul, 2005).
2. Narativ je pevný a předem určený sled událostí (Brooks, 1992, parafrázuji podle Juul, 2005).
3. Narativ je specifický typ sledu událostí (Prince, 1987, parafrázuji podle Juul, 2005).
4. Narativ je specifický typ motivu – lidí nebo antropomorfizovaných entit (Grodal, 1997, parafrázuji podle Juul, 2005)
5. Narativ je jakýkoliv druh prostředí příběhu nebo fikčního světa (Jenkins, 2003, parafrázuji podle Juul, 2005)
6. Narativ je způsob, jakým vnímáme svět (Schank a Abelson, 1977, parafrázuji podle Juul, 2005).

Juul (2005) následně tuto rozporuplnost významů aplikuje na otázku, zda jsou hry narativní, přičemž tvrdí, že záleží na tom, jaký význam pro narativ používáme, a na jaké aspekty her se zaměřujeme. V podrobnějším vysvětlení však nakonec Juul dokládá (2005), že každý z těchto narativů lze aplikovat na hry. Záleží tedy především na typu videohry, a také do jaké míry je videohra jen souborem herních pravidel. Ovšem u každé hry může hráč využít svou představivost a narativ si do hry dosadit, i když pro jiného hráče nebude hra znamenat nic jiného

než právě zmíněný soubor pravidel. Juul (2005) uvádí jako příklad hru Tetris a Janet Murray, která v této hře viděla alegorii upracovanosti Američanů a jejich nikdy nekončící práci, která je neustále po splnění nahrazována novou. Tedy hra, která zdánlivě neoplývá ani fikčním světem, může pro někoho představovat ucelený svět i narativ (2005).

## **6.2 Fikční světy podle Espena Aarsetha**

Espen Aarseth je na poli game studies významnou osobností. Je zakladatelem online časopisu *Game Studies*, který sdružuje herní teoretiky z celého světa. Videoherním fikčním světům se ze všech teoretiků věnoval nejvíce a během let i také konzistentně, proto jsou jeho studie v této práci zastoupeny v největším počtu. Ve svých pracích několikrát upozorňoval na fakt, že herní studia nemají sjednocené pojmosloví a v některých případech i chybí vhodný pojem, který by správně vyjadřoval konkrétní myšlenku. Tuto problematiku si blíže ukážeme na jeho jednotlivých studiích.

### **6.2.1 Videohry jako simulace**

Aarseth považuje většinu videoher za simulace. Jsou předmětem i procesem zároveň. Nestačí je proto jen číst jako knihu, nebo poslouchat jako hudbu. Hry je potřeba hrát (2001). Interakce je tak nedílnou součástí videoher. Hypertext i interaktivní film samozřejmě také vyžaduje jistou míru interakce, proto Aarseth (2001) dává důraz na pojem simulace. Obě zmíněná média mají totiž jen podobu interaktivního labyrintu, kdežto videohry jsou komplexní systémy založené na pravidlech. Výsledek hraní závisí na mnohem více kritériích jako je kreativita hráče, jeho šikovnost a štěstí, než předem rozhodnuté textové či filmové labyrinty narativů (2001). Text knihy je složen ze znaků, videohra je složena ze znaků a dynamického modelu (Aarseth, 2004).

V současnosti je situace podstatně složitější. Hypertext i interaktivní film se do her vmísily způsobem, že v některých případech od nich nejdou oddělit. Současná schopnost videoher provázat gameplay s hypertextovým labyrintem dává hráčovi dostatek možností k tomu, aby průchod jeho hrou byl jedinečný. Protože dnes už hypertext není vázán jen na výběr textu hráče, ale i na různé herní mechaniky a hráčovo konání během hraní. I v případě včlenění interaktivního filmu hry doznaly značných změn, jak jsme si již předvedla při zkoumání studie Jespera Juula.

## 6.2.2 Fikční versus virtuální

Jak už jsem zmínila Espen Aarseth považuje většinu videoher za simulace. Je si ale zároveň dobře vědom vlivu fikce. Ve studii *Doors and perception: Fiction vs. simulation in games* (2007) zkoumá vztah mezi těmito termíny a současně se zaměřuje na problematiku fikčních světů ve videohrách. Jeho studie je důležitá zejména jako jeden ze způsobů, jak na fikční světy nahlížet, a jestli fikční svět pravdivě odráží, co ve hrách nacházíme.

Ve studii předkládá argumenty, které nabízejí nový pohled na vztah mezi fikčními, virtuálními a skutečnými prvky ve hrách. Hry nepovažuje za typ fikčního světa, ale využívá pro ně pojem virtuální svět, přičemž tento svět sdílí fikční i skutečné. Své argumenty udává na příkladu labyrintu. Labyrint ve hře je fikční i skutečný. Ať už se jedná o 2D, nebo 3D, ztvárnění, tak to, na co se ve hře díváme, je skutečný labyrint. Avšak tento labyrint není vytvořen z reálných materiálů, existuje jen uvnitř hry. Jako další příklad uvádí hru *Return to Castle Wolfenstein*, kde hráč nachází dveře, které může použít jako skutečné dveře v reálném světě a dveře, které plní funkci čistě dekorativní, tedy nelze s nimi interagovat. Ve hře jsou tak dva typy dveří *fictional* (pouze dekorativní dveře) a *non-fictional* (dveře, které lze otevřít). V případě, že je ve hře něco *non-fictional* podle Aarsetha znamená, že to není ani fikční ani skutečné a z tohoto důvodu pro tento stav využívá, jak jsme již zmínili výše, pojem virtuální (Aarseth, 2007). Podle Aarsetha (2007) hry nejsou fikcí ale jiným typem světa. Je to virtuální prostor nacházející se mezi fikcí a naším světem. Podobně existují ještě další typy světů: snové světy, myšlenkové experimenty, náboženské vnímání, zrcadlové světy atd. Všechny tyto typy nabízejí alternativu k našemu aktuálnímu světu a jsou rozdílné od fikce i mezi sebou.

Nakonec studii shrnuje tvrzením, že by měly být jednotlivé prvky herního světa rozlišovány, přičemž ty fikční bychom měly vnímat jako jedny z mnoha způsobů tvorby těchto světů (Aarseth, 2007). V podstatě rozlišuje mezi dvěma světy fikčním a herním. Oba se vzájemně doplňují, ale v tomto případě nefunguje fikční svět, tak jak byl definován literární teorií. Nicméně je to jen jeden z pohledů na fikční světy a jak si následně ukážeme i sám Aarseth v průběhu let svůj pohled na fikční element změnil. Tento text je pro nás klíčový zejména pro pochopení vývoje přemýšlení o fikčních světech a jejich úloze ve videohrách. Zároveň na této konkrétní studii vidíme, že ačkoliv teorii fikčních světů můžeme využít, tak musíme být opatrní, protože náš objekt zkoumání je komplikovanější než knihy nebo filmy.

### 6.2.3 Podoba fikčního světa

Ve své studii *A Narrative Theory of Games* (2012) je Aarseth k narativu ve videohrách i k fikčním světům mnohem smířlivější. Uznává dnes již těžko zpochybnitelnou úlohu příběhu ve hrách a ke světům přistupuje už nejen pouze jako k technické funkci. Hry a narativ se podle Aarsetha skládají z téže prvků, čímž znovu navazujeme na jeho tvrzení, že mezi hrou a narativem není jasný rozdíl (1997). Svou skladbou jsou v základu velmi podobné tomu, jak Ruth Ronenová<sup>8</sup> popsala fikční světy. Složené jsou podle něj (2012) ze světa (*world*), objektů (*objects*), postav (*agents*) a událostí (*events*)<sup>9</sup>. Jsou obsažené ve hrách i v příbězích ovšem způsob, jakým s nimi pracují, je jiný. Aarseth (2012) je proto tyto čtyři ontické dimenze považuje za základní stavební prvky ludonarativního designu-prostoru (*ludonarrative design-space*). Tento design se skládá z ludických (*ludic*) – dynamických/simulovaných a narativních (*narrative*) – statických prvků. Toto rozdělení Aarseth (2012) vysvětluje na již zmíněných čtyřech prvcích. Jedná se o součást čtyř dimenzionálního modelu.

Obrázek č. 1 (Aarseth, 2012).

Ontic level:	World	Objects	Agents	Events
Narrative pole	Inaccessible Single room	Noninteractable Static, usable	Deep, rich, round characters	fully plotted
	Linear corridor	Modifiable	flat characters	Dynamic sate- lites/ playable story
	Multicursal labyrinth	Destructible		Dynamic kernels
	Hubshaped quest landsape	Creatable		
Ludic pole	Open landscape	Inventable	Bots, no individual identity	No kernels (pure game)

Jak můžeme na obrázku vidět, čím víc se prvky blíží k ludické straně, tím víc je jejich funkce čistě herní, a čím víc se blíží k narativní, tak tím víc je jejich funkce pochopitelně příběhová.

<sup>8</sup>Ronenová je nazývá fikčními entitami.

<sup>9</sup>Místo události Ronenová používá entitu místa.

Světy jsou ludické, když jsou otevřené (*open-world*) a narativní, když je prostor značně limitován. Objekty jsou ludické, když si je hráč může vytvořit nebo i vymyslet, a narativní, když s nimi nemůže interagovat. Postavy jsou ludické, když se jedná o bezduché boty, a narativní, když jsou postavy promyšlené a mají svou minulost a motivaci. Události jsou ludické, pokud ve hře neobsahují příběh, a narativní, pokud určují hráčovi, co se bude dít a hráč je nemůže nijak ovlivnit (2012). V podstatě se jedná o míru, s jakou můžeme ve hře s prvky interagovat a mít na ně vliv.

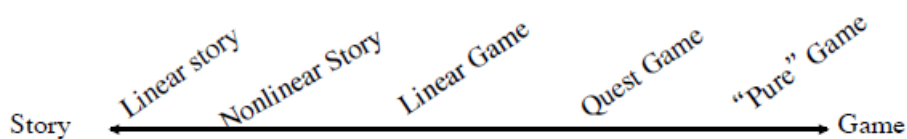
Aarseth (2012) tento model ještě podmiňuje přítomností dvou konceptů: jader (*kernels*) a satelitů (*satellites*). Jádro Aarseth definuje jako základní složku příběhu. Jedná se o klíčové události, které příběh charakterizují např. Červenou Karkulku sní vlk. Když jádro vyjme, tak se příběh rozpadne. Satelit Aarseth definuje jako součást diskurzu, ve kterém se příběh odehrává. Když se vyjme nebo změní, tak příběh zůstane stejný, ale změní se diskurz např. červená Karkulka může na cestě za babičkou natrhat květiny, nebo také ne. Takle konkrétní akce není pro příběh rozhodující. Satelit je na rozdíl od jádra nahraditelný. Tyto koncepty je možné využít pro výzkum způsobů, jakými hry pracují s příběhy (2012). Pro nás je především důležité, že nám jádra a satelity představují jinou podobu fikčních světů obsahujících narativ.

Jak už jsem předestřela výše, Espen Aarseth rozděluje fikční světy a herní světy. V této studii se k tomuto tvrzení vrací a více se věnuje rozdílům mezi těmito dvěma koncepty. Herní svět je fyzická nebo pseudofyzická struktura, kterou můžeme vidět a geometricky či topologicky popsat. Má měřitelné a pevné rozšíření, objektivní existenci a může být přímo prozkoumáván nezávislou postavou. Fikční svět je podle Aarsetha (2012) závislý na lidské představivosti. Herní svět podle něj obsahuje dva typy prostorů: ludický (*ludic*) a extra-ludický (*extra-ludic*). Ludický prostor je ten, ve kterém se přímo odehrává gameplay. Je to koridor, kterým hráč prochází. Extra-ludický prostor je ten, který obklopuje ludický prostor. V podstatě se jedná o statickou scénérii.

Aarseth (2012) podle svého čtyř dimenzionálního modelu rozlišuje pět struktur herních světů: lineární (*linear*), multisměrový (*multicursal*), uzlový (*hub-shaped*), jednomístný (*one room*) a otevřený (*open-world*). Ačkoliv Aarseth přizpůsobuje model podle narativních prvků, tak nepočítá se strukturou, která kombinuje lineární příběh a otevřený svět. Jako příklad otevřeného světa uvádí videohru *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, u které uvádí, že má dynamické uzly, ale ve skutečnosti má dynamické satelity, protože konání hráče nemá vliv na to, jak dopadne hlavní příběh hry. Ten dopadne vždy stejně. I když upozorňuje, že lineární svět nemůže být klasifikován jako více narativní než svět otevřený, tak nabízí čtenářům tuto škálu:



Obrázek č. 2 (Aarseth, 2012).



Tuto škálu považuji za velmi nepřesnou, jelikož její výpovědní hodnota neodpovídá realitě. O to víc je toto rozdělení neplatné vzhledem k současnosti, kdy existují hry, které dokážou obsáhnout všechny zmíněné koncepty na škále, a přesto být součástí jednoho komplexního světa. Ludonarativní model je v tomto ohledu pro současné hry nedokonalým.

### 6.3 Fikční světy podle Antonia Planellse de la Maza

Nejakutálnější poznatky ohledně problematiky fikčních světů se mi podařilo nalézt v pracích Antonia Planellse de la Maza (2015, 2017). Tento badatel na rozdíl od ostatních teoretiků vychází přímo z literárně vědné teorie fikčních světů a z teorie možných světů, kterou jsem rozebrala v první části této diplomové práci. Ve své práci *The Expressive Power of the Possible Worlds Theory in Video Games* (2015) nastiňuje využití fikčních světů k určení hlavních vlastností interaktivního herního prostředí a také propojení filozofického diskurzu modálního realismu, konkrétně indexikální perspektivy, s obecnou strukturou her a postupem skrze různé fáze hry.

Ve své studii pro fikční herní světy navrhuje zobecňující neologismus ludofikční světy. Termín je zajímavý z hlediska podobnosti s pojmem ludonarativní design, který navrhl Espen Aarseth. Avšak ludofikční svět má kromě propojení ludologie a literární teorie pramálo společného s Aarsethovým designem. Planells de la Maza především nijak nezpochybňuje úlohu fikce ve videohrách a zároveň cituje Umberta Eca, který říká, že fikce nemusí obsahovat naraci, aby byla fikcí (parafrázuji podle Planells de la Maza, 2017). Planells ve své práci *Possible Worlds in Video Games* charakterizuje své vnímání fikce podle Kendalla Waltona, jenž považoval literaturu a film za nástavbu dětských her. Fikce se podle něj skládá z ludického typu předstírání, kdy všichni účastníci sdílejí stejné normy a podle nich hrají hru na „jakoby“ (parafrázuji podle Planells de la Maza, 2017). Znovu se vrací pojem mimesis, který hojně využíval Lubomír Doležel při definování fikčních světů. Z Doležela si Planells vypůjčuje definici fikčních světů doplňuje ji o své poznatky. Fikční světy jsou podle Planellse (2017) soubory možných světů bez reálné existence. Takový soubor je nelimitován a jeho struktura může být heterogenní.

Planells (2017) považuje ludofikční svět za makrostrukturu, která se skládá ze soudržných, stabilních a autonomních možných světů. Jsou to statické modely navržené k ověření jedním nebo více hráči. Aktivní participace hráče je bezpodmínečně nutná. Díky tomu se ustanovuje závislostní mechanismus mezi ludickými a fikčními dimenzemi. Ve struktuře dominují metalepticky<sup>10</sup> přizpůsobená pravidla. Ludofikční světy podle Planellse de la Maza (2015) navazují na fikční světy literatury a filmy, mají však úplně jiný vztah k uživateli.

Planellovy světy se v základu skládají ze tří prvků: úkolu, řešení a výsledku. Tyto prvky v sobě obsahují postavy, herní prostory, narativní a dramatické prvky a herní strategie. Ludofikční světy fungují jako síť různých možných světů, které zůstávají statické, dokud hráč nezasáhne. Jenom v takovém případě dojde k přechodu a úkoly ve hře se mohou dále vyvíjet (2015). V tomto musím Planellovi do jisté míry oponovat. Existují videohry, které se rozvíjejí např. real-time strategies, i když je hráč úplně nečinný, pokud tedy nepočítáme jeho proaktivní čin spuštění hry.

Při zkoumání ludofikčních světů by se měly podle Planellse de la Maza (2017) zohledňovat tři aspekty: vztah mezi fikcí a herními pravidly, struktura světů a interaktivní postup, a nakonec otázka uživatele.

### 6.3.1 Ludofikční světy

Jak už jsem zmínila, Planells (2017) považuje ludofikční svět za makrostrukturu složenou z možných světů. Tyto možné světy rozděluje na primární (jsou nezbytné, představují naprostý základ), sekundární (jedná se např. o vedlejší úkoly, které mohou, ale nutně nemusí ovlivnit primární svět) a narativní (pozastavuje se hraní a prostor je vyčleněn např. cutscéně). Planells (2017) navíc ještě rozlišuje extraludofikční svět, jenž není hráči přístupný, anebo se jedná o případ, kdy hráč narazí na bug.

Ludofikční svět se dále skládá z mikrostruktur. Ty v sobě obsahují akce, které se dějí v diegetickém (vnitřním) prostoru videohry a také fikční entity (např. fikční postavy). Podle těchto rozdělení Planells (2017) navrhuje studovat ludofikční světy ze tří různých perspektiv. Z formální a strukturální, která zahrnuje makrostrukturální dimenzi. Tedy síť možných světů, vztah mezi aktuálním světem, možnými světy a nezbytnými světy, z čehož se dají podle Planellse (2017) dále utvářet nové teorie herního designu a nové analýzy herních žánrů a gameplaye.

---

<sup>10</sup> Viz kapitola Definování klíčových pojmů.

Každý hratelný možný svět obsažený v ludofikčním světě se skládá z ludofikčních prvků. Jsou to:

**Existenti (existents)** – fikční entity, předměty, prostory a jiné fikční elementy. Patří sem i pravidla, která ovlivňují jejich chování.

**Události (events)** – možné, nemožné a nutné akce, události a stavy příbuzné existentům.

**Počáteční bod (starting point)** – počáteční stav možného světa. Může se jednat o začátek videohry, nebo o pozůstatek předchozího možného světa pocházející ze stejného ludofikčního systému.

**Explicitní/implicitní úkol (objective) a hlavní a vedlejší úkol ve světě**

**Ludofikční konflikt<sup>11</sup>**

**Mechanismus herní rovnováhy** a povolení/zakázání přístupu do následujícího možného světa.

Některé prvky přesáhnou strukturu možného světa např. prochází celým systémem. Jednat se může třeba o herního protagonistu, který putuje skrze všechny možné světy. V takovém případě se jedná o stavební prvek.

Světy je dále možné studovat z vnitřní a evoluční perspektivy, která zahrnuje mikrostrukturální dimenzi. V ní se můžeme věnovat herním činnostem, pravidlům a jejich vztahům k fikci a samozřejmě postavám a jejich rolím. Také se zkoumá prostorový pohled hráče<sup>12</sup>. To by podle Planells mohlo rozšířit obzory tématům jako je násilí ve hrách, gender, psychologie fikce a emocí apod.

V neposlední řadě Planells de la Maza (2017) nabízí kinestetickou a přístupovou perspektivu, která zahrnuje metaleptickou dimenzi. Zkoumat v ní můžeme sémiotické kanály a jejich diegetický a extradiegetický původ. Jinými slovy zkoumáme vztah uživatele (hráče) ke hře, limity světů, narativní teorie, historii her a mnoho dalšího.

Planells (2017) si pro potřeby svého bádání vytváří vlastní rámce složené z možných světů a fikčních světů, přičemž fikční světy analyzuje z pohledu možných světů. Svou metodu uplatňuje na různých videoherních žánrech tím, že jim přiřazuje různé rámce a zkoumá strukturální vztahy možných světů v makrostruktuře ludofikčních světů pomocí dílčích případových studií. Ačkoliv Planells hovoří o fikčních světech, tak se daleko více zabývá světy možnými a jejich filozofickému základu.

---

<sup>11</sup> Planells tento pojem už dále nerozvádí.

<sup>12</sup> Pohled ze třetí/první osoby.

## 6.4 Fikční světy podle ostatních teoretiků

Následující teoretikové se věnovali fikčním světům jen velmi omezeně a ve svých studiích se jich pouze dotýkají. Teorii fikčních světů vnímají jako zajímavou a přínosnou, ovšem vlastní výzkum podložený relevantní metodou ve svých pracích postrádají. Většina textů je čistě teoretická.

### 6.4.1 Fikční světy podle Granta Tavinora

Herní teoretik Grant Tavinor se v průběhu let krátce věnoval otázce fikce a narativity ve hrách a k emocionálním odezvám hráčů na události v nich. Ve svých studiích nepochybuje o fikčních světech jako o součásti videoher a spíš je jen zmiňuje. Věnuje se především obecně funkci fikce ve hrách. Mimo jiné si ve své studii *Videogames and Fictionalism* (2014) pokládá stejné otázky jako Espen Aarseth a v podstatě reaguje na jeho tvrzení, které jsme si představili v předchozí podkapitole. Zejména se v ní zabývá vztahem mezi fikčním a virtuálním, které Aarseth pevně rozlišuje jako dvě rozdílné součásti her. Podle Tavinora (2014) toto rozdělení není tak jednoznačné. Vztah mezi fikčním a virtuálním ve videohrách považuje ambivalentní. Videohry jsou kombinací obou těchto konceptů. Skládají se tedy z fikčních i virtuálních prvků, které se vzájemně překrývají. Virtualita podle něj (2014) zastupuje interaktivní stránku her a fikce zastupuje stránku reprezentační. Dveře ve hrách tak jsou buď nevirtuální (nikoliv fikční), když je nemůžeme použít, a virtuální, když s nimi můžeme interagovat. Fikční prvky podle něj zastupují věci, které nejsou skutečné. Ve skutečném světě nikdy nepotkáme draka, protože neexistuje, ale ve hře potkáváme jeho virtuálního zástupce. Drak je tak fikční i virtuální (2014). Dveře jsou sice reálný předmět, ale konkrétní dveře ze hry skutečné nejsou. Podle studie (2014) jsou videohry virtuálním i fikčním dílem, protože virtuální simulace bez fikce je jen jiný způsob, jak prožívat realitu.

Grant Tavinor se krátce věnuje fikčním světům své starší studii *Videogames and Interactive Fictions* (2005). V ní mimo jiné tvrdí, že videoherní fikce není závislá na narativu. Přístup do fikčního světa tím pádem není narativně limitován. Hráčovo aktivní zapojení a interakce s fikčními světy videoher představuje nové navození vztahů k fikcím, které dosud nebylo možné. Tavinor (2005) si pro charakterizování fikčního světa ve své studii vypůjčil pojmy z publikace Kendalla Waltona *Fiction as Make-Believe*. Využívá termíny světy díla (*work worlds*) a světy hry (*game worlds*). Jde o způsob, jakým lidé interagují s uměleckými díly a vnímají fikci. Svět díla je reálná podoba díla. Svět hry je způsob, jakým dílo přijímám, jak si jej představuji. Podle Tavinora (2005) se ve videohrách toto rozlišení láme. Svět díla považuje za herní pravidla a svět hry za gameplay, hráčovu interakci. Hranice těchto dvou světů

podle něj (2005) splývají do té míry, že jsou špatně rozlišitelné, protože hráč ovlivňuje svět díla místo ovlivňování světa hry. Něco takového se třeba v případě malby nemůže stát. Tavinorův pohled je důležitý zejména proto, abych si předvedla, jaká panuje neshoda mezi teoretiky, a jak nad stejnými termíny můžeme uvažovat naprosto protichůdně.

#### **6.4.2 Fikční světy podle Aarona Meskina a Jona Robsona**

Autoři studie *Fiction and Fictional Worlds in Videogames* (2014) Aaron Meskin a Jon Robson pro změnu nesouhlasí s Tavinorovým tvrzením o splývání světa díla a světu hry ve videohrách. Podle nich jsou jasně oddělené. Autoři to argumentují tím, že videohry jsou performativní. Takže se nemění svět díla, ale naše interakce se světem hry – náš gameplay. Také upozorňují, a odkazují se přitom na Kendalla Waltona a jeho „waltonovské“ fikce, že fikce nemusí zahrnovat jen věci, které neexistují, ale i věci reálné mohou být předmětem představivosti. Jinými slovy Meskin a Robson (2014) upozorňují na fakt, že fikční a nefikční se nemá rozlišovat podle existence a reprezentace, nýbrž podle funkce. Fikční svět rozdělují stejně jako Tavinor na svět díla a svět hry. Svět hry odděluje hráče od světa díla. Meskin a Robson to vysvětlují (2014) na hráčových akcích vs. akcích herní postavy. Hráč má za úkol někoho zabít a může cítit ve svém světě hry lítost, ale hráčova postava nic necítí, protože patří do světa díla.

#### **6.4.3 Fikční světy Jana Van Looye**

Herní teoretik Jan Van Looy (2005) řešil také otázku narativu ve hrách. V této záležitosti poznamenává fakt, že i když pomocí narativu není možné vysvětlit celkový zážitek ze hry, tak není rozumné koncept vyprávění z ludologie zcela vyloučit. Dále se věnuje vztahu videoher a fikčních světů, přičemž upozorňuje na skutečnost, že fikční teorie popisuje vztah mezi světem aktuálním a světem vyvolaným textem. Popisuje (2005) při tom jev fikčního recentrování, který nastává při čtení knihy nebo hraní. Čtenář nebo hráč je během fikčního recentrování pozván do možného světa, je obklopen možnostmi a událostmi, jež se v takových světech dějí. V případě videoher Looy (2005) pro tento jev používá termín virtuální recentrování. Je to tak proto, že ve videohrách se události a akce stávají pokaždé jinak, narozdíl od textů, které jsou provždy stejné (2005). S tímto tvrzením nemůžu zcela souhlasit, protože je příliš zobecňující, jelikož existují videohry, jež se pokaždé odehrají úplně stejně, a není u nich možné jejich dění, jakkoliv změnit.

Jan Van Looy (2005) upozorňuje ještě na jeden poznatek. V textech se objevuje diskurz zastupujícího příjemce (*substitute receiver*), jímž je čtenář, a zastupujícího mluvčího (*substitute*

*speaker*) tedy vypravěče. Looy si trefně klade otázku, co se s těmito koncepty děje ve videohrách. V literární fikci je vypravěč neboli vševědoucí hlas provázející čtenáře její nezbytnou složkou. Looy považuje (2005) tento hlas ve videohrách za postradatelný, podle něj se v nich důraz ze zastupujícího mluvčího přesouvá na zastupujícího příjemce. Pro lepší vysvětlení si Looy (2005) vypůjčuje trojici konceptů z díla Espena Aarsetha<sup>13</sup> *intrigue intriguee* a *intrigant*. *Intrigue* je dění ve hře, *intriguee* nahrazuje zastupujícího příjemce a jedná se o hráče a *intrigant* nahrazuje zastupujícího mluvčího. Je to entita, která v pozadí tahá za nitky a hru ovládá např. spouští události nebo ovládá nepřátele. Podle studie (2005) je tedy přebírání konceptů z jiných disciplín zejména z té literární či naratologické pro ludologii prospěšné.

#### 6.4.4 Fikční světy podle Jana-Noëla Thona

Zajímavý pohled předkládá Jan-Noël Thon (2009) ve své studii *Computer Games, Fictional Worlds, and Transmedia Storytelling*. Jedná se o stručný náhled na fungování fikčních světů ve videohrách. Hned v úvodu Thon (2009) reaguje na výhrady, které ohledně zastoupení fikce ve hrách panují. Fikční světy by podle něj neměly být a ani nemohou být redukovány na součást simulace, nebo narace, protože se tyto dvě sféry mezi sebou doplňují. Odmítá také myšlenku (2009), že by jen cutscény nebo příběhové sekvence (tedy narativní prvky) výhradně určovaly prezentaci fikčních světů.

Thon si pokládá otázku (2009), jaký je vztah mezi fikčním světem a jeho prezentací v počítačové hře. Všechny fikční světy jsou nekompletní a hráči si potřebují doplnit mezery znalostmi ze svého aktuálního světa, avšak prezentaci fikčního světa nejde zredukovat jen na mediální nebo duševní. Rozlišuje tak dvě fikční prezentace – lokální neboli subjektivní a globální neboli intersubjektivní. Subjektivní prezentace se děje uvnitř videohry a navádí hráče, aby si představoval entity fikčního světa. Intersubjektivní prezentace se může dít i mimo gameplay. Jedná se např. o sdílení fikčních světů mezi hráči při hraní multiplayeru, kde každý hráč má své vlastní zážitky ze hry, ale zároveň zažívá to samé jako ostatní hráči (Thon, 2009). Kromě toho také zmiňuje, jak si videohra může protirečit, když se v gameplayi stanou události, které nekorespondují s příběhem, což podporuje kontradiktorní vlastnost fikčních světů. Pro nás je ještě podstatná jedna myšlenka. Thon (2009) rozlišuje mezi abstraktními herními částmi a fikčními entitami. Toto rozdělení koresponduje s Aarsethovým rozdělením na virtuální

---

<sup>13</sup> Cybertext: Perspective on Ergodic Literature.

a fikční<sup>14</sup>. Na rozdíl od něj Thon (2009) tyto sféry nerozděluje a považuje je za propojené. Nefikční bojové jednotky ze strategické videohry sloužící jen k dobytí území nepřítele se zároveň skládají z fikčních pěšáků, rytířů, kněží atd. Jedná se tedy o fikční entity, které plní i herní funkci.

#### **6.4.5. Fikční světy podle Clary Fernández-Vara**

Clara Fernández-Varová narazila na fikční světy při studiu intertextuality videoher. Tvrdí, že klíčovým procesem adaptace děl je přenesení jejich fikčního světa. Studium intertextuality nám umožňuje vidět, jak se mění narativ v jednom fikčním světě při změně média. Vytvoření vstupu z nového média do fikčního světa obohacuje narativ novými způsoby. Můžeme vidět proces, při kterém vycházejí různé narativy z jednoho světa. Videohry v tomto kontextu vidí jako nejlepší způsob, jak se na fikčním světě podílet, manipulovat s ním a experimentovat. Fernández-Varová dále tvrdí, že při vytváření adaptace je lepší řídit se fikčním světem nežli strukturou zápletky. Teoretička dále analyzuje srovnává proces adaptace skrze literární dílo, film, a nakonec videohru *Blade Runner*. Bohužel svoji metodu popisuje jen implicitně.

#### **6.4.6 Další poznatky herních teoretiků**

Následující práce, které zmíním obsahují pouze zmínky o fikčních světech. Badatelka Marissa Willis (2019) zmiňuje fikční světy v rámci hledání fikčních pravd ve hrách. Ovšem nezbyvá se jejich literární teorií, ale naopak čerpá z práce Kendalla Waltona (1993). Herní vědci Constantin Oliva a Gordon Calleja (2009) využívají koncept fikčních světů při výzkumu profesionálního wrestlingu a wrestlingu jako počítačové hry. S ohledem na fikční světy se jim otevřela možnost studovat tzv. *kayfabe*, jedinečný narativ, který se ve wrestlingu objevuje.

Jako poslední zmíním herní teoretičky Lisbeth Klastrupová a Susana Toscová (2004) svou pozornost upínají k transmedialním světům. Analýzou jejich archetypálních znaků sledují, jak se literární a filmové světy adaptují do kybersvětů. Na své studii dokazují, že kybersvěty, jenž svým hráčům umožňují vytvářet svůj vlastní obsah a zároveň si udržují své archetypy, jsou úspěšnější než ty, které se snaží jen přenést věci z literárních příběhů či filmů.

---

<sup>14</sup> Viz podkapitola Fikční světy podle Espena Aarsetha.

## 7. SHRNUÍ POZNATKŮ O FIKČNÍCH VIDEOHERNÍCH SVĚTECH

V této kapitole si shrneme a srovnáme získané poznatky o videoherních fikčních světech někým také nazývané ludofikční světy<sup>15</sup>. Ověříme si, jestli vlastnosti literárních fikčních světů můžeme využít pro videohry a jaké prodělávají změny. Definování jsme si rozdělili na jejich vlastnosti a strukturu.

### 7.1 Vlastnosti videoherních fikčních světů

Z hlediska načerpaných poznatků z literární teorie i herních studií považují využití teorie fikčních světů ve videohrách za validní.

Vlastnosti videoherních fikčních světů definují takto:

- **Kontradiktorní** – Každý průchod videohrou může být jiný. S každým novým hraním se mění zážitek. Hráč může změnit styl hraní a dělat pokaždé jiná rozhodnutí. Herní postava může zemřít. Během gameplaye se navíc mohou stát věci, které odporují obsaženému narativu.
- **Závislé na pravidlech** – Tato vlastnost exkluzivně patří videoherním fikčním světům. Bez nich by videohra nebyla hrou. Ať už videohrám přisoudíme jakoukoliv strukturu, tak z ní nikdy nemůžeme vyloučit pravidla. Neslouží jen jako základní stavební prvek, protože se zároveň mohou podílet i na utváření fikce.
- **Spojeny s textem** – Podle pojetí Espena Aarsetha (1997) jsou videohry formou cybertextu. Některé hry jsou dokonce spíše formou hypertextu. Mnoho her, především ty obsahující narativ, je bezpodmínečně závislých na textu.
- **Nemusí obsahovat narativ** – Ze shromážděných zdrojů jsme si dokázali, že videoherní fikční světy mohou, ale nemusí obsahovat narativ. Absence narativu nezabraňuje jejich vzniku ani funkci.
- **Autonomnost** – V tomto bodě polemizují s některými ludology (Planells, 2017), kteří zastávají názor, že videohry jsou tvořené mimesí neboli napodobováním. Nemůžeme tvrdit, že každá videohra musí striktně něco napodobovat. Může ve virtuální realitě akorát něco simulovat např. při hraní hry Angry Birds (Iisalo, 2009), kdy z praku hráč vystřeluje ptáky, aby zničil obydlí prasatům. Hra v tomto případě nenapodobuje nic,

---

<sup>15</sup> Ačkoliv podstata ludofikčních světů je stejná jako u videoherních fikčních světů, tak se liší jejich struktura. Ludofikční světy se skládají z možných světů (Planells, 2015) a tedy nemůžeme toto označení převzít.



protože nic z jejího obsahu není našemu aktuálnímu světu blízké. Akorát můžu s jistotou potvrdit, že videohra simuluje trajektorii střely z praku apod.

Autonomnost videoher se také liší v tom, že i když titul vyjde, tak nemusí jít o jeho konečnou verzi. Díky digitální distribuci mohou vývojáři hru neustále upravovat, což především vidět u online multiplayerových her.

- **Nejsou skutečné** – Obsahují smyšlené události, předměty či postavy. Již jen samotná intervence hráče i u realistických her a tzv. simulátorů zaručuje, že se ve videohře odehrává fikce.
- **Jsou neúplné** – Během hraní nemůžeme získat odpověď na všechno, protože ve videohře zkrátka žádné vysvětlení není, i když by logicky nějaké mít mělo např. v *Abzû* (*Giant Squid*, 2016) se nikdy nedozvíme, kdo stvořil nebezpečné roboty. Některé herní tituly se mohou o to víc zdát neúplné, neboť během jednoho hraní není možné objevit všechno, co videohra nabízí.
- **Propojení virtuálního s fikčním** – Videoherní fikční světy se od literárních liší tím, že existují ve virtuálním prostředí.
- **Jsou přístupné skrze sémiotické kanály** – Videoherní fikční světy mají k dispozici mnohem více sémiotických kanálů. Jmenovitě jde zejména o text, zvuk, obraz, software.

## 7.2 Struktura videoherních fikčních světů

Strukturu jsem převzala z velké části od Jespera Juula (2005). Uděláme to tak proto, že jako jediný ve své práci zohlednil při skladbě fikčního světa vliv hardwaru. Ten je z hlediska utváření fikčního světa díky technickému pokroku stále důležitější.

Videoherní fikční světy se skládají z:

- **Pravidel** – Hlavní část struktury. Bez pravidel by videohra nemohla existovat.
- **Herních mechanik** – Herní mechaniky jsou možnosti toho, co hráč může ve hře vykonávat, a přitom nemusí nijak posilovat pravidla, nebo být pravidly vynucovány.
- **Množiny fikčních entit** – předměty, postavy, události.
- **Entity intrigant** jinými slovy také zastupujícího mluvčího, který se funkčně napříč různými herními tituly hodně liší.
- **Hardwaru** – Hardware v současnosti může mít velký vliv na to, jak hráči hru prožívají. VR, vylepšená haptika a nástroje ovládání (myš, klávesnice, gamepad) zdatelně ovlivňují způsob, jakým stylem lze s videohrami interagovat. Mění se i míra imerze

např. závodní hry jsou imerzivnější, když k jejich ovládní můžeme použít gamepad ve formě volantů než klávesnici a myš. Při hraní stejného herního titulu na různých platformách např. PC a PlayStation mohou mít hráči jiné zážitky.

- **Úkolů/cílů** – Každá videohra má svůj cíl, nebo set úkolů, které je nutné splnit, abychom hru porazili nebo dokončili. Také se může jednat o případ, kdy je cílem zkrátka jen získat, co nejvyšší počet bodů.
- **Počátečního bodu** – Tuto část struktury jsme převzali od Antonia Planellse. Každý herní fikční svět má svůj počáteční bod, kde hra začíná. Typicky se jedná o tutoriál, prolog narativu nebo první level s nejnižší obtížností.
- **Limitů a hranic** – Videohry mají své limity a hranice. Limity nás třeba nevpustí do dalšího levelu nebo nám neumožní používat určitý předmět, dokud nesplníme pravidla hry. Hranice nám pro změnu nedovolí opustit ludický prostor.
- **Grafiky** – Základní stavební prvek. Určuje, jak hra vypadá.
- **Zvuku** – Také základní stavební prvek. Pomáhá hráčům při orientaci, ovlivňuje atmosféru videohry a má i narativní funkci např. dialogy a písně.
- **Textu/textů** – Základní stavební prvek her, pokud je považujeme za formu cybertextu. Obyčejný text je přítomný až na úplné výjimky v každé hře minimálně v jejím menu, kde hráč může hru začít.
- **Ludického a extra-ludického prostoru** – Využito z Aarsethovy studie, kterou jsem popsala v minulé kapitole.
- **Hráčovy aktivity/stylu hraní** – Hráčova aktivita určuje, kam se fikční svět bude dál ubírat. Jako zastupující příjemce hru přebírá nad hrou kontrolu. Jelikož každý hráč může mít ze stejného herního titulu jiný zážitek, tak se i mění jeho pohled na to, jak fikční svět vypadá. Během jednoho průchodu hrou třeba nikdy nenarazí na úžasný předmět, díky kterému se stane nepřemožitelnými, což znamená, že pro něj konkrétní průchod bude těžší než pro jiné hráče. V některých hrách si může hrát vytvářet svůj vlastní příběh i vlastní svět. Marie-Laure Ryanová (2015) kvůli tomu považuje hráčovu činnost za světatvornou a o hráči hovoří jako o svém vlastním vypravěči.

Videoherní fikční svět se dále může, ale nemusí skládat z cutscén a narativních struktur<sup>16</sup> a sdílení zážitků a emocí z hraní mezi hráči. Mnoho her, a nemáme na mysli jen ty bez přítomnosti narativu, neobsahuje cutscény ani je nepotřebuje. Technický pokrok navíc

---

<sup>16</sup> Narativ zmiňuji ve struktuře ještě jednou zvlášť, protože v určitých hrách ovlivňuje jejich celkovou strukturu a fungování.

umožňuje, aby narativní segmenty proběhly jinou formou než typické cutscény, během které je hráčova role pasivní. V neposlední řadě sdílení zkušeností mezi hráči, ovlivňuje pohled na fikční svět jiných hráčů, popř. jim umožňují, aby se dozvěděli skutečnosti, na které během svého průchodu nenarazili. Nicméně není tomu tak u každé hry. Především to platí pro populární herní tituly a multiplayerové videohry.

## 8. METODOLOGICKÝ PŘÍSTUP

Vzhledem k tématu diplomové práce je nutné vytvořit vlastní analýzu, která mi umožní naplno využít teorii fikčních světů. Zvolená kvalitativní metoda bude kombinovat prvky formální analýzy gameplaye (Lankoski & Bjork, 2015) a textové analýzy (Fernández-Varová, 2019).

Formální analýza se využívá při výzkumu artefaktů a jejich specifických prvků. Podrobně se zabývá vztahy mezi těmito prvky a popisuje je do detailu. Tato analýza se používá při kritice umění, archeologii, literární analýze, nebo filmové analýze. V případě game studies nám může poskytnout lepší porozumění herního systému, které můžeme následně využít k další analýze. Formální analýza byla využita např. ke studiu estetiky her, k odvození designových vzorců her, anebo i implicitně při studiu psychofyzilogie ve vztahu k videohram.

Výhodou formální analýzy je její nezávislost na kontextu. To znamená bez zahrnutí konkrétních hráčů a jejich konkrétních herních instancí. Analýza se provádí ze dvou perspektiv:

1. videohra jako artefakt
2. videohra jako činnost

Ve většině případů se obě perspektivy propojují.

Při výzkumu se rozebere anatomie hry a zkoumají se její jednotlivé části tzv. primitivy nebo také stavební bloky. Mezi ně patří:

1. Komponent – herní entity, se který mohou hráči nebo systém manipulovat.
2. Akce – jsou rozdělené na akce hráčů, akce komponentů a akce systému.
3. Cíle – podmínky hry, které mají význam pro gameplay. Je to něco, o co by měl hráč usilovat. Také vysvětlují strategii samotného herního systému a individuálních komponentů. Hráči jsou za jejich splnění odměněni (Lankoski & Bjork, 2015).

Pro vykonání formální analýzy není pro badatele podstatný kontext (Lankoski & Bjork, 2015).

Jelikož je tato analýza primárně určená pro studium gameplaye, tak ji musíme doplnit o textovou analýzu. Pro svůj výzkum jsem si vybrala analýzu, kterou popisuje Clara Fernández-Varová (2019).

Cíl textové analýzy a její přístup k analyzování her se nezaměřuje tolik na vynášení posudků, ale spíš na pochopení toho, jaký smysl z nich získáváme. Vytvořením herního kánonu, který

zahrnuje špatné a dobré hry, jež slouží jako reference všem v oboru, nezbytně nevzniká způsob, jakým bychom obohatili herní vědění ve smyslu kulturního kapitálu (Fernández-Varová, 2019).

Hry jako text můžeme studovat ze dvou úhlů: dílo ve spojitosti s jinými díly, nebo jako dílo, jež může být čteno různými způsoby. V prvním případě se můžeme dívat na to, co mají videohry společného a hledat mezi nimi vzorce v jejich designu, estetice ad. Přitom můžeme využít strukturalistický, nebo poststrukturalistický pohled. Díky strukturalistickému pojetí studujeme jednotlivé stavební bloky, kdežto díky poststrukturalistickému můžeme pozorovat pohled hráče (Fernández-Varová, 2019).

Za stěžejní oblasti bádání, ve kterých se nacházejí stavební bloky Fernández-Varová (2019) považuje:

1. kontext – v podstatě se jedná o sociokulturní vlivy, okolnosti, jež daly hře vzniknout, přijetí hry veřejností atd.

- produkční tým;

- herní žánr

- technologický kontext;

- sociohistorický kontext

- ekonomický kontext

- publikum

- vztahy k jiným médiím

2. herní přehled – zaměřuje se na obsah a základní rysy, které videohru odlišují od ostatních. Tato oblast nám ukazuje shrnutí toho, o čem hra je a kdo ji hraje. Zahrnuje informace o tom, co hráči potřebují, aby mohli videohru začít hrát. Je zaměřena na hráčovo pojetí hry a jeho pocity při hraní.

- pravidla a cíle hry

- herní mechaniky

- herní prostory

- fikční svět<sup>17</sup>

- příběh

- zážitek z gameplaye

- herní komunity

3. formální prvky – tato oblast propojuje formální a strukturální přístup. Formální přístup v textu hledá inherentní součásti na abstraktní úrovni. Strukturální přístup hledá v textu strukturu, podle které badatel hledá smysl textu (Fernández-Vara, 2019).

- pravidla herního světa

- diegetická a extradiegetická pravidla

- uložené hry

- vztahy mezi pravidly a světem fikce

- hodnoty a procedurální rétorika

- procedurální obsah vs. naprogramovaný obsah

- herní dynamika

- mezera mezi hráčem a herní mediací

- ovládací schémata a periférie

- herní obtížnost

- reprezentace (vizuál, zvuk, hudba)

- hry založené na pravidlech vs. na cílech

- levely a level design

- design možností

- cheaty, módy, hacky, buggy (Fernández-Varová, 2019).

Jak už jsem zmínila na začátku kapitoly, obě analýzy spojím. Formální analýzu využiji nejdřív k obecnému popisu hry a jejich charakteristických rysů. Následně použiji metodu Fernández-

---

<sup>17</sup> Fernández-Varová sice zmiňuje fikční svět, ale jeho definici popisuje velmi zjednodušeně a termín je spíš popsán jako herní svět – tedy prostor, který obývá hráč.

Varové a využiji její doporučený typ analýzy: objasnění teorie (*illustration of a theory*), na které analyzuji teorii fikčních světů. Analýzu provedu hledáním důkazů v konkrétních hrách, podle definovaných znaků z minulé kapitoly. Videohry jsou vybrány podle velikosti jejich herních světů, protože získám co nejvariabilnější vzorek. Navíc se jedná o vlastnost, kterou lze změřit, a podle které jde výzkum zopakovat. Velikost herních světů rozlišuji následovně:

1. jedna „místnost“, kde se vše odehrává úplně vše.
2. koridor „místností“. Hráč prochází jedním a týmž prostorem rozděleným do menších prostorů.
3. koridor místností s levely. Každý level má ještě navíc svůj vlastní koridor, nebo jen „místnosti“. Hráč se ocitá pokaždé v jiném prostoru.
4. otevřený svět s levely. Otevřený svět je rozdělen do několika oblastí. Hráč má svobodu pohybu pouze vně těchto oblastí. Z pravidla se po postupu do nové pak do té předchozí nemůže hráč vrátit.
5. otevřený svět (téměř) bez omezení. Hráč má úplnou svobodu pohybu a rozhodování.

Výzkum byl prováděna na dvou odlišných zařízeních. Jedním z nich byl stolní počítač, tím druhým konzole PlayStation 4.

## 9. ANALÝZOVÁNÍ VIDEOHERNÍCH FIKČNÍCH SVĚTŮ

### 9.1 Snake

Snake je herní titul a zároveň i název typu her, ve kterých hráč ovládá pohyblivý objekt pohlcující další statický objekt. Při každém pohlcení se pohyblivý objekt zvětší o velikost toho pohlceného. Celá hra se odehrává na uzavřeném prostoru. Cílem je pohlcovat objekt do té doby, než se zaplní celý herní prostor. Předchůdce typu těchto her byla monochromní arkáda zvaná Blockade ze 70. let 20. stol. Premisa hry se stala velice populární a v současnosti existuje mnoho variant, které velmi často nesou název Snake, Worm apod.

Pro svůj výzkum jsem zvolila verzi z roku 2017, jež je volně dostupná jako mini aplikace ve webovém prohlížeči Google. Tato verze se skládá z herního prostoru ve tvaru čtverce, který je pokryt vzorem šachovnice. Hráč hraje za herní entitu hada, jenž požívá ovoce a roste. Ve hře neprobíhá žádný tutoriál, pouze se zobrazí obrázek šipek na klávesnici, jenž hráčům napoví, jak hru zahájit a čím hada ovládat. Kromě honby za ovocem had nesmí narazit do krajů herního pole nebo do svého těla. Snake (Google, 2017) jinak začne znovu úplně od začátku. Herní systém akorát spočítá body za množství snědeného ovoce.

V menu hry je možné upravit herní mechaniky a vzhled herních entit. Hráč si může zvolit i úroveň obtížnosti upravením rychlosti pohybu hada a přidáním mechaniky, které hru ztěžují např. přidání druhého hada, jenž zrcadlově kopíruje pohybu toho herního. Je možné udělat hada nesmrtelným, takže do sebe nemůže narazit, nebo zrušit hranice herního pole, které se tak stane nekonečným prostorem. Naopak je možné i zvolit možnost, kdy při požití ovoce na šachovnici ubudou políčka a prostor se začne zmenšovat. Dále hra nabízí změnu počtu ovocných předmětů, změnu typu ovoce a změnu barvy hada. Hráč má také možnost zvolit náhodné nastavení výše vyjmenovaných možností.

Fikční svět hry Snake je velmi jednoduchý a omezený. Pravidla jsou v této verzi libovolně upravitelná až na úplný základ, kterým je požívání ovoce hadem. Každý další gameplay tak může být odlišný podle přání hráče. Pro herní mechaniky platí to samé. Mohu svého hada udělat nesmrtelným a zrušit na herním poli hranice a hru hrát v podstatě do nekonečna. Množiny fikčních entit jsou minimálně dvě: počet hadů a ovoce můžu do určité míry změnit v nastavení.

Snake (Google, 2017) jsem hrála na počítači ve webovém prohlížeči a k ovládní postavy jsem používala klávesnici. Cílem hry je vydržet sbírat ovoce co nejdéle bez kolize. Pokud se to



podání, tak had nabude takových rozměrů, že přestane být schopen pohybu a zároveň nezbude místo, kde by se mohlo jídlo znovu objevit. Počáteční bod je umístěn uprostřed hracího pole. Had má přitom nejmenší možnou velikost. Jediným limitem ve Snake jsou hranice hracího pole, při kolizi s nimi dochází ke konci hry. Grafika je jednoduchá, což koresponduje s jednoduchými pravidly a mechanikami hry. Had má animovanou mimiku obličejů a reaguje tak na přiblížení k ovoci, nebo na náraz do překážky, což hře dodává na sympatičnosti. Zvuk této hry funguje pouze jen jako odezva na hráčovo konání. To znamená, že zazní jednoduchý tón při pozření ovoce nebo po kolizi.

Snake obsahuje pouze ludický prostor. Není v něm žádný narativ a neobjevuje se v něm ani varianta intriganta. Hra je čistě v režii hráče, kterému je zpřístupněna možnost světatvorby skrze úpravy herních mechanik a vzhledu hry.

## 9.2 Abzû

Abzû (Giant Squid, 2016) je akční adventura, která se odehrává uprostřed neznámého oceánu obývaném rozličnými mořskými tvory, kteří vzhledově korespondují s těmi reálnými. Hra je tak plná různých herních entit, mezi nimiž jsou dále nepřátelští roboti a herní protagonista. Hráčova postava má zvláštní schopnost, díky které je schopna ovlivňovat okolní mořské tvory. Může je k sobě přivolat, aby ji následovali, nebo se svézt na velkých rybách.

Hra začíná probuzením hlavní postavy uprostřed oceánu. Následně se objeví nápověda, jak postavu ovládat a pomocí vynucených pohybů kamery je hráč navigován ke zvolení správného směru. Z počátku vypadá Abzû jako velký prostor, ale po opuštění počáteční „místnosti“ hráč prochází spojenými uzavřenými prostory. Úkolem hráče je místnosti prozkoumat a vykonat určitou činnost, jež zpřístupní další „místnost“. Cílem hry je postupně obnovit mořský ekosystém a porazit podmořského robota, který ohrožuje život v oceánu. Mořský ekosystém je obnovován interakcí s portály, jež do prostoru konkrétní „místnosti“ vypustí živé organismy. Pro postup hrou je nutné interagovat se speciálními portály ve formě věží, běžné portály nejsou pro postup hrou důležité.

Kromě interakce s těmito portály a překážkami ve formě explodujících robotů nebo korálů zarůstajících průchod je průběh hraní v rukou hráče. Ten může každou místnost volně prozkoumávat podle libosti a interagovat se svým okolím. Abzû je striktně lineární, během hraní se hráč nemůže vrátit do předchozích „místností“ a může pokračovat pouze vpřed. I přes velkou volnost jsou ve hře úseky, které nutí hráče vydat se určitým směrem. Určování

správného směru, kam se má hráč vydat, je dosaženo omezením kontroly hráče nad kamerou, a tedy znemožnění úplného volného pohybu postavy. Konec hry je neměnný a neovlivnitelný.

Abzû má malé množství pravidel. Mezi nejdůležitější je interakce s věžovými portály, odstraňování překážek mezi místnostmi a udržování bezpečného odstupu od robotů. Hra je mnohem víc závislá na různých herních mechanikách, která existují pro potěšení hráče, nikoliv pro plnění hlavního cíle hry. Hráč může např. meditovat na soše žraloka a skrze pohyby kamery sledovat mořský život v konkrétní „místnosti“. Kamera se vždy zaměří na určitý druh ryby a následuje její pohyb, přičemž se ve spodní části obrazovky ukáže její název. Dále může hráč v určitých místech vyskočit nad mořskou hladinu a udělat akrobatický trik. Také může sbírat ulity plžů. Tyto činnosti nemají nikde ve hře hlubší význam než ten, že je hráč prostě může vykonávat ke zpestření hraní.

Jak už jsem zmínila na začátku, Abzû má mnoho fikčních entit, které spadají do množin postavy, objekty a události. Jedinou postavou ve hře je hráč, který se setkává se živými objekty (mořští živočichové a roboti) a neživými (budovy a portály). Události ve hře jsou pevně dané a neměnné. Hráč má během jejich dění jen omezenou nebo žádnou kontrolu nad postavou.

V Abzû je velmi prominentní entita intrigant, která v určitých chvílích manipuluje s kamerou a nutí hráče zaměřit svou pozornost na určité dění nebo objekt. Také hráče informuje o tom, na jaký druh ryby se při meditaci zrovna dívá.

Hra byla hrána na systému PlayStation 4. Tento fakt je důležitý zejména z ohledu na haptickou odezvu. Při zasažení postavy výbuchem robota herní ovladač vydává silné vibrace a zvyšuje tak frustraci při setkání s velkým počtem nepřátel, jež postavu hráče dočasně imobilizují. Díky páčkám na gamepadu je pohyb v moři plynulý a manévrování postavy přirozené. Hra využívá pohled z třetí osoby.

Cílem hry je dojít až na její konec a plnit přitom jednoduchý úkol obnovování ekosystému. Na začátku hry je oceán temný a poloprázdný, kdežto na konci je oceán plný života a světla. Počáteční bod je v „místnosti“, která zdánlivě vypadá jako volné moře. Hra zvolna ukazuje možnosti pohybu a interakce s okolím. Skrze neviditelné hranice a vynucené pohyby kamery nutí hráče postoupit do další místnosti. Hranice jsou typickým příkladem, který nenechává hráče opustit ludický prostor. Rozdělení prostoru na ludické a extra-ludické je značné, pokud se hráč nachází v „místnosti“ vypadající jako volný prostor.

Grafické zpracování je v této hře velmi podstatné. Abzû ukazuje skrze barvy a realistické mořské tvory bohatou rozmanitost života v oceánech. Velkou roli hraje také využívání barev

a stínů při vykreslení neutěšeného prostředí zbaveného života a zobrazení nebezpečnosti robotů. Hra skrze grafiku, zvuky a hudbu dává najevo změnu atmosféry a vyvolává pocity smutku i štěstí. Při smrti vzácného bílého žraloka má hudba smutné tóny, při setkání s hlavním robotem jsou nepříjemné a vlezlé a na konci hry při obnovení života zní hudba nadějně.

Abzû téměř neobsahuje text. Kromě hlavního menu, krátké nápovědy, jak postavu ovládat, názvů jednotlivých druhů živočichů a závěrečných titulků, ve hře není text. Narativ, který je spíše implicitní, je v Abzû promítán skrze události, interakcí s ostatními entitami a zaměření kamery na starodávné fresky uvnitř podmořských chrámů.

Hráčovy aktivity vždy vedou ke stejným událostem a stejnému konci. V případě Abzû může hráč značně ovlivnit svůj zážitek. Z mého pohledu je při hraní tohoto titulu pro hráče nejdůležitější právě prožitek z hraní a průzkum jednotlivých „místností“ než dosažení konce hry nebo zdokonalování hráčské techniky. I když tedy využívání herních mechanik nemá přímý vliv na dění, tak má velký vliv na konkrétní gameplay a celkovou zkušenost hráče, který v případě Abzû může a nemusí věnovat pozornost narativu, a přitom získat plnohodnotný zážitek.

### 9.3 Ride 4

Ride 4 (Milestone, 2020) je závodní hra, ve které si hráč vytvoří vlastního závodníka motocyklových závodů. Ride 4 je složená z jednotlivých levelů, které může hráč stále dokola opakovat dle libosti. Kromě nutnosti splnit úvodní zkoušky v jízdě je výběr tratě i šampionátu na hráči. Jelikož se jedná o závodní herní titul, tak není potřeba do detailu vysvětlovat detaily samotného gameplaye. Hráč si vytvoří svého závodníka, vybere si motocykl a pustí se do závodění. Cílem hry je dodržovat pravidla, být v závodech první a vyhrát šampionát.

Fikční svět Ride 4 je hodně omezen pravidly. Hráč musí dodržovat pravidla reálných závodů jinak bude potrestán a pravděpodobně prohraje závod. Obcházením pravidel tato hra ztrácí na významu. Herní mechaniky až na výjimky přesně korespondují s pravidly. Výjimku představuje vytvoření své postavy a úprava výkonu a vzhledu motoru. Tyto činnosti je možné vykonávat mimo hlavní hru v přímo vyhrazeném prostoru, který stále považuji za ludický, i když se v něm neodehrává hlavní gameplay.

Fikční entity jsou v Ride 4 pevně dané. Mezi postavy patří hráčova postava a ostatní závodníci řízení systémem. Do hry se může připojit více hráčů, čímž přibudou další postavy, které je

zastoupí. Objekty ve hře tvoří motocykly, diváci, silniční předměty a dekorační předměty (vlajky a prapory). Diváky v této hře považuji za objekty, protože jsou pasivní a statičtí. Události ve hře jsou způsobené čistě konáním hráče (vítězství v závodě a získání odměny).

Entita intrigant se objevuje při vysvětlování ovládnutí, skládání zkoušek, popisu motorek a jejich komponentů, při představování závodu a závodní tratě a penalizaci za porušování pravidel.

Ride 4 jsem hrála na systému PlayStation 4, protože ovládnutí motocyklu je skrze gamepad jednodušší a lépe simuluje říditka. Haptika reaguje na změnu terénu a na kolizi motorky s jinými objekty a pády závodníka, čímž je velmi primitivně simulován otřes při nárazu. Ve hře je možné přepínat mezi pohledy z první a třetí osoby. Z mé zkušenosti pohled z první osoby slouží k lepší imerzi, ale stěžuje se tím gameplay, protože hráč nemá tak velký přehled o svém okolí jako z pohledu třetí osoby.

Cílem hry je získat medaili ze všech závodů a být zkrátka nejlepší závodník. Počáteční bod se nenachází přímo v herním prostoru. Hráč si nejdříve vybere a přizpůsobí svou postavu, vybere si, kterou ze zkoušek jízdy chce vyzkoušet jako první a až teprve dojde k normálnímu hraní. Mimo hraní kampaně, kde se zachycuje hráčova kariéra, nabízí Ride 4 ještě speciální mód. Hráč před jeho hraním nemusí plnit žádné zkoušky a může si vybrat trať i motorku dle libosti bez omezení. Počáteční bod se mění podle volby hráče.

Ride 4 je limitované svými tratěmi. Hráč se nemůže nikdy dostat zcela mimo ně. Pouze u některých tratí je možné vyjet kousek z dráhy na obklopující prostranství, ale i tak jsou hranice přesně znázorněny. Ludický a extra-ludický prostor je tak přesně oddělen. Ludický prostor je trať a extra-ludický je přilehlé okolí jako je les, poušť, tribuna s diváky atd.

Grafika, zvuk a hudba slouží k co nejrealističtějšímu simulování motocyklových závodů. Jejich funkce je čistě zobrazovací, v žádném případě nemíří na pocity hráče ani nedochází k rozvíjení narativu. I hudba je v Ride 4 naprosto neutrální a nevyvolává reakce zvyšující např. napětí. Hra je ve velké míře doprovázena textem. Jeho úloha je čistě informativní a slouží k lepšímu pochopení herních mechanik a dění ve hře.

Hráčovy aktivity jsou v případě Ride 4 závislé především na jeho šikovnosti, protože se jedná o náročnou hru na ovládnutí, pozornost a dodržování různých pravidel.

#### **9.4 Zaklínač 2: Vrahové králů**

Herní titul Zaklínač 2: Vrahové králů (CD Projekt Red, 2011) obsahuje semiotevřený svět. Semiotevřený svět obsahuje oddělené prostory, ve kterých se může hráč volně pohybovat, ale

nemůže ovlivnit přechody mezi těmito prostory. Pokud hráč ve hře postoupí do další oblasti, tak se již nemůže svobodně vrátit do té předchozí. Mezi oblastmi se přesouvá vždy po splnění určitých podmínek. Takový typ světa má většinou definitivní konec. Hráč se nemůže po dokončení všech úkolů a příběhu vrátit do herního světa, aby jej prozkoumával dle libosti. Musí začít nový gameplay úplně od začátku.

Hru jsem hrála na počítači s pomocí klávesnice a myši z pohledu třetí osoby.

Zaklínač 2: Vrahové králů je mnohem komplexnější než předchozí zmíněné tituly. Set pravidel je rozsáhlý a musí počítat s mnoha možnostmi, které hra hráči nabízí. Jsou navíc proměnlivá podle konkrétní situace, jež se mění v závislosti na prostředí, v němž se hráč nachází a také v závislosti na příběhu. V Zaklínači 2 podstatnou část hraní zabere boj a průzkum okolí. Hra navíc obsahuje mini hry jako na hra v kostky, pěstní souboj a soutěž v páce. Každá z nich má vlastní pravidla, která nijak nesouvisí s normálním gamepleyem. Jelikož výsledek těchto her má vliv na úkoly ve hře, tak jim jsou nadřazena ještě další pravidla, která ale nemají přímý vliv na gameplay miniher.

Herní mechaniky téměř vždy korespondují s pravidly. Až na výjimky jako je např. úprava účesu a navazování vztahů s ženami, má vše vliv na postup hrou včetně výběru vybavení a oblečení, které ovlivňuje herní obtížnost.

Zaklínač 2 je bohatý na fikční entity. Entity postav rozdělují do několika kategorií:

1. protagonista zaklínač Geralt je postava, jež ovládá přímo hráč.
2. nehratelné postavy, které však mají vliv na příběh a gameplay. V této hře se jedná např. o postavu Marigolda, Iorvetha a Vernona Roche. Interakce s těmito postavami je zásadní pro pokračování ve hře.
3. nehratelné postavy, které mohou zadávat úkoly nebo s nimi může hráč interagovat na vyšší úrovni např. obchodovat, bojovat atd. Tyto postavy nezadávají úkoly, jež jsou klíčové pro další postup. Hráč je tedy nemusí nutně splnit.
4. nehratelné postavy, s nimiž je interakce možná, ale zřídka kdy má na průběh hraní nějaký hlubší vliv. Jedná se o postavy, které reagují na existenci hráčova avatara, ale jejich úloha spočívá pouze k lepší imerzi hráče.
5. nehratelné postavy, se kterými není přímá interakce možná. Tyto postavy ignorují hráče i dění kolem sebe a slouží jen ke zlepšení imerze a vyplnění prostoru. V Zaklínači 2 se takové postavy téměř neobjevují. Jedná se např. o postavy v hledišti sledující dění v aréně.

Ve hře se objevuje velké množství fikčních objektů. Ty se dělí na ty, se kterými je a není možná přímá interakce. Hráč interaguje s celým světem hry, ale využívat může jen určité objekty např. zbraně, zbroj, lektvary. Může otvírat dveře, ale už nemůže použít židli k posezení. Ludické a extra-ludické tak v Zaklínači 2 není omezené pouze na prostor, ale i na objekty. Entity událostí hrají v této hře velkou roli. V některých případech je hráč přímo vyzván, aby událost ovlivnil svým rozhodnutím. Jedná se o volbu konkrétní odpovědi v dialogu nebo zmáčknutí správného tlačítka během interaktivní cutscény. Tyto volby mají vliv na utváření fikčního světa hry. Hráč může zvolit dialog, jenž způsobí smrt postavy, čímž se dají do pohybu události, které mohou změnit podobu světa, ovlivnit příběh a celkový zážitek ze hraní. V první třetině Zaklínače 2 si hráč může vybrat, jestli se postaví na stranu elfích partyzánů nebo vojáků bojujících za zájmy vlasti. Tato volba mění nejen příběh hry, ale i lokace, v nichž se hráč bude nacházet, a způsob, jakým s ním budou postavy dále komunikovat.

V Zaklínači 2 se prolíná entita vypravěče s entitou intriganta. Vypravěče zastupuje postava Geraltova přítele Marigolda. Ten vypráví Geraltův příběh v průběhu cutscén a skrze popisky v hráčově deníku. Entita intriganta má minimální vliv na hraní, pouze jsou skrze ni vysvětlené určité herní mechaniky a mini hry.

V průběhu hraní dostává hráč různé úkoly, které mají různou úroveň důležitosti. Některé jsou volitelné a jejich případné nesplnění nemá téměř žádný vliv na svět, příběh ani gameplay. Jiné jsou povinné a bez jejich splnění se hráč nemůže posunout dále ve hře. Povinné úkoly jsou ještě ovlivněny množstvím alternativních způsobů, jak je splnit. Některé kroky je tak možné přeskočit, což ale může mít vliv na příběh a výsledný vliv na svět. Pokud ve hře Geralt sám zachrání čarodějkou Triss, tak nedojde k masakru čarodějů, který ve fikčním světě Zaklínače odstartuje genocidu všech osob praktikujících magii. Pokud Triss zachrání jiná postava, tak se na konci příběhu stane ze zaklínačského fikčního světa místo, kde se dějí pogromy na čaroděje. Cíl hry se během gameplaje mění, podle hráčových rozhodnutí a událostí v příběhu. Původně jde o to získat zpět Geraltovy vzpomínky a posléze zachránit Triss. Avšak na konci se může hráč rozhodnout, že Triss nezachrání. V takovém případě hráče zastoupí jiná postava.

Limity a hranice určuje prostor jednotlivých oblastí, v nichž se hráč zrovna nachází. Hráč se vždy může pohybovat vně těchto oblastí a může je opustit jen po splnění určitých podmínek. Nemůže mezi nimi svobodně procházet. Hranice mezi ludickým a extra-ludickým prostorem dále představuje nepropustná vegetace, terén, voda a dveře, jež nejdou otevřít. Hráč je přenesen do jiné oblasti skrze cutscénu. Přejít tak nevykonává sám.

Počáteční bod hry se nachází uprostřed katakomb sloužících jako vězení. Postava hráče je tam uvězněna za vraždu krále a skrze výslech se hráč přenesse pomocí vzpomínek do minulosti, kde se seznamuje s herními mechanikami a s fikčním světem.

Grafika/zvuk/hudba jsou hodně rozmanité. Kombinují prvky, které slouží k vyprávění příběhu, vyvolávání emocí a upozorňují hráče i na změny v herních mechanikách a pravidlech. Jedná se např. o změnu dne a noci. V noci se objevuje více příšer, které jsou agresivnější.

Text je v Zaklínači 2 hodně důležitý. Poskytuje informace o světě. Díky němu hráč ví, jak porazit příšery. Text také pomáhá udržovat přehled o úkolech. Má i světatvornou úlohu. V průběhu hraní hráč naráží na různé příběhové texty, které nejsou zmíněny žádnou postavou. Představa hráče o fikčním světě Zaklínače, tak částečně vychází z fikčních textů náhodně nalezených. Jejich četba tak ovlivňuje hráčovu zkušenost světa. Nicméně četba není povinná, takže každý hráč může mít o tomto fikčním světě jinou představu a znalosti. Narativ je podstatnou součástí gameplaye. Hráč se ve hře posouvá dál jen pokud následuje narativ.

## **9.5 Cyberpunk 2077**

RPG Cyberpunk 2077 (CD Projekt Red, 2020) obsahuje otevřený svět, v němž má hráč absolutní svobodu pohybu až na výjimky. Hráč hraje za pouličního žoldáka jménem V. Plní různé zakázky od zachraňování pohřešovaných lidí, přes krádeže a závody až po nájemné vraždy.

Hráč má hned na začátku vliv na světatorbu hry. Může si vybrat minulost své postavy, kterou na začátku vytváří, čímž mění počáteční bod příběhu. Hráč má na výběr ze tří možností: nomád, pouliční výtržník a korporátní vydědělec. Je nutné podotknout, že Cyberpunk 2077 má dva počáteční body. Má univerzální počáteční bod gameplaye, kde si hráč vytvoří svou postavu a proměnný počáteční bod, který po zvolení minulosti určí, kde začne příběh hry, což může u hráče vyvolat zaujetí určitého postoje k různým postavám a frakcím.

Pravidla hry jsou úzce spojena s herními mechanikami podobně jako v Zaklínači 2. Mechaniky, které nemají vliv na průběh hry, souvisejí jen s kosmetickými úpravami a např. interakcí s pouličními kočkami.

Hru jsem hrála na počítači s pomocí klávesnice a myši. Perspektiva hráče je z pohledu první osoby, která jde změnit pouze při řízení motorového vozidla.

Cyberpunk 2077 je bohatý na fikční entity. Obsahuje vysoké množství postav, objektů a událostí. Pro entity postav a entity objektů platí stejné rozdělení jako v případě Zaklínače 2. Rozdíl je v entitě hráčovy postavy, kterou si vytváří hráč sám podle svých představ. Detailní grafické zpracování navíc hráčovi umožňuje vytvořit si ve hře avatara, jenž mu bude podobný a hrát tak postavu zcela sám za sebe. Rozhodnutí hráče mají spíše dopady na herní postavu a blízké postavy než na svět. Cyberpunk 2077 pokládá hráči různé existenční otázky, které mohou ovlivnit např. přežití některých postav. Nicméně jejich smrt nemá vliv na to, co se bude dál ve světě dít. Ve spojení s tímto poznatkem entity událostí mají především vliv vně určitých úkolů.

Entita vypravěče je přítomná skrze různé texty zastoupená postavou Jackieho, jenž je dobrým přítelem protagonisty. Entita intrigant se objevuje jen zřídka skrze upozornování na důležité situace v průběhu hraní a informační texty.

Cílem Cyberpunku 2077 je nejdříve ukrást vzácný čip, který si V vloží do těla. Po sérii událostí čip začne hráčovu postavu čip pomalu zabíjet, přičemž nejde vytáhnout z těla. Cílem se stane boj o přežití a nalezení způsobu, jak zastavit odumírání svých mozkových buněk. V průběhu hledání řešení hráč naváže vztahy s různými frakcemi. Některé může v zradit a zcela zničit. V zásadě to má mít vliv na fikční svět Cyberpunku 2077, protože dochází ke změně rozložení sil a vlivu gangů ve městě. Následky se ale ve světě projevují pouze teoreticky a světová tvorba probíhá hodně na úrovni hráčovy představivosti.

Grafika je vytvořena velmi realisticky a snaží se zajistit velkou míru imerze. To samé platí i pro zvuky a hudbu ve hře, které působí na hráče futuristicky.

Hráč není téměř ničím limitován. Největší překážku tvoří úroveň zkušeností hráče, protože některé oblasti a úkoly jsou pak příliš náročné a nebezpečné ke splnění a průchod. Celé město až na určité budovy a pokoje je hráčovi dostupné po většinu gameplaye, pokud zrovna příběh nevyžaduje omezení pohybu hráče proto, aby narativ dával smysl. Ludický prostor je tak téměř všude. Extra-ludický prostor se nachází za hranicemi města, v němž se Cyberpunk 2077 odehrává.

## 9.6 Shrnutí

Analyzováním těchto herních titulů se nám potvrzují vlastnosti, jež jsem definovala v kapitole 8. Světy všech analyzovaných videoher jsou kontradiktorní, neboť každý gameplay je jiný, i když pravidla zůstávají stejná. Závislost na pravidlech také byla prokázána. Žádnou z výše analyzovaných her by neměla smysl, pokud by neobsahovala pravidla.



Spojení s textem platí pouze, pokud videohry považujeme za formu kybertextu, protože při hraní hry Snake (Google, 2017) a Abzû (Giant Squid, 2016) jsem nepotřebovala text. Dvě z pěti analyzovaných her vůbec neobsahovaly narativ, čímž se potvrdilo, že narativ není pro fikční světy mandatorní. V případě her Abzû (Giant Squid, 2016) a Cyberpunk 2077 (CD Projekt Red, 2020) může být během gameplaye zcela ignorován. V případě Zaklínače 2 (CD Projekt Red, 2011) může být ignorován jen částečně.

Všechny analyzované fikční světy jsou autonomní a skutečný svět napodobuje pouze Ride 4 (Milestone, 2020), ovšem je nutné podotknout, že entity událostí v něm obsažené jsou fikční. Ostatní hry napodobují jen určité objekty a činnosti nikoliv celý svět. Dále platí, že jsou smyšlené a neúplné a nachází se ve virtuálním prostředí přístupným skrze fyzické i virtuální prostředky. Ludický prostor je všude kromě hry Snake obklopen extra-ludickým prostorem. V žádné z uvedených her nám fikční svět nemůže poskytnout všechny informace. Pouze dostáváme informace, jež slouží k postupu hrou nebo ke zvýšení imerze.

## 10. KDE SE DÁ TEORIE DÁLE VYUŽÍT

Tato kapitola slouží k tomu, abychom předvedli, jak se dá teorie fikčních světů využít v praxi a zároveň doporučili témata, jejichž výzkum může přinést nové výsledky nebo nové způsoby přemýšlení nad danou problematikou.

### 10.1 Problematika vypravěče

Při definování videoherních světů jsme si určili, že jsou obývané fikčními entitami. Mezi nimi se vyjímá entita, která v literatuře obyčejně zastává roli vypravěče. Na první pohled se může zdát, že tato role ve hrách není mandatorní, a že snad i dokonce v herních titulech zcela chybí. Jak jsme ale zjistili z předchozích poznatků, role vypravěče se ve videohrách transformuje do tzv. intriganta (Aarseth, 2017; Van Looy 2005). Díky studování fikčních světů můžeme získat komplexní pohled na to, jak se mění funkce i důležitost role vypravěče.

V následujícím textu si nastíníme, jak náš předpoklad využít. Řídit se budeme publikací Lubomíra Doležela *Narativní způsoby v české literatuře* (1993), která se tímto diskurzem zabývá z pohledu narativních fikčních světů. Ty definuje takto: „*Narativní fikční svět je mnohorozměrová významová struktura, jejímiž hlavními složkami jsou děj, postavy a prostředí (přírodní i kulturní)*“ (Doležel, 1993, s. 10). Tato definice je v podstatě téměř totožná s obecnou definicí fikčních světů, akorát je v ní kladen větší důraz na narativ. Nicméně z našeho výzkumu víme, že narativ není bezpodmínečně ve videohrách vždy přítomen.

Doležel dále píše (1993), že „*narativní text pochází ze dvou promluvových zdrojů z vypravěče a postav*“ (s. 10). Mezi vypravěčem a postavami je rozdíl v jejich funkcích, přičemž vypravěč má dvě funkce: konstrukční – je prostředníkem autorovy tvorby a kontrolní – řídí výstavbu narativního textu (Doležel, 1993). Postavy mají také dvě funkce: akční – podílejí se na rozvoji děje a interpretační – zaujímají osobitý postoj ve fikčním světě (1993). Je důležité zmínit, že to takto funguje v klasickém narativním textu.

Zde musím vzít v potaz tvrzení Espena Aarsetha, že hra se skládá z několika prvků: fikčního světa, virtuálního a toho opravdového (2007). V práci jsem ukázala, že se virtuální a fikční prvky mohou překrývat. To znamená, že herní fikční svět je zkrátka mnohem komplexnější než ten knižní a je nutné zohledňovat mnohem více prvků a jejich změn. Promluvové zdroje, které jsem definovala výše, a především vypravěč, se ve videohrách mohou změnit až radikálně. Závisí samozřejmě na podobě a žánru hry. Jelikož každá videohra využívá jiný způsob vyprávění, či žádný nevyužívá, tak vypravěče ani nemusí potřebovat. Narativní roli

nikdo nezastupuje. Nicméně existuje velké množství videoher, jejichž fikční prostor promluvové zdroje obývají. Zejména v případě vypravěče nebo jeho příbuzné formy intriganta vznikají velmi variabilní formy a využití. Uvedeme si pro orientaci několik příkladů a stručně zanalyzujeme různou podobou vypravěče a intriganta a způsoby jejich využití ve hrách: Cyberpunk 2077 (CD Projekt Red, 2020), Abzû (Giant Squid, 2016), Disco Elysium (Kurvitz, 2021), Ride 4 (Milestone, 2020), Zaklínače 3 (CD Projekt Red, 2015), Subnauticu (Cleveland, 2014).

Zaklínač 3 (CD Projekt Red, 2015) je akční RPG vytvořené na motivy stejnojmenné knižní série. V této videohře se jasně objevuje postava vypravěče, kterou v příležitostně plní vedlejší postava Marigold, jenž během krátkých cutscén retrospektivně shrnuje prožitý příběh. Také slouží jako vypravěč deníku/rejstříku herní postavy. Jako vypravěč slouží mnohé neherní postavy, jež sdělují různé informace a zadávají úkoly. Objevuje se tu i role intriganta, která dává hráči krátké pokyny ohledně ovládnutí a limitů<sup>18</sup>, ovšem nesouvisí s narativem. Jiný způsob využívá hra na přežití Subnautica (Cleveland, 2014). Subnautica obsahuje narativ, jenž je po většinu času spíše v pozadí. Hraní je primárně zaměřeno na herní mechaniky. V této videohře se rozdíl mezi vypravěčem a intrigantem míjí, převládá však spíše role intriganta. Obě tyto funkce zastává hlas umělé inteligence, která hráče všude provází, informuje jej o světě, provází ho příběhem, zadává mu úkoly a mimo jiné také slouží jako informační deník/rejstřík. A v neposlední řadě samozřejmě hráčovi radí a učí ho, jak má videohru hrát. V obou těchto příkladech je tedy vypravěč částečně interaktivní – vypravěč v Zaklínači 3 (CD Projekt Red, 2015) reaguje na učiněná rozhodnutí a postup hráče příběhem. V případě Subnauticy (Cleveland, 2014) reaguje vypravěč/intrigant na jakoukoliv novou akci hráče. Dalším příkladem je RPG Disco Elysium (Kurvitz, 2021), které jsme již rozebírali v případové studii. Tato videohra je striktně zaměřena narativ, roleplay a dialog. Převažuje v ní silně fikční část než ta ludická. Samotný intrigant v této videohře téměř neexistuje. Jen minimum informací je hráčovi sděleno mimo narativ. Způsob vyprávění je zde v podstatě tradiční. Primárně ho vykonává rozpolcené podvědomí hlavní postavy, a ještě sekundárně sama hlavní postava a neherní postavy, které hráč na své cestě potkává. Předávání instrukcí a ovládnutí hry je také distribuováno skrze podvědomí hlavní postavy, ale v rámci narativu. Intrigant se zde objevuje jen velmi nepatrně v situacích, jež není možné v narativu zachytit. Tato hra má také nejbližší ke klasickému narativnímu textu nejen typem vypravěče, ale také svou formou. Herní příběh je totiž z velké části prezentován pomocí textu. Předposlední příklad Kingdom Come:

---

<sup>18</sup> Informuje hráče, že došel na konec mapy a musí se vrátit.

Deliverance (Warhorse Studios, 2018) je také RPG silně zaměřené na příběh, ale klasického vypravěče zde nenajdeme. Typická entita vypravěče se objevuje jen v úvodní scéně zasvěcující hráče do historického období a v herním rejstříku, který se sice aktualizuje podle hráčových činností, ale funguje opravdu čistě jen jako encyklopedie a hráč není nucen ji použít. Hra využívá jako vypravěče neherní postavy, aby hráče seznámili s děním a úkoly. Intrigant se objevuje jen v rámci základních instrukcí a vysvětlivek. Jako poslední příklad uvádíme závodní videohru Ride 4 (Milestone, 2020). Jak jsme si ukázali na případové studii, tato hra neobsahuje narativ, a tudíž ani vypravěče. Přesto je pro zajištění správného hraní a plnohodnotného zážitku nutné s hráčem komunikovat. Zde na řadu přichází role intriganta, jež zprostředkovává hráči veškeré instrukce, úkoly i faktické informace.

### Shrnutí

V literárním fikčním textu nás vždy provází vypravěč v různých podobách<sup>19</sup>. Avšak ve videoherních fikčních světech může být typická funkce vypravěče zastíněna jinými prostředky vyprávění např. cutscény s i bez přímého vypravěče. Ve videohrách nestojí iniciativa na vypravěči. Jak jsme si již ukázali v předešlých kapitolách, kontrolu nad hrou má hlavně v rukou hráč jako zastupující příjemce, nikoliv zastupující mluvčí (Van Looy, 2005). To znamená, že hráč musí vykonat netriviální úsilí (Aarseth, 1997), aby se mu zpřístupnila nejen nová část hry, ale i příběhu. V některých hrách se ani vypravěč neobjevuje, protože jejich svět neobsahuje narativ. V takovém případě se místo vypravěče objevuje již zmíněný zastupující mluvčí – intrigant, který zastupuje komunikaci s hráčem. Dochází k transformaci vypravěče v průvodce. Naprostá většina her potřebuje podávat hráčovi informace o tom, jak má hru hrát. Některé způsoby předávání těchto informací jsou velmi kreativní a některé se spoléhají jen na stručnou informaci. Videohry mohou taky obě tyto formy promluv kombinovat pro různé účely. Nejčastěji vypravěče pro narativní strukturu a intriganta pro pravidla.

Ještě také musíme zmínit, že existují videohry, jež obsahují dílčí příběhy a vlastní knihy jmenovitě např. Zaklínač 3 (CD Projekt Red, 2015). Způsob, jak se postavit k této záležitosti, by mohla osvětlit právě teorie fikčních světů. Mezi dalšími tématy, která by tuto teorii mohly využít, navrhujeme podrobně zkoumat další fikční entity, vliv *magic circle* na utváření fikčních světů<sup>20</sup> a zkoumání fikčního času. Dále navrhujeme využít fikční světy k prozkoumávání smrti a smrtelnosti, a to především ve videohrách, v nichž může vytvořená herní postava umřít už

---

<sup>19</sup> Vševedoucí hlas, který není součástí příběhu, vnitřní hlas protagonisty, vyprávění vedlejší postavy atd.

<sup>20</sup> Zkoumání *magic circle* z pohledu fikčních světů navrhuje Copierová (2005) ve své studii *Connecting Worlds. Fantasy Role-Playing Games, Ritual Acts and the Magic Circle*.

nadobro. Ludolog Planells de la Maza (2017) dále navrhuje využít tuto teorii při zkoumání emocí hráče, zkoumání násilí ve videohrách a při výzkumu fikce a metalepse. Daniel Bina (2010) navrhuje tuto teorii využít pro výzkum postliteratury a používání narativu v nových médiích. Filmový teoretik Carlos Figueiredo (2020) pro změnu navrhuje teorii fikčních světů využít při srovnávání videoher a filmů a také pro výzkum způsobů imerze.

## 11. ZÁVĚR

V úvodu diplomové práce jsem si určila dvě hypotézy.

H1. Teorie fikčních světů je aplikovatelná na videohry, ale nikoliv ve své výchozí literární formě. V práci definuji vlastní podobu fikčních světů ve videohrách.

H2. Fikční herní světy mají svá specifika a tím největším je podle mých předpokladů nezávislost jejich existence na narativu.

První hypotézu jsem dokázala provedením důkladné rešerše. Spojila jsem a porovnála definice literárních teoretiků a spojila je s dosavadními poznatky teoretiků z herních studií. To mi umožnilo definovat vlastní charakteristiku fikčních videoherních světů. Pomocí komparativní metody jsem porovnála vlastnosti fikčních světů s těmi literárními. Tu jsem ověřila na vybraných herních titulech. Každý z těchto titulů měl úplně jinou strukturu i velikost fikčního světa. Hráčova úloha i cíle hry byly také pokaždé jiné. Zkoumané tituly byly od sebe záměrně odlišné, aby byla hypotéza co nejlépe ověřena.

V průběhu psaní rešerše a vyhledávání relevantních zdrojů jsem zjistila, že tématu se do hloubky věnovalo velmi malé množství badatelů, a že správná metoda, kterou bych mohla pro potřeby svého výzkumu neexistuje. Využila jsem proto metod, které se hodily nejlépe pro účely mého výzkumu. Spojila jsem formální analýzu gameplaye (Lankoski & Bjork, 2015) a textovou analýzu (Fernández-Varová, 2019). S pomocí těchto analýz jsem našla specifické znaky fikčních světů ve vybraných herních titulech. Dále se potvrdily mé předpoklady, že jsou videoherní fikční světy nezávislé na narativu. Tato hypotéza se mi potvrdila vlastní analýzou i shromážděním poznatků ostatních badatelů.

Na konci diplomové práce jsem se ještě věnovala dalšímu využití teorie fikčních světů. Využití teorie jsem předvedla na rozebrání entity vypravěče a entity intriganta a ukázala jsem, jaké jsou jejich odlišnosti. Navrhla jsem ještě další možnosti, jak se na fikční světy dívat a co s jejich pomocí zkoumat.

## 12. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

### 12.1 Použitá bibliografie

AARSETH, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore and London: Johns Hopkins University Press.

AARSETH, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. In: *Game Studies*, 1(1). Dostupné z: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>

AARSETH, E. (2004). Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation. *First Person: New Media As Story, Performance, and Game*, s. 45–55. Dostupné z:

<https://www.academia.edu/download/61630140/4907d43b3491d980474072a136632fe0ee1820191229-78762-1iziqgi.pdf>

AARSETH, E. (2007). Doors and Perception: Fiction vs. Simulation in Games. *Jouer*, 9, s. 35–44. Dostupné z:

[https://www.researchgate.net/profile/Espen\\_Aarseth/publication/228953402\\_Doors\\_and\\_Perception\\_Fiction\\_vs\\_Simulation\\_in\\_Games/links/57a85b0c08ae455e85487109/Doors-and-Perception-Fiction-vs-Simulation-in-Games.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Espen_Aarseth/publication/228953402_Doors_and_Perception_Fiction_vs_Simulation_in_Games/links/57a85b0c08ae455e85487109/Doors-and-Perception-Fiction-vs-Simulation-in-Games.pdf)

AARSETH, E. (2012). A Narrative Theory of Games. *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games – FDG*, 12(1). s. 1–5.

BÍNA, D. (2010). Narativ a fikční světy v nových médiích: od literatury k počítačovým hrám. In: Bočák, M., & Rusnák, J. (eds.): *Médiá a text 3. Mediálny text: variácie mediálneho diskurzu – popkultúra*. s. 15–25. Prešov: Filozofická fakulta Prešovskej univerzity v Prešove. Dostupné z:

<http://www.pulib.sk/web/kniznica/elpub/dokument/Bocak2/subor/bina.pdf>

BÍNA, D. (2009). Postnarrativní fikční světy. In: *Novaja rusistika*. 2. s. 29–38. Dostupné z: [https://digilib.phil.muni.cz/bitstream/handle/11222.digilib/116119/2\\_NovajaRusistika\\_2-2009-2\\_7.pdf](https://digilib.phil.muni.cz/bitstream/handle/11222.digilib/116119/2_NovajaRusistika_2-2009-2_7.pdf)

BJÖRK, S. & LANKOSKI, P. (2015). Formal analysis of gameplay. In: S. BJÖRK & P. LANKOSKI (Eds.) *Game Research Methods*. ETC Press.

BOGOST, I. (2017). *Video Games Are Better Without Stories*. The Atlantic. Dostupné z: <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2017/04/video-games-stories/524148/>

- COPIEROVÁ, M. (2005): "Connecting Worlds. Fantasy Role-Playing Games, Ritual Acts and the Magic Circle", *Changing Views – Worlds in Play. Proceedings of DiGRA 2005 Conference*. Dostupné z: <http://www.digra.org/dl/db/06278.50594.pdf>
- DOLEŽEL, L. (1993). *Narativní způsoby v české literatuře*. Praha: Pistorius & Olšanská.
- DOLEŽEL, L. & KAISER, P. (1997). Mimesis a možné světy. *Česká Literatura*, 45(6), s. 600-624. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/43322245>
- DOLEŽEL, L. (2003). *Heterocosmica: fikce a možné světy*. Praha: Karolinum.
- EGENFELDT-NIELSEN, S., SMITH, J. H., & TOSCOVÁ, S. P. (2015). *Understanding Video Games: The Essential Introduction (3rd ed.)*. New York: Routledge.
- FOŘT, B. (2006). How Many (Different) Kinds of Fictional Worlds Are There? *Style*, 40(3), s. 272–283.
- FERNÁNDEZ-VAROVÁ, C. (2016). The Inescapable Intertextuality of Blade Runner: The Video Game. In: C. DURET & C. M. PONS (Eds.), *Contemporary Research on Intertextuality in Video Games*. s. 22–38. Information Science Reference.
- FERNÁNDEZ-VAROVÁ, C. (2019). *Introduction to Game Analysis*. Taylor & Francis.
- FIGUEIREDO, C. M. (2020). Fictional Worlds in Cinema and Games: Affinities in Their Conceptions, Creation, and Goals. *Advances in Ergonomics in Design*, s. 362–368. Dostupné z: [https://www.researchgate.net/publication/342597038\\_Fictional\\_Worlds\\_in\\_Cinema\\_and\\_Games\\_Affinities\\_in\\_Their\\_Conceptions\\_Creation\\_and\\_Goals](https://www.researchgate.net/publication/342597038_Fictional_Worlds_in_Cinema_and_Games_Affinities_in_Their_Conceptions_Creation_and_Goals)
- JUUL, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.
- KLASTRUPOVÁ, L., & TOSCOVÁ, S. (2004). Transmedial worlds-rethinking cyberworld design. *2004 international conference on cyberworlds*. s. 409-416. Dostupné z: <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/1366205>
- KOENITZ, H. (2018). What Game Narrative Are We Talking About? An Ontological Mapping of the Foundational Canon of Interactive Narrative Forms. *Arts*, 7(4), s. 51–62. Dostupné z: [https://www.researchgate.net/publication/327794132\\_What\\_Game\\_Narrative\\_Are\\_We\\_Talking\\_About\\_An\\_Ontological\\_Mapping\\_of\\_the\\_Foundational\\_Canon\\_of\\_Interactive\\_Narrative\\_Forms](https://www.researchgate.net/publication/327794132_What_Game_Narrative_Are_We_Talking_About_An_Ontological_Mapping_of_the_Foundational_Canon_of_Interactive_Narrative_Forms)



- MÜLLER, R., & ŠIDÁK, P. (Eds.). (2012). *Slovník novější literární teorie*. Praha: Academia.  
Dostupné z:  
[https://is.muni.cz/el/ped/podzim2020/CJp003/106113392/Slovník\\_novejsi\\_literarni\\_theorie.pdf](https://is.muni.cz/el/ped/podzim2020/CJp003/106113392/Slovník_novejsi_literarni_theorie.pdf)
- NEWMAN, J. (2002). The Myth of the Ergodic Videogame. *Game Studies*, 1(2). Dostupné z:  
<http://www.gamestudies.org/0102/newman/>
- PLANELLS DE LA MAZA, A. J. (2015). The Expressive Power of the Possible Worlds Theory in Video Games: When narratives become interactive and fictional spaces. *Comunicação e Sociedade*, 27, s. 289–302. Dostupné z:  
[https://www.researchgate.net/publication/281315171\\_The\\_expressive\\_power\\_of\\_the\\_Possible\\_Worlds\\_Theory\\_in\\_video\\_games\\_when\\_narratives\\_become\\_interactive\\_and\\_fictional\\_spaces](https://www.researchgate.net/publication/281315171_The_expressive_power_of_the_Possible_Worlds_Theory_in_video_games_when_narratives_become_interactive_and_fictional_spaces)
- PLANELLS DE LA MAZA, A. J. (2017). *Possible Worlds in Video Games: From Classic Narrative to Meaningful Actions*. Pittsburgh: ETC Press.
- MESKIN, A., & ROBSON, J. (2014). Fiction and Fictional Worlds in Videogames. In: M. T. LARSEN, J. H. FOSSHEIM, & J. R. SAGENG (Eds.), *The Philosophy of Computer Games (Philosophy of Engineering and Technology, 7)*. s. 201–218. New York: Springer.
- OLIVA, C., & CALLEJA, G. (2009). Fake Rules, Real Fiction: Professional Wrestling and Videogames. *DiGRA '09 - Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*, 5, s. 1–9. Dostupné z:  
<http://www.digra.org/digital-library/publications/fake-rules-real-fiction-professional-wrestling-and-videogames/>
- PAVEL, T. G. (2012). *Fikční světy*. Brno: Host.
- PIER, J. (2016). *Metalepsis*. The Living Handbook of Narratology. Dostupné z:  
<https://www.lhn.uni-hamburg.de/node/51.html>
- RONENOVÁ, R. (2006). *Možné světy v teorii literatury*. Brno: Host.
- RYANOVÁ, M. (1992). Possible Worlds in Recent Literary Theory. *Style*, 26(4), s. 528–553.  
Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/42946005>
- RYANOVÁ, M. (2015). *Narativ jako virtuální realita*. Praha: Nakladatelství Akademia.

TASSI, P. (2020). *Something Feels Off About Cyberpunk 2077's Limited Romance Options*. Forbes. Dostupné z: <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2020/12/22/something-feels-off-about-cyberpunk-2077s-limited-romance-options/>

TAVINOR, G. (2005). Videogames and Interactive Fiction. *Philosophy and Literature*, 29(1), s. 24–40. Dostupné z:

<https://people.potsdam.edu/betrusak/521/Videogames%20and%20Interactive%20Fiction.pdf>

TAVINOR, G. (2014). Videogames and Fictionalism. In: M. T. Larsen, J. H. Fossheim, & J. R. Sageng (Eds.), *The Philosophy of Computer Games (Philosophy of Engineering and Technology, 7)* s. 185–199. New York: Springer.

THON, J-N. (2009). Computer Games, Fictional Worlds, and Transmedia Storytelling. A Narratological Perspective. In: J. R. SAGENG (Hrsg.): *Proceedings of the Philosophy of Computer Games Conference 2009*. Oslo: University of Oslo. s. 1–6. Dostupné z: [https://www.academia.edu/3418208/Computer\\_Games\\_Fictional\\_Worlds\\_and\\_Transmedia\\_Storytelling.\\_A\\_Narratological\\_Perspective](https://www.academia.edu/3418208/Computer_Games_Fictional_Worlds_and_Transmedia_Storytelling._A_Narratological_Perspective)

VAN LOOY, J. (2005). Virtual Recentering: computer games and possible worlds theory. *Image & Narrative*, 6(12), s. 1–12. Dostupné z:

[https://www.researchgate.net/publication/261350358\\_Virtual\\_recentering\\_computer\\_games\\_and\\_possible\\_worlds\\_theory](https://www.researchgate.net/publication/261350358_Virtual_recentering_computer_games_and_possible_worlds_theory)

WILLIS, M. D. (2019). Choose Your Own Adventure: Examining the Fictional Content of Video Games as Interactive Fictions. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 77(1), 43–53. <https://doi.org/10.1111/jaac.12605>

### **Zdroje obrázků**

Obrázek č. 1 – Aarseth, E. (2012). A Narrative Theory of Games. *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games – FDG*, 12(1). s. 4. [Schéma].

Obrázek č. 2 – Aarseth, E. (2012). A Narrative Theory of Games. *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games – FDG*, 12(1). s. 4. [Schéma].

### **12.2 Ludické zdroje**

Bungie. (2017). *Destiny 2 (PC Verze)* [Videohra]. Washington: Bungie Inc.

CD Projekt Red. (2011) Zaklínač 2: Vrahové králů (PC Verze) [Videohra]. Varšava: CD Projekt Red S.A.

CD Projekt Red. (2015) Zaklínač 3: Divoký hon (PC Verze) [Videohra]. Varšava: CD Projekt Red S.A.

CD Projekt Red. (2020). Cyberpunk 2077 (PC Verze) [Videohra]. Varšava: CD Projekt Red S.A.

Cleveland C. (2014). Subnautica (PC Verze) [Videohra]. San Francisco: Unknown Worlds Entertainment

Google. (2017). Snake (PC Verze) [Videohra]. Mountain View: Google.

Giant Squid. (2016). Abzû (PS4 Verze) [Videohra]. 505 Games.

Iisalo, J. (2009). Angry Birds (Mobilní Verze) [Videohra]. Rovio Entertainment.

Kurvitz, R. (2021). Disco Elysium – The Final Cut (PC Verze) [Videohra]. Londýn: ZA/UM.

Milestone. (2020). Ride 4 (PS4 Verze) [Videohra]. Milán: Milestone.

Miyazaki, H. (2015). Bloodborne (PS4 Verze) [Videohra]. Tokio: From Software.

Pažitnov, A. (1984). Tetris. (PC Verze) [Videohra]. Washington: Microsoft.

Sucker Punch Productions. (2020). Ghost of Tsushima (PS4 Verze) [Videohra]. Tokio: Sony Interactive Entertainment.

Valve Corporation. (2020). Half-Life: Alyx (PC Verze) [Videohra]. Washington: Valve Corporation.

Warhorse Studios. (2018). Kingdom Come: Deliverance (PC Verze) [Videohra]. Praha: Warhorse Studios.